

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo

Alexandre Mesquita Silva Bomfim

CAPTURA DO SENSÍVEL:
Imaginário sócio-espacial nos videogames

Belo Horizonte
2023

Alexandre Mesquita Silva Bomfim

**CAPTURA DO SENSÍVEL:
Imaginário sócio-espacial nos videogames**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em
Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de
Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção
do título de Doutor em Arquitetura e Urbanismo.

Orientadora: Professora Dra. Silke Kapp

Área de concentração: Teoria, Produção e Experi-
ência do Espaço

Belo Horizonte

2023

FICHA CATALOGRÁFICA

B695c Bomfim, Alexandre Mesquita Silva.
Captura do sensível [manuscrito] : imaginário sócio-espacial nos videogames / Alexandre Mesquita Silva Bomfim. - 2023.
363, [31] p. : il.

Orientadora: Silke Kapp.

Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Arquitetura.

1. Imaginação - Teses. 2. Percepção espacial - Teses. 3. Teoria crítica - Teses. 4. Videogames - Teses. 5. Ciberespaço - Teses. I. Kapp, Silke. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Arquitetura. III. Título.

CDD 153.752




FOLHA DE APROVAÇÃO

Captura do sensível: imaginário sócio-espacial nos videogames

ALEXANDRE MESQUITA SILVA BOMFIM

Tese submetida à Comissão Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Escola de Arquitetura da UFMG como requisito para obtenção do Grau de Doutor em Arquitetura e Urbanismo, área de concentração: Teoria, produção e experiência do espaço.


Aprovada em 29 de setembro de 2023, pela Comissão constituída pelos membros:

Documento assinado digitalmente
 **SILKE KAPP**
Data: 01/10/2023 13:29:32-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Silke Kapp - Orientadora
EA-UFMG


Digitally signed by Ana Paula
Baltazar dos Santos:76107361634
Date: 2023.10.01 19:35:11 -03'00'

Profa. Dra. Ana Paula Baltazar dos Santos
EA-UFMG


Documento assinado digitalmente
 **SERGIO NESTERIUK GALLO**
Data: 03/10/2023 17:30:02-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Sérgio Nesteriuk Gallo
Universidade Anhembi Morumbi

Profa. Dra. Suely Daldati Fragoso
UFRGS

Documento assinado digitalmente
 **SUELY DADALTI FRAGOSO**
Data: 21/10/2023 15:10:09-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Guilherme Ferreira de Arruda
UFOP

Documento assinado digitalmente
 **GUILHERME FERREIRA DE ARRUDA**
Data: 02/10/2023 13:20:20-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Belo Horizonte, 29 de setembro de 2023.

Aos meus pais.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por ter me permitido chegar até aqui. Sei que sem Seu apoio, eu jamais teria conseguido avançar com os meus estudos e jamais teria conseguido finalizar este texto. Na verdade, duvido muito que eu teria passado da primeira letra do título sem Ele me dando fôlego e ânimo. Espero de coração que eu tenha conseguido fazer valer aqui, neste trabalho, todas as bênçãos — e desafios — que Ele me deu e pelas quais sou imensamente grato.

Agradeço com a mesma intensidade aos meus pais, Suzeni e Carlos. Eles sempre foram os pilares que sustentaram todo esse meu longo processo de formação pessoal e acadêmica, me dando apoio e conselhos, fortalecendo minhas (poucas) certezas, quando eu realmente confiava que tudo daria certo, e me ajudando a espantar as (diversas) incertezas, quando eu supunha que a tarefa era difícil demais para mim. Obrigado por nunca terem falhado comigo.

Agradeço à Andréia, sempre paciente e companheira, aceitando minhas ausências e minhas mais recentes neuras. Ela certamente foi a pessoa que mais ouviu a frase “não posso, preciso mexer na tese” no último ano. Sempre compreensiva, sei que devo tê-la desapontado mais de uma vez com meu desespero e minha ansiedade, mas ela permanecia forte ao meu lado, me ajudando a seguir em frente com a minha pesquisa. Lembro-me das vezes em que eu conversava com ela sobre o meu tema de estudo, totalmente externo à sua própria área de especialização. Ela suportou ouvir até meus pensamentos mais rocambólicos — nome nada carinhoso que resolvi dar ao tipo de desenvolvimento argumentativo que costumeiramente faço, revolvendo um assunto em torno de si mesmo até considerar que criei uma fatia saborosa — e sempre me apoiando. Realmente, uma torcedora contumaz que sempre carrega consigo carinho e amor.

Agradeço ao meu irmão, Juninho, e à minha cunhada, Carol, que continuam a ser, respectivamente, meu irmão e minha cunhada favoritos. O fato de serem os únicos continua sendo uma simples coincidência. Obrigado por toda a compreensão e paciência, além do apoio incondicional para que eu seguisse em frente com a escrita desta tese. Ah, é claro!, agradeço também ao ilustríssimo Doutor Vicente Henrique, o Pichitinho, meu sobrinho, por todos os momentos alegres de brincadeira que ajudavam a me distrair da dificuldade desta tarefa. Não sei se um dia, depois que você aprender a ler, você vai querer ler esta tese, mas talvez eu sugira aos seus pais que usem a leitura deste ‘pequeno’ texto como castigo se você estiver fazendo muita bagunça. Mas acho que nem o capricorniano aqui seria tão sem coração assim.

Agradeço imensa, total e incondicionalmente à minha orientadora, professora doutora Silke Kapp. Obrigado, Silke, por sempre ter sido uma referência para todo o meu processo de aprendizagem desde o início do mestrado e por seguir sendo um farol de exemplo que eu

pretendo seguir. Obrigado por ter apostado nesse meu redirecionamento maluco de tema, quando decidi estudar videogames em pleno Armageddon sanitário global. Obrigado pelas leituras sempre cuidadosas e pelas contribuições valiosíssimas ao longo da elaboração desta tese. Sério... Obrigado por tudo, tudo mesmo. Quaisquer falhas, erros, lapsos, confusões, rocambo-lismos textuais ou neologismos bizarros são totalmente de minha autoria individual. Mas, em tudo aquilo que escrevi em que exista algum sentido correto, Silke está presente. Obrigado.

Agradeço também aos meus professores e aos meus amigos do curso de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da UFMG, principalmente aos amigos do MOM, aos quais agradeço nas pessoas de Tiago, Gisa, Thaís Moreno, Taís Clark, Milena, Luna, Lucas e tantos outros. Obrigado pelas lições, pelo companheirismo, pela amizade e pela paciência.

Agradeço aos Caras, meus amigos mais antigos. Cada um de nós, ao longo da vida, acabou seguindo para um canto diferente desse mundão, mas nunca contivemos o nosso apoio uns aos outros. A amizade de vocês, sua paciência e tolerância com minhas ausências nas poucas vezes em que poderíamos nos encontrar, e a alegria que vocês expressaram quando souberam que eu havia conseguido entrar no doutorado são memórias que eu vou guardar pra sempre.

Agradeço aos meus grandes amigos do RPG. Obrigado por todo o apoio que vocês me deram ao longo desses anos, por toda a paciência com minhas ausências em tantas partidas que precisei adiar. Obrigado por toparem essa empreitada de tentarmos nos reunir sempre que possível para jogar histórias fantásticas em mundos de fantasia nos quais podemos atuar loucamente. Agradeço especialmente ao Ítalo, ao Jean e ao Tiago, esses heróis que toparam mestrar aventuras com personagens desajustados como o meu mais recente bardo, o levemente insincero Lefey Kinius — nome nada sugestivo, né? Obrigado pela amizade e pela diversão.

Agradeço à Elaine e ao Dr. Adailton, verdadeiros portos-seguros para a minha saúde mental nesses últimos tempos. O mundo tem se tornado um lugar complicado; ou talvez seja a minha leitura do mundo que tem se tornado mais complicada... Confesso que não tenho certeza sobre o que seria a opção correta ou mesmo *se* existe uma opção correta dentre essas alternativas. Mas tenho certeza de que o apoio de vocês foi fundamental, e por isso sou muito grato.

Agradeço aos meus mais novos amigos da Universidade Federal de Ouro Preto, preciosos companheiros dessa minha primeira experiência como docente na vida. Agradeço especialmente à Gisa, ao Phillipe, à Monique, ao Guilherme, à Sula, à Flora, à Karine, ao Gilberto, ao Amaro, à Estê... É, acho que estou escrevendo o nome de todo mundo. A verdade é que sou grato a todos por terem me recebido com tanto carinho e compreensão, me ensinando pacientemente o caminho do ensinar — principalmente a Monique. Obrigado.

Mas, por mais que eu seja grato aos meus colegas e amigos professores e técnicos da UFOP, a verdade é que minha gratidão maior deve ser dirigida a um outro grupo: os alunos. Quando eu comecei a dar aula, eu não sabia ao certo se eu conseguiria fazer isso e nem sequer se eu queria fazer isso. Bom, sobre o conseguir eu ainda estou em dúvida. Permanentemente tento dar o meu melhor, então espero estar conseguindo. Mas sobre querer, eu tenho certeza de que quero. Obrigado por terem aceitado um professor inexperiente como eu e por terem me recebido tão bem. Obrigado por todo o carinho e por todo o reconhecimento pelo empenho que eu sempre tentei ter com vocês nas aulas — fosse preparando o conteúdo, fosse tentando ajudar vocês a construírem seu próprio conhecimento. Agradeço a cada um de vocês por todas as interações e por terem me ajudado a aprender mais e mais a cada dia. Obrigado.

Há muitos outros que eu tenho que agradecer pela torcida, pelo apoio e pelo carinho: Dona Ângela, Marcus Túlio, minha querida amiga Bru, nobre Érico, Léo, Fran, Patyta, meus tios e tias, primos e primas, Shuri, Bobby, Ônix, Safira, Bobby (é outro), Tommy, Don, Sony, Trovão, Channel, Fëanen, Tobias... Muitos e muitos outros nomes têm seu lugar aqui nesta lista. Se você sente que seu nome deveria estar aqui, é porque está. Obrigado.

O presente trabalho foi realizado com apoio do CNPq, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – Brasil.

“All we have to decide is what to do with the time that is given us.”
(Gandalf, the Grey – TOLKIEN, *The Lord of the Rings*, 2005, p. 51)

RESUMO

Socialmente instituído e compartilhado, o imaginário sócio-espacial de uma sociedade confere sentido às suas relações sociais e à manifestação destas em espaço social. Esse imaginário não é de natureza biofisiológica, mas sim socialmente instituído e espacialmente manifestado. Uma das formas de socialização desse imaginário são os jogos de videogame. Na contemporaneidade, as imagens midiaticamente veiculadas muitas vezes impõem sentidos de mundo para os membros da sociedade. Isso é talvez maior nos games, porque neles há agência: o usuário age no mundo digital utilizando uma interface de controle física. Nesse entrecruzamento entre o digital e o real, o jogador, ao agir, adere conscientemente ao mundo ficcional, num processo de encenação da crença, em que se finge acreditar que o simulado é real. Entretanto, independentemente de quão realistas os games pretendam ser, seu mundo ficcional é necessariamente simplificado e estilizado, jamais replicando integralmente a realidade, e o jogador não ignora que é uma ficção. As lacunas não interrompem a encenação da crença; pelo contrário, são preenchidas graças a ela. Ao jogar, o jogador lida com significações operantes imaginárias eleitas como importantes pelos desenvolvedores do game e, no intuito de crer na coesão do mundo ficcional, preenche as lacunas com base em seu imaginário sócio-espacial, derivado de sua fabricação social como membro da sociedade. Em contrapartida, ao lidar reiteradamente com essas significações digitalmente simuladas, elas se tornam referências para a construção de sentido de mundo pelo jogador. Isso se dá pela captura do sensível: o jogador voluntariamente adere ao mundo digital do game e, ainda que esteja ciente de que se trata de um faz de conta, a experiência afeta o processo de socialização do indivíduo, podendo provocar a crítica ou a naturalização de relações e práticas sócio-espaciais instituídas. Neste estudo, reflito sobre como o imaginário sócio-espacial transparece nos games e como a produção do espaço é neles retratada, especulando sobre como isso retroage sobre a sociedade.

Palavras-chave: Imaginário sócio-espacial; videogames; espaço social; encenação da crença; captura do sensível.

ABSTRACT

Socially instituted and shared, the socio-spatial imaginary of a society gives meaning to its social relations and their manifestation as social space. This imaginary is not of a bio-physiological nature, but rather socially instituted and spatially manifested. One of the forms of socialization of this imaginary is through video games. In contemporary times, the media images often impose world meanings on society members. This is perhaps more pronounced in games because in them there is agency: the user interacts in the digital world using a physical controller interface. In this intersection between the digital and the real, the player, by acting, consciously adheres to the fictional world, engaging in a process of performing belief, in which he pretends to believe that the simulation is real. However, regardless of how realistic games may aspire to be, their fictional world is necessarily simplified and stylized, never fully replicating reality, and the player doesn't ignore it is fiction. These gaps do not stop one from performing belief; on the contrary, they are filled thanks to it. When playing, the player deals with operative imaginary meanings chosen as important by the game developers, and in order to believe in the cohesion of the fictional world, they fill in the gaps based on their own socio-spatial imaginary, derived from their social fabrication as members of society. In return, when repeatedly dealing with these digitally simulated meanings, they become references for the player's construction of world meanings. This occurs through the capture of the sensible: the player willingly embraces the digital world of the game, and even though they are aware that it is make-believe, the experience affects the individual's socialization process, potentially leading to the critique or naturalization of established socio-spatial relationships and practices. In this study, I reflect on how the socio-spatial imaginary is revealed in games and how the production of space is portrayed in them, speculating on how this retroacts on society.

Keywords: Socio-spatial imaginary; video games; social space; performing belief; capture of the sensible.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 DA IMAGEM À SOCIEDADE	54
2.1 Aproximações iniciais do conceito: imaginário ou ideologia?	54
2.2 Trajeto antropológico, arquétipos e função fantástica	78
2.3 A materialidade da esperança	97
2.4 Mundo real porque imaginário	119
3 DO SOCIAL AO SÓCIO-ESPACIAL	144
3.1 Empréstimo imobiliário	144
3.2 Questão de tempo	149
3.3 Produzindo espaços	157
3.4 Materialidade sócio-espacial	165
4 DO AGÔN AO GAME	181
4.1 História recente de uma nova mídia	181
4.2 Pressione qualquer botão para começar	194
4.3 Jogo e cultura	201
4.4 Entre regras e ficção	213
4.5 Mr. Anderson ou Neo?	226
4.6 A produção do espaço nos games	248
5 DO GAME À CAPTURA DO SENSÍVEL	257
5.1 Submersos em imagens	257
5.2 Encenação da crença	274
5.3 Habitando imaginários	297
6 ARQUITETOS SONHAM COM OVELHAS ELÉTRICAS?	322
REFERÊNCIAS	347
APÊNDICE – EXCURSOS	363

1 INTRODUÇÃO

Não me lembro exatamente da primeira vez que construí uma casa. Já faz muito, muito tempo. Mas a minha experiência mais recente ainda está fresca na memória. Era uma casa de madeira, com estrutura em *wood frame*, algo bastante diferente das técnicas às quais eu estava habituado. Durante minha graduação em Arquitetura e Urbanismo, soube de sua existência e vi alguns exemplos, mas nunca havia trabalhado diretamente com o material. Obviamente, não construí a casa sozinho, afinal, erguer pranchas longas de madeira ou mesmo a estrutura que as receberia não era tarefa para uma única pessoa. Meu amigo Charles me ajudou, o que foi ótimo porque o homem é um monstro de musculatura, tornando a tarefa de manipular as pesadas peças algo bem fácil. Supostamente, o Tio ajudou também — ao menos ele tentou vender essa ideia e, por alguma razão, nós compramos. “Eu cuido do trabalho intelectual”, ou algo assim... Não me lembro exatamente do que ele disse, mas ele segurava o papel com as instruções de montagem da casa pré-fabricada que havíamos adquirido. Ele andava de um lado para o outro ou ficava sentado comodamente em algum canto enquanto fazíamos o trabalho pesado, mas, mesmo assim, insistia em como era vital termos ele ali. Talvez tenha mesmo sido, porque, ainda que tenham passado bem rápido, aqueles foram dias e dias de construção pesada. Reclamar era sempre um bom remédio para lidar com o estresse e o cansaço, e nada se compara a reclamar com aquele velho bêbado e sua mania de achar que o levávamos a sério. Mas, enfim, construímos a casa. Com nosso próprio esforço. Ainda que houvéssemos seguido as diretrizes de um projeto pré-determinado que compramos junto com o material da construção, o trabalho braçal havia sido inteiramente nosso. Claro que comemoramos bastante porque aquilo era um sucesso. Era uma casa pré-montada, como eu já disse, mas ainda assim era nossa.

Terminadas a construção e as comemorações, era hora de fazer compras, afinal agora havia um lugar para armazenar de verdade o que por acaso a gente comprasse. Só que, no caminho para a loja, como não podia deixar de ser, algo deu errado. Cinco sujeitos barraram meu caminho. Um assalto. Todos armados. A felicidade sempre dura pouco. Para minha sorte, eram ladrões bastante ineficazes, então consegui matá-los com muita facilidade. Um tiro preciso em cada um. Sempre mirando na cabeça — não por crueldade, mas por eficiência. Aproveitei para vasculhar os corpos e ver se tinham algo de útil. Algum dinheiro. Bom, pelo menos justificava a perda de tempo. Pode parecer estranho, mas a verdade é que não fiquei nem um pouco nervoso naquele encontro do acaso porque não era a primeira vez que tentavam me matar ou que eu matava alguém. Aquilo, mais do que um hábito, havia se tornado um reflexo meu. Matar ou ser

morto era só mais uma terça-feira, nada fora do habitual desde quando comecei a me entender por gente nesse mundão agreste onde morava. Apesar de sempre haver tentado lidar com tudo de maneira pacífica desde que havia decidido abandonar a vida de fora da lei, às vezes alguns tiros pareciam ser necessários.

Talvez seja boa hora para deixar explícito o óbvio (espero!): estou falando de um evento ocorrido num jogo de videogame, mais precisamente no game de ação e aventura *Red Dead Redemption 2*, lançado em 26 de outubro de 2018, ambientado em uma versão ficcional das regiões oeste, centro-oeste e sul dos Estados Unidos de 1899.

Neste ponto, importa, ainda, fazer uma segunda ressalva. Peço perdão ao nosso belíssimo vernáculo, a bela flor do lácio que é o português, mas a escolha da palavra “game” não foi feita por acaso. Em parte, ela deriva de algum grau de colonialismo tecnológico que provoca o ingresso de estrangeirismos no meio de nosso léxico deveras amplo. Principalmente quando o assunto são games, como veremos mais à frente, o glossário específico da temática é vastamente norte-americanizado. Mas, apesar desse aspecto, a verdade é que o motivo para adotar a expressão “game” é bem mais acadêmico.

A palavra “jogo”, que aparece constantemente nas discussões sobre videogames — o campo dos *game studies* —, usualmente faz menção, nos debates teóricos, a um universo mais amplo do que aquele aqui estudado. O vocábulo remete a uma infinidade de atividades de variados matizes, desde o pique-esconde que experimentamos na infância até as querelas políticas das relações internacionais. Mesmo em muito do material antropológico, etnográfico ou sociológico especificamente dedicado ao estudo dos jogos e sua relação com a sociedade, quando a palavra, de fato, assume a feição de um conceito — ou seja, algo que condensa ou resume uma teoria —,¹ ela, já com conotação técnica para abastecer discussões teóricas, aparece com um sentido mais amplo do que o objeto que pretendo estudar. “Jogo”, em geral, remete a uma esfera de ação com regras arbitrariamente estabelecidas e separada do mundo da vida.² Porém, o fenômeno que discuto neste texto é bem mais específico: trato daqueles jogos nos quais há interação com um mecanismo de reprodução audiovisual de dados, os quais são computados por um aparelho eletrônico, em um processo constantemente atualizado pelo fornecimento de comandos inseridos pelos jogadores mediante o uso de controles ou joysticks por eles manipulados. Em outros termos, estudo aqui jogos que são simulações audiovisuais representadas

¹ SOUZA, *Os conceitos fundamentais...*, [2013] 2016, p. 9.

² HUIZINGA, *Homo ludens*, [1938] 2019.

bidimensionalmente³ em telas ou visores, processadas por computadores eletrônicos dos mais variados formatos — sejam eles consoles, portáteis, smartphones etc.⁴ Tais simulações são experimentadas pelos jogadores mediante o uso de uma interface manipulável de controle na qual os comandos são inseridos para, daí, após serem processadas, modificarem a informação audiovisual oferecida aos usuários.

Diferentemente de jogos como pega-pega, polícia e ladrão ou xadrez, em que as regras que ditam o funcionamento precisam ser reforçadas pelos próprios participantes e cujo mundo fantasioso separado da vida cotidiana depende inteiramente da imaginação dos jogadores e da materialidade de elementos físicos à sua disposição, os games, por se darem em âmbito digital de processamento computacional, permitem um grau maior de complexidade e controle das ações possíveis, assim como a elaboração de mundos ficcionais com componentes audiovisuais muito variados. Ian Bogost, game designer e teórico de games, afirma que os games são “um meio que nos permite atuar dentro das restrições de um mundo-modelo”, acentuando que, “diferentemente de jogos de parquinhos [*playgrounds*] ou de tabuleiros, videogames são computacionais, portanto, os mundos-modelo e os sistemas de regras que eles produzem podem ser bem mais complexos”.⁵

Para garantir a diferenciação entre os jogos de que falo aqui e os demais, há quem adote a locução “jogo eletrônico”, como é o caso de Guilherme Cianfarani, tradutor do livro *Marx no*

³ Há experimentos bastante recentes no desenrolar da epopeia dos games que buscam avançar para além da mera bidimensionalidade. Exemplos disso são o Nintendo 3DS e o Oculus Rift. O primeiro foi um pequeno portátil da empresa de games Nintendo, lançado em 2011. O aparelho gerava um efeito estereoscópico ao projetar duas imagens levemente anguladas em uma de suas duas telas. Ao fazê-lo, criava a ilusão de tridimensionalidade, permitindo, assim, executar games em visualização 3D sem a necessidade de óculos especiais. Quanto ao Oculus Rift — adquirido pela Meta (antiga Facebook) em 2014 —, ele não está mais disponível para aquisição, tendo sido substituído, atualmente, pelo Oculus Quest 2. Trata-se de um aparelho de processamento de imagens caracterizado como um *head-mounted display*. Possuindo duas telas, uma para cada olho, o headset é vestido pelo jogador em sua cabeça e, integrado com giroscópios, permite o processamento das imagens visualizadas em conformidade com o movimento de cabeça do jogador, criando a ilusão de que ele está de fato presente no ambiente do game. Em ambos os casos, porém, a ilusão de tridimensionalidade experimentada não escapa da interface bidimensional de telas.

⁴ São exemplos de consoles tanto os atuais Playstation 5 e Xbox Series X/S quanto os clássicos Atari 2600, Sega Master System ou Nintendo Entertainment System. A palavra “portáteis”, a seu turno, é uma metonímia que remete aos aparelhos dotados de portabilidade dedicados ao processamento de games. Diferentemente dos consoles, que são, em geral, aparelhos que precisam ser dispostos em um local fixo, conectados a uma tela para o processamento audiovisual do game, os portáteis possuem a própria tela e sistemas de áudio acoplados para o processamento sonoro. São exemplos de portáteis o clássico Game Boy, da Nintendo, o Playstation Portable, da Sony, e mesmo os Minigames Tetris frequentemente encontrados em lojas de utilidades gerais e papelarias. Já os smartphones, conquanto sejam, de fato, portáteis, não são, em regra, aparelhos dedicados ao processamento de games — ainda que, de fato, haja aparelhos focados em desempenho para gamers, como é o caso do Asus ROG Phone 3, dotado de elevada capacidade de processamento de games. Por fim, no quesito “etc.”, é possível incluir os mais variados exemplos de aparelhos eletrônicos, desde o híbrido Nintendo Switch — que pode funcionar como console ou portátil — até o Oculus Quest 2, que, não obstante dependa de um aparelho para processamento dos games, é tratado muitas vezes como uma unidade independente pelos consumidores e desenvolvedores de games, dadas as suas peculiaridades imersivas.

⁵ BOGOST, *How to do things with videogames*, 2011, pos. 145.

fliperama, de Jamie Woodcock. Segundo o tradutor, a palavra utilizada por Woodcock para se referir aos games no texto em seu idioma original é *videogames*, a qual, no Brasil, denota não os softwares jogados, mas os aparelhos nos quais esses softwares são processados. Apesar de a ressalva fazer algum sentido, “jogo eletrônico” é ainda uma expressão insuficiente porque, mais do que os componentes eletrônicos, importa a dimensão audiovisual baseada em processamento computacional de dados a partir de inputs inseridos pelo jogador para efetivamente termos aquilo que Woodcock chama de videogames. Há também a expressão “jogos de videogame”, que é, de fato, melhor do que a locução defendida por Cianfarini, razão pela qual dela farei uso vez ou outra para evitar a repetição excessiva da palavra “game”. Todavia, mesmo ela é problemática. Afinal, se, em nosso país, videogame é o nome dado para aparelhos nos quais os games são processados, o que dizer de jogos jogados em PCs ou smartphones, por exemplo?

Estabelecida a motivação para adotar a palavra “game” no intuito de definir meu objeto de estudo, é tempo de voltar ao relato sobre a construção e o conflito na estrada sob o sol escaldante da região próxima à cidade de Blackwater.

Como um jogo de ação e tiroteio no faroeste estadunidense, *Red Dead Redemption 2* definitivamente não era um game no qual eu esperava encontrar a construção de uma casa. E o mais impressionante era que, ainda que aquela fosse a primeira vez que meu personagem erguia com seus esforços uma construção, não era a primeira vez que eu me deparava com o processo construtivo no mundo do game. Anteriormente, próximo à cidade de Valentine, encontrei um senhor que, junto com seus filhos, construía uma casa de madeira. Bom, tentava construir. Como é de se esperar em games de mundo aberto,⁶ encontrar NPCs⁷ é sempre uma oportunidade para fazer uma tarefa secundária (ou *sidequest*, no jargão típico da área), e com aquele senhor não foi diferente. Chegando ao local, o homem e seus filhos estavam sendo atacados pelos O’Driscolls, um bando de foras da lei inimigo daquele a que eu pertencia — o bando Van der

⁶ Games de mundo aberto ou *open-world games* são aqueles nos quais são criados ambientes extensos que podem ser explorados pelo jogador através de seu avatar. O termo ‘mundo aberto’ faz referência ao fato de que eles criam um cenário amplo que pode ser explorado livremente pelo jogador de acordo com seu interesse, diferentemente do direcionamento ‘em corredores’ de games nos quais as opções de exploração dependem exclusivamente do desenrolar da trama.

⁷ O termo NPCs é a sigla de *non-playable characters*, cuja tradução literal seria “personagens não jogáveis”, mas que seria mais bem traduzido como “personagens não controlados” ou “personagens não controláveis”. Muito comuns nos games, esses personagens, que podem ser aliados, inimigos ou mesmo figurantes sem ligação direta com a trama, são normalmente figuras que representam algum papel para a caracterização do mundo ficcional retratado ou mesmo para direcionar o fluxo de uma história. É possível que personagens variem entre a condição de não controlados e controlados, como é o caso de Ellie, em *The Last of Us*, lançado para Playstation 4 em 2013. No game de ação, aventura e sobrevivência pós-apocalíptico, o jogador controla principalmente Joel, tendo Ellie como parceira NPC ao longo da maior parte da história. Em alguns momentos, porém, por motivos explicados pela narrativa, o jogador se vê no controle de Ellie, razão pela qual nesses períodos ela ultrapassa a sua condição de *non-playable* e se torna o avatar do jogador.

Linde, sobrenome de nosso líder, Dutch Van der Linde. De frente para inimigos históricos da minha gangue, não pensei duas vezes antes de distribuir projéteis de metal em alta velocidade para os adversários digitais. Uma vez instituída a ‘paz’, conversei com o homem, que me agradeceu e, inclusive, pediu que eu buscasse um carregamento de madeira para ele em uma madeireira próxima, a fim de que ele e os filhos dessem continuidade à construção. Prometeu-me que, uma vez terminada e vendida a casa, eu obteria o meu quinhão como recompensa pelo auxílio prestado. Interessado nos dólares e na boa ação — mais nesta do que naqueles, acredite ou não, porque o game tem um sistema de honra que influencia no final da história —, prontamente atendi ao seu pedido. Fiz a jornada de ida e volta, e entreguei-lhe a carga de madeira, pela qual paguei o absurdo de setenta e cinco dólares (uma fortuna para os padrões de 1899 nos Estados Unidos da América), e deixei-o em paz. Algumas semanas e missões depois, retornei ao local por acaso e encontrei a casa construída, com o homem aguardando-me para me entregar cento e cinquenta dólares como a minha parte do negócio.

É importante ressaltar novamente que o game sobre o qual estou falando é um game de ação, aventura, tiroteio, mortes e cavalgadas — com a eventual bebedeira, caso o jogador opte por frequentar assiduamente os *saloons*. Mas mesmo ali, naquele ambiente fantasioso de heroísmo ou vilania e violência, havia algo da produção ‘material’ do espaço, ainda que o ‘produto’ gerado não passasse de uma imagem digital, mas que, nem por isso, deixava de incluir, também imageticamente, elementos e técnicas construtivas na jogabilidade.

Antes, porém, de seguir falando sobre minha experiência com o game de faroeste, vale a pena explicar o conceito de *jogabilidade* que acabo de mencionar. Outra coringa no mundo dos games, a palavra é constantemente utilizada porque é esse o atributo que define os jogos de videogame como mídia específica. Jogabilidade, de maneira bastante resumida, diz respeito às características e mecânicas de um game que afetam a experiência de jogá-lo. O termo descreve a facilidade ou dificuldade com a qual um game pode ser jogado, quão responsivos são os controles, quão variadas e livres são as atividades que o personagem controlado pelo jogador pode executar e qual o grau de controle que o jogador possui sobre seu personagem para a execução de ações no game.

O problema de um termo como esse ser tão importante tem muito a ver com o fato de que se trata de uma característica cuja formulação ainda é muito recente. Por esse motivo, como alerta o sociólogo Graeme Kirkpatrick, “jogabilidade, assim como o prazer de apreciação da arte, é difícil de ser justificada pelo poder de uma definição mais afiada ou argumentos mais refinados. O conceito é evasivo: ou você entende ou não entende”. Inovação linguístico-

conceitual que surge em meados dos anos 1980, o conceito de jogabilidade, ao ser introduzido nos games “marca um tipo de ruptura ou quebra que estabelece um novo campo discursivo, com seu conjunto singular de questões e princípios próprios”. O termo original provém, como tantos outros termos desse universo, da língua inglesa — a palavra *gameplay* —, e passou a ser utilizado em revistas especializadas em 1983, mas àquela época com a grafia separada — *game play*. A partir de 1985, a contração *gameplay* tornou-se bem mais frequente, constituindo o termo pelo qual os jogadores poderiam discutir como era a sua experiência de jogar. Dessa maneira, a palavra instaura o campo discursivo específico dessa mídia que são os games e, ao mesmo tempo, inaugura uma categoria de análise dos jogos de videogame centrada na experiência do jogador, e não apenas nas qualidades imanentes do game criado. Ainda que obviamente ligada às mecânicas do próprio jogo de videogame e suas qualidades que estimulam sentidos (audição, visão, tato), pois remetia ao funcionamento do jogo, ela trazia à tona a importância de pensar *como* essas mecânicas e estímulos afetavam a experiência estética dos games.⁸

Os sentidos de ‘jogabilidade’ [*gameplay*] são determinados nas dificuldades dos jogadores de entenderem e avaliarem suas experiências. A semântica da jogabilidade gira em torno da maneira como o termo é empregado, não apenas nas análises nas revistas, mas também na cultura além delas. Sua introdução é sintomática da chegada de uma nova ordem discursiva que regula o sentido que as pessoas podem atribuir à sua atividade como jogadores de games. [...] Gostos e preferências subjetivas podem ser refletidos e compartilhados para além do alcance dos produtores de jogos e, ocasionalmente, até mesmo em oposição a eles. A demanda por uma jogabilidade de qualidade, expressa por meio de cartas e análises, exerce pressão sobre as empresas de jogos para criar produtos autênticos — games para os jogadores.⁹

Vale lembrar que é muito comum o uso da palavra original *gameplay* mesmo em textos escritos em português ao invés de *jogabilidade*. Em inglês, existe o termo *playability*, cuja tradução literal seria bem mais próxima de jogabilidade, mas, conforme explica Kirkpatrick, historicamente o conceito de *playability* não tinha a ver com o envolvimento do jogador e suas experiências, mas com a possibilidade de o game ser considerado jogável ou não. Como o jargão típico da área já é predominantemente anglófono, optei por dar prioridade ao uso de *jogabilidade* ao longo do texto, apesar de que com o sentido de *gameplay*.

Feitas essas ressalvas fundamentais para o entendimento da mídia singular sobre a qual discorro nesta tese, retornemos mais uma vez ao Oeste americano. Em *Red Dead Redemption 2*, no ato de construir a minha própria casa, eu — ou melhor, meu avatar, a figura digital através da qual eu executava ações naquele mundo de pixels entremeados — precisava me aproximar

⁸ KIRKPATRICK, *Computer games and the social imaginary*, 2013, pp. 78–85.

⁹ *Ibidem*, p. 80.

das pranchas de madeira, erguê-las junto com meu amigo, o NPC Charles, caminhar até o local de sua fixação e, executando alguns comandos indicados na tela mediante o ato físico de apertar botões no meu joystick, efetivamente construir. Esse não é um game de construção, então a inclusão de mecânicas que permitissem a liberdade de produção do espaço, tais como a delimitação de tamanho de cômodos, a disposição de esquadrias e a conformação da cobertura, teria sido um suplício a mais nos já extensos oito anos de produção do game, que já ficaram marcados, principalmente na sua reta final, pela tortuosa prática do *crunch*, atitude típica da indústria de games que impõe aos funcionários envolvidos no desenvolvimento de um jogo de videogame horas e horas a mais de trabalho árduo, prejudicando suas relações profissionais e familiares, bem como sua saúde física e mental.¹⁰ *Red Dead Redemption 2* já é repleto de diversas mecânicas acessórias de jogo, como caça, pesca, criação de armas, munições, medicamentos etc., estabelecendo uma jogabilidade bastante variada, além de conter toques de realismo gráfico que continuam a impressionar os jogadores anos após seu lançamento. Por esse motivo, a simplificação do processo de construção de uma casa no game é bastante justificada. Ao construir aquela edificação, eu obedecia a um caminho traçado pelos desenvolvedores do game para a confecção da moradia no meu rancho. Era, então, uma tarefa de construção resumida a simples atos eventuais pré-definidos, tais como levar uma prancha de madeira do ponto ‘A’ ao ponto ‘B’ e martelá-la à estrutura de *wood frame*. O processo era interrompido vez ou outra por *cutscenes*¹¹ que mostravam relances das etapas da construção, sem se perder em muitas ações repetitivas ou de longa duração, a fim de não tornar a experiência entediante para o jogador.

Essa simplificação da construção, a seu turno, era explicada narrativamente no game. Em certo ponto da aventura, decidido a criar um rancho em um terreno recém-adquirido, meu personagem e o Tio foram à cidade de Blackwater para comprar material. Lá chegando, um NPC vendedor que trabalhava no ramo construtivo nos apresentou um catálogo de casas pré-montadas, esclarecendo que, com a compra, teríamos acesso ao material e ao projeto arquitetônico. O Tio, meu personagem e mesmo o vendedor acentuaram como aquilo era um avanço incrível na construção, destacando como era fácil e fantástico poder escolher um projeto no qual constavam todas as instruções construtivas necessárias para completar o produto a ser obtido: a casa. Ah, claro, não passou batido para mim como o folgado Tio insistia, com o desenho em mãos, em que entendia alguma coisa do que Charles e eu estávamos fazendo enquanto colocávamos cada

¹⁰ SCHREIER, Inside Rockstar games' culture of crunch, 2018.

¹¹ A palavra *cutscenes* não tem uma tradução adequada, mas pode ser lida como “cenas de corte”. Elas são sequências que interrompem o jogar em um game e, funcionando como pequenos filmes, servem para apresentar informações sobre o mundo ficcional e seus personagens, bem como para fazer avançar o enredo em games com narrativas.

peça em seu lugar. Agindo como bom ditador, desfilava (quando estava acordado) com o desenho em suas mãos, dando orientações sobre o que nós, trabalhadores efetivamente envolvidos com a ação, deveríamos fazer. Esse amálgama entre sessões de jogo e *cutscenes* com teor cômico não deixava de revelar, para mim, como o que se passava ali era algo um tanto semelhante ao que se dá nos canteiros de obras, conforme apresentado nos vários escritos de Sérgio Ferro. Aquelas imagens em movimento evidenciavam eventos do mundo real sobre os quais eu já havia estudado. Com isso, lá estava eu, jogando um game de faroeste e contemplando uma versão simplificada e cômica da heteronomia nos canteiros. E tudo isso que acabo de relatar foi somente uma nesga do conteúdo relativo ao tema da produção do espaço na aventura de Arthur Morgan, John Marston e dos membros do bando Van der Linde.

Red Dead Redemption 2 é constantemente lembrado pelo seu grau de realismo e por sua fidelidade visual na criação do mundo digital em que se desenrola a divertida simulação. Certamente, esse é um mundo que facilmente seria — e, de fato, é! — aclamado como imersivo. Não seria mentira dizer que metaforicamente me senti dentro da narrativa, vivenciando digitalmente aquele universo fictício. Claro, como argumentarei ao longo desta tese e com base principalmente nos trabalhos de Janet Murray, Jane McGonigal e Suely Fragoso, eu não esquecia que aquilo era um game. Minha consciência apresentava-se num estado dual de tal maneira que, ao mesmo tempo que experimentava os dilemas do faroeste, eu sabia que aquilo era faz de conta e eu precisava ficar atento ao interfone ou a pizza que eu havia encomendado não chegaria à minha mesa. Por isso a imersão de que falo não é uma ausência de consciência do mundo físico, mas uma *encenação da crença*, como argumenta Fragoso,¹² o que permite a experiência estética de, pelos comandos no controle, envolver-me com aquela simulação de maneira significativa, a tal ponto que eu poderia fingir que acreditava que o que se passava na tela era real. Envolvido, a desconexão entre os movimentos manuais que eu fazia no controle (o apertar de uma combinação determinada de botões, o inclinar de uma alavanca) e as ações do avatar no game (o tiro que ele dispara, o seu caminhar pela cidade de Saint Dennis) deixa de importar. Eu estava tocando o controle, mas essa interface física era invisibilizada porque o que importava era que meu personagem agia com movimentos complexos no mundo digital.¹³

“Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos

¹² FRAGOSO, Imersão em games, 2013.

¹³ KIRKPATRICK, Controller, hand, screen, 2009.

envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial.¹⁴

Essa imersão, a seu turno, não é garantida somente pelos gráficos estonteantes de *Red Dead Redemption 2* — e, acredite, eles o são! — ou por uma história incrível e personagens carismáticos e cativantes — o que também é uma marca desse game. Em grande parte, a imersão se dá porque o jogador, mediante um processo de encenação da crença, *quer que a experiência seja coesa* e, para isso, ele complementa as lacunas do mundo digital, conferindo-lhe sentido e completude pela ativação do imaginário sócio-espacial com que ele ou ela, jogador ou jogadora, foi socialmente fabricado(a). Essa complementação, por sua vez, só é possível porque, talvez sem que os programadores se dessem conta disso, foram programadas instituições, práticas e imagens que fazem sentido sob um imaginário sócio-espacial específico que, por sua vez, garante a coesão interna da simulação lúdica quando ela é jogada porque o que está programado coincide em graus variados com as expectativas sócio-espaciais do jogador ou da jogadora, permitindo essa interação — ou mesmo *integração*. Aderindo à simulação do game, o jogador ou a jogadora deixa a sua sensibilidade ser capturada pelo digital — de fato, *quer que sua sensibilidade seja capturada* —, e isso tem implicações sobre a experiência estética do jogar. No estado voluntário de consciência dual, quem joga não apenas age, mas sente e compreende a partir do que se desenrola no mundo digital. Por essa razão, é possível supor que essa construção de sensações e de sentidos também se alastra para fora daí, afinal as referências imagéticas da simulação influenciam a construção do imaginário sócio-espacial daquele que com elas interage.

O imaginário, essa dimensão não explícita da experiência humana que confere sentido ao que é social e, concomitantemente, espacial, abastece o processo de interpretação e compreensão do mundo digital do game. Ao jogar, o jogador entende o que se passa no game não só porque frequentemente há instruções sobre objetivos e ações a serem realizadas. Grande parte dessa compreensão imersiva é oriunda do fato de que o imaginário sócio-espacial programado no game se mistura ao imaginário sócio-espacial do jogador, num processo de retroalimentação e preenchimento de lacunas. Qualquer mundo ficcional é necessariamente limitado quando comparado ao mundo real, por mais megalomânicas que sejam suas pretensões. Games como aqueles da série *Mass Effect* propõem epopeias de exploração de galáxias distantes, em confronto com sociedades alienígenas, em que a heroica personagem principal controlada pelo

¹⁴ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 102.

jogador desafia forças primordiais de confins desconhecidos do universo. Mas mesmo isso é limitado. Só alguns aspectos desse universo ficcional são presentificados na representação explicitamente, e muitos deles são apenas pressupostos. Por mais que jogos de videogame incluam tutoriais sobre as mecânicas de funcionamento daquele mundo e sobre aspectos constitutivos do universo digital, nem tudo precisa ser explicado. De fato, muitos desse aspectos constitutivos não são nem sequer mencionados explicitamente aos jogadores. Cabe, assim, a estes últimos preencher as lacunas do mundo fictício, e eles não o fazem somente com relações lógicas de dedução de sentido, mas também com base naquilo que cada um de nós aprende no seu processo de fabricação social.

Em *Red Dead Redemption 2*, por exemplo, a simples existência de projetos desenhados para a construção de casas pré-montadas em um game de faroeste que busca ser o mais condizente possível com a realidade evidencia um traço naturalizado em nossa sociedade quanto à produção do espaço. O game não me explica que o desenho de edificações, ao menos desde o gótico tardio, quando tem início “a aparição do arquiteto e do desenho separado”, passa a orientar os canteiros quando os arquitetos não estão presentes.¹⁵ Ele também não me explica que esse mesmo desenho é ainda hoje utilizado como ferramenta de controle do canteiro de obras, nem mesmo se preocupa em explicar para o jogador a questão básica de que um manual de instruções serve como peça gráfica e discursiva instrutiva para orientar a construção ou produção de um objeto (no caso, uma casa). Nada disso precisa ser detalhadamente contado para os jogadores, porque seu imaginário evoca traços semelhantes àqueles dos desenvolvedores do game em questão, fazendo parecer a ambos os lados desse diálogo velado que aquilo é, em suma, algo ‘natural’. Isso é acentuado numa sociedade de homogeneização imagética ampla, em que as imagens circulam globalmente graças às conexões digitais tecnológicas existentes. Afinal, hoje em dia não é razoável pensar que, para construir uma casa, eu precisaria de um projeto ou ao menos poderia ter acesso a um?

Isso não quer dizer, obviamente, que toda construção que encontramos nas cidades seja produzida a partir de um projeto arquitetônico. Muito pelo contrário, é bem provável que a maior parte dos objetos arquitetônicos urbanos tenha sido criada sem a formalização de um projeto. A própria cisão entre *projetar, construir e usar* como três momentos distintos relativamente ao espaço é fruto de um processo de racionalização da produção do espaço que interessa ao capital, não aos indivíduos. Todavia, imagens como a figura do arquiteto, a organização do canteiro de obras e a existência de desenhos técnicos que guiam a construção não são incomuns,

¹⁵ FERRO, *Construção do desenho clássico*, 2021, p. 47.

sendo fabricadas e disseminadas por mídias distintas, além, é claro, de existirem no mundo de nossa realidade cotidiana. Esse reforço imagético é ainda mais agravado na cultura da convergência de que fala Henry Jenkins.¹⁶ A convergência como fenômeno cultural implica que significações sociais iguais, semelhantes ou complementares são apresentadas em várias mídias, estabelecendo conexões transmidiáticas a fim de construir um todo significativo mais amplo do que suas parcelas individuais, ao mesmo tempo que reforçam a importância de cada parte para o todo. Se isso é válido para uma saga pop como *Star Wars*, em que filmes, games e quadrinhos cooperam para a criação de um universo coeso, a mesma ideia pode valer para a construção do imaginário com base no qual são fabricados os indivíduos. Nessa linha, as expectativas que estes últimos têm com relação a quais são os traços corretos — ou melhor, que *fazem sentido* — para constituir uma sociedade ou seu espaço são midiaticamente reforçadas. Afinal, quanto mais eu lido com significações imaginárias iguais, semelhantes ou complementares, maior é a naturalização dessas significações para mim e mais forte se torna a minha adesão psíquica ao formato sócio-espacial por elas predicado.

Por essas razões, neste trabalho, estudo a relevância dos games para o imaginário sócio-espacial e vice-versa. Interessa-me fundamentalmente saber como os games podem influir sobre imaginários sócio-espaciais, graças às imagens que eles produzem e às peculiaridades da experiência estética de jogá-los. Procuro, dessa maneira, entender como essa mídia tão singular afeta o sentido de mundo sócio-espacial que construímos em sociedade.

A fim de cumprir esse objetivo, o leitor ou a leitora logo perceberá que o percurso faz algumas curvas. Primeiramente, esforço-me para delimitar o que entendo por imaginário. Esse conceito, como espero conseguir demonstrar, está longe de ser um conjunto cristalizado de imagens, referindo-se antes a um *motor de construção de sentido*. Isso torna a discussão mais complexa porque o imaginário não tem um contorno delimitado; por estar ligado à ordem da experiência, ele permanece sob constante processo de atualização, produção e reprodução, fluido e magmático. A criação, em Castoriadis, que é fundamentada no imaginário, é inerente ao social, razão pela qual a sociedade, para ele, é histórica, é construção de si mesma — ainda que a construção se revele uma reprodução conservadora do que já está instituído. O social, então, existe graças ao imaginário, que pode transformar ou conservar.

Vale dizer que esta não é a primeira vez que me interesso pelo estudo do imaginário. Na minha dissertação de mestrado intitulada *Em busca do imaginário espacial: uma articulação entre Castoriadis e Lefebvre*, procurei entender o que é o imaginário no sentido específico que

¹⁶ JENKINS, *Cultura da convergência*, [2006] 2015.

lhe confere Cornelius Castoriadis, mas, além disso, busquei relacioná-lo a uma dimensão pouco estudada pelo pensador greco-francês. Ao recorrer aos escritos de Henri Lefebvre, comecei o salto em direção a um imaginário que propõe não somente dar sentido a relações sociais abstratas. Com Lefebvre, verifiquei como tais relações não podem ser somente históricas, mas precisam ser também espaciais, pois *relações sociais são manifestadas espacialmente em espaço social*.

Inicialmente, como o título de minha dissertação revela, enfatizei a dimensão espacial para conferir-lhe o destaque que merecia — daí, portanto, *imaginário espacial*. Agora, porém, baseado nos estudos de Marcelo Lopes de Souza e em trabalhos desenvolvidos por membros do Grupo MOM – Morar de Outras Maneiras — dentre os quais se destacam Silke Kapp, Ana Paula Baltazar e Roberto E. dos Santos —, opto pela escrita *imaginário sócio-espacial*. Ainda que em oposição à prescrição do uso do hífen pelo Acordo Ortográfico de Língua Portuguesa de 2009, para o qual a grafia deveria ser “socioespacial”, a expressão com o hífen destaca a importância dessas duas dimensões: o social e o espacial, imbricados e, sobretudo, tensionados um com o outro.

Preciso alertar o leitor ou a leitora de que não farei aqui um compêndio enciclopédico de teorias do imaginário, o que iria muito além dos propósitos deste texto. Meu objetivo neste estudo é investigar especificamente aquilo que chamo de imaginário sócio-espacial, fazendo-o a partir dos videogames, a fim de apresentar hipóteses sobre seus efeitos e relações. Quero, então, munido do conceito de imaginário sócio-espacial e consciente do panorama hiperimagético da sociedade contemporânea e do papel das diversas mídias no processo de fabricação social dos indivíduos, investigar como o motor de sentido socialmente partilhado, o imaginário sócio-espacial, encontra terreno fértil nos videogames.

De caráter ensaístico, este trabalho busca elaborar um arcabouço teórico para especular sobre como os games podem servir de meio para entender a sociedade que os cria, bem como meio para a disseminação de imaginários sócio-espaciais, reforçando-o ou (raramente nos games aqui estudados) criticando-o. Além disso, quero pensar sobre como os games podem, ao mesmo tempo, servir como instrumentos de apaziguamento da transformação social pela captura da energia revolucionária no universo lúdico digital. Ao lidarem com significações operantes imaginárias que reforçam as expectativas sócio-espaciais dos jogadores e das jogadoras sobre como a sociedade deve ser, ou mesmo ao criarem um meio divertido de reação crítica a essas significações operantes, com games que apelam para a revolução contra o que está instituído — tais como *Watch Dogs: Legion* e *Fallout 3* —, os jogos de videogame, seja por servirem

de fonte para o abastecimento de imaginários, seja por servirem de diversão (no sentido específico de *divergir*, curvar ou dirigir para outros lados ou outras direções) de energia crítica revolucionária, afetam os processos de construção de imaginários sócio-espaciais porque oferecem experiências a partir das quais esses imaginários são construídos e nas quais impulsos transformadores podem ser saciados.

Vale destacar que todo o meu esforço neste texto é ainda uma aproximação dos estudos do imaginário, não uma conclusão que busque encerrar as dificuldades de um fenômeno tão complexo. Com discussões inflamadas com grandes variações de temperatura, nas quais tomam parte autores os mais diversos, tais como Gaston Bachelard, Carl Gustav Jung, Gilbert Durand, Jacques Lacan, Jean-Paul Sartre, Cornelius Castoriadis, Edgar Morin, Bronislaw Baczko, Michel Maffesoli e Paul Ricoeur (para citar apenas alguns), o tema do imaginário é amplo e não muito afeito a simplificações objetivas. Por esse motivo, precisei limitar o escopo de minhas elaborações, até para não me perder na formulação de um conceito acabado de imaginário — tarefa não apenas impossível porque ilógica (como fechar um conceito cuja essência é a abertura à criação, uma dimensão da experiência humana que não se restringe aos limites estreitos do simbolicamente representável no momento mesmo de determinação do conceito?), mas também malvista por alguns teóricos dedicados ao assunto.

Cumprе esclarecer também que o imaginário sobre o qual discorro não é um conjunto de imagens ou figuras propriamente ditas, ainda que as envolva. No sentido trabalhado neste texto, o imaginário é, antes de tudo, parte fundante da experiência criativa humana, um motor ou matriz de construção social de sentido. Ele não é um conjunto definido de coisas ou imagens, mas a *origem do social e de suas imagens*. Instituído socialmente, o imaginário de uma sociedade dá sentido para a própria existência desta última, afinal a vida social não é uma consequência natural/biológica da aglomeração de pessoas. O social, portanto, aparece como algo qualitativamente diferente do natural, ainda que ambos sejam relacionados. As imagens que instituímos para a existência da sociedade, manifestadas em instituições como família, religião ou Estado, não são inevitáveis consequências do desenvolvimento humano, mas redes simbólicas e funcionais desenhadas de tal forma que fazem sentido apenas sob um manto — ou *magma*, como preferiria Castoriadis — imaginário específico. O desenho (ou imagem, ou instituição) Estado, que para muitos pode parecer um passo natural na evolução social, é uma rede organizacional que só faz sentido sob um imaginário específico. Por isso Pierre Clastres destaca como as sociedades não hierárquicas com as quais teve contato não eram sociedades *sem* Estado, mas *contra* o Estado; para elas, não fazia sentido a hierarquia organizacional decisória que é marca

do Estado moderno como o conhecemos.¹⁷ Há, portanto, uma matriz ou núcleo orientador no qual as instituições de uma sociedade fazem sentido para ela, algo que as institui. Para persistir ou mesmo para se modificar, o social depende dessa matriz ou núcleo que organiza o sentido da vida para além do biológico. É essa matriz que justifica que algo deve ser (socialmente) tal como é (socialmente); a esse núcleo, matriz ou magma de magmas — nos dizeres de Castoriadis — dá-se o nome de *imaginário social*.

Porém, como dito, faltou a Castoriadis grifar a importância do espaço, pois é somente como espaço que a materialidade das relações e instituições sociais se evidencia. Sendo assim, o imaginário sobre o qual escrevo não é o nome genérico que se dá àquilo que é fantasioso ou imagético, talvez até ilusório e mentiroso; o imaginário do qual falo é algo estreitamente ligado às relações sociais de produção concreta de mundo, não só como instituições abstratas envelopadas em nomes como *família*, *empresa* ou *Estado*, mas a família concreta, a empresa concreta, o Estado concreto e suas relações na sociedade, tudo isso manifestado espacialmente. Portanto, um *imaginário sócio-espacial*.

Pode soar um pouco incoerente falar de imaginário sócio-espacial nesse sentido tão concreto e tomar como objeto de estudo algo tão, bom, *digital*. Games são sistemas de regras e mundos ficcionais digitais, processados audiovisualmente por instrumentos computacionais, os quais podem ser dedicados especificamente para isso (ex.: consoles como *Playstation*, *Xbox* e *Nintendo Switch*) ou desempenhar outras funções para além dos games (PCs e smartphones). Por mais que haja interesse de empresas produtoras de games em tornar mais dinâmicos os controles nos quais os jogadores inserem comandos, incluindo ações realizadas com o corpo inteiro (como era no Kinect, controle de movimento criado para os consoles da Microsoft) ou com partes do corpo (como ocorre com consoles da Nintendo desde o lançamento do console Wii, em que movimentos com braços são computados pelo sistema através de joysticks com sensores giroscópios e acelerômetros), os mundos ficcionais dos games continuam sendo digitais. Talvez seja possível argumentar que games de realidade aumentada (ou ARGs, na sigla em inglês para *augmented reality games*), como *Pokémon GO*, game de sucesso da Niantic,¹⁸ não são completamente digitais; mas dificilmente seriam considerados mais concretos do que digitais. Afinal, nesse game para smartphones, os jogadores, caminhando pela cidade com seus

¹⁷ CLASTRES, *A sociedade contra o Estado*, [1974] 2003.

¹⁸ Só para se ter uma ideia do sucesso de *Pokémon GO*, é interessante ler a matéria de Rory Tingle, publicada em 16 de julho de 2016 — apenas dez dias após o lançamento. Segundo o autor e conforme evidência em vídeo disponibilizada na reportagem, pessoas que jogavam *Pokémon GO* provocaram o caos no Central Park na cidade de New York para tentarem capturar um monstinho raro com seus smartphones. Ver: TINGLE, *Chaos in Central Park...*, 2016.

games abertos em seu dispositivo e com seu GPS ativado, podem ser informados na tela de seus aparelhos que há um pequeno monstinho digital que pode ser capturado com o arremesso preciso de uma *pokebola*. Tendo sucesso na captura, o bichinho ficcional capturado entra para a sua coleção de monstros de bolso — os *pocket monsters*, de onde surge a palavra *pokémon*. O fato de ser, à primeira vista,¹⁹ necessário ao jogador caminhar com os próprios pés pela cidade para só assim encontrar os monstinhos digitais que aparecem na tela do seu smartphone abre uma dimensão concreta interessante para pensar tais games como prioritariamente físicos, mas, no final, mesmo a experiência desse game continua sendo abastecida por informações digitais, não materiais. Por que, então, insistir em falar de games?

Alguns aspectos me fazem pensar nos games como uma fonte interessante para a investigação do imaginário sócio-espacial. O primeiro motivo, para os fins deste estudo, é a já referida relação de imbricação entre o imaginário sócio-espacial envolvido na criação dos mundos ficcionais e o imaginário sócio-espacial dos jogadores. Como dito, mundos ficcionais são limitados. Lacunas ocorrem, mas precisam ser preenchidas pelos jogadores para que a simulação lúdica faça sentido. É comum ver reclamações sobre coisas ilógicas em games,²⁰ mas é igualmente comum ver comentários elogiosos sobre games cuja associação entre mecânicas e narrativa simplesmente faz sentido, criando uma ‘realidade digital completa’. Ela, porém, não tem nada de ‘completa’. Acontece que muito do que não é dito é preenchido pelo jogador. Nesse encontro velado que gera a compreensão, precisa haver algo em comum. Identificar as ausências e os pressupostos de um game passíveis de preenchimento pelos jogadores é fazer deles meios para que se possa identificar traços de imaginário sócio-espacial e, assim, viabilizar a

¹⁹ Destaco que isso não é especialmente uma obrigatoriedade porque não são poucos os casos de jogadores que hackearam o game para poderem simular o caminhar pela cidade com seus smartphones, a fim de caçar os monstinhos sem sair do conforto de suas casas. Além disso, há exemplo de jogadores que acoplam seus celulares a drones e pilotam os veículos pela vizinhança. Esse é o caso do famoso YouTuber sueco Felix Arvid Ulf Kjellberg, conhecido pela alcunha PewDiePie, que postou um vídeo no qual testava a alternativa. O pânico de que desse errado e ele perdesse o drone era visível, e a técnica não foi nada eficiente, gerando apenas uma captura. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9OBh4CypICU&ab_channel=PewDiePie>. Acesso em: 14 jun. 2023.

²⁰ A esse respeito, recomendo assistir ao vídeo “10 unrealistic gameplay mechanics that suck”, do canal Gameranx, disponível em: <<https://youtu.be/kIviMF9dBF8>>. Nele, o narrador relata dez coisas não realistas que são mecânicas de games. Um dos aspectos citados diz respeito a uma atividade muito comum em games com elementos para criação de armaduras ou itens mágicos. Nesses games, para poder realizar determinada atividade, o jogador deve, controlando seu personagem, coletar uma série de recursos primeiro. É bem comum, por exemplo, que, para criar uma ‘espada da fúria do dragão’ (normalmente, os nomes desses itens tendem a enfatizar quão épicos eles são), ele precise de um número específico de garras de dragão. Assim, ao partir em uma aventura e se defrontar com um dragão, o jogador tem para si que, ao derrotá-lo, obterá ao menos dois exemplares do objeto — isso se entendermos que cada ‘garra’ corresponde a uma das patas frontais do monstro. Porém, assim que aniquila a criatura, nada. Recebe alguns itens genéricos, mas nenhuma garra de dragão. Isso tem relação com mecânicas de jogo que levam o jogador a dedicar tempo para obter os recursos, mas é fato que isso não faz sentido lógico no mundo ficcional: se o dragão tinha duas garras quando o derrotei, ele deveria ter duas garras disponíveis para coleta após ser derrotado!

crítica do que está instituído, revelando-se aí uma potência didática de experimentação crítica da sociedade a partir dos games. Parafraseando Eugênio Bucci, mas substituindo a palavra ‘ideologia’ — que ele adota — por ‘imaginário’ — que é de outra natureza e mais amplo, conforme explicarei mais à frente —, é possível afirmar que “uma sociedade pode revelar mais de seu *imaginário* em suas formas ficcionais do que nos discursos de seus líderes políticos. Justamente lá, onde não é explícito, ele é mais atuante. O *imaginário* não prima por ser explícito”.²¹

Outro motivo é a relevância social que os games vêm assumindo na nossa sociedade. Como espero demonstrar com o auxílio principalmente dos estudos de Graeme Kirkpatrick, Henry Jenkins e Eugênio Bucci, os jogos de videogame são a expressão atual de como a sociedade entende o que é o jogar com artefatos complexos, correspondendo, ainda, a uma estratégia ou mesmo instituição do capital para amenizar a condição existencial de fragmentação da identidade na sociedade de consumo.²²

Além disso, hoje em dia, essa mídia não é apenas um recurso de entretenimento extremamente popular em suas diversas conformações possíveis, mas também tem se tornado um veículo de socialização a mais. Isso se dá tanto no que diz respeito, por exemplo, à disseminação de informações e valores quanto no que tange à criação de extensas comunidades de jogadores que se unem, ainda que somente em fóruns de internet, para discutir o tema ou jogar games uns com os outros. Obviamente nem tudo são flores nesse jardim. Jamie Woodcock, por exemplo, escreve sobre como as comunidades gamers são algumas vezes ninho de formação de visões extremistas, tal como se evidencia na relação entre a ascensão da extrema direita norte-americana e comunidades de jogadores de videogames com tendências misóginas e violentas, afirmando em sua conclusão que, “[d]o Gamergate à Alt-Right, nós não podemos mais ignorar que os jogos sejam um campo de luta cultural”.²³ Segundo Woodcock:

[...] o movimento Gamergate começou no 8chan, um site onde insultos racistas e sexistas são comuns e o ‘xingamento é quase obrigatório’. A trollagem é também predominante, assim como métodos mais extremos, como ‘doxing’ (achar e publicar material privado ou identificado sobre alguém). Esse movimento deixou os fóruns e se desenvolveu em uma campanha *online* de perseguição usando a *hashtag* #GamerGate,

²¹ Bucci, A superindústria do imaginário, 2021, p. 210. No original: “Uma sociedade pode revelar mais de sua ideologia em suas formas ficcionais do que nos discursos dos seus líderes políticos. Justamente lá, onde não é explícita, ela é mais atuante. A ideologia não prima por ser explícita”.

²² KIRKPATRICK, *Computer games and the social imaginary*, 2013; JENKINS, *Cultura da convergência*, [2006] 2015; BUCCI, *Superindústria do imaginário*, 2021.

²³ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 258.

mirando as desenvolvedoras de jogo Zoë Quinn²⁴ e Brianna Wu²⁵, a crítica feminista Anita Sarkeesian²⁶ e várias outras, incluindo acadêmicas. Conforme a campanha aumentava, métodos de perseguição e assédio começaram, incluindo *doxing*, ameaças de violências sexuais e ameaças de morte. [...] Os “gamergaters” formaram uma mobilização virtual, direcionada contra vozes alternativas, críticos e novas formas de representatividade nos jogos eletrônicos. [...] Embora tenha havido um crescimento da política reacionária na internet de maneira geral, comentaristas como Matt Less notaram que “as semelhanças entre o Gamergate e o movimento *online* de extrema direita, os Alt-Right” são “enormes, surpreendentes e de forma nenhuma uma coincidência”.²⁷

Nota-se, então, que os games, em associação com as redes sociais e o anonimato que lhes é característico, são, de fato, um terreno fértil para que significações imaginárias violentas possam ser cultivadas. Se eles são esse *meio* com base no qual traços do imaginário sócio-espacial podem ser reafirmados ou colocados em prática, ainda que num universo ficcional digital, é preciso tomar essa mídia em mãos e investigá-la. Afinal, como alerta Bucci, “o entretenimento proporciona as identificações que levam ao ódio ou à idolatria e fabrica os *standards* estéticos das ‘partilhas do sensível’”.²⁸ É preciso, dessa maneira, colocar essa mídia sob o olhar atento do microscópio da crítica. Só assim o universo de significações imaginárias que a cerca, as quais são normalmente odiosas e reacionárias, poderá ser transformado em prol da disseminação de imagens e significações imaginárias mais afinadas com as *utopias possíveis* de que fala Ernst Bloch, com seu otimismo militante crítico e seu romantismo revolucionário.²⁹ É preciso desenvolver a consciência de que os games são um meio com base no qual a sociedade pode colocar a si mesma sob investigação, nesse processo permanente de construção imaginária de si própria. Conforme conclui Gonzalo Frasca no encerramento de sua dissertação:

²⁴ Zoë Quinn é uma desenvolvedora de games e escritora nascida nos Estados Unidos em 1987, e coautora de *Depression Quest*, juntamente com Patrick Lindsey e Isaac Shankler. Nessa narrativa interativa, no limiar entre o game e o hipertexto, cabe ao jogador escolher os caminhos que quer tomar. A principal mecânica consiste em impedir que o jogador faça certas escolhas que, à primeira vista, poderiam ser consideradas as melhores, mais lógicas ou corretas, em razão de o protagonista estar lidando com sua depressão, sendo, portanto, incapaz de optar até mesmo por ações simples algumas vezes. A toxicidade machista do mundo gamer fica escancarada no caso de Quinn, pois, com o lançamento de um game tão profundamente afetivo como esse, a desenvolvedora começou a receber ameaças, inclusive de estupro enviadas por correio para sua residência pessoal, sob a acusação falsa de ter sido favorecida pela mídia crítica de games por ser uma mulher que teria se envolvido romanticamente com autores das críticas positivas para recebê-las. Seu caso desencadeou o movimento Gamergate.

²⁵ Brianna Wu é uma desenvolvedora de games estadunidense que denunciava e ridicularizava comportamentos e simpatizantes do movimento misógino Gamergate. Foi, por isso, um dos alvos preferidos para assédio pelo grupo e teve seus dados vazados por usuários anônimos em fóruns online, tendo recebido ameaças de estupro e morte reiteradas vezes, o que lhe deixou com estresse pós-traumático.

²⁶ Crítica midiática feminista, Anita Sarkeesian nasceu no Canadá em 1983. Autora da série de vídeos *Tropes vs. Women in videogames*, na qual analisa os tropos e imagens das mulheres nos games. Quando do lançamento da campanha do Kickstarter para financiar esse projeto, tornou-se alvo do grupo misógino dos “gamergaters”, tendo sofrido ameaças à sua vida e ameaças de estupro, além de ataques hackers a seu site e vazamento de seus dados.

²⁷ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, pp. 245–247.

²⁸ BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, p. 71.

²⁹ BLOCH, *O princípio esperança*, [1959] 2005.

[...] videogames não são uma mídia trivial fadada a servir meramente como entretenimento, mas eles também podem ser uma forma de representação poderosa que encoraja o pensamento crítico, o empoderamento pessoal e a transformação social.³⁰

Claro, seria ingênuo pensar que os games vão transformar o mundo ao transformarem os valores pessoais dos indivíduos, tal como propõe Jane McGonigal,³¹ afinal não há libertação ‘da consciência’ por si só. A libertação transformadora da sociedade precisa ser material e histórica; ela, portanto, não é “um ato de pensamento, e é ocasionada por condições históricas, pelas com[dições] da indústria, do co[mércio], [da agricul]tura, do inter[câmbio] [...]”.³² Mas, tendo em vista que a transformação é consciência prática em ação no âmbito social, buscando as utopias possíveis, é preciso compreender a relação dos games com o imaginário, esse magma que abarca as condições materiais e as significações instituintes da sociedade. Seria temerário deixar de estudar com profundidade o papel das imagens imersivas dos games na contemporaneidade. Afinal, esta última, como bem lembra Bucci, é excessivamente imagética, de tal modo que o peso da imagem não é um aspecto supérfluo ou acidental da nossa sociedade, mas algo fundamental no âmbito dessa *superindústria do imaginário*.³³

Ademais, para além de ser fonte de investigação do imaginário sócio-espacial e da relevância social dos games, existe aquilo que chamarei aqui de *captura do sensível*. A expressão, livremente inspirada na ideia da partilha do sensível de Jacques Rancière, guarda relações um tanto distantes com o conceito do autor francês.

Para Rancière, falar de uma partilha do sensível é reconhecer, concomitantemente, que o mundo sensível é criado de forma (com)partilhada pela sociedade, mas, ao mesmo tempo, nem todos os seus membros experienciam o sensível da mesma maneira, razão pela qual a cada um é atribuída uma parte ou partilha do todo.³⁴ Portanto, quando falo de uma captura do sensível, parto, inicialmente, dessa ideia de Rancière acerca de uma criação social e coletiva do sensível e da sua experimentação parcial por cada indivíduo. Apesar da inspiração inicial, o conceito de captura do sensível que aqui formulo é bem diferente daquele, até porque ao passo que o pensador francês fala da partilha do mundo social sensível, eu falo da captura da sensibilidade em mundos digitais. Meu conceito, portanto, volta-se especificamente para o universo dos jogos de videogame, ou, mais precisamente, para o ato de jogar games. Quando o indivíduo joga, ele voluntariamente se deixa imergir na mídia, a partir do processo de encenação da crença

³⁰ FRASCA, *Videogames of the oppressed*, 2001, p. 114.

³¹ MCGONIGAL, *A realidade em jogo*, [2011] 2012.

³² MARX & ENGELS, *A ideologia alemã*, [1845–1846] 2007, p. 29. Colchetes presentes no original citado.

³³ BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021.

³⁴ RANCIÈRE, *A partilha do sensível*, [2000] 2005, p. 15.

viabilizado, ao menos parcialmente, pela comunhão de significações imaginárias entre o jogador e o mundo digital programado. Nessa adesão imersiva de si mesmo no game, voluntária e não total — afinal *não me esqueço de que aquilo é só um game* —, encontro aí evidências de que, de certo modo, há uma captura da sensibilidade cotidiana pela tela e pelo mundo digital, os quais se tornam fontes de construção de sentido de mundo. Assim, especificamente com relação à produção do espaço, é possível inferir que a imagem bidimensional se torna a referência a partir da qual o indivíduo pensa o mundo; a materialidade sensível da vida cotidiana é, assim, afastada. Do mesmo modo, envolvido nessa captura voluntária de si mesmo, o indivíduo direciona sua energia pessoal para o game, local no qual suas ações evidentemente importam, como explicitamente deixam claro as telas de vitória quando um jogador derrota um inimigo poderoso no difícil game *Bloodborne*, por exemplo. Os ganhos de diversão e de sensação de atingir um objetivo são palpáveis.

Ainda que seja preciso destacar a importância de filmes, séries ou mesmo do teatro de palco para processos de fabricação social dos membros da sociedade, os quais, ao interagirem com as imagens apresentadas naqueles meios, obtêm informações sobre os arranjos, os símbolos e as expectativas sociais instituídas, os games também precisam ser estudados, até porque lidam com um tipo de experiência midiática *qualitativamente diferente* daquelas outras mídias. Nem pior, nem melhor, mas de fato incomparáveis entre si nesses termos, todas essas mídias afetam os processos de construção de sentido para os indivíduos, cada qual a seu modo, não sendo minha pretensão, com este trabalho, investigar o porquê de experiências com determinada mídia poderem ser diferentes para várias pessoas.

É bastante possível que, quando uma pessoa assista a um filme, ela experimente um envolvimento bem maior do que talvez pudesse experimentar se tentasse jogar um jogo de videogame. A falta de familiaridade com as interfaces de controle, por exemplo, pode tornar difícil ou mesmo desgastante a tentativa de imersão em um game. De outro lado, para gamers extremamente familiarizados com as interfaces de controle e com uma prática de anos que lhes confere a destreza necessária para não precisarem ficar se lembrando a todo momento de onde está cada botão e qual a função de cada um, a manipulação da interface física quase desaparece, e a imersão é quase garantida pela ‘sensação de controle’. Nesse sentido, o mesmo elemento que afasta ou inibe a imersão de muitas pessoas com os produtos dessa mídia é o que garante ou, no mínimo, contribui para a imersão catártica de outras. Por isso, seria bastante arriscado tentar propor uma gradação de imersão com base no tipo de mídia discutido — erro em que eu

mesmo havia incorrido inicialmente, quando do desenvolvimento desta pesquisa.³⁵ As variáveis são muitas. Importa, então, tentar pensar não uma comparação entre as mídias, mas o que caracteriza os games, diferenciando-os das demais. A distinção, a seu turno, parece-me ligada à jogabilidade e à ideia de controle sobre o desenvolvimento das ações no game.

Por mais que haja, de fato, experimentações com o convite à participação do espectador em alguns filmes ou mesmo no teatro, quando aquele que assiste é chamado a tomar decisões, essas situações são excepcionais, como é o caso do Teatro do Oprimido de Augusto Boal, inspiração para a proposta de Gonzalo Frasca dos *Videogames do oprimido*.³⁶ Via de regra, nessas mídias, cabe ao espectador a função de esperar o desenvolvimento de algo que já está ali planejado para ocorrer, conforme um roteiro. Claro, essa expectativa da audiência não significa, como bem alerta Fragoso, uma sujeição passiva ao que ocorre na tela ou no palco. Os indivíduos não *suspendem sua descrença* no sentido de que se esvaziam de concepções e pensamentos, tornando-se apenas uma massa de olhos e ouvidos acrílicos que observam os eventos transcorrendo à sua frente. Eles, pelo contrário, *voluntariamente* se envolvem com a narrativa, encenando a crença de que o que testemunham é real.³⁷

Noutro sentido, alguém poderia argumentar que talvez a liberdade de ação usualmente atribuída aos games é só uma ilusão, pois jogos de videogame são necessariamente programados, portanto tudo o que ocorre naquele mundo digital está ‘planejado para ocorrer’. Além disso, seria possível dizer que games com grande ênfase na narrativa derrubam ou ao menos obstaculizam a ação daquele que com eles interagem: os atos importantes são aqueles que desenvolvem a trama do game, razão pela qual agir noutro sentido é, de algum modo, estagnar a experiência. Mas a particularidade do envolvimento voluntário de encenação de crença nessa mídia está em *como isso ocorre*. Por mais que haja um rol de ações pré-determinados na programação de ações possíveis em um game, isso precisa ser exercido de alguma maneira dentre tantas possibilidades. O grau de liberdade de ações permitidas em um game varia conforme muitas questões: gênero do game, ênfase ou direcionamento da narrativa, capacidades do aparelho em que é processado, existência ou não dos erros de programação (também chamados de *bugs*) etc. Porém, ainda que variável, essa manipulação do *como* a ação transcorre existe nos games.

³⁵ A esse respeito, sou muito grato aos professores Ana Paula Baltazar, Guilherme Ferreira de Arruda, Sérgio Nesteriuk Gallo e Suely Fragoso, que destacaram o risco e o equívoco de tentar justificar a importância do estudo dos games comparando essa mídia a outras mídias, como filmes, séries, desenhos etc. Mídias distintas têm seu lugar e importância na sociedade, não sendo necessário tentar comparar a potência de uma com relação às demais.

³⁶ FRASCA, *Videogames of the oppressed*, 2001.

³⁷ FRAGOSO, *Imersão em games*, 2013.

Dessa maneira, do mesmo modo que nas outras mídias a ideia de um espectador passivo é frágil, pois não há suspensão de descrença que anula a capacidade crítica do interator, nos games isso também pode ser afirmado. O jogador, assim como o espectador, não é alguém que devora inconscientemente o que lhe é oferecido. Mas a experiência com uma mídia ou outra será diferente: o espectador de um filme ou série se envolve com o produto dessa mídia *não porque manipula o seu desenrolar, mas porque admira o desenrolar proposto*; já nos games, o jogador ou a jogadora se envolve com o produto dessa mídia *porque manipula seu desenrolar, dentro dos limites propostos e programados previamente*. Nesse sentido, o traço qualitativamente distintivo dos games em comparação com outras mídias pode ser o espaço aberto para a sua agência: o indivíduo-jogador age apertando botões ou executando movimentos captados pelo aparelho, os quais, a seu turno, fazem seu avatar atuar no mundo digital, modificando este último de alguma forma. Isso pode tanto servir para desenrolar a trama em games que contêm um enredo quanto pode simplesmente consistir na execução de atos precisos para induzir certos comportamentos para o avatar ou objeto digital no mundo ficcional — tudo isso, é bom destacar, dentro de um sistema de regras e mecânicas programadas pelos desenvolvedores.

Nos games, o indivíduo que joga não se ausenta do mundo da vida, não deixa de praticar ações com seu corpo e não perde a consciência sobre a situação de faz de conta que experimenta por intermédio de uma tela, ainda que suas ações visíveis se resumam, na maioria das vezes, ao exercício da visão e à manipulação de um objeto com os dedos. Da mesma maneira que não é incomum ouvir pessoas falando sobre como foram tocadas por um filme que tenham assistido e com o qual estiveram envolvidas profundamente, não é raro ouvir casos de jogadores que ‘se perdem’ dentro de um game, passando horas e horas exercendo movimentos repetitivos ou combinações complexas com seus dedos enquanto um personagem controlado na tela executa as mais diversas atividades. A sensibilidade do jogador é, então, capturada — mesmo mantendo-se consciente e alerta para o fato de que as ações que realiza e as sensações que experimenta têm origem num ambiente ficcional. O corpo e a espacialidade do mundo da vida convivem ao menos momentaneamente, pelo tempo que durar a conexão que existe entre visão, tela e dedos, com as sensações e a consciência do existir provisório e digital. Isso, portanto, é indício de que não existe somente uma relação interpretativa de conteúdo entre o imaginário sócio-espacial programado nos games e o imaginário sócio-espacial do jogador que ativamente os experimenta, mas um envolvimento do corpo de tal maneira que o jogador ou a jogadora atribui à bidimensionalidade magnética de uma tela o poder de cativar suas capacidades sensíveis. Como essa experiência ocorre dentro de um paradigma comunicativo em que, como afirma

Bucci, a imagem ganha uma relevância maior do que a materialidade, a descorporificação das relações é incentivada nesse processo. Isso, para o campo da Arquitetura e do Urbanismo, não é um fenômeno trivial, pois essa realidade dual (digital-material) se reflete até mesmo sobre as práticas pedagógicas usuais do ensino das disciplinas de produção do espaço.

Muitos softwares são comumente utilizados nas graduações em Arquitetura e Urbanismo no processo de construção de conhecimento específico do campo. O mais famoso deles é, possivelmente, o AutoCAD, o qual acaba servindo principalmente para a criação de desenhos técnicos bidimensionais — plantas, cortes, fachadas etc. Ocorre que, no processo de projeto em sala de aula, algo que captura intensamente a atenção dos estudantes é a modelagem tridimensional dos objetos arquitetônicos. Para tanto, são usados muitos outros softwares, dentre os quais alguns que merecem destaque no panorama nacional contemporâneo são o SketchUp, o Revit, o ArchiCad e o Lumion.

Esses programas de modelagem tridimensional parecem, à primeira vista, ser telas em branco com o potencial perfeito de receberem ideais mirabolantes na criação de representações cada vez mais criativas pelos futuros arquitetos, que podem se valer de sua potência gráfica ou de seus condicionantes paramétricos para gerar formas tridimensionais variadas. Contudo, assim como nos games, há ações permitidas e ações que extrapolam o escopo de comandos desenvolvidos na programação desses aplicativos. De alguma forma, portanto, esses softwares associados à capacidade de processamento veloz dos computadores podem cooperar não para libertar a criatividade, mas para restringi-la a estratégias específicas de modelagem.³⁸

Sob esse prisma, os softwares de modelagem tridimensional capturam a sensibilidade dos estudantes-usuários, que deixam de focar a materialidade do objeto arquitetônico projetado para se dedicarem exclusivamente às imagens dos objetos arquitetônicos modelados. Em suma: importa a imagem bonita na tela, não a materialização factual do objeto. É o resultado imagético que determina e inspira o processo de projeto, não sua facticidade material. Esse processo, portanto, em lugar de criar uma integração mais dinâmica entre o fazer construtivo e o conhecimento especializado, aumenta o hiato entre o desenho e o canteiro, apagando a relevância deste último e hipervalorizando o primeiro.

³⁸ A discussão sobre a influência dos softwares de modelagem digital nos processos de projeção na arquitetura seria um tema que demandaria uma pesquisa profunda e especificamente dedicada a seu enfrentamento. Aqui, levanto essas impressões apenas como exemplo de algo que ocorre nos cursos de graduação de Arquitetura e Urbanismo, tendo em vista as minhas experiências pessoais como estudante, fazendo projetos, e como professor, orientando seu desenvolvimento.

Sendo assim, sob o jugo da superindústria do imaginário,³⁹ a captura do sensível aparece como outro instrumento do capital para exercício de controle sobre as massas, tanto com seu aspecto magnético-cativador quanto com seu aspecto inspirador-determinante: as imagens seduzem e, ao mesmo tempo, determinam que, para algo poder ser considerado socialmente importante, é necessário, antes de tudo, seu sucesso como imagem. Isso ocorre com relação a esses programas específicos do campo da Arquitetura e do Urbanismo, mas também com relação aos games.

Outra questão que acentua a importância de estudar o imaginário sócio-espacial a partir dos games está ligada à abordagem da *arquitetura narrativa*. Esta última, defendida, por exemplo, pelo arquiteto inglês Nigel Coates, surge como reação ao caráter abstrato e funcional da arquitetura típica do modernismo e propõe que cabe aos arquitetos inspirar-se nos métodos de criação de narrativas para pensar a produção de espaços que consigam tornar a experiência da experimentação do espaço algo rico e envolvente. Trata-se, assim, de uma estratégia de design segundo a qual “o arquiteto pode infundir a arquitetura com uma proporção de narrativa, juntamente com uma resposta ao contexto e ao programa de atividades”.⁴⁰ Abordagem extremamente problemática e conservadora para a produção do espaço, conforme demonstrarei à frente, ela é, entretanto, uma estratégia rica para investigar a relação entre o imaginário sócio-espacial e os games. Como destacado por Henry Jenkins⁴¹ e por Diego Gonçalves e Sérgio Nesteriuk,⁴² adotar a perspectiva da arquitetura narrativa nos games pode ter funções que agregam na experiência estética do jogar. Além disso, essa abordagem cria uma ponte entre o game design e o campo da arquitetura e do urbanismo, fazendo convergir os conhecimentos dessas duas áreas para que se torne possível pensar a criação de jogos de videogame como *interfaces* que estimulam a atuação autônoma de indivíduos ou grupos sócio-espaciais.

Nos mundos digitais, a ideia de produzir uma arquitetura que efetivamente comunique elementos importantes do enredo ou das regras do game apenas enriquece a agência do jogador, afinal aponta as possibilidades de ação espacial, bem como estimula a exploração e o envolvimento com o mundo digital. Além disso, ao intencionalmente determinar as mensagens narrativas contidas nessa arquitetura digital, os desenvolvedores de games invariavelmente trabalharão com significações imaginárias que fazem sentido para a sua matriz de sentido de mundo. Por conseguinte, a leitura do espaço digital como arquitetura narrativa tem grande chance de

³⁹ BUCCI, *Superindústria do imaginário*, 2021.

⁴⁰ COATES, *Narrative architecture*, 2012.

⁴¹ JENKINS, *Game design as narrative architecture*, 2004.

⁴² GONÇALVES & NESTERIUK, *Level design em videogames*, 2018.

ser um sucesso, pois o desenvolvimento de mundos digitais tem uma grande relação com o controle sobre a modelagem que se busca realizar; logo, a consciência sobre as funções informativas dos objetos e mecânicas da simulação é benquista. No espaço digital, a abordagem da arquitetura narrativa será uma ferramenta a mais para a investigação e a proposição de significações imaginárias relacionadas aos elementos explícitos e aos aspectos implícitos do mundo digital, identificáveis em suas lacunas, além de ser uma estratégia de design que apenas aprimora a experiência estética proposta pelos games, fornecendo mais informações e oportunidades para o jogador, sem introduzir elementos de interface extradiegéticos — isto é, que estão fora do mundo digital e da narrativa —, contribuindo para os processos de encenação da crença e captura do sensível. Mas o mesmo não pode ser dito com relação ao espaço no mundo real.

Quando adotada para falar da produção do espaço no mundo real, a perspectiva da arquitetura narrativa atua quase como uma propaganda do mito do arquiteto como único sabedor da produção de uma arquitetura verdadeira — ou, no mínimo, verdadeiramente dotada de significado —, enfatizando a existência desse círculo privilegiado⁴³ que se expressa principalmente pelo seu panteão de arquitetos-estrela. Essa pode não ser intencionalmente a leitura que Coates faz do método, mas é uma inferência possível a partir daquilo que o arquiteto propõe.

Por último, para além desses motivos mais teóricos, aquilo que me leva a escolher os games como objeto de estudo é o fato de que eu gosto de videogames. Simples assim.

Comecei a jogar games ainda no Atari 2600, no começo dos anos 1990. Em *Pitfall!*, game de aventura, controlava um personagem que precisava saltar sobre crocodilos, fossos de areia movediça e troncos rolantes. Em *Enduro*, disputava uma corrida contra carros controlados pelo computador, ao som de sintetizadores que simulavam o barulho dos motores acelerando. Em *River Raid*, eu era um piloto de avião, combatendo aeronaves inimigas e abastecendo meu veículo em pleno voo para poder continuar na missão. Tudo isso com um joystick simples, composto por uma alavanca e um botão, vivenciando um mundo ficcional cuja densidade eu imaginava a partir dos gráficos bastante simplificados e quadriculados que me eram apresentados, além de uma sonoplastia modesta e muito artificial. Mas eram maneiras de me aventurar mesmo enquanto eu estava sentado no sofá de casa, de frente para uma televisão antiga, culpando o game por muitos erros que eu cometia por conta da minha coordenação motora infantil nada esmerada. E, de lá para cá, as coisas ficaram ainda mais complexas e mais fascinantes.

Minha história pessoal com os games, ainda que bastante recente, não está muito longe dos primórdios dessa indústria. Dada sua juventude, os games ainda possuem um potencial

⁴³ STEVENS, *O círculo privilegiado*, [1998] 2003.

velado que precisa ser estudado. Muitas vezes, por conta de concepções simplificadoras que estereotipam os games e os jogadores que a eles se dedicam, jogos de videogame podem acabar não sendo levados muito a sério. É relativamente comum que eles sejam simplesmente incluídos na categoria ‘coisas de criança’ ou ‘entretenimento fútil’ e deixados de lado, como um fenômeno cultural menor. De alguns anos para cá, essa atitude tem mudado bastante, até pelo mercado bilionário dessa indústria e pelo fato de que muitos teóricos da filosofia, da comunicação, da antropologia, da sociologia e mesmo da teoria dos jogos começaram a abordar o campo de maneira bem séria. Além disso, temas maduros têm sido incluídos nos games para cativar um público consumidor adulto cada vez mais exigente quanto à qualidade do que recebem. Ainda, investimentos pesados são realizados para que se possa apresentar produtos divertidos e atraentes para consumidores que não se satisfazem facilmente com qualquer produto que lhes é entregue, dada a ampla concorrência entre opções de divertimento. Como afirmam Ian Bogost, Henry Jenkins e Eugênio Bucci, cada qual a seu modo, o tempo que as pessoas têm para dedicar ao lazer é limitado, por isso a competição por cativar e capturar atenção dos consumidores é árdua.⁴⁴

Games são um fenômeno social relevante e precisam estar presentes no debate acadêmico. Por mais que dados da mais recente Pesquisa Games Brasil revele uma leve queda no percentual de brasileiros que afirmam jogar jogos de videogame — em variadas plataformas, mas com predominância dos smartphones (51,7%) e um empate técnico entre consoles (20,5%) e PCs (19,4%) —, ainda se trata de um de 70,1%, sendo que 82,1% dessa parcela da população apontam o videogame como uma de suas principais formas de diversão, e 76,5% afirmam tratar-se *da principal*.⁴⁵ Eles não são simplesmente uma mídia menor, mas “uma linguagem ou forma de expressão híbrida, transdisciplinar e transmidiática, igualmente capaz de dialogar e incorporar outras linguagens — como o audiovisual e a própria hipermídia — e modalidades das matrizes sonoras, visuais e verbais — como a descrição e a narrativa”.⁴⁶ Os games são, portanto, um fenômeno amplo, abrangendo diversas formas e possibilidades de manifestação, tornando-se, assim, um objeto complexo e rico para estudo.⁴⁷

⁴⁴ BOGOST, *How to do things with videogames*, 2011; JENKINS, *Cultura da convergência*, [2006] 2015; BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, p. 69.

⁴⁵ RIBAS, *Pesquisa Games Brasil mostra queda...*, 2023.

⁴⁶ NESTERIUK, *Jogo como elemento da cultura*, 2007, p. 172.

⁴⁷ Neste ponto, vale explicar que, por uma questão de comodidade linguística, algumas vezes neste texto eu me refiro aos games como ‘mídias’. Isso porque eles são, como bem lembra Nesteriuk (*Jogo como elemento da cultura*, 2007), ‘mídias transmidiáticas’, capazes de abranger outras expressões midiáticas, mas nem por isso perdendo a característica de serem eles mesmos suportes de difusão de informação.

Felizmente, estou longe de ser o primeiro a enxergar essa importância. A afirmação intelectual dos games já é figura presente nos círculos acadêmicos há alguns anos. Autores como Janet H. Murray, Jesper Juul, Jane McGonigal, Gonzalo Frasca, Ian Bogost e Espen Aarseth são leitura corrente para muitos teóricos dos games e de áreas afins, com contribuições importantes para instigar o pensamento apurado sobre essa mídia transmidiática. Mas não é preciso sair do país para encontrar trabalhos sobre o assunto. No Brasil, há vários estudos sérios dedicados ao tema.

A tese de Sérgio Nesteriuk em Comunicação e Semiótica intitulada *Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar* aborda as transformações do jogar que os games provocaram. Para o autor, os games introduziram, “a partir de suas interfaces com as tecnologias digitais, algumas novidades em relação aos jogos analógicos, abrindo novas perspectivas e possibilidades para o desenvolvimento do jogo e de suas formas expressivas”.⁴⁸ Esse caráter inovador dos games é um dos vários aspectos que faz deles objetos de estudo fascinantes.

Ontologicamente, o videogame se apresenta como unívoco e uma plataforma para experiências integrais, haja vista que grande parte de seu poder de apreensão da atenção e do incremento no interesse de seu público dá-se justamente a partir desta perspectiva. As qualidades não são inerentes somente aos estímulos, ou às representações, às narrativas ou à manipulação de objetos virtuais separadamente, mas ao conjunto de todos estes processos, produzindo o efeito cognitivo que Hutchins, Hollan e Norman chamam de “engajamento direto”.⁴⁹

Na mesma linha do engajamento direto, abordando a imersão subjetiva que existe na experiência de jogar um game, Aline Conceição Job da Silva escreve a tese *A personagem em videogames — avatar/persona: no limiar entre o sujeito, a identidade virtual e a ética derridiana*, em que defende como a elaboração de identidades virtuais nos mundos ficcionais de alguns games faz parte dos processos cognitivos de construção identitária dos próprios jogadores.

A criatura gráfica renderizada na tela do computador ou da televisão é a minha versão pixelizada. A identidade virtual, então, é a associação de mecanismos de identificação, em primeira instância, com a representação gráfica que se projeta no mundo do jogo e essa identificação é cognitiva antes de ser física (mas se se quiser, é possível).⁵⁰

Flávia Tavares Gasi, jornalista e estudiosa dos games, escreveu os trabalhos *A poética imaginária do videogame: as passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no*

⁴⁸ NESTERIUK, *Jogo como elemento da cultura*, 2007, p. 181.

⁴⁹ LYRA, *Videogames e interfaces*, 2010, p. 40.

⁵⁰ SILVA, *A personagem em videogames*, 2016, p. 223.

processo de criação de jogos digitais e Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar: o videogame como agenciador de devaneios poéticos, em que apresenta a hipótese de compartilhamento de traços de um imaginário comum a partir dos games. Esses traços, por sua vez, poderiam ser identificados nas narrativas afetivas dos jogadores após seu mergulho na experiência imersiva do jogar.⁵¹ Os estudos de Gasi atraíram minha atenção por trabalharem o imaginário nos games, mas sua perspectiva de imaginário é pautada na abordagem fenomenológica de Gilbert Durand, herdada de Gastón Bachelard, muito diferente da perspectiva castorriadiana, com base na qual construo meu conceito.

Há também trabalhos acadêmicos dedicados à relação entre espaço e games. Esse é o caso da dissertação intitulada *Grand Theft Auto: representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame*, escrita por André Lima de Alvarenga, em que o autor analisa o game de ação em mundo aberto *Grand Theft Auto: San Andreas* sob o prisma da geografia. Ao demonstrar como as relações de territorialidade são construídas no game, com a disputa de poder entre as gangues do protagonista e as dos adversários na trama, Alvarenga argumenta que o espaço nos games não é mero palco para o desenrolar de ações, mas tem implicações reais sobre as mecânicas de jogo e sobre o conteúdo do mundo ficcional imersivo. O autor também apresenta como, no ato de jogar o game, há tanto o prazer de experimentação do espaço digital pelos jogadores representados por seus avatares quanto a evidenciação de preferências dos desenvolvedores sobre o que é ou não importante para a construção do espaço ficcional da simulação.

Os *softwares* mais avançados, no presente momento, no que se refere à construção de mundos virtuais interativos são os modernos videogames. O prazer do jogador nesses jogos tanto é o de correr, metralhar, ou qualquer que seja o objetivo e o meio de conquistá-lo, como também de percorrer e dominar os “espaços” virtuais. [...] o elemento arquitetônico presente nesses jogos é uma forma legítima de autoexpressão de seus conceptores. [...] esses novos “espaços” ultrapassam a categoria de contexto, servindo também de conteúdo.⁵²

No panorama acadêmico que vem se desenhando em torno do estudo dos games, há sempre novas abordagens possíveis à espreita. Nesse sentido, um trabalho especificamente sobre a relação entre *imaginário sócio-espacial e games* é novidade.

Entro nessa trilha porque os jogos de videogame têm grande potencial para nos ajudar a pensar criticamente a produção do espaço e o imaginário sócio-espacial a ela relacionado. Para gamers, essa frase talvez pareça somente mais uma tentativa (irritante) de enxergar games

⁵¹ GASI, *A poética imaginária do videogame*, 2011; *Mapas do imaginário compartilhando na experiência do jogar*, 2016.

⁵² ALVARENGA, *Grand Theft Auto*, 2007, p. 35.

como algo além de diversão, ousando politizar um hobby apenas para poder massacrá-lo publicamente, denunciando todos os absurdos que comete diante do politicamente correto. Essa visão com a qual já me defrontei em fóruns de games anteriormente parte da premissa equivocada de que os hobbies que praticamos são *a*-políticos, neutros, existindo em uma esfera distante dos conflitos e relações sociais. Como qualquer fenômeno social, há uma carga de sentido socialmente atribuída mesmo a essas atividades lúdicas. Quando jogo um game como *Max Payne 3* e preciso, ao controlar meu avatar, Max Payne, um americano branco extremamente eficiente com armas de fogo, entrar em uma favela digital na cidade de São Paulo, onde meus inimigos são predominantemente NPCs pretos e pardos, há um conteúdo social aí. Nessa linha, a leitura do projeto *Values at Play* de Mary Flanagan e Hellen Nissenbaum é uma contribuição e tanto para que os game designers estejam atentos aos valores que pretendem incluir em seus jogos.⁵³ Por mais que possamos dizer que *Max Payne 3* é apenas uma simulação que não faz mais do que retratar ficcionalmente a realidade social, não podemos negar que escolha do ‘palco’ e dos ‘inimigos’ é uma escolha política.

Diferentemente do que acontece nos fóruns de games, na academia tem-se experimentado grande prestígio no estudo dos games sob várias vertentes — sejam elas o desenvolvimento, a arte nos games ou, no meu caso, a teoria crítica da produção do espaço, dentre outros. Por muito tempo, eu me vi vítima de um preconceito autoimposto, segundo o qual o tema de estudo não era ‘sério’ o bastante para mim. Supunha, assim, que grande parte dos acadêmicos consideraria a ideia de estudar games somente mais uma heresia epistemológica porque tenta dar valor crítico a uma das maiores expressões *mainstream* de hedonismo fútil social. Eu sentia, dessa maneira, que pretendia intelectualizar algo cujo único objetivo é a obtenção de lucro com o fornecimento de diversões superficiais, fazendo, assim, um verdadeiro desfavor à crítica. Notei, todavia, ao longo do desenvolvimento desta tese o equívoco da minha autossabotagem. Os games são, de fato, um fenômeno cultural importante, um evento midiático que nossa sociedade experimenta. Assim, é importante que sejam enfrentados com o olhar crítico com que espero conseguir abordar o tema.

Com este texto, apresento a hipótese de que games podem servir como material de referência para uma crítica da produção do espaço porque lidam com o imaginário sócio-espacial. A constituição dos mundos ficcionais dos games não se dá apenas pela programação matemática de regras abstratas e sem relação com a sociedade. Os desenvolvedores de games, como quaisquer outros membros da sociedade, são socialmente fabricados. Com isso, boa parte de

⁵³ FLANAGAN & NISSENBAUM, *Values at play*, [2014] 2016.

suas visões de mundo é fundamentada em *significações* operantes relativas a um imaginário sócio-espacial instituído no mundo real e praticado sócio-espacialmente nas suas vidas cotidianas. Portanto, é possível fazer uma leitura do *imaginário sócio-espacial nos games*.

Se, de um lado, isso permite identificar traços do imaginário sócio-espacial nos produtos dessa mídia, de outro permite a leitura inversa. Ainda que o conceito em questão seja denso e direcionado principalmente para a discussão teórica sobre a relação entre os videogames e a sociedade, talvez o conceito de imaginário sócio-espacial possa influenciar game designers para pensar a produção de mundos ficcionais digitais imersivos, divertidos e cujas lacunas possam ser preenchidas facilmente, evitando mecânicas entediadas ou adoção excessiva de tutoriais. Não preciso explicar em um game de mundo aberto que há bairros pobres porque a segregação sócio-espacial já pode ser parte do imaginário sócio-espacial da faixa demográfica de consumidores potenciais do game que estou desenvolvendo.

Claro que esse enriquecimento de design não serve apenas a fins conservadores para facilitar a criação do game. Estar ciente do imaginário sócio-espacial é algo que pode também servir à produção de mundos ficcionais carregados de crítica, instigando o enfrentamento de questões sociais nessa mídia transmidiática ainda jovem, incentivando processos de crítica que retornem sobre a sociedade. Nesse sentido, os games serviriam a uma função pedagógica, atuando como meios de investigação da sociedade sobre si mesma. Mas vale destacar que, nos jogos de videogame aqui analisados, isso é bem raro.

Neste ponto, é bom ressaltar que o fato de eu ter apresentado aqui a contraposição entre diversão e crítica como exemplos foi apenas isso: um exemplo. Como Ian Bogost, não sou a favor da distinção entre *serious games* e games de entretenimento.

Games — como fotografia, escrita ou qualquer mídia — não deveriam ser forçados a se encaixar em um de dois tipos de uso, sério ou superficial, intelectual ou ignorante, útil ou inútil. Nem entretenimento nem seriedade, nem ambos juntos devem ser uma explicação satisfatória para aquilo de que os games são capazes. Afinal, nós não distinguimos apenas entre dois tipos de livros ou de música, ou de fotografia, ou de filmes. Pelo contrário, sabemos intuitivamente que a escrita, o som, as imagens e as figuras em movimento podem ser colocadas em muitos e distintos usos.⁵⁴

Os games, portanto, fazem parte de uma ecologia midiática — termo de McLuhan que Bogost toma de empréstimo — bem mais complexa, de tal maneira que devem ser considerados como parcela do ambiente midiático, razão pela qual sua análise deve levar em conta as especificidades dessa mídia, sem tentar estabelecer uma dualidade simplificadora. Ao longo deste

⁵⁴ BOGOST, *How to do things with videogames*, 2011, pos. 161.

texto, inclusive, faço menção mais frequente a games que dificilmente seriam encaixados na categoria *serious games* — normalmente voltados para fins educacionais ou instrutivos, não para entretenimento. A maior parte dos games que menciono são, sem dúvida, do lado mais *mainstream* desse universo midiático. Games de alto custo de produção e elevada vendagem são meu objeto principal particularmente porque esses são os games com maior circulação social. Narrativas interativas gamificadas como o *Depression Quest* de Zoë Quinn apenas muito raramente ganham tanta atenção quanto um novo *The Legend of Zelda* ou um *Final Fantasy*.

Particularmente no que diz respeito à produção do espaço, os games contribuem de maneira bastante peculiar para que instituições e práticas sócio-espaciais sejam ideologicamente naturalizadas, encaradas como ‘normais’. Os games, no interior da cultura imagética da convergência, contribuem para a disseminação de uma ilusão de homogeneidade ‘natural’ na produção do espaço, de suas instituições e de seus propósitos e significados. Servem, então, como meios de divulgação de referências de sentido que influem sobre a fabricação social dos indivíduos. E isso vale especialmente na escala global, afinal todos jogam os mesmos games; por conseguinte, ‘naturalizam’ os mesmos espaços e as mesmas relações representadas imageticamente nos produtos dessa mídia, reforçando uma proposta de universalização de imaginários e mesmo de possibilidades cognitivas. Se os games traduzem o modo como a sociedade contemporânea entende que é o jogar, a disseminação dessa mídia pode afetar, inclusive, os modos de pensar e conhecer, incentivando a preponderância do imagético e do superficial, como é esperado da superindústria do imaginário.

Alexander Luria, em seus escritos, deixa evidente como há um processo importante de fabricação social não apenas dos sujeitos, mas de sua própria capacidade cognitiva.⁵⁵ Segundo Luria, baseado em estudos realizados muitas vezes em conjunto com Lev Vygostky, a criação social de um indivíduo afeta não apenas as imagens que ele consegue construir, mas o modo como ele constrói essas imagens. Em muitos de seus experimentos, constatou que pessoas que obtiveram educação formal apresentam um modo de pensar distinto daquele de pessoas para quem a educação foi a prática cotidiana. Isso não estabelece uma hierarquia entre um tipo de pensamento e outro, apenas a distinção. Porém, sob o império de determinado imaginário sócio-espacial, as hierarquias e adequações se estabelecem, e é isso o que leva a crer que a sociedade como a conhecemos é ‘a maneira certa’ com que uma sociedade deve se organizar, quase como um pressuposto de que as coisas são como são porque são exatamente como devem ser. É uma tautologia bastante envolvente que fica no pano de fundo do nosso dia a dia, nos levando a crer

⁵⁵ LURIA, *A construção da mente*, [1979] 1992, pp.63 et seq.

que as (nossas) práticas sócio-espaciais são parte da natureza humana. Afinal, quantos não são os asseclas do capitalismo que defendem de dentes rilhados que esse modo de produção perdura porque é o único que corresponde à ‘natureza humana’?

Antes, porém, é preciso afirmar que estou consciente do alerta de Roger Caillois acerca dos jogos. Para falar de uma questão tão concreta como a produção do espaço a partir dos games em uma sociedade desigual como a nossa, é preciso estar atento ao fato de que “[o] jogo é atividade de luxo e que supõe tempo livre. Quem tem fome não joga”.⁵⁶ De fato, talvez a asserção de Caillois não tenha levado em conta o poder de sedução das simulações imersivas contemporâneas e o tamanho do desejo de escapismo que muitos membros da sociedade têm. Não são poucos os relatos entristecedores de uma captura tão alta do sensível que consequências as mais nefastas derivam da (aí, sim) completa perda de si mesmo dentro de um game.⁵⁷

À diferença de problemas como ocupações urbanas por grupos sócio-espaciais vulnerabilizados ou a situação de atingidos por barragens que tentam enfrentar o capital internacional de mineradoras, ambas expressões contemporânea do embate Davi contra Golias, os games propõe lutas bem mais leves: eles consistem em superar um obstáculo qualquer, arbitrariamente criado, com o fim de entreter. Contudo, como afirma Caillois, nem por isso são “a metamorfose última e humilhada de uma atividade séria”.⁵⁸ Eles têm, sim, algo importante a nos mostrar.

[...] o jogo não é de forma alguma o resíduo anódino de uma ocupação que já não desperta o interesse do adulto, embora perpetue, eventualmente, seu simulacro, quando esta ocupação tornou-se obsoleta. Apresenta-se principalmente como uma atividade paralela, independente, que se opõe aos gestos e às decisões da vida cotidiana por meio das características específicas que lhe são próprias e que a fazem ser um jogo.⁵⁹

O game é, então, essa esfera separada da vida cotidiana, em que regras específicas regulam ações, numa atmosfera de divertimento e prazer enquanto se experimentam sensações as mais diversas (euforia, medo, alegria, revolta) num mundo ficcional. Essa esfera lúdica não é menor que a ‘vida real’, mas paralela, de modo que “jogo e vida cotidiana são sempre e em toda parte campos antagonistas e simultâneos”.⁶⁰ O sistema de regras e o mundo ficcional dos games

⁵⁶ CAILLOIS, *Os jogos e os homens*, [1958] 2017, p. 27.

⁵⁷ Veja-se, por exemplo, o caso do casal de sul-coreanos condenado pela justiça por ter deixado sua filha recém-nascida e prematura morrer de inanição por estarem tão viciados em um game que davam mais atenção a seu entretenimento do que à bebê. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/noticias/mundo/asia/casal-viciado-em-jogo-que-deixou-bebe-morrer-e-condenado,66382a234cbea310VgnCLD200000bbceeb0aRCRD.html>>. Acesso em: 14 jun. 2023.

⁵⁸ CAILLOIS, *Os jogos e os homens*, [1958] 2017, p. 114.

⁵⁹ *Ibidem*, p. 113.

⁶⁰ *Ibidem*, p. 114.

são apartados do mundo real, pertencem ao universo do ‘faz de conta’. Porém, traços do mundo real contaminam os games e, do mesmo modo, aspectos presentes nos games podem contaminar o mundo real, até porque a captura do sensível é um fenômeno perceptível entre os jogadores.

Jogos em geral apresentam estruturas muito semelhantes àquelas da vida cotidiana, ainda que simplificadas. Quando um grupo de crianças decide brincar de polícia e ladrão, estão simulando a separação instituída na vida cotidiana entre uma força estatal dotada do monopólio da violência e uma força paralela que se contrapõe à ordem normativa estabelecida. Quando determinam que o ladrão capturado tem que ficar dentro de um retângulo desenhado no chão do terreno vazio, fazem-no porque associam essa instituição social a uma forma espacial: a cadeia ou prisão. Mas dificilmente algum dos jogadores argumentará que é preciso inserir a burocracia e a papelada necessárias para impedir uma prisão sem o devido processo legal enquanto brincam. No jogo, o real é simplificado e somente o que for considerado relevante será explicitamente adotado.

Entretanto, hoje em dia, as crianças não recorrem somente às ruas para fazer esse tipo de simulação lúdica seletiva. Os games permitem que essas concepções imaginárias estejam representadas em simulações detalhadas, digitalmente programadas, visualmente perceptíveis e dotadas de atmosfera sonora. E definitivamente não são só crianças que recorrem a essas simulações lúdicas. É fácil para um adulto se esquecer de que o ciclo da máquina de lavar se encerrou quando se está imerso em uma (ir)realidade tão rica quanto a que muitos games podem apresentar no atual estado da técnica.

Anos atrás, eu creditava a naturalização de certa visão de mundo exclusivamente à linguagem — tomada não no sentido de aptidão humana, mas no de sistema simbólico ou sócio-socialmente criado. Afinal, como afirma Mikhail Bakhtin, “*a própria consciência só pode surgir e se afirmar como realidade mediante a encarnação material em signos*”. Dado que os signos são construções sociais que refletem e refratam a realidade, podendo “distorcer essa realidade, ser-lhe fiel, ou apreendê-la de um ponto de vista específico”, parecia-me bastante lógico supor que, se existimos como consciências que se manifestam como linguagem, é porque existimos como seres formatados pelos signos socialmente construídos. Disso decorreria que somos socialmente fabricados e nossa capacidade de pensar, conceber, imaginar e produzir o mundo seria determinada pela linguagem. Dessa maneira, todos os valores sociais nela imbuídos afetariam nossos processos de construção de sentido.⁶¹ Portanto, a linguagem por si mesma seria peça fundamental no processo de construção do indivíduo e da sociedade.

⁶¹ BAKHTIN, *Marxismo e filosofia da linguagem*, 2006, pp. 34, 32.

Foi apenas em momento bem mais recente da minha trajetória que comecei a me dar conta de que o ser humano pode, sim, ser um habitante da linguagem, mas também habita o mundo.⁶² Dizer que somente os signos seriam responsáveis pela fabricação social dos indivíduos parece uma perspectiva ingênua. Ainda que possamos acompanhar Julia Kristeva quando ela afirma que, antes de habitar o mundo, habitamos a linguagem, parece-me insuficiente afirmar que “o homem como linguagem, a linguagem no lugar do homem, será o gesto desmistificador por excelência, que introduz a ciência na zona complexa e imprecisa do humano, no ponto onde se instalam (habitualmente) as ideologias e as religiões”.⁶³ A consciência se manifesta como linguagem e signos socialmente construídos, e essa construção remete a uma zona complexa e imprecisa do humano: a fantasia. Porém, até para essa manifestação se realizar, é preciso que haja mundo — e mundo *social* —, algo, portanto, que vai além dos limites do universo linguístico. Luria, a esse respeito, revela, conforme aventado acima, como o modo de produção e a organização social de uma comunidade afetam diretamente o desenvolvimento cognitivo de seus membros. Portanto, podemos habitar a linguagem, mas o próprio modo como criamos essa linguagem depende do modo como ordenamos as nossas relações de produção de mundo e as instituições sociais que as sustentam.

Com isso, condicionantes extralinguísticas contribuem para esse processo de fabricação social do sujeito e da própria sociedade, e é aqui que entra a produção do espaço. E não digo isso somente porque há restrições materiais geológicas que condicionam como construímos nossas cidades — quando criamos uma ponte para atravessar um rio, isso é bem evidente. Mas não é sobre isso que estou falando. As condicionantes extralinguísticas a que me refiro são de ordem social. Por mais importante que seja observar a realidade geológica de nosso entorno e como ela se relaciona à nossa sociedade,⁶⁴ interessam-me ainda mais as relações e instituições sociais que influenciam (ou determinam) o modo como produzimos nosso mundo, ou, para nos situarmos em uma escala mais próxima, nossas cidades.

Abandonando minha afeição exclusiva pelo elemento linguístico, vi que a sociedade não é só os signos que cria. Enxerguei, com o auxílio de Edward Soja e de outros autores, que o espaço não é apenas o palco sobre o qual a vida social ocorre, uma dimensão menor da existência social.⁶⁵ O espaço e sua produção são elementos fundamentais na fabricação social das pessoas. Sendo assim, as cidades em que vivemos não são somente uma consequência (ideo)lógica

⁶² BOMFIM, *Em busca do imaginário espacial*, 2019.

⁶³ KRISTEVA, Primeira parte, 1988, p. 14.

⁶⁴ Cf. CARVALHO, *Geologia urbana para todos: uma visão de Belo Horizonte*, 1999 [2001].

⁶⁵ SOJA, *Geografias pós-modernas*, [1989] 1993.

de nossos signos linguísticos e dos valores socialmente construídos a que os primeiros remetem: nossas cidades são também manifestações do modo como instituímos nossas relações com os outros e *como* natureza,⁶⁶ e afetam como a sociedade pode se produzir e reproduzir.

Com base nisso, continuo interessado em investigar as formas de naturalização de nossas visões de mundo, mas já não encaro a linguagem como entidade capaz de explicar sozinha a sociedade. Por mais que a consciência possa ter o poder de abordar qualquer signo cultural verbalmente,⁶⁷ a prática social ultrapassa o universo sógnico da consciência individual. Há materialidade e uma dimensão social subjacente, mas determinante: a dimensão imaginária. Nela, a consciência que existe é a consciência ativa da práxis, produzindo o mundo que habita. Dessa maneira, para investigar a naturalização de nossas instituições sociais, não basta pesquisar como elas são construídas sógnica ou verbalmente. O imaginário é bem mais que os símbolos socialmente partilhados; ele diz respeito à experiência humana de instituir a sociedade. É preciso, portanto, nos atentarmos também para a manifestação desta última — o espaço social — e para a justificação de sua existência, o senso de coesão da sociedade — o imaginário sócio-espacial.

Games são uma parte importante da vida contemporânea, sejam eles jogados em computadores, consoles dedicados ou mesmo em smartphones que carregamos o dia inteiro. Com o crescimento desse fenômeno, torna-se importante estudar seu impacto na conformação de nossas visões de mundo, nos sentidos que atribuímos à sociedade, no estabelecimento de nossas relações sociais e na produção de nossas cidades. Afinal, como afirma Espen Aarseth, pesquisador norueguês de games e um dos fundadores da *Game Studies*, primeiro periódico acadêmico especializado no tema, os games “são provavelmente o gênero cultural mais rico que encontramos até agora, e isso desafia nossa busca por uma abordagem metodológica adequada”.⁶⁸ Confesso ter escolhido esse objeto de pesquisa mais pela riqueza como gênero cultural do que pelo desafio metodológico que ele representa, mas admito que o desafio é, no mínimo, intrigante. As leituras que guiam este trabalho passam por discussões no campo das Letras, da Comunicação Social, da Antropologia, da Sociologia, da Filosofia, da Psicologia, da Arquitetura e do Urbanismo, e do Game Design propriamente dito. Avançar nessa discussão exige estar sempre

⁶⁶ Vale dizer aqui que não utilizo a expressão ‘como natureza’ de maneira leviana; falo dessa maneira apenas porque a expressão ‘com a natureza’ promove uma cisão funcionalista com implicações bastante nocivas, como se a natureza fosse esse meio ambiente (*environment*) apartado do ser humano e, portanto, passível de ser dominado, dentro de uma perspectiva desenvolvimentista. Ao afirmar ‘como natureza’, espero conseguir superar a dicotomia em questão e aventar a tese de que o conceito de natureza envolve o ser humano, o minério de ferro, os esquilos em uma floresta, os peixes de água doce etc. Assim, não nos relacionamos ‘com’ a natureza, mas como parte dela. A esse respeito, cf. SACHS, Meio Ambiente, [1992] 2000.

⁶⁷ BAKHTIN, *Marxismo e filosofia da linguagem*, [1929] 2006, p. 38.

⁶⁸ AARSETH, Computer game studies, 2001, on-line. Todas as traduções de textos em inglês ou espanhol apresentados neste trabalho são de minha autoria.

aberto a releituras e à tentativa de integrar discursos e dados de fontes diversas em um sentido coeso, o que demanda bastante cautela e a abertura permanente a experimentações com o método de aproximação desses objetos midiáticos. Seguindo os conselhos de Bourdieu, Chamboredon e Passeron, o método aqui se constrói à medida que se investiga o fenômeno.⁶⁹ Ainda que, dado o caráter ensaístico deste texto, o método não se consolide como um passo a passo detalhado, a pesquisa que embasa a presente discussão faz percursos em curva para conseguir abarcar o tema discutido.

Para além desse esforço de atenção permanente, investigar a sociedade e as ficções por ela produzidas implica lidar com um conceito adjacente ao do imaginário e talvez igualmente espinhoso: a ideologia. Esta última pode ser entendida, de maneira bastante resumida, como um sistema de representações que obscurece as relações sociais que lhe são subjacentes. A ideologia, que aqui deverá ser lida como uma estratégia de reprodução e conservação de imaginários — estes últimos lidos como a matriz de justificação e sentido das relações sociais —, não prima por ser explícita, como afirma Bucci no trecho parafraseado acima.⁷⁰ Ainda que instrumento estratégico de disputa social, a ideologia muitas vezes camufla a si mesma com a aparência de naturalidade, como algo ‘racional’ ou ‘objetivo’. Dessa maneira, se esse instrumento utilizado sub-repticiamente para a reprodução de imaginários não é, em si mesmo, autoevidente, o que dizer da dimensão imaginária, que é subjacente à própria ideologia? O imaginário, portanto, deve ser investigado com base nos vestígios que deixa nas imagens sociais, não devendo ser confundido com estas últimas.

Por poder ser encontrado nessas imagens, o imaginário sócio-espacial pode ser buscado em vários meios socialmente produzidos, onde se incluem os games. Ainda que o imaginário não seja, em si mesmo, um conjunto cristalizado de imagens, pelo fato de seus traços serem incluídos nos games — consciente ou inconscientemente programados —, os jogos de videogame se tornam meios que o podem revelar. Assim, mesmo que o mundo digital de um game não precise se atrelar às constrações materiais e sociais da vida cotidiana, essas dobraduras quase invisíveis de arranjos funcionais e simbólicos instituídos imaginariamente estão presentes.

Se falo aqui de imaginário sócio-espacial, então a discussão do espaço é elemento fundamental para a presente elaboração. Dessa maneira, importa alertar que, ainda que seja razoável a abordagem dos games como objetos culturais relevantes, fazer o salto para a crítica do

⁶⁹ BOURDIEU *et al.*, *Ofício de sociólogo*, [1968] 2007.

⁷⁰ A esse respeito, ver nota 21 desta Introdução.

espaço a partir dessa fonte é outro passo. Minha hipótese de trabalho não é um deslocamento epistemológico, e sim uma jornada: não basta transferir métodos de análise da produção do espaço para os videogames ou vice-versa; é preciso construir uma relação entre uma coisa e outra para daí rascunhar o método de estudo. O que faço aqui não é necessariamente explicitar esse método, mas ensaiar o rascunho de suas linhas e diretrizes, sugerindo que o conceito de imaginário sócio-espacial e o levantamento das características inerentes aos games permitem, conjuntamente, fazer dos jogos de videogame meios para entender como a sociedade concebe a produção de seu espaço e, por conseguinte, de si mesma. Mas que fique claro: o espaço nos games não é o espaço do mundo real. Nesse sentido, por mais complexo e completo que ele aparente ser, ele está limitado à compilação de linhas de programa criadas pelo desenvolvedor. Por mais amplos que sejam e por mais realistas que pretendam ser, esses espaços (ainda) são limitados; logo, os vestígios do imaginário sócio-espacial encontrados no mundo digital são evidências que apenas replicam parcialmente a ordem da experiência social que institui e que é instituída pelo imaginário sócio-espacial de uma sociedade. Quando muito, os espaços digitais e os mundos dos games são como as representações do espaço de que fala a cientista social e geógrafa britânica Doreen Massey: construções restritas e limitadas do espaço social.⁷¹

Porém, tendo em vista o já referido traço distintivo dessa mídia — isto é, a possibilidade de manipulação de ações no ambiente digital —, pode-se argumentar que a jogabilidade torna o game um objeto especial de representação de espaços comparativamente a outros instrumentos usualmente empregados nessa tarefa, como plantas, cortes ou renderizações de maquetes digitais. Por serem simulações experienciáveis, games são objetos complexos dotados de um rico potencial para a análise da produção do espaço, pois, por servirem de modelos com regras que geram resultados variáveis, podem simular comportamentos. Jogos de videogame, então, permitem ao jogador agir no mundo digital, circundá-lo e experimentar, ainda que como ilusão visual intermediada por uma tela, a experiência sinestésica de estar naquele espaço, envolvendo-se voluntariamente com aquela experiência. Nesse sentido, há a inclusão do jogador ou da jogadora no processo de desenrolar da mídia, permitindo ao interator encenar a crença com relação àquela realidade ficcional,⁷² incluindo-se na experiência por intermédio de seus avatares. Graças a esse caráter dinâmico da simulação navegável, os games podem dizer mais da sociedade e de seu espaço do que um conjunto de desenhos técnicos.

⁷¹ MASSEY, *Pelo espaço*, [2005] 2008.

⁷² FRAGOSO, *Imersão em games*, 2013.

Nesse sentido, associar games e produção do espaço não é uma tarefa impossível, afinal “parece claro que os games, especialmente os games multiplayer, combinam o estético e o social de uma maneira que a velha mídia de massa, como o teatro, o cinema, a televisão e os romances jamais conseguiram”.⁷³ Ainda que haja algum exagero em Aarseth ao fazer essa comparação entre as várias mídias, a lição que deve ser tirada de sua fala é que os games são uma experiência qualitativamente distinta das demais, conforme argumentei acima, e sua singularidade como mídia deve ser investigada, principalmente tendo em vista o modo como os jogos de videogame fazem interagir o estético e o social — ou melhor, sócio-espacial. Games são objetos culturais carregados de símbolos e funções estéticas e sociais, capazes de revelar muito sobre a sociedade que os cria, inclusive sobre a maneira como ela produz espaço. Essa força decorre, em grande parte, às sensações e emoções que o envolvimento com um game podem evocar, e ao fato de que isso se dá de maneira simultânea, com vários estímulos apresentados concomitantemente. O sujeito, consciente de que joga com um mundo ficcional digital, decide, sente e age como se estivesse conscientemente dentro desse mundo, situado fora dos limites da vida cotidiana, mantendo-se conectado a ele por horas e horas a fio. Essa presença dual no mundo real e no mundo digital geral possibilita que as imagens dos mundos digitais se tornem referência e inspiração sobre como o espaço do mundo real deveria/poderia ser. A técnica associada ao entretenimento cativante domina o tempo e conforma a cultura.

O que não se diz é que o ambiente em que a técnica adquire tanto poder sobre a sociedade encarna o próprio poder dos economicamente mais fortes sobre a mesma sociedade. A racionalidade técnica hoje é a racionalidade da própria dominação, é o caráter repressivo da sociedade que se autoaliena. [...] Por hora a técnica da indústria cultural só chegou à standardização e à produção em série, sacrificando aquilo pelo qual a lógica da obra se distinguia da lógica do sistema social. Mas isso não deve ser atribuído a uma lei de desenvolvimento da técnica enquanto tal, mas à sua função na economia contemporânea. A necessidade, que talvez pudesse fugir ao controle central, já está reprimida pelo controle da consciência individual.⁷⁴

Horkheimer e Adorno escrevem isso em 1947, muito antes do primeiro game comercial, mas a lógica de disseminação e dominação ideológica de imaginários permanece. De fato, não só permanece, mas se agrava diante do panorama da superindústria do imaginário, em que as imagens assumem maior relevância do que a realidade,⁷⁵ em conexão com a cultura da convergência, em que as variadas mídias cooperam para configurar uma prisão de superficialidade

⁷³ AARSETH, Computer game studies, 2001, on-line.

⁷⁴ HORKHEIMER & ADORNO, O Iluminismo como mistificação das massas, [1947] 2002, p. 6.

⁷⁵ BUCCI, A superindústria do imaginário, 2021, p. 22.

imagética que nos cerca por todos os lados.⁷⁶ Esse é um processo de dominação e alienação a que, é bom lembrar, a própria classe dominante está sujeita, afinal “ela não pode mistificar o restante da sociedade com sua ideologia sem mistificar-se a si mesma ao mesmo tempo”.⁷⁷ De fato, nos games, onde o jogador é colocado para agir dentro de um mundo ficcional com regras e objetos que muitas vezes apenas reiteram traços do imaginário sócio-espacial hegemônico, talvez a dominação da consciência individual quanto à ‘realidade’ do mundo digital tenha uma força peculiar, cuja singularidade se deve ao envolvimento ativo daquele que manipula a ação em tela: o jogador ou a jogadora. Será, então, que, em certa medida, games não podem auxiliar no exercício dessa função econômica e social de controlar a produção e a reprodução da sociedade e de seu espaço?

Para Cornelius Castoriadis, economista e psicanalista greco-francês, o indivíduo, por mais que possua uma parcela indiscutivelmente sua e somente sua, não é apenas uma mônada de subjetividade pura: ele é formado e informado pela sociedade. Isso porque o indivíduo age de certa maneira na sociedade não porque seus comportamentos ‘coincidem’ sintomaticamente com os dos demais agentes presentes no corpo social ou porque é natural que as pessoas, como seres humanos dotados de uma essência imutável e arquetípica, pratiquem determinados tipos de ações em nome de necessidades invariáveis. Ainda que o indivíduo possua algo bastante ‘seu’ no seu modo de agir em sociedade, as práticas sociais com que atua são determinadas em alguma medida pelas instituições socialmente produzidas, as quais funcionam como instigadoras e limitadoras de comportamentos.

Ocorre que, como defende Henri Lefebvre, filósofo francês e um dos principais nomes da teoria crítica da produção do espaço, as relações sociais não existem por si mesmas, mas apenas como manifestações em espaço social. Dessa forma, como essas instituições, suas manifestações e o imaginário que as sustenta podem ser, de maneira simplificada e estilizada, programados em linhas de código de uma experiência imersiva como os games, estes últimos tornam-se imediatamente objetos de grande interesse para a teoria crítica, tanto pelo que retratam quanto — ou talvez *principalmente* — pelo que não deixam em evidência.

Se, como afirma o sociólogo do trabalho Jamie Woodcock, “[u]ma crítica marxista da literatura, e também dos jogos eletrônicos, é parte de um projeto para compreender ideologias”,⁷⁸ então uma crítica de matriz castoriadiana e lefebvrea dos games é parte de um projeto para compreender imaginários sócio-espaciais e a produção do espaço a partir das imagens e

⁷⁶ JENKINS, Cultura da convergência, [2006] 2015.

⁷⁷ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 139.

⁷⁸ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 182.

das experiências que essa mídia promove. Para desenvolver esse argumento, este texto é composto por cinco capítulos além desta introdução.

No capítulo 2, *Da imagem à sociedade*, enfrento dois problemas dos quais me dei conta quando da finalização de meu mestrado: a contraposição entre imaginário e ideologia; e a existência de leituras alternativas do imaginário. Nesse capítulo, trago à tona o conceito de ideologia, tal como desenhado principalmente nos escritos de Karl Marx e Friedrich Engels, para, enfim, mostrar como existe uma relação hierárquica entre um e outro, de tal modo que a ideologia é uma das ferramentas de reprodução do imaginário, que é, portanto, anterior à primeira.

Para além dessa diferenciação de conceitos, utilizo o capítulo 2 para aprofundar o conceito de imaginário que adoto, tendo em vista a existência de outras vertentes teóricas que podem abastecer meu estudo. Na pesquisa de mestrado, dediquei-me somente ao conceito de imaginário de Cornelius Castoriadis e não dei atenção a outros teóricos do imaginário, dentre os quais se destaca Gilbert Durand, um dos maiores responsáveis pela inclusão da discussão do imaginário no âmbito das ciências sociais. Assim, nesse capítulo, faço uma leitura de Durand e uma desconstrução de sua abordagem, excessivamente pautada em condicionantes biofisiológicas, a fim de demonstrar como a teoria de Castoriadis é mais sólida para o estudo da sociedade e, por conseguinte, de seu espaço.

Ainda, com o intuito de introduzir a preocupação com a crítica e a transformação da sociedade nas discussões sobre o imaginário, aproveito para incluir nesse capítulo a discussão sobre a função utópica, os sonhos diurnos e a utopia concreta de Ernst Bloch, começando a conectar esses conceitos àquele de imaginário no sentido castoriadiano.

No capítulo 3, *Do social ao sócio-espacial*, dedico-me ao estudo e à formulação do conceito de imaginário sócio-espacial propriamente dito. Inicialmente, aponto as características do conceito de imaginário social em Castoriadis e, na sequência, falo sobre problemas da teoria castoriadiana decorrentes do fato de que seu autor não considerou o espaço como elemento socialmente relevante até bem próximo do fim de sua vida. Argumento que a ênfase que ele confere ao tempo em detrimento do espaço acaba por retirar a concretude transformativa de sua proposta revolucionária. Assim, recorrendo principalmente a Henri Lefebvre, explico como o imaginário não é somente social, como quis Castoriadis, mas sócio-espacial, porque as relações sociais (portanto, as instituições) só se manifestam espacialmente. Caso não haja essa manifestação, elas serão meras potências sociais e talvez nem mesmo se possa dizer que socialmente elas existam.

Como expliquei acima, o método de pesquisa aqui vai se construindo à medida que me aproximo do objeto investigado. Nesse sentido, a curva que quase leva este texto para fora da discussão dos games com os capítulos 2 e 3 só volta a assumir as feições de uma reta no capítulo 4, *Do agôn ao game*, quando começo a falar especificamente sobre o objeto de estudo deste trabalho. Apresento aí brevemente a história dos games, sem me preocupar com um detalhamento extenso desse percurso, o que escaparia dos propósitos deste trabalho. Nessa seção estudo especificamente os conceitos de jogo e de games, com base em autores como Johan Huizinga, Roger Caillois, Jesper Juul e Janet H. Murray. Dessa maneira, a seção começa com a apresentação do jogo como elemento da cultura e avança para a constituição mais recente daquilo que aqui estou chamando especificamente de games. Ainda nessa etapa do texto, apresento as conexões que identifico entre games e a sociedade, sob o prisma do imaginário sócio-espacial.

Na sequência, com o capítulo 5, *Do game à captura do sensível*, discorro sobre o fenômeno que aqui nomeio captura do sensível, isto é, o processo segundo o qual o jogador envolve a si mesmo voluntariamente com o mundo digital. Para explicar o contexto no qual esse fenômeno se verifica, abordo a importância que as imagens adquirem na contemporaneidade, utilizando, para tanto, os conceitos de superindústria do imaginário, de Eugênio Bucci, e cultura de convergência, de Henry Jenkins.

Ainda nesse mesmo capítulo, recorro ao conceito de encenação da crença para explicar como o envolvimento do jogador de videogames é diferente daquele do espectador de outras mídias audiovisuais, como filmes e séries. Ainda que em qualquer interação com mundos ficcionais seja necessário ao interator envolver-se voluntariamente com o processo de criação de sentido e coesão para esse mundo, nos games esse processo é qualitativamente distinto em razão do controle sobre as ações dos personagens no mundo ficcional. Como mencionado acima, o grau de imersão e envolvimento com uma mídia depende das características da própria mídia e do interesse ou familiaridade do interator com os objetos midiáticos: muitas pessoas certamente se sentirão mais envolvidas com um filme do que com um game, assim como tantas outras experimentaram a relação inversa. Independentemente dessa variação nas percepções individuais, vale dizer que, nos jogos de videogame, em função da jogabilidade e em decorrência do fato de que os jogos só se realizam quando são jogados, o espectador se torna um contribuinte ativo no processo de construção de sentido do mundo ficcional, tanto em sua leitura quanto no próprio desenrolar do jogo. Pelo ato de jogar, o jogador pode, então, voluntariamente praticar ações que levem ao reforço ou à naturalização de instituições sócio-espaciais com cujas

imagens interage digitalmente na simulação, o que potencialmente intensifica o papel dessas imagens no seu processo de fabricação social. Mesmo se as imagens porventura veiculadas nos games forem críticas ao que está socialmente instituído, pelo ato de jogar o jogador direciona sua energia individual para alcançar objetivos e vitórias no mundo do game, onde isso parece mais possível: o sucesso no mundo digital é bem mais certo do que o sucesso no mundo da vida, o cotidiano sufocante sob o modo de produção capitalista.

Pela exposição reiterada a imagens de mundo nas telas e o reforço das ilusões parciais disseminadas nessas mídias, além do direcionamento da energia de transformação para o jogo, a tridimensionalidade do espaço da vida é gradualmente substituída por uma bidimensionalidade artificial do espaço da tela. Enquanto o indivíduo joga, por mais que permaneça consciente do fato de jogar, a constituição de uma consciência dupla cria um entrecruzamento entre a vida física e a vivência digital, obscurecendo, ainda que parcialmente, a noção mesma de pertencimento a um mundo real fora do game, reduzindo o jogador a uma relação visão-tela-dígitos. A agência do game é o que provoca um sentimento de pertença ao digital, sobrepondo-se, muitas vezes, à materialidade.

Com esses capítulos e com esta introdução, espero embasar minha hipótese de que os games se relacionam ao imaginário sócio-espacial de ao menos três formas: 1) os games podem servir como ferramenta de naturalização de imaginários sócio-espaciais instituídos ao fazerem com que o jogador pratique, no mundo ficcional dos games, ações condizentes com o sentido de mundo instituído na sociedade de que o jogador faz parte; 2) games, assim como filmes, séries etc., contribuem para uma voluntária (auto)captura do sensível, um envolvimento da atenção e da energia do interator, que experimenta sensações a partir do conteúdo ficcional, com o diferencial de que os jogos de videogame oferecem ao jogador ou à jogadora controle sobre o desenrolar das ações apresentadas em tela, razão pela qual afetam de maneira singular os processos de fabricação social do sujeito; e 3) games com temática contrassistêmica não necessariamente ensejam transformações no mundo real porque provocam, quando muito, uma experiência catártica pessoal de descarga de energia revolucionária, sem afetar as relações de produção, que estão na base da instituição da sociedade. Particularmente acerca dessa terceira hipótese, o leitor ou a leitora poderá identificar certa assimetria ao longo deste texto quanto ao potencial conservador-ideológico ou transformador-criativo que credito aos jogos de videogame. A maior parte da argumentação aqui apresentada e as análises pontuais de alguns games poderão levar à leitura de que, ao menos quanto aos jogos das grandes empresas, sua aplicação como meio de questionar a realidade cotidiana instituída é pequena ou inexistente. Apesar disso,

insisto em uma visão esperançosa sobre a potência transformadora dos jogos de videogame como meios aptos a fazerem a sociedade questionar a si mesma. Em grande parte, isso decorre de uma insistência na esperança herdada da leitura do texto de Ernst Bloch, porém, ao mesmo tempo, muito dessa minha visão otimista tem a ver com a existência do presente texto. Se os games são meios para pensarmos a sociedade, revelar o seu comprometimento ideológico com um imaginário sócio-espacial hegemônico é uma maneira de tomar esse meio como forma de instigar a crítica sobre a sociedade. A minha conclusão esperançosa ao fim deste estudo tem menos a ver com os dados que obtenho a partir da análise da atual conjuntura e muito mais a ver com o potencial de que trabalhos como este tragam à tona a crítica da sociedade a partir dessa mídia.

Após os capítulos mencionados, chego, enfim, ao encerramento deste texto, cujo título *Arquitetos sonham com ovelhas elétricas?* é diretamente inspirado no livro *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, de Phillip K. Dick, obra com temática ao mesmo tempo *noir* e *cyberpunk* que discute temas profundos como o sentido da vida, a humanidade, a alienação e a tecnologia.⁷⁹ Nesse capítulo, apresento as considerações a que cheguei nesta etapa de minha pesquisa, além de levantar algumas hipóteses para dar sequência aos estudos posteriormente, abordando, ainda, como os arquitetos e urbanistas se inserem nessa discussão.

Além desses capítulos, há aqui alguns *excursos*, apresentados no Apêndice desta tese. Eles são complementos para promover uma breve compreensão de alguns games citados ao longo deste trabalho, permitindo ao leitor não familiarizado com games que tenha acesso a imagens e descrições sobre tais jogos de videogame. São vários os games mencionados, indo desde games de ação, tiroteio e aventura, como *Red Dead Redemption 2*, chegando até mesmo a adoráveis simuladores de vida, como *Animal Crossing: New Horizons*.⁸⁰ Esses dois games, de formato bastante distinto, servem como exemplos de como aspectos da produção do espaço no mundo real aparecem nos mundos digitais das simulações, mesmo em contextos bastante improváveis. Escritos por mim durante o desenvolvimento de minha pesquisa de doutorado, o formato desses excursos é inspirado nas análises de games de revistas como *Super GamePower* e *Ação Games*, periódicos dedicados ao tema que circularam nas bancas de jornais durante as décadas de 1990 e 2000, e que, àquela época, eram muitas vezes as únicas fontes de informação

⁷⁹ O livro de Phillip K. Dick é muito conhecido por ter dado origem ao filme *Blade Runner*, de 1982, dirigido por Ridley Scott e estrelado por Harrison Ford e Rutger Hauer. O filme é um dos principais responsáveis pela popularização da estética cyberpunk nos cinemas.

⁸⁰ Tentei evitar *spoilers* das histórias, mas eis um alerta ao leitor jogador de games e que ainda não terminou ou avançou muito nos jogos porventura mencionados: vez ou outra preciso comentar sobre alguns conteúdos do *end-game* desses jogos a fim de explicá-los, ok?

sobre novidades no mundo dos games. A falta de tempo e de apropriada formação para a escrita de textos jornalísticos me impediu de fazer excursos para todos os games mencionados, e só posso pedir desculpas ao leitor e à leitora por essa falha. Mas felizmente, com os recursos atuais de conexão online com o YouTube, é possível encontrar vídeos de todos os jogos de videogames mencionados ao longo deste trabalho, e, por mais que o formato dos excursos apele à minha nostalgia, ver os games em movimento e com som ajuda a compreender muito do que discuto aqui.

Espero, até o final deste texto, demonstrar como os imaginários sócio-espaciais estão profundamente relacionados aos games. Ainda que os jogos de videogame consigam suportar apenas uma versão simplificada e cristalizada do que, de fato, é o imaginário sócio-espacial, não é nada trivial o papel que os games exercem sobre a configuração dessa dimensão magnética e fluida que institui o social. Por ser o imaginário uma dimensão da ordem da experiência, instituindo o mundo humano e sendo por ele, concomitantemente, instituído, é preciso deixar claro que o lugar que os games ocupam no elenco de experiências sociais não é irrelevante, mas marcante, tanto porque os jogos de videogame representam uma versão contemporânea de como a sociedade lida com uma atividade inerentemente criativa, que é o jogar, quanto porque, na contemporaneidade hiperimagética, as imagens digitais não são meros incidentes laterais da experiência humana, mas peças fundamentais sobre como a sociedade organiza e confere sentido a si mesma. Nesse entrelaçamento entre o real e o digital, então, a captura do sensível estimula a consolidação ou mesmo o questionamento de imagens socialmente instituídas que contribuem para a construção do sentido ou visão de mundo dos jogadores, e fazem-no a partir daquilo que é simulado nos ambientes digitais. Games, portanto, são ferramentas versáteis e importantes para o entendimento dos imaginários sócio-espaciais, assim como para sua disseminação ou crítica porque eles *dizem algo sobre a sociedade que os cria*. Além disso, por se tratar de um escrito transdisciplinar, espero que os conceitos aqui elaborados e estudados sirvam para auxiliar pesquisas no campo dos *game studies* e, quem sabe, instigar novas estratégias para game designers nos processos de desenvolvimento de games, tendo em vista que o entendimento do imaginário sócio-espacial e das instituições que nele se fundamentam pode servir para a criação de games que ofereçam uma experiência complexa de leitura crítica do mundo social da vida a partir dos mundos sociais simulados.

2 DA IMAGEM À SOCIEDADE

2.1 Aproximações iniciais do conceito: imaginário ou ideologia?

A palavra ‘imaginário’ é usada com frequência na abordagem de temas da Arquitetura e do Urbanismo, mas assume muitos e diferentes sentidos, o que faz dela um instrumento difícil e contraditório para discutir e investigar aspectos da sociedade. Como essa polissemia poderia comprometer a discussão que proponho nesta tese, torna-se necessário esclarecer os limites da palavra, a fim de, com isso, dar início ao caminho de conformação de um conceito propriamente dito que possa abastecer a exposição teórica que apresento. Neste tópico, farei uma aproximação inicial geral para, ao longo deste capítulo, apresentar duas perspectivas de imaginário para cunhar aquilo que chamo de *imaginário sócio-espacial*.

Muitas vezes, quando alguém fala sobre imaginário nas discussões sobre o espaço, o termo remete a um conjunto de imagens ou a expectativas sobre a aparência de algo. Evoca, assim, a percepção visual que se pode ter de um espaço ou objeto arquitetônico exclusivamente a partir de sua forma, um aspecto quase acidental do objeto ou espaço observado, aquilo que resulta de visualizá-lo e de constatar suas características internas — tais como cor, tamanho, textura etc. —, bem como sua contraposição aos demais elementos que o circundam — o que diferencia o objeto observado do entorno. Noutras situações, mas ainda com esse sentido acidental imagético exclusivamente atrelado à forma, o termo acaba sendo utilizado como um ‘sinônimo acadêmico’ de paisagem ou cenário. Não é também incomum que a discussão do imaginário na arquitetura remeta exclusivamente ao panorama mental subjetivo de cada um, significando não as formas do objeto, mas a imaginação, isto é, a capacidade humana de criar imagens. Como afirma Francis Yates, baseando-se em Aristóteles:

Imaginação é a intermediária entre percepção e pensamento. Portanto, ainda que todo conhecimento seja fundamentalmente derivado das impressões sensíveis, não é de maneira crua que o pensamento nelas trabalha, mas após elas terem sido tratadas pela, ou absorvidas na, faculdade imaginativa. É a parte criadora-de-imagens da alma que torna os processos elevados de pensamento possíveis.¹

Se o sentido anterior tem apreço pelo objeto em sua forma, este último, além de focar-se quase exclusivamente no sujeito, é uma confusão semântica entre imaginação e imaginário.

¹ YATES, *The art of memory*, [1966] 1999, p. 32.

Para além dessas acepções, há outra bastante comum. Eventualmente, com algum grau de saudosismo ou mesmo romantismo, a palavra surge para remeter ao simbolismo de algo, provocando uma confusão entre duas instâncias da experiência humana que precisam ser conceitualmente separadas: o simbólico e o imaginário. Conforme tive oportunidade de afirmar anteriormente:

O imaginário não é um símbolo que remete a algo, mas um modo de pensar que depende dos símbolos para expressar-se. Os símbolos, a seu turno, formados pelo par significante-significado, não constituem ou organizam a realidade, mas expressam o sentido organizador, que é o imaginário. Dessa forma, o imaginário — a leitura de mundo, que é, ao mesmo tempo, uma escrita do mundo — não coincide imediatamente com os símbolos em que se articula, mas não se manifesta sem eles.²

O simbólico e o imaginário são, portanto, inter-relacionados e codependentes, de modo que não há imaginário sem simbólico ou simbólico sem imaginário. Compartilham o fato de que ultrapassam a mera funcionalidade ou utilidade prática dos fenômenos. Também como traço comum entre o imaginário e o simbólico há o fato de que ambos podem remeter ao indivíduo isoladamente ou à sociedade e seus grupos. Um conjunto de símbolos inventados individualmente por uma criança para brincar de escrever é bastante diferente do conjunto de milhares de *kanji* que compõem a escrita japonesa para toda uma sociedade. Da mesma forma, o modo de pensar de um indivíduo em meio a um delírio provocado pela ingestão elevada de alucinógenos é de uma qualidade distinta daquela do modo de pensar socialmente fabricado e ao qual membros da sociedade aderem. Neste estudo, por mais que eventualmente eu toque na importância do imaginário e do simbólico para o indivíduo, faço-o para falar do aspecto social — ao qual, inclusive, confiro preponderância, na medida em que o sujeito é, a meu ver, socialmente fabricado —, não adentrando profundamente em discussões mais apropriadas a campos tais como a psicanálise, a pedagogia e a psiquiatria. De todo modo, no que tange principalmente à raiz social dessas duas dimensões da existência humana, é possível dizer que imaginário e simbólico partilham do fato de serem *criações*, não *descobertas*. Os símbolos e os modos de pensar e conferir sentido ao mundo não são epifanias divinas ou determinações fisiológicas, dados de uma realidade supra ou extra-humana, mas *criações humanas*, expressões da capacidade de fantasiar e imaginar.

Apesar dos traços comuns apresentados, o imaginário e o simbólico precisam, como mencionado acima, ser entendidos como coisas diferentes, *qualitativamente diferentes*. Recorrendo aos ensinamentos de Jacques Lacan, especialmente à triangulação inseparável que este

² BOMFIM, *Em busca do imaginário espacial*, 2019, p. 11.

último estabelece entre o Real, o Simbólico e o Imaginário, e à relação significante-significado como componentes do signo segundo Ferdinand de Saussure, o teórico da comunicação Eugênio Bucci propõe que simbólico e imaginário são diferentes porque o primeiro remete à dimensão dos significantes, ao passo que o segundo remete àquela dos significados.³ Conquanto pareça uma solução adequada para diferenciar os conceitos, com ela assume-se o risco de esvaziar a importância do simbólico, já que ele se torna uma questão meramente de forma, reduzido a uma metade do signo, que é o significante; porém isso não é correto: o simbólico remete a algo além do símbolo. A cruz no topo de uma igreja cristã, por exemplo, não é apenas um significante; ela remete a Jesus Cristo e à sua crucificação. É fato que o sentido da igreja como lugar de cura, alento, perseguição, fascínio etc. depende prioritariamente do imaginário dentro do qual ela é instituída, mas isso não anula o fato de que, na esfera do simbólico, ela já é um signo completo. Dessa maneira, o sentido (social) de um símbolo ter relação com motor de sentido (social), que é o imaginário, não impede que o simbólico seja, em si mesmo, um par significante-significado. A qualidade de algo que condensa em si uma relação significante-significado — o simbólico — é uma coisa; o modo de pensar ou dar sentido ao mundo — o imaginário — é outra. Entretanto, mesmo diante dessa diferença essencial, não é incomum que essas palavras apareçam como sinônimas. Essa confusão semântica precisa ser evitada para permitir maior clareza discursiva.

Neste ponto, tendo em vista que o tema que me leva à discussão do imaginário é a produção do espaço, é preciso destacar a dualidade do imaginário nesse campo do conhecimento, graças a uma última acepção relevante da palavra: aquilo que é imaginário não existe ‘de verdade’. De um lado, o imaginário tende a se ligar imediatamente aos aspectos físicos das formas arquitetônicas e às imagens ou figuras daí geradas — como no primeiro sentido acima mencionado —, porém, de outro, pode servir justamente para negar a existência de aspectos físicos e de materialidade. Nesse segundo sentido, imaginário remete à inexistência daquilo sobre que se fala, qualificando uma proposição relativa ao espaço como meramente fantasiosa. Ou seja: com um sentido, revela a imagem a partir do objeto físico; com o outro, revela a inexistência do objeto físico a partir da imagem. Dizer que algo é imaginário muitas vezes significa argumentar pela falsidade material daquilo e, concomitantemente, destacar sua existência *meramente como imagem*.

Vivemos numa sociedade cuja dependência de imagens se torna progressivamente mais marcante a cada dia, seja pela dependência de mídias já consideradas tradicionais como a

³ BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, pp. 296, 298–299.

televisão ou os filmes, seja pela dependência de mídias mais atuais como as redes sociais. Ainda assim, não é frequente a preocupação de determinar os limites conceituais do imaginário; é quase como se houvesse um pressuposto tácito de que o sentido da palavra já é claro o bastante para todos. Bom, não é. As perspectivas do imaginário vão muito além do espectro do que está dicionarizado, levantando discussões que vêm sendo travadas nos campos da filosofia, da antropologia, da crítica política, da comunicação social, da psicologia e de tantas outras veredas e campos do conhecimento. Assim, entrar na discussão do imaginário não é inaugurar um assunto, mas sim algo que cabe muito bem no ditado popular de ‘pegar o bonde andando’. Exceto que não é um bonde, mas um avião. Que está decolando. Em chamas.

Aproveitando o drama da imagem criada com o parágrafo acima, vale fazer uma pergunta importante que inspirou a criação deste subtópico. Existe outro termo que tem sido utilizado em igual ou maior profusão na contemporaneidade e que precisa ser aqui considerado para demarcarmos os limites entre um e outro: a ideologia. Afinal, se o imaginário é essa criação social que direciona a leitura de mundo pelos indivíduos socialmente fabricados, não seria ele somente a famigerada ‘ideologia’?

Se existe uma palavra que tem circulado com mais intensidade e mais variação semântica do que o imaginário, essa palavra certamente é a ideologia. À primeira vista, parece haver quase uma coincidência de sentido entre os dois termos, sendo eles muitas vezes utilizados como sinônimos. Porém, há uma distância que precisa ser apontada para o uso adequado desses conceitos ao longo deste texto: ao passo que o imaginário remete a uma relação com o mundo em sentido inaugural e criativo, com uma fantasia instituinte que cria o social e seus arranjos e relações, a ideologia é parte do processo que obscurece o fato de que a realidade instituída existente foi socialmente criada. Dessa maneira, a ideologia contribui para a criação de justificativas ilusórias para o que é instituído no âmbito imaginário, com o intuito de naturalizar as relações existentes. Com isso, se o imaginário cria o mundo social, a ideologia é o conjunto de ideias e discursos que busca justificar o mundo social criado, naturalizando-o. Como argumentam Patrick Legros e colaboradores, “o imaginário é uma relação com o mundo; a ideologia é uma relação de forças sociais”.⁴

Para pensar tanto o imaginário como a ideologia, é preciso ter em vista a não objetividade humana. Como bem lembra Marilena Chauí, o real relevante para o humano não é constituído por coisas em si mesmas, dotadas apenas de atributos objetivos. Importa para nós o real

⁴ LEGROS, *Sociologia do imaginário*, [2006] 2014, p. 107.

que faça sentido em nossa experiência humana, aquilo que pertença ao sentido de mundo que experienciamos.⁵ Nessa linha, ela afirma:

Não há, de um lado, a coisa em-si, e, de outro lado, a coisa para-nós, mas entrelaçamento do físico-material e da significação, a unidade de um ser e de seu sentido, fazendo com que aquilo que chamamos “coisa” seja sempre um campo significativo.⁶

Chauí destaca que há, então, uma relação intrincada entre os dados sensíveis e as ideias, não havendo um real que penda somente para um lado ou para o outro. Nesse sentido, o real “é um processo, um movimento temporal de constituição dos seres e de suas significações, e esse processo depende fundamentalmente do modo como os homens se relacionam entre si e com a natureza”. A autora adiciona, ainda, que tais relações constituem “as relações sociais como algo produzido pelos próprios homens, ainda que estes não tenham consciência de serem seus únicos autores”.⁷ O real que importa para nós, portanto, é criação humana, independentemente da consciência que tenhamos sobre isso. Essa constatação, por sua vez, apesar de ser adotada por Chauí para explicar o que é a ideologia, parece assimilar-se mais ao conceito de imaginário como modo de pensar e dar sentido ao mundo social, criando-o, do que ao de ideologia propriamente dito. A ideologia não inaugura a sociedade — isso é tarefa do imaginário —, mas deriva das relações de produção existentes, justificando-as. Segundo Chauí:

[...] à medida que uma forma determinada da divisão social do trabalho se estabiliza, se fixa e se repete, cada indivíduo passa a ter uma atividade determinada e exclusiva que lhe é atribuída pelo conjunto das relações sociais, pelo estágio das forças produtivas e, evidentemente, pela forma da propriedade. [...] A partir desse momento, todo o conjunto das relações sociais aparece nas ideias como se fossem coisas em si, existentes por si mesmas e não como consequências das ações humanas. Pelo contrário, as ações humanas são representadas como decorrentes da sociedade, que é vista como existindo por si mesma e dominando os homens.⁸

É bastante pertinente a crítica de Chauí contra a colocação de ideias como anteriores à práxis, atribuição alienadora por excelência da ideologia. Esta última, ao desvincular as ideias da materialidade fática, obscurece a realidade da prática humana, com um véu de ilusão que a recobre inclusive para os grupos dominantes que dela se beneficiam — como diria Karl Mannheim.⁹ Entretanto, para maior clareza da origem do social, deve ser feita a seguinte pergunta: e como foi socialmente instituída essa prática humana que se reitera, gerando o descolamento

⁵ CHAUI, *O que é ideologia*, [1980] 1982, p. 17.

⁶ *Ibidem*, p. 18.

⁷ *Ibidem*, p. 19.

⁸ *Ibidem*, p. 64.

⁹ MANNHEIM, *Ideologia e utopia*, [1929] 1968, p. 66.

entre ideias e materialidade, e que é marcada pela divisão social do trabalho? O que instituiu essa práxis socialmente organizada a ser justificada pela ideologia?

Karl Marx e Friedrich Engels escrevem, em *Die deutsche Ideologie (A ideologia alemã)*, que a origem da sociedade está na produção porque não há idealismo que resista ao fenômeno marcante da sobrevivência material. Para eles:

O primeiro ato histórico é, pois, a produção dos meios para a satisfação dessas necessidades, a produção da própria vida material, e este é, sem dúvida, um ato histórico, uma condição fundamental de toda a história, que ainda hoje, assim como há milênios, tem de ser cumprida.¹⁰

Justamente por isso, esses autores enxergam no trabalho a origem da relevância social que é imputada a algo. Pelo trabalho, há a determinação das relações de produção porque há a determinação do que deve ser produzido e como. Não haveria, então, uma anterioridade das ideias sobre a produção, mas sim uma divisão social do trabalho que se impõe *a partir de produção*. O problema com essa leitura é que ela torna o social uma consequência quase acidental do trabalho e de sua repetição. Por mais que seja um exagero supor o idealismo como a origem da ordenação social, também parece excessivo atribuir essa origem ao agir material reiterado pura e simplesmente. Mesmo quando Marx e Engels afirmam que a produção da vida aparece como uma relação dupla, abrangendo um aspecto natural e um social, de cooperação de vários indivíduos,¹¹ não fica claro como se dá essa cooperação.

Esses dois autores entendem que a produção material do mundo é a constrição real que determina a sociedade. Ao criticarem o caráter metafísico dos velhos-hegelianos (para quem os produtos da consciência — representações, conceitos — são os “laços da sociedade humana”) e dos jovens-hegelianos (que veem nesses produtos “os autênticos grilhões dos homens”), Marx e Engels enfatizam quão problemático é focar nessa disputa metafísica contra — ou mesmo a favor de — tais “ilusões da consciência”. As relações sociais, para eles, não são transformadas por mera mudança de consciência ou interpretação. O problema, portanto, permanece sendo a desconexão dessas leituras filosóficas com “o próprio meio material”.¹²

Para esses autores, os homens se distinguem dos animais quando “começam a *produzir* seus meios de vida” e, mais do que isso, os seus *modos de vida*. A produção material de mundo humano é manifestação desse mundo humano socialmente instituído: pelos atos de produzir mundo, os indivíduos instituem a sociedade; não é mero exercício imaginativo: “Tal como os

¹⁰ MARX & ENGELS, *A ideologia alemã*, [1845–1846] 2007, p. 33.

¹¹ *Ibidem*, p. 34.

¹² *Ibidem*, p. 84.

indivíduos exteriorizam sua vida, assim são eles. O que eles são coincide, pois, com sua produção, tanto com *o que* produzem como também com *o modo como* produzem. O que os indivíduos são, portanto, depende das condições materiais de sua produção”.¹³

A cooperação que viabiliza a produção social da vida material não é simples consequência de um agir humano neutro sobre uma natureza igualmente neutra, como bem observam esses autores. Dada a capacidade complexa de fantasiar, imaginar e simbolizar que os seres humanos possuem, eles não são fisiologicamente determinados como formigas ou abelhas para o exercício de certas funções: a sua ordenação social depende de construções complexas que são de uma qualidade específica. É aqui que deve entrar o imaginário. Como afirma Emir Sader, mais do que para desmistificar ideias equivocadas na filosofia alemã de sua época, Marx e Engels pesquisam “as condições que permitem que essas ideias existam e tenham tanta preponderância”, condições essas, inclusive, que são concretas, relacionadas ao trabalho e à produção de mundo, e não a ideias puras. Não é que a natureza não exista por si, mas, para a sociedade, tomá-la como algo por si mesmo é mero engano, ilusão ideológica: “Uma forma específica de apropriação da natureza determina as formas de organização social e a consciência”.¹⁴

Como o mundo humano é socialmente — e literalmente — produzido como fenômeno social pelo trabalho, o modo como se dão essas relações de produção de mundo é a raiz da organização deste último. Se o mundo social parte do trabalho sobre a matéria, investigar as relações de produção deve ser um tema central para a compreensão da sociedade. Isso é um fato que não é descartado para a abordagem do imaginário em Castoriadis: as condições materiais de existência social são determinantes do processo de instituição imaginária da sociedade, mas nem por isso as únicas ou mais importantes condições que contribuem para isso. Não há uma hierarquia de relevâncias na instauração do social ou mesmo a existência de elementos concomitantemente *sociais e pré-sociais* — o que seria talvez um contrassenso. O que existe na conformação do mundo social é uma composição complexa e multifacetada que abrange a produção material do mundo pelo trabalho — aspecto que *já* deve perder sua relevância —, mas que também abriga muitos outros temas relativos à noção de estar-no-mundo, tais como a espiritualidade e a afetividade. Porém, mesmo assim Marx e Engels entendem que “o representar, o pensar, o intercâmbio espiritual dos homens ainda aparecem, aqui, como emanção direta de seu comportamento material”.¹⁵ Há aí certa causalidade entre o fazer material como momento anterior e a emanção do social como instante posterior, o que parece um pouco problemático,

¹³ Ibidem, p. 87.

¹⁴ SADER, Apresentação, 2007, pp. 13–14.

¹⁵ MARX & ENGELS, *A ideologia alemã*, [1845–1846] 2007, p. 93

vez que o fazer material já é, em si, determinado pelo social. A realização do trabalho e a sua reiteração não são gratuitas, mas socialmente intencionadas.

O conceito de imaginário proposto por Castoriadis, como espero demonstrar à frente, parece conseguir coordenar a dualidade da produção material da vida e a instituição ‘espiritual’ da sociedade, as imagens que a conformam. Isso porque o imaginário, na leitura castoriadiana, é ligado diretamente à práxis social, com uma relação de concomitância entre a instituição imaginária da sociedade e a instituição social do imaginário. Assim, o trabalho permanece na origem da construção material dos arranjos sociais, mas esses só se tornam arranjos sociais porque justificados dentro de uma leitura de sentido de mundo própria de um imaginário. Não que haja, com isso, ênfase às ideias em detrimento da produção material de mundo. Como bem lembram os autores de *A ideologia alemã*, “não se parte daquilo que os homens dizem, imaginam ou representam, tampouco dos homens pensados, imaginados e representados para, a partir daí, chegar aos homens de carne e osso; parte-se dos homens realmente ativos e, a partir de seu processo de vida real, expõe-se também o desenvolvimento dos reflexos ideológicos e dos ecos desse processo de vida. [...] Não é a consciência que determina a vida, mas a vida que determina a consciência”.¹⁶ A consciência em Castoriadis é a consciência ativa, da práxis; o imaginário não é pré-social, mas efetivamente *a prática social*. Por conseguinte, a instância criadora da divisão original do trabalho não é a objetividade material, nem mesmo as relações de produção e sua reiteração mecânica ou por mera conveniência. Tais relações não acontecem por si mesmas. Elas são, pelo contrário, criações humanas — mais precisamente, criações do imaginário.

Tendo em vista as questões apontadas acima, uma frase de Louis Althusser, citada por Eugênio Bucci, não deixa de trazer, ao mesmo tempo, esclarecimento e desconforto a essa contraposição entre ideologia e imaginário. Segundo Althusser, “[a] *ideologia* é uma ‘representação’ da relação *imaginária* dos indivíduos com suas condições *reais* de existência” (grifos meus).¹⁷ “Ideologia” (i), “imaginária” (ii) e “reais” (iii) podem ser entendidas, no contexto da fala de Althusser, respectivamente como (i) *a ideologia em sentido marxista*, (ii) *a qualidade de ser fantasiosa ou de que só existe como imagem* e (iii) *dado da realidade material*. Isso, porém, para a matriz teórica adotada ao longo deste texto seria parcialmente uma afirmação inadequada.

Entender a ideologia como uma representação que mascara as relações de produção é o uso conceitual adequado da palavra, que hoje aparece tantas vezes significando qualquer

¹⁶ Ibidem, p. 94.

¹⁷ ALTHUSSER apud BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, p. 212.

conjunto de ideias. Isso surge principalmente no discurso de radicais de extrema direita que entendem ‘ideologia’ como o conjunto de ideias e representações que fazem parte de uma estratégia enganosa que quer impor relações sociais que vão vilipendiar a ‘estável’ ordem conservadora — ou seja, todo conjunto de representações ou padrão de pensamento que não reforce os ideais da própria extrema direita. Não deixa de ser irônico que o discurso que eles usam para condenar as ‘ideologias de esquerda’ — das quais seriam exemplos os fantasmas da ‘ideologia de gênero’ e da ‘ideologia comunista’, ambos absurdos conceituais oriundos da realidade paralela criada pelas *fake news* por eles mesmos disseminadas — é a expressão crassa de ideologia como discurso falseador que justifica uma ordem dada. Porém, se, de um lado, o excerto de Althusser é bem claro sobre o sentido de ideologia de maneira fiel à sua origem conceitual em Marx, algumas críticas precisam ser levantadas.

Em primeiro lugar, o uso de “imaginária” em Althusser vem com a conotação de “fantasia”, apontando algo que não existe no mundo real, limitando-se ao universo das imagens — sentido esse que, para fins de entendimento do estudo aqui desenvolvido, precisa ser descartado.

No trecho apresentado, também pode ser notado que Althusser fala, de fato, de ideologia em sentido marxista. Nesse sentido, é preciso fazer a ressalva de que a contraposição binária entre infraestrutura e superestrutura acentuada por Althusser, uma das grandes motivadoras para a crítica castoriadiana ao marxismo, deriva muito mais da adoção burocrática da dualidade por partidos comunistas ocidentais do século XX e, principalmente, pelo governo da União Soviética do que do próprio Marx ou de Engels. De todo modo, em linhas gerais, como informado acima, se, para essa interpretação mais rasa e superficial dos escritos de Marx e Engels, o que existe é uma relação entre a infraestrutura — as relações de produção, de aspecto econômico-material — e uma superestrutura — a ideologia como conjunto de discursos e representações que justificam as relações de produção existentes —, em Castoriadis é deixado de maneira bastante evidente que não há essa relação entre infraestrutura como dado da realidade material e superestrutura como elemento criado a partir da materialidade configurada.

Assim, para acompanhar o raciocínio que apresento aqui, deve-se ter em mente que, diferentemente da linha marxista tipicamente adotada pelos partidos comunistas ocidentais no século passado, eu não parto da cisão entre infraestrutura e superestrutura para falar das imagens socialmente criadas, isto é, os arranjos sociais percebidos no interior de um imaginário. Instituições sociais que são, tanto os arranjos relacionais econômico-materiais da sociedade quanto os discursos e representações porventura criados para sustentar esses arranjos são igualmente instituídos sob um imaginário, sendo a sua prática material algo concomitante ao imaginário,

não externo ou anterior, afinal não há realidade material social dada objetivamente. Por isso a afirmação de Patrick Legros e colaboradores acima transcrita é tão importante: a ideologia remete a uma situação social na qual os sujeitos, no interior de um mundo social instituído, se relacionam, havendo, então, um conjunto de ideias ou imagens que é veiculado para reforçar as relações estabelecidas; o imaginário, por sua vez, institui esse arranjo no qual surgem discursos que justificam as relações de produção e as relações sociais instauradas, afinal é o próprio imaginário que determina essas relações e é com base nele que tais relações são socialmente constituídas, materializando-se e manifestando-se espacialmente. No mesmo sentido, como afirma Cornelius Castoriadis:

Em suma, não existem na história, como também não existem na natureza e na vida, *substâncias* separadas e fixas agindo umas sobre as outras, do exterior. Não se pode dizer que em geral “a economia determina a ideologia”, nem que “a ideologia determina a economia”, nem, finalmente, que “economia e ideologia se determinam reciprocamente”, pela simples razão de que ideologia e economia, enquanto esferas separadas que poderiam agir ou não agir uma sobre a outra, são em si mesmas produtos de uma etapa (e na verdade muito recente) do desenvolvimento histórico.¹⁸

Isso não significa que penso a criação de um mundo *primeiro* a partir de imagens e, *depois*, materialmente. A prática *material* humana que pode ser considerada *social é imaginariamente instituída*. Como recorda François Dosse na sua biografia de Castoriadis, este último, como pensador da autonomia, pensa a partir da noção de acontecimento: “A ontologia de Castoriadis, como a de Deleuze, é uma ontologia do acontecimento. O real social-histórico está atravessado de um a outro extremo pelo reino do acontecimental, porque o instituinte não cessa de mobilizar o instituído”.¹⁹ Essa abertura permanente é imaginária e material em Castoriadis. As relações de produção, então, não são dado pré-social, mas instituídas imaginariamente pela sociedade em sua prática. Não há uma realidade humana e social subjacente que é dada materialmente em momento anterior à instituição do mundo social, nem mesmo a realidade da reiteração de práticas de trabalho e produção sobre o mundo. Isso, a seu turno, leva à crítica do termo “reais” (iii) adotado por Althusser.

A realidade humana não é um dado em si mesma, mas criação imaginária — em termos castoriadianos.²⁰ O que a ideologia faz é contribuir para o processo de naturalização de imaginários instituídos. Ao passo que o imaginário institui a realidade, a ideologia não espelha essa

¹⁸ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, pp. 36–37.

¹⁹ DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, p. 283.

²⁰ A ontologia de Castoriadis é o marco teórico a partir do qual derivo o conceito de imaginário sócio-espacial. O tema será abordado no item 2.4 deste estudo.

realidade, nem mesmo como espelhamento invertido ou enganador; ela cria uma representação da realidade e então se inverte: faz parecer que explica a realidade instituída, atribuindo-lhe status de realidade absoluta e extrassocial. Trata-se, assim, de um conjunto de símbolos e discursos que procura justificar o imaginário, as relações sociais instituídas e, por conseguinte, as relações de produção materialmente vigentes em dada sociedade. Sua operação intelectual por excelência é “a criação de *universais abstratos*, isto é, a transformação das ideias particulares da classe dominante em ideias universais de todos e para todos os membros da sociedade”.²¹ Essa perspectiva é bastante semelhante à de Claude Lefort, para quem, de acordo com Bucci, “a ideologia é ‘um sistema de representações que se mantém por si e converte em condições universais da experiência as condições de fato da prática social e do discurso social’”.²²

Ainda consoante Chauí, é possível dizer que os homens:

[...] instauram um modo de sociabilidade e procuram fixá-lo em instituições determinadas [...] produzem ideias ou representações pelas quais procuram explicar e compreender sua própria vida individual, social, suas relações com a natureza e com o sobrenatural. Essas ideias ou representações, no entanto, tenderão a esconder dos homens o modo real como suas relações sociais foram produzidas e a origem das formas sociais de exploração econômica e de dominação política. Esse ocultamento da realidade social chama-se ideologia.²³

A definição de ideologia para Chauí acima transcrita parece, a meu ver, amalgamar em uma única coisa o imaginário e a ideologia. De maneira semelhante a Althusser, Chauí propõe a ideologia como um ocultamento da ‘realidade’ das relações sociais. Ocorre que, como afirmei acima, não há essas relações sociais ‘reais’ anteriores à sua instituição pela sociedade. Elas podem bem ser anteriores à ideologia, mas não são anteriores ao imaginário instituinte. Não é a prática que leva à configuração das relações sociais, mas a sua instituição imaginária manifestada como práxis. Portanto, se há uma realidade ocultada, essa realidade é a do imaginário propriamente dito.

Com isso em mente, as ideias ou representações para conferir sentido à vida dos indivíduos, à sociedade em que vivem, à natureza que os cerca e ao sobrenatural com que se relacionam são, de fato, algo bem mais próximo dessa dimensão inaugural do social que é o imaginário, ainda que Chauí coloque esse sentido sob o guarda-chuva “ideologia”. Não é esse o uso, neste texto, para essa palavra. Assim, é importante que fique claro que faço uma separação entre

²¹ CHAUI, *O que é ideologia*, [1980] 1982, p. 95.

²² BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, pp. 217–218.

²³ CHAUI, *O que é ideologia*, [1980] 1982, p. 21.

ambos, propondo, inclusive, certa hierarquização: o imaginário é anterior à ideologia, a qual é meramente um dos instrumentos utilizados para a reprodução do primeiro.

De qualquer maneira, vale dizer que os processos ideológicos não são uma maquinação diabólica personalizada. Todo esse aparato discursivo e simbólico que resulta em imagens que reforçam determinada configuração do imaginário “resulta da prática social, nasce da atividade social dos homens, no momento em que estes representam para si mesmos essa atividade”, com ideias que “não são *todas* as ideias existentes nessa sociedade, mas serão *apenas* as ideias da classe dominante dessa sociedade nessa época”.²⁴ Isso é uma decorrência lógica da desigualdade das relações instituídas. Afinal, é bem mais comum que grupos que não estejam na base da pirâmide da exploração tenham o tempo ocioso necessário para a criação desses discursos e símbolos, bem como o poder — ou capital, como talvez preferisse Pierre Bourdieu —²⁵ econômico, social e cultural para que seus textos, imagens e demais criações sejam elaborados e amplamente divulgados, convidando toda a sociedade à adesão — ou melhor, ao *aprofundamento* de sua adesão — à sua ‘lógica’ imaginária específica, a partir de um núcleo pensador ideológico. Nesse sentido, como bem sintetiza Chauí, a ideologia propriamente dita — entenda-se: no sentido adotado pelos partidos comunistas do século XX — é “o sistema ordenado de ideias ou representações e das normas e regras como algo separado e independente das condições materiais, visto que seus produtores — os teórico, os ideólogos, os intelectuais — não estão diretamente vinculados à produção material das condições de existência”.²⁶ Como complementa essa mesma autora sobre o processo de nascimento da ideologia:

[...] em lugar de aparecer que os pensadores estão distanciados do mundo material e por isso suas ideias revelam tal separação, o que aparece é que as ideias é que estão separadas do mundo e o explicam. As ideias não aparecem como produtos do pensamento de homens determinados — aqueles que estão fora da produção material direta — mas como entidades autônomas descobertas por tais homens.²⁷

Como dito acima, é preciso ter algum cuidado com a atribuição de um espaço de honra para as relações sociais de produção material como se elas preexistissem ao imaginário. Este último não está separado da produção material do mundo, mas é o núcleo a partir do qual essa produção se arranja socialmente. A ideologia surge posteriormente, sim, à práxis, mas a práxis é instituída imaginariamente; portanto o imaginário antecede a ideologia, que apenas o convalida.

²⁴ Ibidem, p. 92.

²⁵ BOURDIEU, *The forms of capital*, 1986.

²⁶ CHAUI, *O que é ideologia*, [1980] 1982, p. 65.

²⁷ Ibidem, p. 66.

Por sua vez, a ideologia, como esse conjunto de discursos e imagens que separa “a produção das ideias e as condições sociais e históricas nas quais são produzidas”,²⁸ tem efeitos sobre a reprodução do imaginário, pois os processos ideológicos contribuem para que o arranjo social instituídos e as imagens que ele conforma sejam vistos como a única alternativa possível para aquela sociedade. Com isso, o grande problema do imaginário está no fato de que as imagens que derivam desse alto escalão da hierarquia econômica, política e cultural da sociedade tornam-se referências para todos, mediante *processos ideológicos de naturalização*,²⁹ afetando diretamente a fabricação social de sujeitos.

As ideias da classe dominante são, em cada época, as ideias dominantes são, em cada época, as ideias dominantes, isto é, a classe que é a força *material* dominante da sociedade é, ao mesmo tempo, sua força *espiritual* dominante. A classe que tem à sua disposição os meios da produção material dispõe também dos meios da produção espiritual, de modo que a ela estão submetidos aproximadamente ao mesmo tempo os pensamentos daqueles aos quais faltam os meios da produção espiritual. As ideias dominantes não são nada mais do que a expressão ideal das relações materiais dominantes, são as relações materiais dominantes apreendidas como ideias; portanto, são a expressão das relações que fazem de uma classe a classe dominante, são as ideias de sua dominação.³⁰

Essa dominação social dos meios de produção espiritual fica bastante marcada no modo como é ensinada a leitura socialmente determinada da dimensão ontológica que é o espaço. Obviamente, há uma realidade extra-humana. O mundo preexiste à humanidade e a ela subsistirá (a menos, é claro, que o capital siga seu rumo desastroso de ‘desenvolvimento’). A dimensão física espacial já existia antes de surgirmos e deverá existir após nosso fim. Porém, o mesmo não pode ser dito das imagens a ela relacionadas.

Em sua crítica ao paradigma perspectivístico da construção de imagens, Suely Fragozo lembra que, apesar de as imagens³¹ perspectivadas serem ‘naturalmente’ lidas como realistas por nós, que fomos socialmente fabricados com o olhar das imagens em perspectiva, tais imagens são sempre “sistemas simbólicos, produtos da experiência humana, construídos a partir de conjuntos de crenças socialmente constituídos”.³² Isso é apresentado de maneira bastante evidente por Ana Paula Baltazar quando ela afirma, por exemplo, que Leon Battista Alberti introduz a perspectiva como fundamento para o desenho artístico em seu tratado *De pictura*,

²⁸ Ibidem, p. 32.

²⁹ Essa “naturalização”, se pensarmos bem, significa apenas “adesão social”, porque a esfera que naturaliza as práticas sociais é a sociedade, não a natureza propriamente dita.

³⁰ MARX & ENGELS, *A ideologia alemã*, [1845–1846] 2007, p. 47.

³¹ Neste trecho entendidas como figuras ou representações, e não no sentido mais amplo e castoriadiano de equivalente a instituições sociais.

³² FRAGOSO, *Perspectivas*, 2003, p. 106. Também a esse respeito, cf.: FRAGOSO *et al.*, *Imagens de mundos de jogo e práticas espaciais*, 2021.

instaurando socialmente a relevância da técnica. De fato, “a representação perspectívica foi sendo sistematizada, e lentamente foi se estabelecendo a possibilidade da utilização da geometria, da bidimensionalidade e das projeções ortogonais na concepção da arquitetura”.³³

Ao trabalhar em seu texto o conceito de espaço filosófico e matemático como dimensão física, Fragoso argumenta que as geometrias não euclidianas ou, no século XX, as geometrias dos fractais põem em xeque o caráter absoluto da geometria euclidiana, chave para a construção de imagens em perspectiva.³⁴ No paradigma perspectívico, são aceitos pressupostos tais como a monocularidade — segundo o qual apenas um olho central constrói uma única imagem, sem considerar o fato de que a imagem gerada pela visão humana é, na verdade, produto da interação entre duas imagens distintas construídas cada uma por um dos olhos da pessoa, as quais são processadas no cérebro humano, resultando, por fim, na construção dessa imagem mental única —, a fixidez do ponto de vista — que desconsidera a movimentação dos olhos para a captura de imagens —, as projeções planas e não côncavas das imagens — vez que as imagens perspectivadas são construídas sobre um plano de projeção de duas dimensões que usualmente não replica a curva natural do globo ocular —, entre outros. Recorrendo ao neurocientista britânico John O’Keefe, Fragoso argumenta que:

[...] diversos aspectos identificados com o espaço materializado nas representações em perspectiva poderiam decorrer de propriedades estruturais do hipocampo. Assim, características do espaço absoluto [perspectívico], como a continuidade e a homogeneidade, elementos fundamentais da geometria euclidiana, como a tridimensionalidade, estariam em consonância com o sistema neurológico humano, responsável pela compreensão e representação da espacialidade do mundo físico.³⁵

Conquanto haja essa similaridade entre o tipo de imagem gerado pelas perspectivas e as características biológicas humanas, não é possível negar que a naturalização dessas imagens como meio adequado para representar imagetivamente a ‘realidade’ deve muito mais ao contexto sociocultural e à fabricação social de sujeitos aptos a lidar com essa forma de imagem do que à captura imagética e especular de uma materialidade objetiva ‘real’. Consoante explica Baltazar, “[a] precisão perspectívica é a precisão da ciência, da matemática, que transforma a realidade em modelos para que possa ser analisada”, numa construção social evidente, afinal, “da mesma maneira que os modelos matemáticos não são entendidos por quem não conhece o

³³ BALTAZAR, Além da representação, [2012] 2021, p. 253

³⁴ FRAGOSO, Perspectivas, 2003, pp. 112 et seq.

³⁵ Ibidem, p. 118.

método envolvido, a representação perspectívica ou geométrica também não é entendida por quem não conhece o método perspectívico”.³⁶

Esse é apenas um exemplo de como a leitura da realidade extra-humana não é objetiva, inexistindo uma coincidência natural entre espaço e a forma correta de representá-lo. De fato, Marx e Engels destacam como mesmo as certezas sensíveis — isto é: aquilo que vejo, toco, provo, sinto — são socialmente instituídas graças a processos sociais de produção de mundo, ou melhor, de produção de relevância social daquilo que é uma certeza sensível. Em sua crítica a Feuerbach, esses autores afirmam que:

[Feuerbach] não vê como o mundo sensível que o rodeia não é uma coisa dada imediatamente por toda a eternidade e sempre igual a si mesma, mas o produto da indústria e do estado de coisas da sociedade, e isso precisamente no sentido de que é um produto histórico, o resultado da atividade de toda uma série de gerações, que, cada uma delas sobre os ombros da precedente, desenvolveram sua indústria e seu comércio e modificaram sua ordem social de acordo com as necessidades alteradas.³⁷

Por esse motivo, defender a realidade objetiva da materialidade é um risco e tanto para a discussão de temas sociais. A realidade relevante do ponto de vista humano é instituída imaginariamente. E as imagens talvez nunca tenham tido um papel tão importante quanto atualmente. É preciso, assim, construir uma leitura crítica a partir desse estado atual de coisas. Nessa linha, Bucci lembra que, na contemporaneidade, o olhar é mais do que uma janela apenas para convencer o consumidor; ele:

Tem função ativa na fabricação das significações imagéticas. Os olhos dos “olhantes” exercem uma força constitutiva para a fixação do significado de cada figura. Assim como os falantes de uma língua constroem sentidos verbais à medida que falam, os “olhantes” de uma comunidade integrada por signos visuais constroem os sentidos das imagens à medida que olham para elas.³⁸

Segundo esse autor, as imagens têm sido colocadas no centro do capitalismo com velocidade ascendente e de maneira fervilhante, tendo relações, inclusive, com a criação de valor no sentido marxiano. Afinal, “[o]lhar para uma imagem é — rigorosamente — trabalhar para que aquela imagem adquira sentido, é fabricar significação”. O olhar é trabalho porque ele é o que confere importância para o conteúdo imagético experimentado por quem olha, é ele quem transforma o mundo ao dar sentido ao que é olhado; se é trabalho, gera valor. Assim, o modo de produção capitalista, segundo esse mesmo autor, “se deu conta de que o olhar não é

³⁶ BALTAZAR, Além da representação, [2012] 2021, pp. 255–256.

³⁷ MARX & ENGELS, *A ideologia alemã*, [1845–1846] 2007, p. 30.

³⁸ BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, p. 240.

simplesmente um polo receptor das mensagens ou imagens prontas, mas uma força constitutiva de sentido social. É o olhar que fixa os sentidos que as imagens e logomarcas têm”.³⁹

É importante salientar que a palavra “imagem”, para Bucci não significa somente expressões representativas em sentido gráfico, sonoro, gestual e corpóreo, por exemplo. Ainda que ele faça uso do verbo “olhar”, as imagens para ele têm uma relação com as *práticas culturais e suas expressões ou manifestações*, fazendo do imaginário algo que “abarca toda a ambiência cultural em que se catalisam signos, imagens, sons e textos (e objetos dotados de significação linguística) acionados para conferir sentido psíquico à fantasia do sujeito”.⁴⁰ As imagens para ele, então, são, de maneira semelhante a como aparecem para Castoriadis, expectativas relativas às práticas sociais. Ainda assim, importa adicionar que a leitura de Bucci sobre o imaginário é bastante voltada sobre o sujeito, razão pela qual sua expansão em direção à sociedade se faz necessária. Mas estou me adiantando. As imagens, enfim, devem ser entendidas não apenas como figuras, mas como expectativas de práticas sociais — ou melhor, sócio-espaciais. Assim, falar sobre o imaginário torna-se algo urgente como uma frente possível para tentarmos compreender aspectos da sociedade contemporânea, afinal essa é uma dimensão da existência humana fundamental, fundante e abrangente.

Discussões sobre o imaginário vêm sendo travadas há muito tempo e tudo indica que não há qualquer resolução final para bater o martelo no conceito, consolidando sua interpretação forjada em ferro. Esse, contudo, provavelmente é o lado mais positivo de toda a problemática conceitual, afinal é justamente graças à sua abertura que o imaginário pode ser trabalhado com abordagens distintas para pensar a sociedade tanto sob o prisma da produção do espaço quanto sob tantos outros, como a psicanálise, a pedagogia, a comunicação social e a teoria dos jogos.

Neste texto, pretendo falar do imaginário especificamente preocupado com a compreensão dos processos de produção espacial e sua relação com os videogames.

Apesar do foco na produção do espaço, nem por isso minha discussão será centrada na análise de formas arquitetônicas ou urbanísticas, suas imagens figurativas, como muitas vezes interlocutores com quem converso sobre meu tema pensam. Não quero discutir o mais novo trabalho de Bjarke Ingels ou os últimos experimentos de Gregg Lynn e as imagens digitalmente geradas pela arquitetura líquida de Marcus Novak — ainda que seja relevante tecer alguns comentários sobre trabalhos contemporâneos como esses e a sua exploração de formas fluidas ou

³⁹ Ibidem, p. 22.

⁴⁰ Ibidem, p. 27.

parametrizadas para avançar também sobre a relação entre imaginário e o *star system* do campo arquitetônico. Na produção arquitetônica ligada ao hiperfoco na autoria, independentemente de qualquer fluidez prometida, há somente uma reiteração ideológica de práticas imaginariamente instituídas. Se a ideologia é o pensamento da classe dominante e a arquitetura surge como essa proposição de mentes brilhantes sobre como deve ser a criação de imagens que prometem prazer e soluções para a vida cotidiana (algo que nunca cumprem porque mudar a forma de algo não muda as relações sociais instituídas), é preciso ter em vista que a autoria está intimamente atrelada ao pensamento da classe dominante. A qualificação como ‘brilhante’ ou ‘genial’ no campo não é uma classificação objetiva, mas algo que reflete e exalta os valores do pensamento da classe dominante. Por essa razão, essa arquitetura não deixa de ser apenas mais uma expressão ideológica do imaginário instituído. Claro que não podemos nos esquecer, ainda, do autoengano envolvido nessa produção. O arquiteto ganhador do Pritzker de 2016 Alejandro Aravena, numa palestra para o evento TED Talks,⁴¹ explica como conseguiu criar habitações populares no valorizado centro da cidade de Iquique no Chile dentro de restrições orçamentárias graças à habilidade construtiva dos moradores. No projeto Quinta Monroy, o arquiteto informa que pensou a construção de *meias-casas*, a fim de que os moradores pudessem, em momento posterior e com seus próprios esforços, finalizar as construções. Ocorre que, por mais que Aravena pense estar incluindo a população local, o que ele e seu escritório Elemental fazem é instruí-la. Em seminários e reuniões, os membros do escritório Elemental explicaram aos moradores como estes poderiam fazer suas expansões nas semanas vindouras, a fim de que suas casas enfim fossem finalizadas⁴² — um processo que aparenta instigar a autonomia, mas que somente confirma a dominação heterônoma da produção do espaço: os arquitetos decidem e ensinam o jeito ‘certo’ de fazer as casas. Por mais que Aravena e seus pares acreditem piamente que o que fizeram foi algo revolucionário — eu mesmo cheguei a defender essa leitura⁴³ —, não há dúvidas de que o que ele fez foi uma adequação formal às relações instituídas. Nesse sentido, há um autoengano em que ele e tantos outros arquitetos participam dos processos ideológicos de reprodução das relações instituídas mediante a produção e a reprodução de espaços em moldes que não provocam transformações nos modos de produzir. Assim, quando a abordagem que proponho vier a recair sobre proposições de arquitetos sobre a exploração de formas na arquitetura, isso será um acaso tangencial, servindo de ponte para a construção de um argumento, não o objetivo principal. Afinal, o sentido de imaginário que pretendo construir não é

⁴¹ ARAVENA, Minha filosofia arquitetural?, 2014.

⁴² ARAVENA & IACOBELLI, *Elemental*, 2012.

⁴³ BOMFIM, *A arquitetura de uma constelação*, 2016; *A arquitetura de uma constelação*, 2017.

direcionado a uma leitura especular da realidade: as ‘imagens’ aqui não são a figura reflexa da realidade, suas formas representativas, mas algo mais abrangente, que aborda a organização da sociedade de maneira mais ampla.⁴⁴

A minha proposta é falar sobre o imaginário sócio-espacial contemporâneo, entremeando relações sociais e produção do espaço, apontando sua conexão com processos de captura da sensibilidade, a partir de um tipo de mídia marcada pela sua posição de fronteira entre o agir corporal e a atuação imagética: os videogames. Até porque, nesse mundo da estetização da política, da tirania das imagens e do insuflamento de emoções, não dá para enxergar o entretenimento como algo menor e dispensável. Afinal, são os recursos daí provenientes, da indústria imagética do prazer, que ditam em grande parte o tom da fabricação social do sujeito e da esfera pública, a qual “não se reduz ao entretenimento, mas dele não tem mais como se separar”.⁴⁵

No mesmo sentido, não é minha intenção fazer uma abordagem de game design ou da crítica das imagens figurativas e da capacidade gráfica de diferentes games. Ainda que, inspirado pelos escritos de Gonzalo Frasca,⁴⁶ eu seja bastante atraído pela ideia de especular sobre a incorporação de modificações (ou *mods* em linguajar gamer) em games para torná-los uma experiência com maior carga crítica, meu objetivo não é sugerir condutas para os game designers — menos ainda para dar conselhos sobre como aproveitar a capacidade gráfica dos aparelhos de última geração. Minha intenção é, reitero, estudar o imaginário sócio-espacial, relacionando espaço e games. Eventualmente apresento sugestões sobre como incorporar a investigação do imaginário sócio-espacial ao game design, mas, como no caso da análise dos objetos arquitetônicos fluidos mencionados acima, isso também terá um aspecto secundário.

Dirigir a atenção para essa dimensão que funda a sociedade e que, pelo mesmo motivo, é apta a transformá-la é tarefa urgente. Ainda que a reprodução da sociedade seja um processo ativo — fenômeno que ficará mais claro quando eu falar especificamente sobre Castoriadis, mas reluzente quando eu abordar os estudos de Henri Lefebvre — e o mundo não seja transformado primeiro como ideias ou imagens apenas modificando a consciência dos indivíduos e só depois materialmente, não podemos ignorar o peso que as imagens têm na reprodução das relações de produção. Nesse sentido, o conservadorismo tem como vantagem sobre a crítica a inércia apassivadora que ele mesmo instiga. Por esse motivo, muitas vezes mídias — os games, inclusive — com temática subversiva servem muito mais como escape atenuador do desejo transformador do que como instigação real à mudança.

⁴⁴ BOMFIM, *Em busca do imaginário espacial*, 2017.

⁴⁵ BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, p. 68.

⁴⁶ FRASCA, *Videogames of the oppressed*, 2001.

Uma grande dificuldade ao abordar o tema do imaginário é que, apesar do esforço para firmar a conversa em aspectos bastante cotidianos, ela se eleva constantemente a alturas que ameaçam sair da atmosfera e se perder em uma discussão filosófica muito abstrata. Não à toa eu trouxe acima a imagem do avião — talvez melhor ainda fosse a imagem de um foguete interplanetário... De qualquer forma, retornar à realidade mais (literalmente) chão da produção do espaço para pensar a relevância do imaginário demanda um esforço e tanto. Afinal, o imaginário vai *além* do real, instituindo-o, e extrapola o racional e o simbólico. Talvez seja melhor dizer que vai *entre-e-além*, pois o imaginário existe como uma atmosfera compartilhada socialmente que abrange, produz e sustenta a realidade material socialmente relevante, a racionalidade e o simbólico,⁴⁷ quer se tenha consciência disso ou não. Ele atua como uma cola magnética entre sujeito e coletividade, compondo o que é o social e, ao mesmo tempo, determinando, em grande medida, o individual. Ao mesmo tempo, não é possível ignorar que a origem do imaginário é, em última instância, a imaginação individual.

Segundo Castoriadis, na sociedade o imaginário radical atua como *imaginário social instituinte*; no ser humano singular se manifesta como *imaginação radical*. Como psique/soma, é fluxo representativo/afetivo/intencional; como social-histórico, é rio aberto do coletivo anônimo. É nesse nível, na região do psiquismo, onde Castoriadis situa a potencialidade criativa do homem. Todo o processo de socialização da psique parte desse imaginário radical.⁴⁸

Os acordos e arranjos que configuram as relações entre indivíduos são sociais, mas as ideias desses arranjos precisam, necessariamente, surgir na psique individual. Justamente por isso, Castoriadis insiste, ao criticar a prática psicanalítica usual, na necessidade de atenção entre o laço existente entre sociedade e psique, que jamais cessa. Contextualizando o trabalho do psicanalista em uma entrevista de 1983, “Castoriadis observa que o perfil dos pacientes que os analistas recebem atualmente não corresponde mais ao dos pacientes de Freud nos anos 30. Isso equivale a convidar a corporação de psicanalistas a ouvir mais o universo social, em vez de insistir na separação entre a prática analítica e o mundo ao redor”.⁴⁹

[...] Marie-Claire Célérier recorda que o caminho de Castoriadis foi o inverso daquele dos psicanalistas. Partiu do campo do social para, em um segundo momento, examinar a articulação entre o sujeito e o social: “Como podem as forças pulsionais irreduzíveis que animam o inconsciente do sujeito coexistir com a pressão conjuntista-identitária que a sociedade faz pesar sobre ele?”. A sugestiva resposta que dá Castoriadis consiste em situar esse ponto de articulação na esfera do imaginário, lugar de encontro entre o sujeito e seu imaginário radical apoiado em suas fontes pulsionais e nas significações

⁴⁷ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 13.

⁴⁸ DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, p. 154.

⁴⁹ *Ibidem*, p. 172.

imaginárias da sociedade. O resultado é um processo de apropriação ou rejeição mais ou menos intenso, cujo efeito será consolidar a heteronomia existente ou desenvolver as forças que atuam em busca de uma maior autonomia.⁵⁰

Há, então, uma imbricação entre as imagens em sentido individual e em sentido social, o que demanda um estudo sobre as imagens produzidas em nossa sociedade e seu impacto sobre as pessoas, em um processo permanentemente aberto de retroalimentação entre indivíduo e sociedade — tanto para a reprodução das práticas sociais existentes quanto para sua transformação. Afinal, ao mesmo tempo que o imaginário instituído, mediante processos de fabricação social, produz os indivíduos, estes continuam detendo o poder de, em associação social, instituir outra matriz imaginária de sentido para o mundo. Por essa razão, o imaginário tem a materialidade do fogo: existe, é real, pode ser provocado, pode-se tentar controlá-lo, mas mantém-se como potência de descontrole e, além de tudo, tem efeitos bastante reais sobre o mundo humano que o reabastece com combustível.

Neste momento, aproveito para apontar novamente para o elefante branco na sala: o sentido superficial e corrente da palavra ‘imaginário’ e seus correlatos lexicais são um tanto problemáticos para a teoria do imaginário. No senso comum, como mencionei antes, imaginário é aquilo que não existe no real, que é fantasioso e ficcional, delírio ou sonho, puro fruto da imaginação que não migra para o mundo material, ou até mesmo simples e reles mentira. E, se essa já é uma acepção contra a qual é difícil batalhar quando se estuda o tema do imaginário propriamente dito, a luta fica ainda mais árdua quando relacionamos o imaginário a algo tão ‘concreto’ quanto a produção do espaço: por que o delírio ficcional seria mais importante do que a materialidade real da produção espacial? A resposta simples é: imaginário não é delírio ficcional, e menos ainda ficcional no sentido grosseiro de uma invenção qualquer. A resposta mais complexa passa por entender que o imaginário social — ou, como proponho, sócio-espacial — é em sua essência ligado à materialidade. Ele não deriva das ideias ou da imaginação pura e simples, dimensão fantasiosa da experiência humana; ele é a práxis material socialmente instituída e instituinte do mundo humano. Tal qual Paul Ricoeur, Castoriadis rompe “com a concepção marxista [dos partidos comunistas ocidentais do século XX] de um imaginário relegado às deformações ideológicas da superestrutura”.⁵¹

A impressão inicial, porém, é que falar de imaginário é falar de um aspecto infantil ou até mesmo menor da experiência humana. Esse preconceito não é inesperado para uma sociedade sob o imaginário capitalista neoliberal, com toda sua racionalidade e seu funcionalismo

⁵⁰ Ibidem, p. 183.

⁵¹ Ibidem, p. 247.

denunciando a irrealidade de toda e qualquer fantasia ou utopia. Mais uma vez, o pensamento conservador não deixa de ser irônico ou até mesmo cínico, afinal não percebem que aquilo em que eles mesmos acreditam é fruto de uma fantasia instituinte, uma fantasia que, em seus primórdios, eram da mesma natureza onírica que os sonhos de transformação social que, para eles, soam como impossíveis e antinaturais. Defensores do modo de produção capitalista negam transformações sociais, acusando-as de utopias impraticáveis, ao mesmo tempo que insistem no fantasma da adequação do capitalismo à natureza humana, uma doutrina atomizada de indivíduos empreendedores supostamente capazes de, por seu próprio esforço, atingir sucesso e riqueza na sociedade.

Por conseguinte, à primeira vista nessa sociedade, as discussões do imaginário e da imaginação parecem ser menores e de alguma forma irrelevantes para tentarmos transformar o modo como produzimos nossas relações sociais e, do mesmo modo, o espaço social. No máximo, a imaginação e o imaginário se tornam sinônimos de criatividade, contribuindo para reforçar os estigmas do arquiteto como gênio criativo e acentuar a prejudicial ideia de que cabe a profissionais da arquitetura e do urbanismo pensar o jeito ‘certo’ de produzir espaço.⁵² Imaginário e imaginação tornam-se apenas ferramentas verbais místicas para destacar os arroubos de criatividade de arquitetos-estrela sentados no topo da cadeia alimentar do círculo privilegiado que é o campo da arquitetura e do urbanismo.⁵³

Todo esse descaso com o imaginário que perdura em certo grau na academia é o que leva Gilbert Durand a inaugurar sua famosa tese de 1960 intitulada *Les structures anthropologiques de l'imaginaire (As estruturas antropológicas do imaginário)* com a seguinte afirmação: “O pensamento ocidental e especialmente a filosofia francesa têm por constante tradição desvalorizar ontologicamente a imagem e psicologicamente a função da imaginação ‘fomentadora de erros e falsidades’”.⁵⁴ Ao longo deste trabalho, espero conseguir demonstrar como o imaginário é muito mais do que um qualificativo para aquilo que não existe. De fato, procuro demonstrar que ele é o completo oposto: o imaginário não apenas existe como além disso é chave para a constituição de tudo o que podemos chamar mundo humano, inclusive no que diz respeito à sua produção material. Por essa razão pensar o imaginário responde particularmente bem ao meu maior tema de interesse: a produção do espaço.

O polonês Bronislaw Baczko afirma que, nos levantes de Maio de 1968, ecoavam gritos sobre como o objetivo era levar a imaginação ao poder, mas ele destaca que ela “sempre tinha

⁵² ARANTES, *Arquitetura na era digital-financeira*, 2012; FOSTER, *O complexo arte-arquitetura*, [2011] 2015.

⁵³ STEVENS, *O círculo privilegiado*, [1998] 2003.

⁵⁴ DURAND, *As estruturas antropológicas do imaginário*, [1960] 2012, p. 21.

estado no poder”.⁵⁵ Imaginação, imagens e imaginário são motores do humano, e sua importância não pode ser solapada por impressões ligeiras de que imaginar não é mudar o mundo, é simplesmente sonhar. Ora, é no sonhar diurno que Ernst Bloch⁵⁶ encontra o germe daquilo que ele nomeia ‘função utópica’, uma força transformadora sem a qual a humanidade deixaria de ser uma entidade criadora, estagnando-se em pura reificação, como coisa sem futuro. Afinal, dentre outras coisas, imaginar é o que faz do mundo o *mundo humano criado pela humanidade*. Claro que o sonho em Bloch, um pensador marxista, não é delírio sem chão. O sonho diurno é a consciência da transformação a partir das condições materiais de produção existentes.

Como dito, investigo o imaginário sócio-espacial nos games e como ele se relaciona ao imaginário sócio-espacial e à produção do espaço no nosso mundo que, na falta de uma palavra melhor, chamarei de ‘real’. Faço-o não para reforçar uma separação entre real e imaginário a partir do sentido raso deste último, como se ‘real’ fosse o que existe e ‘imaginário’ fosse apenas algo com conteúdo negativo, significando ‘aquilo que não é real’. A ideia de fazer a contraposição tem mais relação com o meu objeto de pesquisa do que com o instrumento conceitual. O imaginário é, como espero mostrar, aquilo que de fato *institui o real*, mas não um *real qualquer*, e sim o *real especificamente humano* — aquela porção da realidade que interessa ao humano e que, por esse motivo, está sempre atrelada a um contexto sócio-espacial específico. A dicotomia que tem como um de seus polos o ‘real’ serve apenas para contrapor esta realidade cotidiana que experimentamos com nossos corpos àquela realidade própria do mundo dos games, a que me referirei como ‘digital’. O primeiro é o mundo em que vivemos, no qual o jogador de um videogame se situa física e socialmente. Difere, portanto, do segundo, o mundo do game, que consiste em uma simulação audiovisual de dados processados, na qual o jogador atua indiretamente, mediante o apertar físico de botões e a inserção fática de comandos para que um avatar digitalizado em um espaço também digitalmente elaborado possa agir com um padrão de comportamentos pré-programados. Em termos de abrangência, o mundo digital está contido no mundo real, pois os games são produzidos neste mundo físico e social por pessoas igualmente físicas e sociais. Porém, ao mesmo tempo, o mundo digital é concomitante ao mundo real, existindo como algo em si mesmo e apartado deste último, afinal, como afirma Roger Caillois, sociólogo francês que, em 1958, escreve *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige* (Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem), “jogo e vida cotidiana são sempre e em toda parte campos antagonistas e simultâneos”.⁵⁷

⁵⁵ BACZKO, Imaginação social, [1984] 1985, p. 297.

⁵⁶ BLOCH, *O princípio esperança*, [1959] 2005.

⁵⁷ CAILLOIS, *Os jogos e os homens*, [1958] 2017.

Para discutir o imaginário, parto da minha dissertação de mestrado *Em busca do imaginário espacial: uma articulação entre Castoriadis e Lefebvre*, oportunidade em que, articulando os trabalhos de Cornelius Castoriadis e Henri Lefebvre, apresentei aquilo que, à época, chamei de *imaginário espacial*.⁵⁸ Pelo título do meu trabalho anterior, o leitor pode inferir que Castoriadis é o nome da fileira em que se encontra o meu assento nesse voo incendiário e cativante que é o estudo do imaginário — e não estaria errado se o fizesse. Dentre os autores do imaginário com que tive contato até então, o autor de *L'institution imaginaire de la société* (*A instituição imaginária da sociedade*) talvez tenha a perspectiva do imaginário que mais faz sentido para mim, principalmente no que concerne a uma teoria crítica da produção do espaço e a uma negação de certa essência universal para definir o que é humano. Não há, para o que entendo como *real especificamente humano*, algum sentido para a pretensão de buscar (e encontrar!) a verdade real da existência; toda construção humana é limitada e contingente. Estamos, na expressão de Castoriadis, nas *encruzilhadas do labirinto*.

Diferentemente da fenomenologia de Bachelard, do estruturalismo de Durand ou da ênfase no indivíduo de Lacan ou Sartre, Castoriadis está focado no entendimento da sociedade e do social, mesmo em sua leitura psicanalítica dos indivíduos, tarefa que passa a empreender mais ao final de sua vida. Mais especificamente, a preocupação desse pensador é relativa ao social-histórico, mantendo-se sempre consciente do aspecto conjuntural e da complexidade ontológica da sociedade, tendo em vista a miríade de significações que, conjuntamente, a compõem.

Seu estudo, portanto, direciona-se a entender as mudanças sociais, a criação sempre aberta da história, a ausência de uma verdade plena. Ele lida, assim, de maneira profunda com relações sociais e sua transformação, que é o que me interessa. Nesse sentido, já no início de sua obra dedicada ao imaginário, Castoriadis alerta seus leitores:

Aquilo que, a partir de 1964, denominei o imaginário social — termo retomado depois e utilizado um pouco a torto e a direito — e, mais genericamente, o que denomino o imaginário, nada tem a ver com as representações que circulam correntemente sob este título. Em particular, isso nada tem a ver com o que algumas correntes psicanalíticas apresentam como “imaginário”: o “especular”, que, evidentemente, é apenas imagem *de* e imagem refletida, ou seja, *reflexo*, ou, em outras palavras ainda, subproduto da ontologia platônica (*eidolon*), ainda que os que utilizem o termo ignorem sua origem. O imaginário não é a partir da imagem no espelho ou no olhar do outro. O próprio “espelho”, e sua possibilidade, e o outro como espelho são antes obras do imaginário que é criação *ex nihilo*. Aqueles que falam de “imaginário” compreendendo por isso o “especular”, o reflexo ou o “fictício”, apenas repetem, e muito frequentemente sem o saberem, a afirmação que os prendeu para sempre a um subsolo qualquer da famosa caverna: é necessário que (este mundo) seja imagem *de* alguma

⁵⁸ BOMFIM, *Em busca do imaginário espacial*, 2017.

coisa. O imaginário de que falo não é imagem de. É criação incessante e essencialmente indeterminada (social-histórica e psíquica) de figuras/formas/imagens, a partir das quais somente é possível falar-se de “alguma coisa”. Aquilo que denominamos “realidade” e “racionalidade” são seus produtos.⁵⁹

A perspectiva castoriadiana é condenada por autores como Maffesoli, para quem o pensador greco-francês é excessivamente racionalista e apresenta uma conceituação extremamente politizada.⁶⁰ Essa leitura de Castoriadis como um teórico muito politizado faz bastante sentido, afinal, para ele, “o nível dominante [da sociedade] se situa no político: ‘Os poderes-fazer mais valiosos estão subordinados à política’”.⁶¹ Discordo, no entanto, de que isso seja passível de crítica. O político em Castoriadis aparece como qualidade imanente da sociedade, vez que até para reproduzir-se e manter as instituições sociais porventura criadas, ela precisa combater politicamente (ou mediante violência, vale destacar) as alternativas que a querem transformar. Assim, a tese castoriadiana sobre imaginário é a base a partir da qual desenvolvo meu pensamento, a partir de sua espacialização.

Todavia, não posso simplesmente ignorar a existência de uma vertente marcante das discussões do imaginário em suas relações com a sociedade, apresentada no trabalho de Gilbert Durand, e que diverge bastante do modo como Castoriadis aborda o tema, ainda que haja pontos de convergência, como o alto valor que ambos os autores conferem à imaginação.⁶²

Tive contato com os trabalhos de Durand inicialmente a partir de textos do evento *Discutindo o imaginário*, um ciclo de conferências promovido pelo Núcleo de Estudos da Subjetividade na Arquitetura (NUSARQ), do Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Urbano (MDU) da Universidade Federal de Pernambuco, em que a perspectiva desse autor aparece relacionada à arquitetura.⁶³ Também o encontrei nos estudos de Flávia Gasi, em que a autora, recuperando mitos gregos, fala de arquétipos no sentido durandiano e seus efeitos na produção de sentido para as narrativas ludológicas, que é como ela se refere às tramas desenvolvidas nos jogos de videogame.⁶⁴ Contudo, por mais que eu enxergue a importância da teoria de Durand para os estudos do imaginário, vejo aí igualmente um problema. Focado que está na fisiologia humana e na existência de uma lógica imanente às imagens, Durand acaba — talvez acidentalmente — criando sustentação para um discurso segundo o qual podem ser produzidas formas

⁵⁹ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 13.

⁶⁰ MAFFESOLI, *O imaginário é uma realidade*, 2001; SCOFANO, Michel Maffesoli e a consolidação dos estudos do imaginário, 2008, pos. 1936.

⁶¹ DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, p. 211.

⁶² SAAD, *Prolegômenos acerca da noção de imaginário*, 2018.

⁶³ LEITÃO & LEITE, *Discutindo o imaginário*, 2015.

⁶⁴ GASI, *A poética imaginária do videogame*, 2011; *Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar*, 2016.

ótimas ou otimizadas da sociedade, mais condizentes com as predisposições biopsíquicas da espécie humana.

Sendo assim, essa teoria não consegue tocar o problema fundamental da transformação da sociedade: não se trata de aprimorar as relações sociais para que estas enfim correspondam ao objetivo final de um projeto desenvolvimentista biopsiquicamente determinado, mas de garantir a possibilidade, que é sócio-espacial e histórica, de abertura para a criação e a recriação das relações sociais pela própria sociedade para além de supostos limites biofisiológicos, sempre pronta para a revisão autônoma de si mesma, principalmente no que diz respeito às relações de produção. Ainda assim, acredito que muitas das ideias de Durand contribuem para aprimorar o conceito de matriz castoriadiana que eu já vinha desenvolvendo, inclusive com a instigante figura da *função fantástica*, sobre a qual falarei mais à frente, que se relaciona de maneira direta ao assunto aqui estudado: os games.

2.2 Trajeto antropológico, arquétipos e função fantástica

Gilbert Durand foi um antropólogo, filósofo, pesquisador e professor universitário francês, estudioso do imaginário e da mitologia. Nascido em 1º de maio de 1921 em Chambéry, faleceu em 7 de dezembro de 2012 em Moye — ambas, comunas francesas. É conhecido pela relação que estabelece, em 1960, no seu texto *Les structures anthropologiques de l'imaginaire* (*As estruturas antropológicas do imaginário*), entre a sociedade e a fisiologia humana. Seu estudo culmina na ideia de trajeto antropológico e na proposta de uma arquetipologia, um levantamento antropológico de arquétipos a partir das imagens produzidas ao longo da história, tomando por base os reflexos ou gestos dominantes próprios da espécie humana para confirmar a existência desses arquétipos.

Durand, na linha de um de seus grandes mestres, Gaston Bachelard, defende a importância ontológica da imagem em si mesma. Nega, portanto, o argumento de que as imagens sempre encobrem a realidade ou de que remetem a algo que lhes é externo. A seu ver, as imagens evidenciam inclinações imanentes do ser humano, traços biológicos universais compartilhados pelos indivíduos que os levam a produzir imagens com base em condicionantes naturais da espécie. Portanto, a imagem porventura criada corresponde à intenção natural de sua criação. Por reconhecer essa imanência entre o sentido conotativo e o denotativo, Durand afirma que “[n]ada, absolutamente nada, permite dizer que o sentido próprio prima cronologicamente, e

com mais razão ontologicamente, o sentido figurado”.⁶⁵ Essa concomitância entre a imagem e seu sentido é um aspecto fundamental para pensarmos toda a questão do imaginário. Não há uma relação de causalidade tal que uma intenção primeira existe sem a imagem em que ela se manifesta. Não é nem mesmo uma questão relativa à sua materialização. Mesmo imagens irrealizáveis são continente e conteúdo ao mesmo tempo. Não existe um sentido previamente à imagem; sem a imagem, o sentido é nada. Em aparente oposição a essa postura, Ernst Bloch defende que, nesse estado pré-consciente, haveria sentido, afirmando que o “ainda-não-consciente, o que ainda-não-se-tornou, *embora preencha o sentido de todos os seres humanos* e o horizonte de todo ser, não conseguiu se impor nem mesmo como palavra, que dirá como conceito” (grifos meus).⁶⁶ Mas, subjacente a essa oposição entre palavra e conceito, isso que preexiste ao conscientemente elaborado já é, de início, imagem e sentido — uma imagem ainda não muito nítida, recebendo essa nitidez apenas quando já elaborada em pensamento, mas uma imagem carregada de propósito, um propósito futuro, de algo a ser instaurado. Nessa toada, o próprio Bloch indica mais à frente a concomitância entre esses germes de imagem e sentido.

O ainda-não-consciente é assim unicamente o pré-consciente do vindouro, *o local psíquico de nascimento do novo*. E se mantém pré-consciente sobretudo porque nele se encontra um conteúdo da consciência que ainda não se manifestou nela de forma clara, que ainda está alvorecendo a partir do futuro. Conforme o caso, pode ser até mesmo um conteúdo que vai surgir objetivamente no mundo. É desta forma com todas as situações produtivas que estão na origem de coisas que nunca existiram antes. Este é o espírito do sonho para a frente, este espírito repleto do ainda-não-consciente como forma de consciência de algo que se aproxima. O que o sujeito aqui fareja não é bafio de porão, mas o ar da manhã [grifos meus].⁶⁷

Dessa maneira, um sentido sem imagem estaria no limbo da pré-consciência, o qual seria antes um local e um anseio para a frente, não uma imagem ou um sentido propriamente ditos. Assim que assume forma como pensamento, será imagem e só então terá conteúdo de sentido, não se resumindo mais a mera *potência de significado*. Ao alcançar a consciência, será a concomitância entre imagem e sentido de que fala Durand. Logo, as imagens não são apenas adorno ou qualidade accidental, mas, ontologicamente, manifestação de sentido.

Por essa razão, para Durand uma investigação antropológica necessita, antes de tudo, que o pesquisador se abandone ao fenômeno das imagens, tendo a humildade de ser por elas preenchido e, assim, reconhecer a lógica que lhes é inerente. Ele quer, dessa maneira, “procurar as categorias motivantes dos símbolos nos comportamentos elementares do psiquismo humano,

⁶⁵ DURAND, *As estruturas antropológicas do imaginário*, [1960] 2012, p. 394.

⁶⁶ BLOCH, *O princípio esperança*, [1958] 2005, p. 16.

⁶⁷ Ibidem, p.117.

reservando para mais tarde o ajustamento desse comportamento aos complementos diretos ou mesmo aos jogos semiológicos”.⁶⁸ Para Durand, portanto, uma semântica própria das imagens antecede a semiologia: as imagens significam por si mesmas, anteriores às ideias, que são elaborações posteriores a partir das imagens. Os símbolos que elas se tornam, por sua vez, são simplesmente a singularização contextualizada em um dado contexto social de motivações iminentes em contato com o meio.⁶⁹ Esse caráter inaugural das imagens e sua associação com o sentido é algo que reforça a proposição castoriadiana de criação *ex nihilo* do imaginário. Por essa razão, quando proponho a diferenciação entre ideologia e imaginário, argumentando pela anterioridade deste último frente àquela, encontro eco disso na proposta durandiana de anterioridade da imagem em comparação com as ideias. Lembro apenas que a imagem socialmente relevante na leitura de Castoriadis é a da práxis, material e socialmente realizada, não a imagem por si mesma e dependente principalmente da disposição biofisiológica dos sujeitos, que é como Durand a percebe.

Para fazer o elo entre indivíduo e produção simbólica, Durand fala da existência de arquétipos. Quando discute o tema, deixa evidente que também foi influenciado por Carl Gustav Jung, psiquiatra suíço por quem demonstra imenso respeito, mas cuja teoria crítica de maneira severa. Para o antropólogo, Jung é obscuro em sua terminologia e confunde arquétipos, símbolos e complexos nas suas formulações. Durand rejeita igualmente a “crença em ‘sedimentos mnésicos’ acumulados no decurso da filogênese”, ou seja, a “doutrina da hereditariedade psíquica pouco menos que mal estabelecida” que atribui a Jung.⁷⁰ Vale aqui explicar que, para este último, os arquétipos seriam formas instintivas de imaginar, “fazendo parte, portanto, da estrutura psíquica herdada da espécie”.⁷¹ Além disso, Jung afirma que os arquétipos são frutos de processos de impressão de experiências repetitivas “na constituição psíquica, não sob a forma de imagens preenchidas de um conteúdo, mas precipuamente formas sem conteúdo, representando a mera possibilidade de um determinado tipo de percepção e ação”, ativado quando da ocorrência do fato gerador da liberação de energia psíquica.⁷² São, portanto, virtualidades determinantes de comportamentos, as quais são incrustadas na estrutura psíquica pela repetição de ações no meio social. Essa estrutura evolui e será herdada pela sociedade como um todo, não pelo indivíduo especificamente.

⁶⁸ DURAND, *As estruturas antropológicas do imaginário*, [1960] 2012, p. 25.

⁶⁹ *Ibidem*, p. 38.

⁷⁰ *Ibidem*, pp. 61, 39.

⁷¹ ALMEIDA, O imaginário na psicologia analítica de C. G. Jung, 2008, pos. 878–900.

⁷² JUNG apud ALMEIDA, O imaginário na psicologia analítica de C. G. Jung, 2008, pos. 904.

Minha tese é a seguinte: à diferença da natureza pessoal da psique consciente, existe um segundo sistema psíquico, de caráter coletivo, não pessoal, ao lado do nosso consciente, que por sua vez é de natureza inteiramente pessoal e que — mesmo quando lhe acrescentamos como apêndice o inconsciente pessoal — consideramos a única psique passível de experiência. O inconsciente coletivo não se desenvolve individualmente, mas é herdado. Ele consiste de formas preexistentes, arquétipos, que só secundariamente podem tornar-se conscientes, conferindo uma forma definitiva aos conteúdos da consciência. [...] Sua particularidade mais inerente é o caráter mítico. É como se pertencessem à humanidade em geral, e não a uma determinada psique individual. [...] cheguei à conclusão de que tais imagens não têm nada a ver com o problema de sangue ou de herança racial. E também não são adquiridas pelo indivíduo. São próprias da humanidade em geral, sendo pois de natureza coletiva.⁷³

Durand, no entanto, não acredita na existência de uma estrutura psíquica secundária e social, distinta de um sistema psíquico individual e herdada pela espécie humana. Ele entende que há, sim, arquétipos determinantes para a produção de imagens — portanto, sentidos — pelos humanos, recuperando, inclusive, a ideia de formas sem conteúdo junguianas em sua definição, mas sua existência não estaria condicionada a uma impressão evolutiva em estruturas psíquicas, e sim ao choque entre fisiologia e contexto natural e social. Em o fazendo, o antropólogo propõe uma visão holística do humano, integrando fisiologia e psique, negando, por conseguinte, uma cisão entre indivíduo e consciência — traço que critica, por exemplo, no que ele chama de psicologismo estreito de Sartre, o qual, no lugar de investigar as imagens e o imaginário, investiga como a consciência aborda as imagens.⁷⁴ Vale dizer que aqui fica evidente outra aproximação-distante (um oxímoro) entre Durand e Castoriadis. Como o primeiro, este último também criticava a estreiteza do pensamento sartreano. Porém, se Durand critica o modo pelo qual Sartre investiga as imagens apenas indiretamente, Castoriadis expõe como o imaginário burguês ao qual Jean-Paul Sartre se agarra é o grande responsável por sua limitação na leitura da sociedade e suas imagens. Sob o pseudônimo Pierre Chaulieu, Castoriadis escreve, em agosto de 1953, o texto “Sartre, le stalinisme et les ouvriers” (Sartre, o estalinismo e os trabalhadores) para *Socialisme ou Barbarie*, em que afirma:

Sartre é burguês (bastantes vezes o repetiu). Não, como ele crê, porque “vive das rendas do capital”. Essa é a exterioridade burguesa, ser burguês por acidente, como se é alto ou baixo, moreno ou loiro. Sartre é burguês porque internalizou a burguesia, porque escolheu ser burguês, e escolheu sê-lo no dia em que aceitou definitivamente essa convicção constitutiva da burguesia: a incapacidade dos trabalhadores para realizar o comunismo. Ele lamenta como uma dama de caridade a sua sorte; pensa que mereciam algo melhor, que mereciam até o poder, mas, o que você quer, os sentimentos são

⁷³ Ibidem, pos. 856.

⁷⁴ DURAND, *As estruturas antropológicas do imaginário*, [1960] 2012, p. 25.

bonitos, mas com eles não se faz nada: os trabalhadores não são capazes de consegui-lo. Alguém mais deve se ocupar de fazer o bem a eles.⁷⁵

Portanto, se a crítica em Durand tem por fim a defesa da importância ontológica das imagens, em Castoriadis o rechaço a Sartre tem a ver com a ênfase que o pensador grego francês concede à práxis revolucionária dos trabalhadores, indissociável, a seu ver, de processos de construção de imagens. Essa distância tem muito a ver com o fato de que, para Gilbert Durand, importa o que há de essencial na lógica das imagens, em sua produção, e isso, a seu ver, deveria ter fundamento nas potencialidades fisiológicas da espécie humana, não na construção social.

Para desenvolver seu argumento, Durand recorre à reflexologia de Wladimir Mikhailovitch Bekhterew, neurologista russo nascido em 1857 e morto em 1927, contemporâneo de Ivan Pavlov e que compartilhava com este último o interesse pelo comportamento humano. Segundo Bekhterew, consoante explicado por Durand, os seres humanos teriam três gestos dominantes atuando como reflexos primordiais da espécie: a dominante postural; a dominante diairética ou digestiva; e a dominante copulativa ou rítmica. Na sequência, recorrendo ao biólogo e psicólogo Jean Piaget, Durand associa esses gestos ou reflexos dominantes ao início dos processos de representação pelo ser humano, sugerindo “como hipótese de trabalho que existe uma estreita concomitância entre os gestos do corpo, os centros nervosos e as representações simbólicas”.⁷⁶ Assim, se os traços fisiológicos que transparecem nos gestos ou reflexos dominantes bekhtere-wianos são comuns à espécie e afetam a produção de representações simbólicas em sua formação, isso significa que haveria esquemas biopsíquicos universais para a espécie humana que determinariam os modos de criação de símbolos e, conseqüentemente, os símbolos propriamente ditos.

Em *As estruturas antropológicas do imaginário*, Durand não propõe uma definição precisa dos conceitos de imaginário e simbólico, utilizando fluidamente os termos, sem uma cisão bem demarcada — característica plástica que seu discípulo Michel Maffesoli enxergará como traço positivo, vez que o imaginário, para este último, escaparia dos limites da racionalidade, e qualquer tentativa de definição seria um cerceamento inadequado.⁷⁷ De fato, como Castoriadis explica, a própria ideia de ‘racionalidade’ é uma construção que só faz sentido no interior do imaginário com base no qual ela é instituída, o que justificaria a manutenção da abertura do conceito. Do ponto de vista lógico, isso é defensável, mas, conforme espero ter conseguido demonstrar no tópico anterior, a polissemia de uma palavra pode atrapalhar seu uso na

⁷⁵ CASTORIADIS apud DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, pp. 72–73.

⁷⁶ DURAND, *As estruturas antropológicas do imaginário*, [1960] 2012, p. 51.

⁷⁷ MAFFESOLI, *O conhecimento comum*, [1985] 1988; *O imaginário é uma realidade*, 2001.

construção teórica, sendo necessário um maior cuidado na delimitação do sentido pretendido. E, em Durand, isso não acontece só com “imaginário” e “simbólico”. Mesmo outros termos adotados por ele talvez não possam ser chamados de “conceitos”, entendidos estes como condensações teóricas ou “*unidades explicativas fundamentais*”, porque, ainda que esse antropólogo tenha elaborado algo sobre eles, tais termos são deixados com ampla abertura interpretativa. Sendo assim, estão mais próximos de ideias ainda vagas e aptas para aprimoração sistemática. Trata-se, portanto, de “noções” — no sentido colocado por Marcelo Lopes de Souza.⁷⁸ Dentre todas essas noções, talvez as mais importantes sejam as de esquemas, estruturas, arquétipos e imaginário.

Em termos bastante breves, os *esquemas* para Durand fariam “a junção já não, como Kant pretendia, entre a imagem e o conceito, mas sim entre os gestos inconscientes da sensório-motricidade, entre as dominantes reflexas e as representações”. Para ele, os esquemas formam “o esboço funcional da imaginação”, definindo, assim, os modos pelos quais a imaginação humana consegue produzir imagens. As *estruturas*, a seu turno, seriam esquemas originais nucleares. Por mais que sejam definidos pelos gestos humanos, tanto esquemas como estruturas poderiam sofrer modificações pela cultura, afinal esta última implica a criação tecnológica, e as técnicas⁷⁹ porventura criadas provocam mudanças nas formas de realização dos gestos e reflexos próprios da fisiologia humana. A cultura, em Durand, entra com um papel secundário, já que ela apenas pode auxiliar ou limitar a essência fisiológica universalmente partilhada.⁸⁰

Esquemas e estruturas, porém, permanecem meras potencialidades. Como esqueleto dinâmico da imaginação, restringem a aptidão dos movimentos de criação de imagens e estabelecem os modos pelos quais o corpo pode se mover, mas não fazem esse movimento. Isso ficaria a cargo dos *arquétipos*, os quais dariam forma social aos esquemas, substantificando-os. Representam, portanto, a possibilidade social de presentificação dos gestos e pulsões subjetivas dominantes, dotados de universalidade constante e estabilidade porque adequados aos esquemas — que são biológicos e próprios da espécie humana —, e aptos a interagir com os limites sociais objetivamente impostos em dado contexto.⁸¹ “Os arquétipos vêm resumir e clarificar os

⁷⁸ SOUZA, *Os conceitos fundamentais da pesquisa sócio-espacial*, [2013] 2016, pp. 9–11.

⁷⁹ Na tradução consultada de *As estruturas antropológicas do imaginário*, a palavra “tecnologia” é repetida várias vezes, a meu ver, de maneira equivocada. Isso porque a tecnologia é o *logos* da técnica, o discurso da técnica, e não a técnica em si mesma. Por isso, ainda que eu aqui tenha feito esse ajuste, o termo adotado na versão em português é “tecnologia”.

⁸⁰ DURAND, *As estruturas antropológicas do imaginário*, [1960] 2012, pp. 60–64.

⁸¹ O termo “objetivamente” aqui utilizado parece incongruente com a crítica de Durand — depois reiterada por seu discípulo Maffesoli — do racionalismo e da pretensão ao conhecimento objetivo. Entendo, porém, que Durand quer dizer com essa palavra algo bem mais simples do que a aspiração a um saber *verdadeiramente verdadeiro*

semantismos fragmentários de todos os símbolos secundários”.⁸² Isso significa que, como são o motor de criação dos símbolos, são também sua chave de compreensão — daí a proposta de Durand de uma arquetipologia como instrumento antropológico.

Sobre o imaginário propriamente dito, este seria, como Durand adianta logo no prefácio à terceira edição de seu livro, “o conjunto das imagens e relações de imagem que constitui o capital pensado do *homo sapiens*”, e, em sendo isso, “aparece-nos como o grande denominador fundamental onde se vêm encontrar todas as criações do pensamento humano”.⁸³ O imaginário seria a capacidade de imaginar e o conjunto das imagens, dos arquétipos e dos símbolos, o trajeto antropológico entre o sujeito e o social, “*a incessante troca que existe ao nível do imaginário entre as pulsões subjetivas e assimiladoras e as intimações objetivas que emanam do meio cósmico e social*”.⁸⁴ A sociedade e suas transformações seriam, assim, marcadas pela disputa de conjuntos de imagem antagônicos para preencher os arquétipos.

Em todas as épocas dois mecanismos antagonistas de motivação impõem-se: um opressivo no sentido sociológico do termo e que contamina todos os setores da atividade mental e que sobredetermina ao máximo as imagens e os símbolos veiculados pela moda, o outro pelo contrário esboçando uma revolta, uma oposição dialética que, no seio do totalitarismo de um regime imaginário dado, suscita símbolos.⁸⁵

Certamente, como afirma Baczko, “todas as épocas têm as suas modalidades específicas de imaginar, reproduzir e renovar o imaginário, assim como possuem modalidades específicas de acreditar, sentir e pensar”.⁸⁶ Mas a redução maniqueísta da disputa entre dois regimes, tal como colocada por Durand, é estranha e insuficiente para explicar o fenômeno de disputa pelo domínio do imaginário. Possivelmente, ela foi apenas uma estratégia didática de simplificação da dinâmica complexa que existe na sociedade, mas, pelo fato de Durand colocar essa bipolaridade, sobre sua teoria incorre uma redução prejudicial da teia social, infinitamente mais complicada do que a suposta disputa entre “dois mecanismos antagonistas de motivação”. A sociedade não se divide apenas entre conservadores e revolucionários, por mais que uma passada de olhos rápida pelo Twitter possa indicar algo assim. Há graus diversos de adesão ao imaginário hegemônico, por exemplo. Essa graduação revela que a sociedade possui uma infinidade de matizes, e não simplesmente uma disputa intergeracional entre dois extremos, em que a geração

porque objetivo. Aqui, “objetivo” quer dizer apenas aquilo que é imposto pela concretude do que existe no mundo, seja natural ou social.

⁸² DURAND, *As estruturas antropológicas do imaginário*, [1960] 2012, pp. 60–64, 98.

⁸³ *Ibidem*, p. 18.

⁸⁴ *Ibidem*, p. 41.

⁸⁵ *Ibidem*, p. 388.

⁸⁶ BACZKO, *Imaginação social*, [1984] 1985, p. 309.

vindoura pode ou não adotar um novo conjunto ou constelação de imagens — como sugere Durand.

Até mesmo Castoriadis, que é bem mais atento ao social como fenômeno singular, distinto daquele outro fenômeno que são as características fisiológicas universalmente partilhadas pelos humanos, cai nessa simplificação — que, também nele, parece mais um recurso didático do que uma crença na concretude dessa existência de apenas dois polos antagonistas bem definidos. De todo modo, ele afirma que “[e]xplicito ou implícito, houve em toda sociedade um sistema de valores — ou dois, que se combatiam mas estavam presentes”.⁸⁷ Mas, se, para Durand, esse antagonismo reflete somente a disputa pelo preenchimento de arquétipos fisiologicamente *determinados*, para Castoriadis há um embate social entre conservação e transformação em um processo de criação histórica *em aberto*.

Fato é que Durand, ligado à reflexologia de Bekhterew e fundamentado na interpretação do amplo material de mitos coletado para sua pesquisa, entende haver reconhecido a validade dos seus argumentos e, por conseguinte, dos regimes imaginários que descreve. Afirma, inclusive, que, “no decurso dessa investigação nos pareceu que esses ‘erros e falsidades’ imaginários eram muito mais correntes, muito mais universais no pensamento dos homens que as ‘verdades’ frágeis e estreitamente localizadas no tempo e no mundo, essas ‘verdades’ de laboratório, obras do recalçamento racionalista e iconoclasta da presente civilização”.⁸⁸

Ele explica que adota os imperativos biopsíquicos consubstanciados nos reflexos e gestos dominantes do indivíduo como ponto de partida para sua teoria por simples comodidade metodológica. A seu ver, como existe um trajeto antropológico entre indivíduo e social em uma relação recíproca de traços ‘universais’, ele poderia muito bem ter recorrido, em seus estudos, a explicações a partir de imperativos sociais para apresentar os regimes imaginários da espécie humana, mas essa tarefa seria mais complexa e mais difícil como método do que o psicologismo.⁸⁹ Que seria mais complicado e mais difícil partir do social é algo de que não duvido, mas é importante lembrar que essa escolha metodológica não está livre de consequências. Partir do corpo implica, de início, supor o corpo como *apenas biológico*, o que ele não é. Ele não é uma permanência que perpassa a cultura, mas, em si, *constituente da e constituído pela cultura*.

O corpo que deve ser “a medida de todas as coisas” é ele mesmo sede de contestação das forças que o criam. O corpo (tal como a pessoa e o eu) é uma relação interior e, por conseguinte, aberta e porosa com respeito ao mundo. [...] O corpo não é monádico,

⁸⁷ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 118.

⁸⁸ DURAND, *As estruturas antropológicas do imaginário*, [1960] 2012, p. 427.

⁸⁹ *Ibidem*, pp. 45–46, 377.

nem flutua livremente em algum éter da cultura, dos discursos, das representações, por mais que estes tenham importância nas manifestações materiais do corpo.⁹⁰

De um lado, naquilo que diz respeito a este estudo, a teoria do imaginário de Durand permite a investigação da experiência poética a partir do contato com os videogames e contribui para a construção de narrativas ludológicas significativas para os jogadores, tal como realizado por Gasi.⁹¹ De outro, essa abordagem do indivíduo para o social e da imanência das imagens parece não somente desnecessária para refletirmos sobre a formação da sociedade e a produção de seu espaço, mas, mais do que isso, verdadeiramente perigosa ao definir parâmetros da natureza humana, permitindo a criação de discursos e instituições conservadores. O geógrafo David Harvey chama atenção para o fato de que não é possível simplesmente ignorar as discussões sobre a natureza humana, afinal, “[s]e não enfrentarmos a ideia, por mais arriscada que seja, de nossa natureza humana e do ser de nossa espécie, e chegarmos a uma compreensão dela, não poderemos saber de que estamos alienados nem o que pode ser a emancipação”. A seu ver, a falta de compreensão tornaria difícil despertar as potencialidades adormecidas para a transformação social.⁹² Essa, porém, é uma leitura arriscada porque, no mínimo, antecipa a possibilidade de uma natureza humana imutável. Talvez mais adequado seja entender que discutir a natureza humana é necessário para poder embasar a discussão contra a perspectiva conservadora que quer enaltecer uma conformação social específica do humano como algum tipo de essência imanente. Além disso, falar de ‘potencialidades adormecidas’ é igualmente problemático porque a potência humana de transformação social se cria com a emancipação, com a mudança das relações de produção, não com o despertar de algo que jaz adormecido no humano.

Mas, mesmo com essas questões problemáticas, Harvey ao menos enfatiza a imbricação entre social e biológico, ao passo que Durand, por mais que possa estar correto quanto à existência de esquemas na produção de imagens, da sociedade e de seus símbolos, atribui peso desproporcional ao determinismo fisiológico para as imagens e os sentidos socialmente construídos. Em o fazendo, acaba incorrendo no erro que Baczkó aponta como característica de cientistas duramente criticados pelo próprio Durand. Para alguns cientistas, haveria algo de verdadeiro sob o envelopamento falseador que seria o imaginário, afirmação que o autor de *As estruturas antropológicas do imaginário* condena veementemente, afirmando que é infrutífera qualquer tentativa de separar o sentido conotativo do denotativo: a imagem é o sentido.

⁹⁰ HARVEY, *Espaços de esperança*, [2000] 2013, p. 178.

⁹¹ GASI, *A poética imaginária do videogame*, 2011; *Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar*, 2016.

⁹² HARVEY, *Espaços de esperança*, [2000] 2013, p. 271.

Entretanto, ao recorrer aos gestos e reflexos bekhterewianos, Durand tenta encontrar traços definidores (e definitivos) da natureza humana. Quando usa esses argumentos, assemelha-se muito à abordagem científica que ele mesmo tanto critica, uma abordagem para a qual o imaginário é simples falseamento que encobre a verdade. Por acreditar ter encontrado a origem do imaginário no ser humano desnudado em sua fisiologia, não se dá conta de que sua análise não observa “realmente esses agentes sociais ‘desnudados’; era ela que os construía”.⁹³ Por essa razão, acaba desconsiderando o papel extremamente relevante de toda a complexidade que compõe o social, e dá palanque para discursos essencialistas que ontologizam construções histórico-sociais como se fossem próprias da ‘natureza’ humana. De fato, em certo ponto de seu livro, tendo apresentado a tripartição de seus esquemas imaginários com base nos três reflexos ou gestos dominantes da espécie humana, Durand pergunta ao leitor:

Não se poderá conceber que o sucesso temporal das civilizações indo-europeias, e do Ocidente em particular, é devido em grande parte à adequação harmoniosa, nos grandes períodos da história, entre as funções sociais e os imperativos biopsicológicos? A diferença das funções e depois, no seio dessas mesmas funções, a discriminação de poderes bem definidos, como, por exemplo, o executivo, o legislativo e o judiciário no seio da função real, não seriam a marca de um acordo ótimo entre aspirações biopsicológicas e as intimações sociais?⁹⁴

Por Kratos, não!⁹⁵ O ‘sucesso’ indo-europeu é fruto de um processo de espoliação expansivo que se dá com um ataque voraz sobre os pobres da Europa e do restante do mundo quando da “assim chamada acumulação primitiva”, uma concentração de riquezas sem precedentes na história.⁹⁶ O ‘sucesso’ em questão não pode ser atribuído a uma concordância política ou institucional com as supostas características da fisiologia humana, mas sim a atos de violência perpetrados em detrimento de muitos e benefício de poucos. Se cogitarmos que essa violência seria o traço essencial da natureza humana, o problema talvez seja ainda maior, porque justiça social seria *antinatural*... Esse é um discurso com o qual não posso concordar.

De todo modo, fundamentando-se na origem fisiológica das imagens, o antropólogo sustenta, por exemplo, que o isomorfismo da lua e das águas em várias culturas remetendo à

⁹³ BACZKO, Imaginação social, [1984] 1985, p. 297.

⁹⁴ DURAND, *As estruturas antropológicas do imaginário*, [1960] 2012, p. 60.

⁹⁵ Kratos é o nome do protagonista da série de games *God of War*. Filho de Zeus, é um semideus auxiliado, no primeiro game da série, pela deusa Atena na sua busca por vingança contra Ares, o deus da guerra, que o teria traído, fazendo-o assassinar a própria família em um ataque furioso. Ao final do primeiro game, mata Ares e, assim, torna-se o novo deus da guerra. Por ser uma série de games, o final vitorioso e feliz dura pouco. Eventualmente, tudo dá errado, com Kratos descobrindo que o maior responsável por seus infortúnios é o próprio Zeus, e, assim, nos episódios dois e três da série, acaba matando basicamente todo o Olimpo e os semideuses que entram em seu caminho. Atualmente (no quarto game), está em Midgard, lidando com problemas com a família de Odin. O quinto game, *God of War: Ragnarok*, continua a saga do Assassino do Olimpo em terras nórdicas.

⁹⁶ MARX, *A assim chamada acumulação primitiva*, [1867] 2013, pp. 785 et seq.

feminização seria ligado ao ciclo menstrual, funcionando esse fenômeno biológico como termo intermediário para explicar as diferentes imagens derivadas do mesmo motivo arquetípico em culturas distintas. Nas palavras de Durand: “A lua está ligada à menstruação, como ensina o folclore universal. Na França, a menstruação chama-se ‘o momento da lua’, e entre os maori é a ‘doença lunar’”.⁹⁷ Porém, apesar do fato fisiológico da menstruação, é impossível negar que, ingressando no mundo humano, o biológico é inseparável do social. Assim, mais do que graças a um arquétipo correspondente a um esquema imanente, a menstruação será significada socialmente com base nas relações sociais a ela conectadas, as quais são social e imaginariamente instituídas. A imagem ou símbolo relativo à menstruação não é, em si, mero efeito da substancialização de esquemas e sua singularização em símbolos, mas construção social, o que fica bastante claro com a inflexão evidentemente negativa da cultura maori ao chamá-la de “doença lunar”. Afinal, é bom lembrar, “[o] corpo humano é um campo de batalha no interior e em torno do qual se acham em perpétua interação forças socioecológicas conflitantes de avaliação e representação”.⁹⁸

Durand fala que a imaginação humana “escapa a um fatalismo tipológico que seria imposto pela história hipostasiada”, rechaçando, assim, o mito histórico da causalidade linear como algo substancial e verdadeiro em si mesmo. Para ele, imaginação *cria* — traço que mais uma vez o aproxima de Castoriadis. Por isso é estranho que ele não enxergue o caráter limitador da eleição de esquemas e arquétipos como molde para exercício da imaginação.⁹⁹

Aqui, vale uma ressalva. Durand não afirma que a mudança de um regime imaginário para outro seja sempre uma melhora. Acusá-lo de desenvolvimentismo talvez seja injusto. Mesmo assim, o traço determinista de sua tese se mantém, afinal o objetivo humano será sempre buscar as imagens que melhor preencham os arquétipos fisiologicamente delimitados, atender aos esquemas da melhor maneira possível. Isso, a seu turno, permite falar em evolução e desenvolvimento como uma intenção positiva e imprescindível, rejeitando a possibilidade da criação livre da sociedade.

Como pontua Castoriadis, para ser verdadeiramente aberta, indeterminada — não como o caos de incerteza de Claude Lefort mencionado anteriormente, mas como potência criativa — e autônoma, a sociedade deve ser livre de esquemas pré-estabelecidos e aberta à transformação de si mesma. Assim, ainda que Durand admita que o regime de imagens de dada sociedade lhe pareça “influenciado por fatores ocorrenciais, históricos e sociais, que do exterior apelam

⁹⁷ DURAND, *As estruturas antropológicas do imaginário*, [1960] 2012, p. 103.

⁹⁸ HARVEY, *Espaços de esperança*, [2000] 2013, p. 159.

⁹⁹ DURAND, *As estruturas antropológicas do imaginário*, [1960] 2012, p. 388.

para um ou outro encadeamento dos arquétipos, suscitam esta ou aquela constelação [de imagens]”, ele não hesita em afirmar que é “a estrutura histórica [que] dependia dos arquétipos cíclicos e progressistas, e não o inverso”.¹⁰⁰ Ou seja, a criação histórica, que Castoriadis considera o fundamento básico da existência de uma sociedade senhora de si mesma, é, para Durand, mero produto incidental da predisposição fisiológica humana e seus condicionamentos.

Apesar das críticas que faço à tese de Durand, retiro muitos elementos de seu estudo. Como investigo o imaginário e sua imbricação com a produção do espaço, reconhecer a importância das imagens para entender a sociedade é fundamental. Ainda que o determinismo biofisiológico durandiano seja a estratégia inadequada para fazê-lo, o lugar de importância que o antropólogo confere à imagem é real. Como ele mesmo afirma, “[n]este ‘mundo pleno’ que é o mundo humano criado pelo homem, o útil e o imaginativo estão inextricavelmente misturados”.¹⁰¹ É igualmente fundamental a noção de que o imaginário é esse trajeto recíproco e reversível entre o indivíduo e as intimações objetivas do meio cósmico e social, algo que permeia e conforma tanto o modo de agir dos indivíduos em sociedade quanto as instituições que definem esta última. O imaginário, portanto, é a cola que une o social e os indivíduos, ao mesmo tempo que é a forma maleável com que indivíduos e sociedade modelam a si mesmos. As pessoas não apenas se aglomeram em uma situação de mágica concordância. No mesmo sentido, elas não são simples massa de modelar sob o império de alguma mão heterônoma social invisível. Há, de fato, constituição concomitante do social e do individual, unidos pela atmosfera que é o imaginário, um composto magmático — para usar a figura de Castoriadis — em constante movimento e fluidez que confere sentido à existência do todo e das partes da sociedade, inclusive em sua realização material.

Não tem nenhum sentido considerar que a linguagem, produção, regras sociais seriam propriedades adicionais, que emergiriam através de uma justaposição de um número suficiente de indivíduos; esses indivíduos não seriam simplesmente diferentes, mas inexistentes e inconcebíveis fora ou antes dessas propriedades coletivas — sem que eles sejam por isso redutíveis a elas.¹⁰²

Nessa mesma linha, como explica David Ames Curtis, filósofo estadunidense responsável pela tradução de vários escritos de Castoriadis:

A verdadeira oposição não é “o indivíduo versus a sociedade”, mediada pela “intersubjetividade”, mas psique e sociedade como polos mutuamente irredutíveis, porque

¹⁰⁰ Ibidem, pp. 381, 388.

¹⁰¹ Ibidem, p. 397.

¹⁰² CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975], p. 213.

a mônada psíquica original não pode, por si mesma, produzir significação *social*. Ao criar “significações imaginárias sociais” que não podem ser deduzidas de elementos ou forças racionais ou reais, cada sociedade *institui a si mesma* — apesar de que usualmente o faça sem saber que o faz e, na maioria dos casos, prevenindo a si mesma, através de medidas heterônomas, de reconhecer sua própria autoinstituição.¹⁰³

Porém, talvez a parcela mais importante da teoria durandiana seja o que ele diz sobre a “função fantástica”. Ela serve tanto para entender as origens da imaginação radical e, por conseguinte, do imaginário sócio-espacial quanto para apontar a importância dos games como experiência imersiva que contribui para a disseminação e criação de imaginários. Há bastante fantasia no ato de experimentar um mundo em que um simpático encanador bigodudo chamado Mario precisa consumir cogumelos e saltar sobre tartarugas para salvar uma princesa das garras de um dragão ameaçador. Mas, mais do que exercício lúdico, a função fantástica é “função de esperança”,¹⁰⁴ que confere significado à existência humana e, em o fazendo, atua nos processos de criação e acomodação de símbolos, imagens e da sociedade como um todo.

Em um episódio do desenho animado de ficção científica e humor *Rick and Morty* — que definitivamente não é para crianças —, Morty, um dos protagonistas, diz o seguinte: “Ninguém existe de propósito, ninguém pertence a lugar nenhum, todo mundo vai morrer. Vem assistir TV”.¹⁰⁵ Essa fala com a realidade brutal e o convite agressivamente cotidiano é direcionada a Summer, irmã mais velha do jovem niilista conformado com a insignificância da própria existência. No episódio em questão, Summer descobre ter sido o fruto de uma gravidez acidental e, revoltada, decide fugir de casa. Enquanto ela se arruma para fazê-lo, Morty explica que, na verdade, ele não é o mesmo Morty da realidade de Summer. O garoto explica para sua irmã que ele pertencia, originalmente, a outra dimensão, a qual havia acidentalmente destruído junto com seu avô, o genial e poderoso cientista Rick, em uma de suas aventuras. O Morty irmão da Summer da realidade em que os personagens então se encontram estava morto e enterrado no jardim da casa, provando que ninguém é absolutamente importante ou insubstituível para nada. (Eu mencionei que esse definitivamente não é um desenho para crianças?) Durand diz mais ou menos a mesma coisa para explicar ao leitor o que é a função fantástica. Mas talvez ele o faça em termos mais simpáticos que Morty — ou, no mínimo, menos sombrios e incisivos.

Durand mostra como a fantasia é uma resposta ao nada ontológico reservado ao ser humano no caos que é a existência. Mesmo os reflexos dominantes são reações a esse nada, reações em busca de algum significado. Assim, os gestos humanos seriam “esboço dessa recusa

¹⁰³ CURTIS, Cornelius Castoriadis: an obituary, 1998, p. 58.

¹⁰⁴ DURAND, As estruturas antropológicas do imaginário, [1960] 2012, p. 413.

¹⁰⁵ NEWTON & MICHELS, *Rixty Minutes*, 2014.

fundamental da morte e que anuncia o espírito”. É pelo exercício da função fantástica que o sujeito consegue sobrepujar a mera existência e torná-la algo significativo, extrapolando a acomodação objetiva ao meio em que vive, e essa seria uma característica universal da espécie humana. “A vocação do espírito é insubordinação à existência e à morte e a função fantástica manifesta-se como o padrão dessa revolta”. Ao contrário do conformismo de Morty quanto à sua própria irrelevância, Durand enxerga no nada objetivo a oportunidade para a eufemização desse mesmo nada, mediante uma resposta instintiva de recusar a mera existência biológica da espécie. Para superar esse estado meramente biológico, os seres humanos conferem significado à realidade mediante a criação de imagens. Com isso, Durand reconhece a validade da imaginação “em todas as suas manifestações (religiosas e míticas, literárias e estéticas)”, rompendo com uma hierarquia em que algumas constelações de imagens (como a ciência) são superiores a outras (como os mitos). Qualquer que seja a manifestação da imaginação, ela traduz um “poder de melhoria do mundo” porque o mundo pleno e humano é elevado acima do nada e, como criação humana, é construção de significados.¹⁰⁶ Essa noção confere ao ser humano a capacidade de reconhecer que ele mesmo, a sociedade e a manifestação desta última em espaço social são criações suas, produzidos pelo exercício da função fantástica.

A potência fantástica, por sua vez, pode, por um lado, ser sufocada, implicando a mera reprodução das fantasias já instituídas e correspondentes a um regime imaginário específico. Por outro, ela pode ser instigada, levando à exaltação da criatividade imaginativa humana e à transformação do sujeito, da sociedade e, conseqüentemente — para o que interessa à minha discussão —, dos modos como a sociedade produz seu espaço. Uma figura semelhante à função fantástica aparece em Castoriadis sob a alcunha de “imaginação radical”, ambas remetendo à criação. Mas, se o conceito castoriadiano pode ser confundido com sua contraparte criativa social — o imaginário social propriamente dito —, a função fantástica parece ser mais clara ao significar o exercício da fantasia instituinte do mundo humano e apontar o ser humano como seu agente principal. Com isso em mente, é possível especular que os games, objeto de análise do presente estudo, afetam o exercício dessa função e são por ela afetados, isso porque, na opinião de Durand, o exercício da fantasia, da imaginação, tem relação com a transformação social. A fantasia, assim, não seria somente “histórica”, significando que cada sociedade produz suas imagens, mas, de fato, seria “pedagógica”.

[...] a história não explica o conteúdo mental arquetípico, pertencendo a própria história ao domínio do imaginário. E sobretudo em cada fase histórica a imaginação

¹⁰⁶ DURAND, *As estruturas antropológicas do imaginário*, [1960] 2012, pp. 403–405.

encontra-se presente inteira, numa dupla e antagonista motivação: pedagogia da imitação, do imperialismo das imagens e dos arquétipos tolerados pela ambiência social, mas também fantasias adversas da revolta devidas ao recalçamento deste ou daquele regime de imagem pelo meio e o momento histórico. A pedagogia da imagem não segue assim um sentido histórico determinado, e [...] é impossível prever quando o regime privilegiado pela ambiência social será submerso pelo regime recalçado.¹⁰⁷

Ainda que eu discorde da ideia dos arquétipos como responsáveis pela criação na história pelos motivos já expostos, essa ideia de uma pedagogia da imitação como condicionamento da função fantástica pode explicar parcialmente a tendência à naturalização de certas relações sociais e práticas sócio-espaciais. Claro que, como espero deixar claro ao falar de Castoriadis e de Lefebvre, as instituições sociais e sua manifestação em espaço social contribuem materialmente para gerar condições que cooperam para a reprodução das relações sociais, sejam elas de produção ou não. Porém, parece-me razoável supor que a subjugação da potência fantástica mediante a imposição de uma constelação específica de imagens — e, concomitantemente, de seus sentidos — pode fazer com que algumas instituições e condutas socialmente instituídas sejam percebidas como decorrências diretas da natureza humana, como se fossem consequências imanentes ao verdadeiramente humano. Com isso, o fato de sempre se tratarem tais instituições e relações de criações sociais fica apagado no limbo da reprodução dos modos de viver sociais, instigando reações muitas vezes violentas contra outros modos de vida.

Por isso é fundamental refletir sobre as imagens produzidas pela sociedade: é preciso trazer à luz o fato de que essas imagens são sempre produções sociais, não havendo uma verdade maior que deva se impor sobre todos os grupos sociais e mesmo sócio-espaciais. Há diferentes modos de produzir as sociedades e seus espaços, mas isso fica apagado pela naturalização de imaginários hegemônicos. Nesse sentido, como mais uma evidência de que se trata também aí, no âmbito das imagens, de uma disputa política em situação de evidente desequilíbrio de poder entre os agentes em disputa, processos ideológicos sufocam o surgimento e o reconhecimento de imagens diversas daquelas que contribuem para a reprodução das relações de produção instituídas. Por essa razão, reforça-se o mito de que existe uma maneira correta ou natural de instituir uma sociedade, apagando o fato de que toda construção social é contingente.

Revelar essa contingência é tarefa necessária, mais ainda dentro da já mencionada superindústria do imaginário, para instigar uma transformação que não se dá apenas nas práticas concretas, mas também na atmosfera que confere coesão a essas práticas: o imaginário. “É-nos assim evidente que uma pedagogia da imaginação se impõe ao lado da [pedagogia] da cultura

¹⁰⁷ Ibidem, p. 391.

física e da do raciocínio”.¹⁰⁸ Falar de imaginar novos futuros possíveis para a sociedade implica falar de imagens que instiguem a crítica sobre a sociedade e suas relações, sua produção e reprodução.

Todas essas questões levantadas não implicam rejeição total à hipótese de que talvez alguns traços fisiológicos e sua ampliação por meios tecnológicos criem oportunidades para o aparecimento de certas características e fenômenos sociais. Bruno Galiza Gama Lyra, por exemplo, escreve sobre como a visão é o sentido prioritariamente explorado na criação dos games — a bem da verdade, jogos de *vídeo*...games. Por mais que haja estratégias de integração de mecânicas de jogabilidade com outros sentidos, como é o caso dos controles de movimento do console Wii ou os atuais joysticks de Playstation 5 (chamados DualSense) e seu feedback háptico,¹⁰⁹ os desenvolvedores de games tendem a priorizar a criação de experiências imersivas cativantes com base na percepção visual. Para Lyra, a visualidade marcante dos games e o modo como ela é aproveitada contribuem sobremaneira para o processo de imersão do jogador.¹¹⁰

Mas é preciso lembrar que questões técnicas não são objetivamente livres de condicionamentos históricos. “Nenhum fato técnico tem um sentido determinável se é isolado da sociedade onde se produz, e nenhum impõe um sentido unívoco e inevitável às atividades humanas que sustenta, mesmo as mais próximas”.¹¹¹ Falar da evolução técnica como algo objetivo é apenas um mito que encobre processos sociais complexos de priorização de uma técnica em detrimento de outras,¹¹² do que decorre que a ênfase na visualidade dos games não é evidência

¹⁰⁸ Ibidem, p. 430.

¹⁰⁹ O Wii foi um console lançado em 2006 pela Nintendo na sétima geração dos consoles. Apesar de seu poder de processamento gráfico inferior aos concorrentes diretos — Xbox 360 e Playstation 3 —, foi um sucesso de vendas por alguns motivos. Sempre que um aparelho de videogame é lançado pela Nintendo, os fãs da marca sabem o que esperar: jogos de franquias exclusivas da empresa como *Mario*, *Zelda* e *Metroid*, focados em apresentar a experiência mais divertida e criativa possível. Mas o que mais chamou atenção no lançamento do Wii não foi tanto a sua biblioteca potencial de exclusivos, mas a sua inovação brutal no uso de joysticks. Ao menos desde os consoles de oito bits como o NES — Nintendo Entertainment System, estabeleceu-se como padrão preferido o uso de um joystick segurado com as duas mãos, contendo um mecanismo para registro de inputs direcionais e vários botões para o input de comandos específicos de ações. O Wii, porém, propunha algo bem diferente. Voltado para a promessa de fazer dos jogos uma experiência ainda mais imersiva, o aparelho explorava um controle baseado em giroscópios, registrando o movimento real dos jogadores para a realização de certas ações. Isso foi um sucesso e tanto, principalmente para jogos casuais de esportes como boliche, golfe, tênis e tantos outros. Desde então, a Nintendo manteve em seus aparelhos de mesa subsequentes (o WiiU, de 2012, e o Switch, de 2017) a possibilidade de explorar os movimentos reais dos jogadores, influenciando as concorrentes Sony e Microsoft a testarem suas alternativas para controles de movimento. O feedback háptico do DualSense, joystick do recém-lançado Playstation 5 (2020), também foi criado para aumentar a imersão, explorando o tato dos jogadores. Com o feedback háptico, algumas ações realizadas no game pelo avatar podem implicar uma resposta que afeta fisicamente o joystick nas mãos do jogador, seja com vibrações bastante sensíveis para diferenciar a sensação de andar calmamente ou correr no game, seja deixando os botões localizados na porção superior dos controles — não por acaso chamados de “gatilhos” — mais firmes, dificultando que sejam apertados, como quando uma arma trava na hora do disparo.

¹¹⁰ LYRA, *Videogames e interfaces*, 2010.

¹¹¹ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 35.

¹¹² FEENBERG, *Ten paradoxes of technology*, 2010.

da superioridade desse aspecto comparativamente a outros. Se esse fosse o caso, os games teriam aniquilado os RPGs de mesa e os *trading card games*, como o famoso *Magic: The Gathering*, e isso está muito longe da verdade.¹¹³

Fatores sociais, portanto, estão diretamente ligados a questões técnicas, como afirmado anteriormente, também, quando citei os estudos de Fragoso acerca das perspectivas.¹¹⁴ Se mesmo a criação do instrumento técnico passa invariavelmente pelas condições sociais nas quais ele surge, o que dizer de seu uso? Quando um game designer opta por criar uma conformação específica de espaço social, simulando relações sociais numa cidade digital, fica ainda mais evidente como os fatores sociais que contribuíram para a fabricação social desse sujeito têm efeitos sobre as imagens — tanto em sentido de figura quanto no sentido de castoriadiano de instituições — por ele geradas.

Por esse motivo, analisar o imaginário nos videogames sem considerar a sociedade, suas instituições e suas imagens, como se esse fosse um aspecto menor em comparação aos esquemas fisiológicos imanentes da espécie humana, é abrir mão de uma dimensão muito importante para o estudo dos games e de seu papel na produção e reprodução das relações sociais. Afinal, como afirma o próprio Durand:

Outrora grandes sistemas religiosos desempenhavam o papel de conservatório dos regimes simbólicos e das correntes míticas. Hoje, para uma elite cultivada, as belas-artes, e para as massas, a imprensa, os folhetins ilustrados e o cinema veiculam o inalienável repertório de toda a fantástica. Por isso, é necessário desejar que uma pedagogia venha esclarecer, senão ajudar, esta irreprimível sede de imagens e sonhos.¹¹⁵

Ora, se a fantástica individual é a atribuição que permite ao indivíduo dar sentido ao mundo, não é adequado submeter a criação de arquétipos e imagens prioritariamente a esquemas biológicos, sem se dar conta de que o social, em seu aspecto material e espiritual, não é simples consequência da aglomeração de indivíduos. A instituição da sociedade é um fenômeno em si mesmo, de tal modo que as condicionantes biofisiológicas são quase triviais se não forem

¹¹³ Os RPGs de mesa são jogos nos quais o que interessa é a imaginação dos jogadores, as regras estipuladas — usualmente em um (ou mais) livro(s) de regras — e a rolagem de dados. Nesses jogos, um jogador assume a posição de mestre, ficando a seu cargo propor a história, o cenário e os desafios com os quais os personagens criados, controlados e interpretados pelos jogadores devem interagir. A história, portanto, constrói-se em conjunto e seu desenvolvimento depende tanto das propostas do mestre, quanto das decisões dos jogadores e, principalmente, da sorte nos dados. Não pretendo comparar o sucesso dos games e o dos RPGs de mesa, mas, para atestar que não houve uma superação de um tipo de jogo pelo outro, basta ver o sucesso de vendas da empresa Wizards of the Coast, responsável por *Dungeons & Dragons*, cenário de RPG de mesa mais famoso do mundo, ou a popularidade dos produtos da Jambô Editora, atual responsável pelo cenário *Tormenta*, o maior cenário de RPG de mesa do Brasil.

¹¹⁴ FRAGOSO, *Perspectivas*, 2003.

¹¹⁵ DURAND, *As estruturas antropológicas do imaginário*, [1960] 2012, p. 431.

observadas juntamente com sua contraparte social. Assim, seria necessário falar de uma *fantástica social* que, ainda que relacionada à individual, é qualitativamente diferente porque não é reles somatória. A fantástica social lida com questões distintas daquelas com que o indivíduo se defronta. Ao tempo que a individual se relaciona à recusa da morte e da insignificância, a fantástica social se atenta para os conflitos, relações e instituições sociais — ou melhor, sócio-espaciais — porventura criados, os modos sociais de criar o mundo humano. Como afirma Baczko, “[o] imaginário social elaborado e consolidado por uma coletividade é uma das respostas que esta dá aos seus conflitos, divisões e violências reais ou potenciais”.¹¹⁶

Talvez seja ingenuidade minha ficar tão aferrado à ideia de uma função fantástica como algo imanente ao ser humano e, por conseguinte, defender que, se existe uma fantástica individual, deve também existir uma fantástica social relacionada à primeira, ainda que dela qualitativamente distinta porque exercida pela sociedade, não pela soma de seus indivíduos. Mas essa é uma hipótese que faz sentido para mim. Que Harvey¹¹⁷ me desculpe, mas a maior parte das conversas sobre natureza humana de que tenho notícia são, sim, abertura para a naturalização de traços socialmente instituídos. Tais discussões usualmente buscam conferir aspecto ontológico a instituições que só fazem sentido no mundo humano específico em que são gestadas, com suas características sociais, espaciais e históricas próprias. Porém, se pensarmos a função fantástica como parte da natureza humana, tendo em vista que ela é produto de um instinto de significação e preenchimento do vazio existencial, talvez seja viável falar de um traço imanente do ser humano. Essa é uma perspectiva que me alegra e que, a meu ver, se justifica.

Em primeiro lugar, justifica-se porque a sociedade existe. Esse parece um fato óbvio, por mais que as insociabilidades estejam crescendo a cada dia, com rompantes de violência e intolerância a torto e a direito. Se a sociedade existe, ela não é só uma consequência natural de um instinto gregário, mas uma construção social de relações e, portanto, algo mais que simples aglomeração. Baczko diz que, para que haja relação social, é preciso o exercício imaginário de estender-se ao outro e instituir tal relação. Se as sociedades existem, é porque os seres humanos realmente fazem isso, têm a capacidade de fantasiar essa extensão e projeção de si mesmos que permite o exercício da alteridade. Essa capacidade, a meu ver, não lhes foi concedida de fora, mas lhes é imanente.¹¹⁸ O ato de relacionar-se e de compreender os símbolos de que os demais

¹¹⁶ BACZKO, A imaginação social, [1984] 1985, p. 309.

¹¹⁷ HARVEY, *Espaços de esperança*, [2000] 2013.

¹¹⁸ Talvez eu pudesse dizer o mesmo para todos os animais. Afinal, se Huizinga estiver correto quando afirma que o jogo antecede a cultura e os animais também jogam (In: HUIZINGA, *Homo ludens*, [1938] 2019), haveria algo aí de uma extensão de si mesmo ao outro. Mas tentar entrar nos meandros que diferenciam a sociabilização humana da animal vai muito além do escopo deste trabalho. Ainda mais quando posso simplesmente pensar em um game como *Animal Crossing: New Horizons*, em que o personagem controlado pelo jogador é o único humano naquele

fazem uso para se relacionar conosco é uma aptidão humana. Portanto, arrisco dizer, essa “sede de imagens e sonhos” de que fala Durand é natural ao ser humano. Mas ela é carente de conteúdo. Não seria adequado supor que, por exemplo, toda sociedade naturalmente pende para a instituição da família na sua conformação burguesa conservadora. Há a aptidão natural da imaginação, mas limites e fôrmas serão construções sociais. Justamente pelo fato de o conteúdo da função fantástica adquirir forma social relevante apenas quando instituído pela sociedade, é preciso avançar essa perspectiva para a fantástica social.

Durand, tendo recolhido amplo material para sua pesquisa antropológica, entende que a coincidência de imagens em culturas de contextos bastante distintos é indício de bases comuns ao imaginário humano. Assim, recorrendo às limitações fisiológicas dos humanos como espécie, atribui origem biológica ao imaginário, o que implica conceber o social como uma consequência da potência inata aos humanos. Essa, contudo, não parece ser a linha mais adequada para se aproximar da questão do imaginário porque, como evidenciado nos estudos de Alexander Romanovich Luria, o desenvolvimento cognitivo dos seres humanos não está desconectado de como a comunidade a que esses indivíduos pertencem se realiza como grupo social — ou, melhor ainda para os fins deste trabalho, *grupo sócio-espacial*, conceito cunhado por Silke Kapp em referência específica àqueles grupos em que a produção do espaço é parte constitutiva de sua sociabilidade, a qual, por sua vez, é constitutiva desse espaço.¹¹⁹ Dessa maneira, a teoria de Castoriadis ajuda a explicar a sociedade a partir da instituição de suas relações, incluindo sua produção de mundo, de maneira mais rica do que o determinismo fisiológico durandiano.

Uma questão, porém, que aparece em Durand e precisa ser enfatizada diz respeito a um traço da fisiologia humana que se relaciona não somente à possibilidade de instituir imaginariamente a sociedade, mas também à capacidade humana de estabelecimento de jogos: a função fantástica. Para Durand, a fantasia é uma função natural dos seres humanos, e é o que os torna capazes de imaginar. Por mais que as constrições da antropologia de Gilbert Durand me pareçam insuficientes para abarcar o social, dado o foco que elas atribuem à fisiologia, o argumento de que a fantasia está na origem da potência social humana é algo que faz bastante sentido. Se instituições sociais como família, religião e Estado não são consequências naturais do agrupamento de pessoas, mas redes simbólicas e funcionais desenhadas/imaginadas especificamente de uma forma dentre tantas possíveis, isso se dá pela capacidade (aí, sim) imanente de fantasiar

adorável mundinho colorido e cheio de animais antropomórficos criado pela Nintendo, rompendo um pouco mais a cisão que pode haver entre os dois modos de sociabilização. Bem mais saudável mentalmente.

¹¹⁹ KAPP, Grupos sócio-espaciais, [2018] 2022, p. 154.

humana, a aptidão para a criação de imagens, a possibilidade de, em conjunto, instituir imaginários que instituem sociedades.

Essa função, a seu turno, não precisa, necessariamente, direcionar-se apenas a fantasias completamente ficcionais. A sociedade pode, sim, ter sonhos impossíveis voltados especificamente para a geração de entretenimento, por exemplo. Nada impede que quase a totalidade da sociedade ocidental contemporânea busque imagens ficcionais para sua diversão, que é o que ocorre, por exemplo, com grande parte da indústria do cinema e com a indústria dos games. Porém, é preciso ter em mente que essa função de fantasia não precisa somente se ligar à criação de filmes, romances ou jogos. Como bem demonstra Ernst Bloch, a fantasia humana, quando ligada às condições materiais de dada sociedade, pode inspirar o exercício de uma função utópica. Mas não uma utopia pretensamente descolada da sociedade, e sim uma utopia factível, ou, como Bloch afirma, uma utopia possível.

Já falei um pouco sobre a reprodução de imagens e sobre como elas cooperam para a reprodução das relações sociais e do espaço social a partir de um projeto político e pedagógico de adesão às relações instituídas, mas falarei mais a fundo sobre o tema no capítulo 5 desta tese. No momento, acredito que é importante mostrar como a fantasia está ligada não só a um caráter social, mas também a uma aptidão à transformação social. E, para falar de transformação social diante da conjuntura de desigualdade e violência que vivenciamos, é preciso falar de esperança.

2.3 A materialidade da esperança

Entre 1938 e 1947, o filósofo marxista Ernst Bloch escreve *Das Prinzip Hoffnung (O princípio esperança)*, trabalho que revisará e publicará em vários volumes a partir de 1954. Nesse cuidadoso estudo, Bloch investiga a esperança, tomando-a como uma força transformadora que até então teria passado ao largo das preocupações dos filósofos. A esperança é, segundo esse autor, uma força prospectiva, pois “*não é concebida apenas como afeto, em oposição ao medo (pois também o medo consegue antecipar), mas mais essencialmente como ato de direção cognitiva (e, neste caso, o oposto não é o medo, mas a lembrança)*”. Direcionada para a frente e associada à criação, a esperança move o indivíduo, mas também move a sociedade em direção à sua transformação. Isso, a seu ver, se dá graças à função utópica, a qual “arranca os assuntos da cultura humana do leito pútrido da mera contemplação e desse modo descortina

sobre cumes de fato galgados o panorama ideologicamente desimpedido do conteúdo da esperança humana”.¹²⁰

Apesar de Bloch não mencionar Cornelius Castoriadis em seu livro, as teses por ele levantadas se relacionam profundamente ao projeto de autonomia castoriadiano e à ideia de existência de uma dimensão imaginária que ora sustenta, ora subverte a ordem social instituída, razão pela qual a abordagem do texto de Bloch faz sentido neste estudo. Em ambos os autores, a sociedade produz a si mesma e pode conceber imagens que levam à sua transformação.

Ademais, consigo identificar na função utópica blochiana uma ampliação de cunho social da função fantástica durandiana. Pela função utópica, criam-se imagens e, concomitantemente, sentidos que levam à mudança da sociedade — não como revelação de um sentido maior que estava escondido e foi trazido às claras, mas como ímpeto para o agir transformador. Essas imagens e sentidos de transformação, na função utópica tal como descrita por Bloch, não estão perdidos em devaneios soltos; elas são afeitas ao *possível-real*, uma abertura a partir das condições reais existentes, não idealidade sem âncora. Bloch afirma que o materialismo histórico-dialético de Marx é a leitura que identifica o possível-real, afinal o marxismo consegue analisar cientificamente *as relações materiais de produção da sociedade e sua transformação*. Essa, vale dizer, não é uma transformação direcionada à realização de um fim último, a partir do qual nada mais mudará. Ela é, pelo contrário, um *compromisso com a transformação*, que permanece como horizonte aberto do que ainda não está realizado *a partir do que está*.

Sem a matéria não há solo para a antecipação (real); sem antecipação (real) não há horizonte concebível para a matéria. Desse modo, a possibilidade real não reside numa ontologia acabada do ser do que existiu até o momento, mas na ontologia a ser renovadamente fundada, do ser do ainda-não-existente, que descobre futuro até mesmo no passado e na natureza como um todo. No espaço antigo, ela traça assim, de maneira mais plena de consequências, o seu novo espaço: a possibilidade real é o espaço que, em termos categoriais, está à frente do movimento material enquanto processo; ela perfaz o caráter específico de área justamente da realidade situada na linha de frente de seu desenrolar.¹²¹

Segundo Michael Löwy, um dos traços da escrita de Bloch é seu evidente “romantismo revolucionário” — traço, inclusive, jamais negado pelo filósofo da esperança. De fato, ao longo de *O princípio esperança*, o tom otimista do filósofo permanece, mesmo em suas críticas cáusticas ao fascismo e ao modo de produção capitalista como realidades históricas. Melhor seria dizer *principalmente* em suas críticas a essas instituições de injustiça e violência. Afinal, para

¹²⁰ BLOCH, *O princípio esperança*, [1954] 2005, pp. 22, 157.

¹²¹ Ibidem, p. 234.

Bloch, o embate com essas forças opressoras levaria à produção de transformações. Por essa razão, acredita na persistência de um otimismo militante, recusando-se a aceitar que essas conformações sociais nocivas causadoras de morte e desigualdade um dia se tornariam forças contra as quais não haveria oposição. Mas vale lembrar que o otimismo de Bloch está longe de ser a ilusão rasa de quem ignora os desafios da realidade e sonha sem rédeas com alternativas mágicas. O seu é um otimismo concreto, atento às condições materiais de produção da e na sociedade, e atento também à necessidade de realizar — sim, no infinitivo — transformações sociais, as quais jamais ocorreriam por causalidade automática ou mecânica, sendo, pelo contrário, provocadas intencionalmente pela própria sociedade, a quem caberia agir para mudar a si mesma.¹²²

Com os olhos firmados no horizonte da transformação, Bloch identifica no marxismo os elementos necessários para considerar concretamente a utopia de superação do capitalismo. Nessa linha, “somente no marxismo se visualizam as condições materiais objetivas para a realização da utopia como humanismo concreto, questão que coroa a análise blochiana de esperança”.¹²³ Para Bloch, as utopias abstratas que antecederam Marx apenas opunham ao mundo com que se defrontavam imagens de desejos do que se gostaria que a realidade fosse. O marxismo, pelo contrário, “parte das tendências e das possibilidades objetivas presentes na própria realidade: é essa mediação real que permite o advento da utopia concreta”.¹²⁴ Nessa linha, Bloch defende a expressão “marxismo criativo” para explicar essa construção teórica segundo a qual “[t]odo o não-ilusório e o realmente possível nas imagens da esperança remontam a Marx e trabalham — conquanto seja variado em cada caso, racionado de acordo com a situação — na transformação socialista do mundo”.¹²⁵

Bloch é bastante crítico ao pensamento idealista contemplativo e passadista, que, segundo ele, era uma constante antes de Marx. Preocupado principalmente com um pensamento prospectivo, voltado para o futuro e para o *realizar*, afirma que não pode haver imaginação transformadora regressiva. A seu ver, a única imaginação que transforma é aquela que cria o que ainda não está claro, ou melhor, *ainda-não-consciente*. De maneira muito semelhante à ideia da função fantástica de Durand, o filósofo da esperança defende que esse impulso de determinação para a frente, a pulsão de criar imagens e sentidos para o mundo a partir do que é gestado pela consciência, é imanente ao ser humano:

¹²² LÖWY, *Marxismo e esperança*, 2021, pp. 157, 160.

¹²³ VIEIRA, *Princípio esperança e a ética material de vida*, 2007, p. 61.

¹²⁴ LÖWY, *Marxismo e esperança*, 2021, p. 159.

¹²⁵ BLOCH, *O princípio esperança*, [1954] 2005, p. 27.

Expectativa, esperança e intenção voltadas para a possibilidade que ainda não veio a ser: este não é apenas um traço básico da consciência humana, mas, retificado e compreendido concretamente, uma determinação fundamental em meio à realidade objetiva como um todo.

A realidade objetiva — entenda-se, as condições materiais da produção — em Bloch afeta de maneira fundamental esse instinto de determinação humano para o futuro. Ao passo que Durand limita a produção desses sentidos e imagens à fisiologia humana, conferindo um papel quase acidental às condições sociais, a abordagem de Bloch traz à tona as condições materiais reais que afetam o exercício desse princípio antecipatório (ou *pulsão*) criador de tais sentidos e imagens. O filósofo argumenta que a vontade utópica autêntica não é um exercício infinito de criação de imagens ao acaso; “ao contrário: ela quer o meramente imediato e, dessa forma, o conteúdo não possuído do encontrar-se e do estar-aí [*Dasein*] finalmente mediado, aclarado e preenchido, preenchido de modo adequado à felicidade”.¹²⁶ Ainda que seu conteúdo aparente ser, em essência, futurista porque almeja algo, Bloch é bastante claro ao dizer que não se almeja algo *para o futuro*; almeja-se *algo futuro para agora*.

Como Durand propõe uma leitura arquetipológica das imagens humanas a partir da fisiologia da espécie e dos arquétipos que lhe seriam imanentes, ele parece querer recuperar sentidos — e imagens — originais, bem diferente da compreensão blochiana (e castoriadiana) de criação do novo. Nessa linha, a teoria antropológica durandiana talvez fosse colocada por Bloch ao lado da psicanálise freudiana ou da junguiana. Para o filósofo alemão, Freud e Jung, cada qual a seu modo, propõem um pensamento que não é prospectivo, mas, pelo contrário, voltado para o esclarecimento daquilo que já teria se passado. Segundo Bloch:

[...] o inconsciente é, para Freud, meramente a instância para onde algo deve ser revertido [recalcado]. Ou, na melhor das hipóteses, como um *id* que envolve a consciência como um anel fechado, um ente herdado da história tribal envolvendo todo o homem consciente. [...] Dessa forma, o inconsciente da psicanálise, como se pode ver, *nunca é um ainda-não-consciente*, um elemento de progressões. Ele consiste, antes, de regressões. De modo correspondente, tornar consciente esse inconsciente revela apenas o que já foi; o que vale dizer que *no inconsciente freudiano não há nada de novo*. Isto tornou-se ainda mais claro quando C. G. Jung, o fascista psicanalítico, reduziu a libido e seus conteúdos inconscientes a um fenômeno pré-histórico. De acordo com esta visão, no inconsciente residiriam exclusivamente memórias ou fantasias primordiais da história tribal, falsamente denominadas *arquétipos*.¹²⁷

Se, em Freud, Bloch enxerga ao menos o benefício de o psicanalista conferir prestígio à consciência — ainda que uma consciência “envolta pelo anel do *id*, pelo inconsciente fixo de

¹²⁶ Ibidem, p. 26.

¹²⁷ Ibidem, p. 59.

uma libido fixa” —, em Jung, o filósofo da esperança enxerga apenas um inconsciente “completamente genérico, primitivo e coletivo”, um esvaziamento da potência criativa de movimento humana, assumindo os moldes de uma superstição mística, “mais impregnado da bruxaria que da razão pura”.¹²⁸

O misticismo que envolve a concepção junguiana faz perder de vista o fato de que as leituras míticas do inconsciente coletivo não são produções primitivas que se reiteram pela história humana, mas sempre construções contextualizadas que tentam extrapolar o presente em direção ao passado ou vice-versa. Toma-se uma compreensão presente para ler as imagens pretéritas ou tomam-se as imagens pretéritas para limitar ou direcionar a interpretação do presente: não há, nesses trajetos, possibilidade de criação do novo, apenas justificação do presente e busca por um passado mítico.

No mesmo sentido, as imagens não encontram na origem fisiológica humana os seus motores determinantes, como postula Durand. Em termos sócio-espaciais, uma concepção como a de Jung ou a de Durand, apontando para essa instância primitiva e fisiológica determinista, é o que permite especulações a-históricas sobre a casa de Adão ou a cabana primordial, tomando de empréstimo questões modernas como imanência da espécie. Afinal, imaginar uma cabana primordial que o homem teria construído para abrigar a si e à sua família expõe, no mínimo, a imposição do conceito burguês moderno de família para um passado inalcançável, como se houvesse um condicionamento primitivo de uma fantasia convenientemente burguesa.

Os arquétipos de que fala Jung e que Durand toma como inspiração para sua arquetipologia estão, então, ligados a uma leitura do humano que bloqueia a revolução e, em o fazendo, instauram a possibilidade do fascismo como exacerbação violenta e conservadora daquilo que já está instituído. Afinal, nessas interpretações, o inconsciente coletivo ou mesmo o potencial arquetipológico da produção de imagens “contém igualmente todas as formas básicas da fantasia humana — o que quer que tenha sido sonhado como mundo melhor ou mais belo é a alma das raças, é a era dos arquétipos”. Nessa linha, Freud e Jung “conhecem, ainda que bem diferenciados quanto à natureza e à extensão da regressão, apenas um inconsciente voltado para trás ou situado abaixo da consciência já existente. Eles não conhecem uma pré-consciência do novo”.¹²⁹ Durand, assim, cai vítima dessa mesma armadilha regressiva originária. Nesse sentido, Bloch afirma:

¹²⁸ Ibidem, pp. 59,64.

¹²⁹ Ibidem, pp. 66, 67.

Esses arquétipos atrelados meramente à regressão fazem a utopia ser voltada para trás, reacionária, até mesmo diluviana. Então eles se tornam mais perigosos que a habitual cortina de fumaça da ideologia: enquanto a ideologia distrai apenas da noção de presente e de sua real força propulsora, os arquétipos que atraem para trás e ficam presos na fascinação retrógrada impedem, além disso, a abertura para o futuro.¹³⁰

Esse enviesamento para um passado determinista ocorre, para Bloch, porque faltariam a essas proposições da psicanálise relacionadas à sexualidade, ao poder e ao prazer considerações acerca de duas questões: o contexto sociocultural; e a pulsão de autopreservação humana.

Essas leituras psicanalíticas regressivas tendem a ignorar o contexto sociocultural em que elas mesmas são gestadas, focadas que estão na busca desse inconsciente reprimido, revelado pela interpretação dos sonhos e de atos involuntários. Ignoram, por exemplo, que os sonhos diurnos não são meros precursores dos sonhos noturnos, mas devaneios provocados pela conjuntura social. Ignoram, principalmente, como os fatores socioeconômicos afetam os indivíduos.

Nesse aspecto, pode-se dizer que Bloch e Castoriadis leem de maneira bastante semelhante essa prática psicanalítica mais usual. Ambos defendem que os afetos e desejos individuais não se manifestam sem as condições sociais em que são gestados, ou mesmo apartados das mídias socialmente presentes. Bloch, por exemplo, afirma textualmente que as fabulações humanas “não surgem apenas das profundezas do espírito, mas igualmente dos jornais, dos livros de aventuras com suas ilustrações esplendidamente reluzentes, das barracas na feira, onde as correntes são arrastadas e partidas, onde se canta a canção à estrela vespertina e brilha à meia-lua”.¹³¹ Castoriadis, por sua vez, tem como princípio de sua prática psicanalítica, à qual se dedica a partir de meados da década de 1970, “a inseparabilidade e a irredutibilidade de duas dimensões que é preciso pensar juntas, sem as confundir: a das representações, dos afetos e dos desejos, por um lado, e a das significações sociais, por outro”. Essa inseparabilidade, para o pensador grego, estaria situada no imaginário, “lugar de encontro entre o sujeito e sua imaginação radical apoiado em suas fontes pulsionais e nas significações imaginárias da sociedade”.¹³²

Nesse sentido:

¹³⁰ Ibidem, p. 161. Vale mencionar que Bloch tenta salvar a figura dos arquétipos, propondo a relevância daqueles que, de fato, são abertos para o preenchimento futuro: “Como já foi observado, passíveis de tratamento utópico são unicamente os arquétipos em que ainda ronda algo não elaborado até o fim, algo relativamente inacabado, algo não anulado” (BLOCH, *O princípio esperança*, [1954] 2005, p. 161). Porém, não fica muito claro como estabelecer a linha divisória entre arquétipos regressivos e progressivos, valendo muito mais pensar a figura do ideal, como imagem de perfeição, também apresentada por Bloch, como “a resposta tendencial contra o insuficiente, em favor do humanamente apropriado” (BLOCH, *O princípio esperança*, [1954] 2005, p. 172).

¹³¹ BLOCH, *O princípio esperança*, [1954] 2005, p. 33.

¹³² DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, pp. 179, 183.

[Castoriadis], após ter tomado muitos elementos da psicanálise, afirma que essa disciplina não pode, em nenhum caso, explicar por si só a formação do indivíduo social nem o processo de socialização da psique. Castoriadis expõe nos psicanalistas profissionais uma tendência ao ocultamento da dimensão social histórica, bem como a vontade de eliminar o imaginário social. Para ressaltar as limitações da perspectiva psicogenética, ele invoca a diversidade civilizatória, que não pode ser explicada por uma mesma matriz causal de valor universal.¹³³

Dessa maneira, a criação de imagens pelos indivíduos não pode ser pensada somente a partir de sua psique, tomada individualmente e para além de quaisquer influências sociais — materiais e/ou imagético-figurativas —; a realidade social que os cerca e os constitui é igualmente relevante para entender as imagens porventura criadas.

Em segundo lugar, há o fato de que, para Bloch, as práticas psicanalíticas de Freud e Jung tendem a ignorar também aquela que seria a pulsão mais fundamental do ser humano: a pulsão da autopreservação. Esta necessariamente não se volta para o interior, seja ele um inconsciente individual ou um mítico-coletivo; ela se volta para as condições materiais externas ao indivíduo.

[...] se de fato se pretende distinguir pulsões fundamentais do homem, elas variam em função de condições materiais tais como classe e época, e conseqüentemente também conforme a intenção e a direção da pulsão. E o mais importante é que todas as pulsões fundamentais enfatizadas psicanaliticamente a rigor não são fundamentais: são muito parciais. Elas não se destacam de modo tão evidente como, por exemplo, a fome, que *psicanaliticamente foi deixada de fora em toda parte*. Elas não são instância última do mesmo nível que a mais simples pulsão de se manter vivo. Esta é a pulsão de autopreservação. Só ela é tão fundamental — a despeito de toda mudança que possa ocorrer — a ponto de colocar em movimento as outras pulsões.¹³⁴

É a fome, para Bloch, uma expressão da pulsão fundamental de autopreservação. Ela, por sua vez, não pode ser dissociada das condições materiais de existência, afinal é nos arranjos sociais de produção e distribuição da produção social que se estabelecem as diferenciações de acesso ao que é produzido pela sociedade. Negar atenção a esse aspecto é negar uma esfera fundamental para a compreensão do social e dos indivíduos fabricados socialmente.

O próprio *modo* pelo qual a fome se revela ao sujeito está diretamente conectado à sociedade em que ele vive. Avançando para além dos temas tratados por Bloch, parece-me razoável afirmar que o impulso da fome, longe de ser uma resposta fisiológica estritamente natural, assume formas e manifesta-se em consonância com o imaginário daquele que a experimenta.

Mesmo para a fome não há uma estrutura “natural” da pulsão, pois o tipo da percepção associada a ela, logo o mundo dos estímulos, é historicamente variável. Nem mesmo

¹³³ Ibidem, p. 160.

¹³⁴ BLOCH, *O princípio esperança*, [1954] 2005, p. 67.

ela continua sendo, no homem, uma tendência básica de cunho biológico que se restringe ao instinto fixo da busca do alimento e a seus caminhos estabelecidos. Ao contrário, como uma necessidade surgida e monitorada socialmente, ela está em interação recíproca com as demais necessidades sociais historicamente variáveis, das quais ela é a base e juntamente com as quais ela se transforma, da mesma maneira que causa transformações — quanto maior for o número de camadas e mais exigente for seu apetite. Em suma: todas as definições da pulsão fundamental só vingam no solo do seu tempo e estão restritas a ele. Por esse motivo, não podem ser absolutizadas, e menos ainda é possível afastá-las do respectivo ser econômico dos homens.¹³⁵

Há, assim, uma relação direta entre fisiologia humana e contexto socioeconômico, de maneira que é possível afirmar que, se, para Durand, a fisiologia limita, para Bloch ela instiga. Até mesmo as pulsões humanas diretamente conectadas à sua autopreservação biológica não têm uma forma definida em si mesma, abstrata e isoladamente, a partir da qual surgirão *socialmente* imagens. A realização dessa pulsão que enfim sacia o anseio pelo alimento tem, no mundo humano e social, relação direta com os arranjos sociais instituídos, tanto quanto ao que é produzido quanto a como isso é distribuído e consumido. Mais do que isso, a pulsão da autopreservação revelada pela fome é a ignição do ímpeto social de produzir os bens aptos a saciá-la. A fisiologia humana, lida dessa forma, é o que provoca, no mundo social, a expansão para além da própria fisiologia, ou seja, é a necessidade biológica que leva o humano a produzir seu próprio alimento de uma maneira e não de outra. Pensando no caráter gregário social humano, os acordos e símbolos criados socialmente, parece-me possível deduzir que há uma relação direta entre a fome compartilhada e as práticas sociais e sócio-espaciais instituídas, bem como com a instituição propriamente dita dessas práticas. A carência humana revela, no indivíduo que age, o seu dom marcante: o poder de trabalhar e, com seu trabalho, transformar o mundo para que o abrigue. Com os arranjos sociais, essa força produtiva se torna mais eficiente, superando o agir individual ou mesmo a soma de vários agir-individuais. Nesse sentido, “não se trata somente do aumento da força produtiva individual por meio da cooperação, mas da criação de uma força produtiva que tem de ser, por si mesma, uma força de massas”.¹³⁶

Haveria, então, para Bloch, nessa aptidão-necessidade, uma imanência revolucionária contra a carestia. No ser humano, ela aparece primeiramente como o trabalho. Socialmente, por sua vez, a rejeição contra a carência levaria a um permanente estado latente de rejeição contra o modo de produção capitalista, marcado pela concentração e pela distribuição desigual dos bens produzidos. O impulso de autopreservação perdura porque a fome renova-se

¹³⁵ Ibidem, p. 71.

¹³⁶ MARX, Cooperação, [1867] 2013, p. 401.

cotidianamente, e saciá-la deixa de ser uma questão simplesmente objetiva, tornando-se também imagética: são geradas permanentemente imagens perturbadoras da privação.

O ser humano consciente é o animal mais difícil de saciar: é ele o animal que, para a satisfação de seus desejos, não vai direto ao ponto. Se lhe falta o necessário à vida, ele sente essa carência como nenhum outro ser: visões da fome emergem. Se ele tem o necessário, com o desfrute emergem novos apetites, que molestam de outra maneira e não menos do que antes o fazia a pura carência.¹³⁷

O desespero e a constatação da fome e da morte levam os indivíduos a especular sobre condições melhores, mais igualitárias e mais seguras. É nesse embate entre o que está dado (o *ruim existente*) e a consciência da aptidão humana de transformar o mundo em um abrigo adequado a partir do trabalho que se nutre o ainda-não-consciente. A materialidade da esperança é fruto, portanto, da autopreservação humana que, consciente da aptidão de construir condições melhores, encontra condições materiais de produção e distribuição de bens desiguais e injustas, contra as quais se rebela.

A fome não tem como não se renovar constantemente. Porém, se cresce ininterruptamente, não sendo satisfeita pelo pão assegurado, ela revoluciona. O corpo-eu torna-se rebelde, não vai mais em busca de alimento apenas nos moldes antigos: ele procura modificar a situação que ocasionou o estômago vazio, a cabeça baixa. O não ao ruim existente e o sim do melhor em suspenso são acolhidos pelos carentes no *interesse revolucionário*. [...] autopreservação se torna autoexpansão.¹³⁸

Essa pulsão de autoexpansão não existe abstratamente. O seu conteúdo — isto é, seus sentidos e imagens — é dado com base no panorama imaginário que cerca o sujeito e sua sociedade. As necessidades, entendidas aqui como os receptáculos que conformam o conteúdo da autoexpansão, são socialmente instituídas. Não é estranho ver, nas sociedades capitalistas, medidas que visam atenuar a fome que cresce ininterruptamente, uma fome que se traduz tanto em termos fisiológico-materiais quanto em termos espirituais e culturais. Os estratégias do modo de produção capitalista impõem, inclusive imageticamente, soluções precárias e paliativas, mas que atenuam a escalada inevitável do crescimento da fome e de outras demandas ligadas à autopreservação do indivíduo.

A principal arma desse processo imaginariamente instituído é a commodificação da vida, que guarda em si a promessa burguesa de que todo bem é acessível, basta ter os meios para consumi-lo. Graças a processos ideológicos que reforçam a adesão a essa maneira de dar

¹³⁷ BLOCH, *O princípio esperança*, [1954] 2005, p. 53.

¹³⁸ *Ibidem*, pp. 77–78.

sentido à vida e a conflitos entre forças desiguais que impõem violentamente a reprodução das relações de produção instituídas — inclusive espacialmente, como veremos à frente com Lefebvre —, a dificuldade real de acessar esses bens produzidos socialmente não costuma ser trazida à baila. Ecoa a promessa de consumo, não seus obstáculos. Não interessa ao modo de produção capitalista que a dificuldade de acesso ao consumo desses bens seja criticada. Tampouco lhe interessa o questionamento sobre quem deveria regular a produção, determinando como deve ser empregado o esforço social. O capitalismo promete a satisfação das pulsões com o consumo de bens produzidos, mas a produção desses bens é pautada em critérios econômicos e na busca pelo lucro. A sociedade não controla o que produzirá; essa tarefa fica nas mãos dos capitais, os quais, competindo entre si, agravam o panorama, tornando o processo todo ainda mais irracional. Ademais, o desejo cativado pela promessa do consumo associa-se a uma insatisfação permanente, porque a universalização do consumo não faz parte da equação do capital.

Assim, a energia social produtiva do trabalho humano é socialmente direcionada para a produção de bens que primam pelo ganho de capital, que elege as demandas relevantes com base no lucro. Além disso, o consumo dos bens assim produzidos nem sequer pode ser remotamente considerado universalizado. Ainda que a produção em escala industrial surja como imagem de sucesso humano no enfrentamento das dificuldades de autopreservação que a espécie enfrenta, o acesso a esses bens é negado à maior parte da sociedade — isso sem mencionar como a extrapolação dos níveis de produção e consumo atua diretamente em prol da destruição planetária, outra mancha que deveria recobrir a ‘imagem de sucesso’ do desenvolvimentismo. Os agentes podem muito bem variar, com uma multinacional neoextrativista assumindo o posto de maior conglomerado em um dia apenas para ser superada por uma *fintech* das criptomoedas no outro; mas a lógica se mantém: gerar mais-valor a partir da exploração e acumulá-lo nas mãos de poucos, gerando um desequilíbrio não só de capital econômico, mas também de capital político, de tal maneira que o poder de decidir os rumos da produção social no mundo permanece com quem se beneficia do modelo instituído.

Entretanto, apesar dessa contradição factual de prometer a plenitude universal pelo consumo ao mesmo tempo que nega a universalização do acesso pelo consumo, o capitalismo satisfaz, bem ou mal, as necessidades que ele mesmo cria, como informam Castoriadis e Cohn-Bendit.¹³⁹ Ele se renova não só graças às migalhas que entrega, mas ao fato de atuar violentamente em prol da produção dessa sociedade de migalhas e concentração, inclusive espacialmente. Porém, associando três aspectos, parece ser possível supor um limite para o capitalismo,

¹³⁹ CASTORIADIS & COHN-BENDIT, *Da ecologia à autonomia*, 1981.

um horizonte de esperança para a ruptura. Se juntarmos (i) a finitude de recursos passíveis de transformação em bens de consumo, (ii) a facilmente constatável desigualdade de acesso a tais bens e (iii) a contraditória expansão de incentivo ao consumo, talvez o crescimento da fome em todos os seus matizes provoque a crise necessária para o exercício radical de uma imaginação transformadora. Talvez na inevitabilidade da fome instigadora da revolução, na constatação da incompletude do ser humano e na sua busca incessante por maior plenitude esteja o berço do otimismo militante de Bloch e de sua crença na esperança e na possibilidade de busca por um futuro autêntico, a ser tornado real graças à aptidão humana da fantasia instituinte.

O afeto expectante mais importante, o afeto do anseio [que mobiliza], portanto o autoafeto por excelência, continua sendo constantemente a esperança, pois os afetos expectantes negativos da angústia e do medo são totalmente passivos, oprimidos, presos, não obstante toda a repulsão que exercem. [...] Por isso, a esperança, este afeto expectante contrário à angústia e ao medo, é a mais humana de todas as emoções e acessível apenas a seres humanos. Ela tem como referência, ao mesmo tempo, o horizonte mais amplo e mais claro. Ela representa aquele *appetitus* no ânimo que não só o sujeito tem, mas no qual ele ainda consiste essencialmente, como sujeito não plenificado.¹⁴⁰

Esse impulso de autoexpansão que se opõe à carência ganha, em Bloch, os feitiços de uma *imagem* na figura dos sonhos diurnos, os quais são a produção da consciência “que ultrapassa imaginariamente o que está ao alcance da mão”. Ainda que imagens, e não trabalho sobre a matéria, os sonhos diurnos têm uma relação direta com a aptidão humana para criar. É a habilidade humana para o trabalho que revela o poder da imaginação criadora, que “se estende até o alvo de uma vida melhor”. Ao transformar o mundo pelo trabalho, o ser humano obtém a resposta direta ao seu esforço, o que lhe indica que, sim, é possível criar condições melhores, razão pela qual passa a imaginá-las. Esses sonhos, então, “procedem de uma carência e querem se desfazer dela”.¹⁴¹

Essa imaginação criadora instigada pelo trabalho e, ao mesmo tempo, *instigadora da ação* não se dá apenas com relação a carências íntimas de cada um, a fim de suprir suas demandas individuais. Posso, diante da necessidade de me alimentar, imaginar a receita que prepararei e seu desfrute, constituindo, com isso, a imagem de um sonho diurno. Mas esse exercício de imaginação vai além do limite individual, estendendo-se às carências materiais socialmente consideradas. A organização da produção e da distribuição é, assim, combustível para os sonhos diurnos, instigando o pensamento para além das condições presentes, instaurando imagens de condições melhores, com maior controle social sobre o emprego da energia do trabalho social

¹⁴⁰ BLOCH, *O princípio esperança*, [1954] 2005, p. 77.

¹⁴¹ *Ibidem*, pp. 78–79.

na produção e com maior controle social sobre a distribuição dos bens produzidos socialmente. Nesse sentido, aquilo que é intuído por esse impulso é o novo, “um ainda-não-consciente, algo que no passado nunca esteve consciente nem tinha existência, ou seja, ele próprio uma meia-luz para a frente rumo ao novo. Trata-se da meia-luz que pode envolver os sonhos diurnos mais simples: a partir dali ela alcança as áreas mais extensas da privação negada, ou seja, da esperança”.¹⁴² O sonho diurno, socialmente considerado, é a antecipação de condições sociais mais justas.

Entretanto, apesar de sua importância, a psicanálise, em geral, ignora o poder do sonho diurno. Ela o faz porque deixa de lado a preocupação com o social e busca sanar as repressões e os dilemas do indivíduo recorrendo apenas ao seu interior, expresso principalmente no sonho noturno, em que o inconsciente, enfim, se revelaria.

Uma psicanálise que considera todos os sonhos como caminhos para o reprimido, e a realidade sendo apenas a da sociedade burguesa e do mundo existente para ela, pode tranquilamente definir os sonhos diurnos como meros prelúdios dos sonhos noturnos. [...] *O castelo no ar não é um prelúdio do labirinto noturno: antes, são os labirintos noturnos que formam os porões do castelo diurno no ar.*¹⁴³

Os sonhos diurnos são a realização em pensamento do anseio imaginativo decorrente da associação entre a constatação de uma carência e a pulsão de autopreservação que enseja a autoexpansão. Tais sonhos podem ser, de fato, delírios escapistas, fantasias soltas cujo objetivo é o simples devaneio, mas alguns desses deles podem nutrir o ímpeto de transformação social. Afinal, “o ato de devanear, diferentemente do sonho noturno habitual, pode ocasionalmente conter tutano e, em lugar da ociosidade e até da autoenervação do sonho noturno, apresenta uma pulsão infatigável, a fim de que a antevisão também seja concretizada”.¹⁴⁴ Livres da censura introjetada na psique que barra a expressão sem rédeas do sonho noturno, os sonhos diurnos não alucinatórios podem ser voluntariamente elaborados por seus agentes, na busca de conformações mais justas e alternativas ao status quo vigente. Não há um ego moral refreando o questionamento das instituições, mas uma abertura para o novo. Uma abertura que se revela por meio de imagens.

Sonhos diurnos [...] não dispõem de qualquer tipo de censura imposta por um ego moral, como acontece com o sonho noturno. Ao contrário: o seu ego utopicamente sobre-exaltado edifica a si mesmo e seu castelo no ar num azul muitas vezes surpreendentemente leve. [...]

¹⁴² Ibidem, p. 79.

¹⁴³ Ibidem, p. 89.

¹⁴⁴ Ibidem, p. 89.

As antecipações e intensificações referentes aos homens — utopias sociais e de beleza, até de transfiguração — estão ambientadas apenas no sonho diurno. É antes de tudo o interesse revolucionário, com seu conhecimento de como está ruim o mundo e de seu reconhecimento do quanto ele poderia ser bom como um outro mundo, que necessita do sonho desperto da melhoria do mundo: ele o fixa na sua teoria e sua práxis de modo totalmente a-heurístico, totalmente apropriado ao tema.¹⁴⁵

É aí, então, no devaneio desperto, na fantasia diurna, que imagens (e sentidos!) de melhoria do mundo são instauradas. Lembrando que essas imagens, a seu turno, não são, em Bloch, distantes da materialidade. Essas imagens “não produzem bolhas de sabão: elas abrem janelas e, por trás destas, o mundo do sonho diurno é no mínimo uma possibilidade a que se pode dar forma”. O sonho diurno, então, “projeta as suas imagens em coisas futuras, de forma alguma a esmo, mas passível de ser direcionado, por mais intempestiva que seja a imaginação, podendo ser intermediado pelo objetivamente possível”.¹⁴⁶ Dessa possibilidade de cotejamento do sonho diurno com o objetivamente possível, Bloch retira o conceito de *função utópica*.

A função utópica pode ser concebida como a inclinação humana para conceber futuros melhores, a fim de que eles se tornem presentes. Mas a utopia de que fala Bloch não é a “fantasia quimérica” que se perde em torno de uma “possibilidade vazia”, o “*wishful thinking*” que permanece como motor para a criação de imagens fantasiosas sem respaldo na realidade — o que explicitaria o exercício de uma função utópica ainda imatura, bastante próximo de uma função fantástica durandiana. A função utópica concreta, pelo contrário, “antecipa psicologicamente um possível real”. É importante destacar que o “real” de que fala Bloch nada tem a ver com o “realismo burguês”. Pouco importa o que é factível no interior da lógica burguesa.¹⁴⁷ O real que é possível, em Bloch, não tem a ver com os limites que a lógica do modo de vida (burguês) instaurado propõe, um tipo de reformismo segundo o qual a transformação para o melhor seria um aprimoramento das instituições existentes. Não. Na filosofia da esperança, o real se instaura a partir das condições materiais em associação com o poder humano de imaginar e trabalhar, transformando o mundo. O real que é possível é o que a sociedade pode produzir, o que inclui uma nova conformação da sociedade e de suas relações — principalmente, de suas relações de produção.

Nesse sentido, a função fantástica, defrontada com a crítica sobre as condições materiais e o contexto social, é tornada utópica. Ela se volta para a transformação concreta e surge como uma força explosiva, cuja “*ratio* é a razão não debilitada de um otimismo militante”, uma postura permanente que instiga a preocupação de Bloch com a esperança. O otimismo crítico

¹⁴⁵ Ibidem, pp. 92, 97.

¹⁴⁶ Ibidem, p. 100.

¹⁴⁷ Ibidem, pp. 144–145.

militante “se orienta dentro do existente sempre pelo que ainda não se tornou existente, pelas possibilidades da luz que possam ser impulsionadas. Ele produz a prontidão não enjeitada e tendencial de ousar o engajamento rumo ao que ainda não foi realizado com êxito”.¹⁴⁸ Vislumbrando o que pode vir a ser, essa tendência romântica não divaga sem porto ou cais, mas se mantém como ímpeto criativo para aquilo que é possível, tendo em vista a consciência de que o trabalho humano transforma o mundo e cria a sociedade.

Esse otimismo, portanto, ainda que se origine no indivíduo, não toma este último como sujeito isolado sonhador ou até mesmo delirante; importa, para a postura crítica defendida por Bloch, a noção de um sujeito social que experiencia a realidade e a partir dela cria imagens de transformação que, socializadas, tornam-se revolução. A esperança socialmente relevante, então, situa-se na constatação individual da carência “perante a sua condição histórico-social”.¹⁴⁹

Neste ponto, vale destacar a abordagem que Bloch faz da figura da ideologia, que ele toma em sentido bem próximo àquele da linha adotada pelos partidos comunistas ocidentais do século passado. Em seu entendimento, ela surge como uma função utópica distorcida, que, “sendo as ideias dominantes de uma época, é, de acordo com a frase definitiva de Marx, as ideias da classe dominante”. Pela ideologia justificam-se os arranjos sociais instituídos, apelando, inclusive, para a promessa de satisfação de carências como um fato futuro da completa adesão ao panorama já instituído. A ideologia, então, propõe uma busca inautêntica — porque negadora da realidade instituída — por um mundo livre.¹⁵⁰ Nota-se, com isso, que a ideologia, para Bloch, tem o sentido de conjunto de ideias que apenas justifica as relações de produção instauradas. Dessa maneira, tal como em Marx e Engels, para o filósofo da esperança a ideologia obsta a transformação ao propor uma leitura equivocada das relações instituídas, argumentando pela manutenção destas últimas, sob a ilusão de que isso levaria à superação das carências experimentadas individualmente, dependendo tão somente do esforço de cada um, escondendo a realidade material de exploração e acumulação subjacente.

Como Marx e Engels, Bloch não questiona a origem das relações de produção que ensejam a criação desse discurso que as justifica. Diferentemente de Castoriadis, que a imputa ao imaginário social, o filósofo alemão não se preocupa em tentar buscar explicitamente a origem dessas relações. Mesmo assim, indiretamente ele credita a origem das relações de produção à reiteração de um modo de agir materialmente no mundo, confirmando uma vez mais a sua filiação ao pensamento de Marx — responsável por elevar o socialismo “do *status* de uma utopia

¹⁴⁸ Ibidem, pp. 146, 433.

¹⁴⁹ VIEIRA, Princípio esperança e a ética material de vida, 2007, p. 65.

¹⁵⁰ BLOCH, *O princípio esperança*, [1954] 2005, p. 149.

ao de uma ciência” porque retira a vontade transformadora do idealismo abstrato e a coloca no mundo contra o existente ruim, subjetiva e objetivamente. Para Bloch, superando os enganos promovidos pelos processos ideológicos, o marxismo consegue, de fato, investigar a realidade material experienciada pela sociedade. Seu maior mérito está no fato de ser o “pioneiro em proporcionar ao mundo um conceito de saber que não tem mais como referência essencial aquilo que foi ou existiu, mas a tendência que é ascendente”. É o marxismo, pois, que avalia cientificamente a possibilidade real da transformação da sociedade. É ele quem resgata o ainda-não-consciente com base na materialidade. Dessa maneira, é possível dizer que “[a] filosofia marxista da esperança de Bloch é antes de tudo uma teoria do ainda-não-ser, em suas diversas manifestações: o ainda-não-consciente no ser humano, o ainda-não-ocorrido na história, o ainda-não-manifestado no mundo”.¹⁵¹

Contudo, talvez houvesse grande benefício em pensar que a possibilidade de transformação da sociedade faça parte não de uma tendência material, mas da aptidão social de instituir a si mesma imaginariamente. Afinal, se a sociedade é essa entidade aberta, como defende Bloch, por que submeter sua transformação a arranjos econômico-produtivos, criando uma possível dependência material para a ação social? A transformação da sociedade não deveria talvez abranger toda a complexidade que sustenta as relações instituídas, fossem esses arranjos ligados à produção ou não? Talvez figuras como a função utópica, o possível-real e o otimismo crítico militante de Bloch poderiam se beneficiar do desapego ao pensamento dual e estreito dos partidos comunistas ocidentais e sua cisão entre infraestrutura e superestruturas. Talvez a aposta no fenômeno social da instituição imaginária da sociedade deva ser assumida radicalmente para, em conjunto com a constatação das condições reais (que chamarei a partir daqui de *condições sociais de existência*, que podem ter relação direta com a produção material ou não) e a pulsão de autoexpansão, nutrir o exercício da função utópica sem depender de amarras à produção material — até porque a criação de imagens não aparece como item acessório do princípio esperança, mas com papel fundamental, como potência latente diretamente ligada à capacidade humana de fantasiar e, por conseguinte, trabalhar em prol da realização dessas *fantasias do possível* (diferentemente, portanto, dos ideais inalcançáveis de uma leitura platônica das imagens).

Vale destacar que os conceitos de imagem e sentido nos moldes específicos empregados por Durand, bem como o conceito castoriadiano de instituição e suas variações são estranhos à

¹⁵¹ LÖWY, *Marxismo e esperança*, 2021, pp. 141, 157.

filosofia de Bloch. Entretanto, a associação do pensamento desses três pensadores não é impossível.

Com relação a Durand, parece-me, por exemplo, bastante evidente a conexão entre a ideia de uma função fantástica e a proposta de uma função utópica, conforme explicitarei acima. Todavia, ainda que semelhantes, os conceitos seriam bem diferentes graças à ênfase que conferem ao indivíduo — em Durand — e à sociedade — em Bloch. Para Durand, o exercício da função fantástica, por mais que tenha alguma relação com aspectos culturais contextuais e sociais para a construção de imagens, depende prioritariamente das determinações e limites fisiológicos humanos, sendo até mesmo possível ler essas imagens como consequências especulares de reflexos fisiológicos. Bloch, no entanto, entende que a criação de imagens parte, sim, dos indivíduos, mas há um peso social fundamental que determina o instinto de autoexpansão para a frente, para o novo. A constatação das condições sociais de existência nutre, portanto, a materialização da esperança como utopia concreta. Se Durand seria vítima dos mesmos vícios passadistas que a psicanálise freudiana e particularmente junguiana, Bloch seria adepto da abertura criativa da práxis identificada em Castoriadis.

Nesse sentido, o pensamento instituinte de Castoriadis combina muito com a crítica de Bloch ao pensamento contemplativo e à psicanálise que remonta a um inconsciente como um não-mais-consciente ou como um inconsciente mítico primordial. Afinal, instituir é, para Castoriadis, práxis ativa, é agir sobre o mundo humano, criando-o; é inovação. A própria concepção castoriadiana de autonomia não seria estranha ao pensamento de Bloch, afinal, para este último, a consciência utópica afiada seria necessária “para atravessar o imediatismo mais imediato” do devir “à deriva e oculto de si mesmo”.¹⁵² Isso, como veremos à frente, assemelha-se ao movimento transformador defendido por Castoriadis segundo o qual caberia à sociedade ultrapassar os limites da naturalização (ou, como ele chama, “autonomização”) das instituições, estabelecendo novos arranjos sociais, mantendo-se aberta; só assim haveria, de fato, autonomia.¹⁵³ Nessa linha, o próprio Bloch é claro ao afirmar que “um futuro do tipo autêntico, aberto como processo, é inacessível e estranho a toda mera contemplação”.¹⁵⁴ Autonomia não é contemplação; é envolvimento ativo com a criação do mundo.

De todo modo, o fato de não ter abordado especificamente o imaginário não é o que mais distancia Bloch de Castoriadis; possivelmente, o que mais os afasta é a aproximação e concordância que cada um deles tem — ou não — com a teoria de Marx.

¹⁵² BLOCH, *O princípio esperança*, [1954] 2005, p. 23.

¹⁵³ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982.

¹⁵⁴ BLOCH, *O princípio esperança*, [1954] 2005, p. 18.

Ainda que Cornelius Castoriadis jamais tenha negado a importância dos escritos de Marx, para ele, muito graças à experiência burocrática autoritária da União Soviética, o marxismo “teria se tornado a ideologia natural de uma classe, a burocracia, e considera fundamental o seu deslocamento da ideia de revolução, que aparentemente não implica na consumação de uma era, em uma solução final, mas está ligada, ao contrário, ‘às ideias de começo, abertura, criatividade’”.¹⁵⁵ Assim, graças à sua leitura da realidade soviética e por encontrar um grande problema lógico no interior do marxismo, que, a seu ver, propõe uma relação causal que parte das relações de produção como dado infraestrutural nuclear a partir do qual as demais relações sociais superestruturais seriam decorrentes, Castoriadis rompe com o marxismo. Bloch, pelo contrário, não rompe com o pensamento de Marx. Ele, de fato, enxerga no socialismo científico de Marx as justificativas objetivas que tornam possível falar de uma utopia concreta, pautada na leitura dos fatos sociais reais.

Apesar da posição contraposta de adesão ou não ao marxismo, Castoriadis e Bloch têm em comum a crítica à concepção marxista ortodoxa de que a nova sociedade advirá dos “mecanismos irreversíveis da história”. Para o primeiro, é impossível “tentar manter uma ortodoxia, como fazia Lukacs em 191, limitando-a a um *método* marxista, o qual seria separável do conteúdo e, por assim dizer, indiferente quanto a este”, afinal, “a não ser tomando o termo em sua acepção mais superficial, o método não pode ser assim separado do conteúdo, e especialmente quando se trata de uma teoria histórica e social”.¹⁵⁶ Para Bloch, a ortodoxia mecanicista consiste em reduzir Marx a um economicismo mecânico. A sua filosofia da esperança, então, revaloriza o homem como potência sonhadora complexa, confiante em sua capacidade revolucionária ativa. Até porque, para ele, “a esperança não é uma espera passiva, mas se dá através de uma construção onde o passado e o presente contribuem para o surgimento do novo [...]”.¹⁵⁷ Há, assim, um chamado à agência, que pode ser definida como “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”.¹⁵⁸ Existe, assim, um chamado à atividade em busca da realização da utopia concreta.

O fator subjetivo disso é a potência não encerrada de mudar as coisas, o fator objetivo é a potencialidade não encerrada da mutabilidade, da alterabilidade do mundo [...]. Os dois fatores estão constantemente entrelaçados, em interação dialética [...]. A potência subjetiva é coincidente não só com o elemento transformador, mas também com o elemento realizador na história, e será tanto mais coincidente com estes quanto mais os seres humanos tornarem-se construtores conscientes de sua história. A

¹⁵⁵ DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, p. 237.

¹⁵⁶ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 23.

¹⁵⁷ VIEIRA, *Princípio esperança e a ética material de vida*, 2007, pp. 62, 71, 63.

¹⁵⁸ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 127.

potencialidade objetiva é coincidente não só com o transformável, mas também com o realizável na história, e será tanto mais coincidente com estes quanto mais o mundo exterior independente do homem for um mundo mediado por este de modo crescente.¹⁵⁹

Apesar dessa coincidência crítica da causalidade proposta pelo marxismo ortodoxo e de uma ou outra semelhança entre suas ideias, dificilmente Castoriadis gostaria de ver seu nome associado às especulações filosóficas sobre a esperança. Em uma entrevista de 1996, ele é bastante direto a esse respeito:

Não tenho nenhum tipo de simpatia filosófica pelo termo esperança. Sou grego e o grego sabe que não há nada que esperar, o que não impede de atuar, e por isso os antigos gregos atuaram de maneira tão extraordinária. Atuar no espaço público ou privado-público. Atuavam precisamente porque sabiam que o que temos que fazer deve ser feito agora, é julgado agora. Não podemos nos refugiar em esperanças.¹⁶⁰

Nota-se aí, contudo, que o conceito de esperança castoriadiano está bastante distante do conceito de esperança para Bloch. Castoriadis critica uma esperança delirante e vazia, que encanta e faz cessar o movimento. Ela é apassivadora, inativa e contemplativa. Consiste primariamente em aguardar. Ora, o conceito de Bloch é o completo oposto disso: a esperança blochiana é muita mais semelhante à luz no fim do túnel que exige o caminhar árduo para alcançá-la do que a vela na escuridão, que ilumina só pelo tempo suficiente para conceder algum alívio, até que eventualmente se desfaça em um fio de fumaça apagado.

Tendo em vista que Castoriadis não fala, no trecho acima, da esperança blochiana, mas, sim, da esperança conformista que retira a responsabilidade de agir do sujeito, é perceptível que sua rejeição ao tema deriva em grande parte de sua defesa da autonomia e da consequente crença na práxis — atividade humana autônoma — como única origem possível de transformação. Nesse sentido, Castoriadis está muito próximo da rejeição de Marx e Engels às ideias como origem da mudança na sociedade, porque, de fato, essas ideias ou imagens não provocam mudanças apenas por existirem; é preciso agir. Dessa forma, a própria crença no potencial da autonomia poderia ser vista, talvez a contragosto do pensador grego, como uma modalidade de esperança dentro horizonte da utopia possível de que fala Bloch.

Por exemplo, no confronto intelectual de Castoriadis com Claude Lefort acerca da democracia, podem-se perceber traços de como a ideia do sonho diurno e da função utópica acima apresentadas poderiam muito bem ser parte constitutiva da proposta castoriadiana. Ao passo

¹⁵⁹ BLOCH, *O princípio esperança*, [1954] 2005, pp. 244–245.

¹⁶⁰ CASTORIADIS apud DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, p. 295.

que Lefort defende a sociedade como indeterminação, o que levaria a certo grau de conformismo com o caos, aceitando que a incerteza é um fato social, Castoriadis, focado na práxis autônoma segundo a qual a sociedade produz a si mesma, afirma que não há indeterminação, mas abertura ao desconhecido e criação permanente. Graças a isso, Castoriadis afirma taxativamente que recusa a palavra ‘indeterminação’. Por discutir a criação, afirma que aquilo que define o ser não é a indeterminação, esse caos de incertezas em meio ao qual o ser é quase passivo, mas a possibilidade de criação de novas determinações, o que enfatiza o ser como agente criador. Assim, diferentemente da ideia de que “a opacidade estaria no centro da realização democrática, Castoriadis considera a democracia como a resultante de uma autoinstituição consciente”.¹⁶¹

Segundo François Dosse, Castoriadis estava convencido, em uma entrevista para o periódico *Esprit* de 1979, “de que o potencial do ser humano é imenso e ainda está demasiadamente confinado, porque a imaginação radical da psique não deixou de ser objeto de uma repressão mutiladora a cargo da história”.¹⁶² Ora, o que é esse ‘potencial imenso do ser humano’ senão a sua aptidão criativa, diretamente relacionada à sua capacidade de transformação do mundo pelo trabalho? O que é a ‘imaginação radical’ com real poder social de promover a mudança senão a função utópica criando sonhos diurnos bem elaborados? Bloch e Castoriadis talvez estejam mais próximos do que imaginariam.

De todo modo, se Bloch tem essa afinidade conceitual com os temas estudados por esses dois pensadores que abastecem a discussão até aqui registrada nesta tese, talvez não tivesse esse mesmo interesse de lidar com o tema específico deste trabalho. Muito provavelmente, o filósofo não teria interesse em verificar games, meu objeto de investigação.

Primeiramente, há o fato de que os games se encaixariam talvez bem até demais no âmbito daquilo que é mais afeito, na concepção blochiana, aos sonhos diurnos escapistas, uma fuga da realidade que, para o filósofo alemão, “muitas vezes esteve vinculada ao consentimento e ao apoio à situação existente”.¹⁶³ No mesmo sentido, sua possível — e até mesmo provável — repulsa ao poder imagético dos games pode ser inferida a partir das duras palavras que dedica ao cinema em seu texto. Para o filósofo:

[...] também o cinema, justamente ele, não deixou de sofrer as consequências de ter se desenvolvido na era dos substitutivos para a vida, numa sociedade que necessita distrair os seus empregados ou iludir com “electro-fontes” ideológicas. Lenin denominou o filme como um dos mais importantes gêneros da arte, e na União Soviética

¹⁶¹ DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, p. 203.

¹⁶² *Ibidem*, p. 239.

¹⁶³ BLOCH, *O princípio esperança*, [1954] 2005, p. 79.

ele se desenvolveu, no mínimo, como um dos instrumentos mais importantes de formação política das massas. Em Hollywood, como se sabe, ele está tão distante desse tipo de atividade de esclarecimento que quase supera a crueza e a falsidade das histórias de magazine; a América do Norte transformou o filme no mais desonrado gênero de arte. O cinema de Hollywood não fornece só o velho *kitsch*: os romances do beijo chupado, o enervante que não faz diferença entre entusiasmo e catástrofe, o *happy end* dentro de um mundo completamente inalterado; ele também se vale desse *kitsch* sem exceção para a idiotização ideológica e a instigação fascista.¹⁶⁴

Com isso, pode-se supor que mesmo aqueles games que propõem mundos distópicos para os quais a humanidade estaria avançando, como *Detroit: Become Human*, ou que contenham temas que falam diretamente da esperança da mudança social pela revolução no interior desses mundos futuristas imaginados, como *Watch Dogs: Legion*, não lhe interessariam — talvez sendo acusados de serem apenas outros instrumentos dos processos ideológicos identificados na sociedade. Com seu otimismo crítico militante e sua batalha pelo reconhecimento da utopia concreta e material cientificamente apontada pelos escritos de Marx, a filosofia de Bloch foca a realidade experimentada socialmente e não prognostica nada para além da perspectiva marxista clássica do fim da luta de classes e da opressão. Conforme Löwy, “[a] ficção científica ou a futurologia moderna de modo algum interessavam a Ernst Bloch”.¹⁶⁵ Ainda nesse mesmo sentido, como lembra Antônio Rufino Vieira, em Bloch, “a utopia não indica um mundo real-factual imaginado, mas sim as possibilidades de mudança, calcada na realidade presente”. O interesse do filósofo, portanto, ao falar de utopia, não é desenhar essa utopia como o fazem obras de ficção científica; seu objetivo é “mostrar a viabilidade do futuro, partindo da denúncia do presente”.¹⁶⁶

Porém na fala de Bloch acima transcrita, em que elogia o poder do cinema soviético na formação política da sociedade, há respiros de que a potência da mídia estaria na sua qualidade técnica comunicativa — algo acentuado numa mídia transmidiática como os games, que se vale das técnicas fílmicas como complemento às suas próprias qualidades. Ademais, em Bloch é possível encontrar a ideia de uma função utópica ligada às condições sociais de existência e, ao mesmo tempo, à criação de imagens que manifestam sentidos do ainda-não-consciente, em movimento de autoexpansão. Essa autoexpansão é catalisadora da produção de imagens, mas, ao mesmo tempo, é nutrida pelas imagens porventura criadas. A crítica, mesmo aquela que se faz dentro dos produtos consumidos pela sociedade, revela ou no mínimo permite a criação dessas novas imagens.

¹⁶⁴ Ibidem, p. 398.

¹⁶⁵ LÖWY, *Marxismo e esperança*, 2021, p. 158.

¹⁶⁶ VIEIRA, *Princípio esperança e a ética material de vida*, 2007, p. 70.

Detroit: Become Human, por exemplo, é um game criado pela Quantic Dream, lançado em 2018 e disponível atualmente para Playstation 4 e para computador. Nele, o jogador controla três personagens diferentes, Connor, Kara e Markus, os quais têm um traço em comum: todos são andróides.

Connor, um andróide modelo RK800, é um andróide investigador, criado para auxiliar a polícia, principalmente em casos envolvendo andróides 'desviantes' (*deviants*), isto é, andróides que, por algum motivo, desenvolveram emoções e, com isso, começaram a questionar suas próprias programações e o modo como são tratados. Kara, por sua vez, é uma andróide modelo AX400, voltada para a realização de tarefas domésticas. No início de sua parte na aventura, ela atua como empregada e babá na casa de Todd Williams, um indivíduo abusivo que constantemente destila seu ódio sobre sua filha pequena, Alice, e sobre a andróide, vociferando como a culpa de todas as tragédias de sua própria vida — incluindo seu desemprego — são culpa dos robôs. Num rompante de violência de Todd, Kara consegue frustrar o ataque de seu empregador/proprietário e foge logo no início da aventura com Alice, protegendo-a ao longo do game enquanto busca um lugar seguro no mundo onde os andróides são tratados como seres conscientes e com direitos. Por último, há Markus, um elegante e educado andróide modelo RK200, que começa a aventura atuando como assistente pessoal de um artista idoso chamado Carl, mas que, após um incidente traumático em sua existência, desperta como um desviante e torna-se líder de um movimento de libertação dos andróides, em uma rebelião que pode ser pacífica ou violenta, a depender das escolhas feitas pelo jogador. Eventualmente, as narrativas se entrecruzam em um cenário complexo repleto de revoltas, opressão, dilemas morais, cabendo ao jogador decidir seus rumos.

Apesar de ser uma produção *mainstream* voltada para o entretenimento, não para o esclarecimento das condições sociais de existência, o game certamente traz uma série de questões que dizem respeito a como a sociedade se organiza. Ele aborda hipoteticamente o avanço tecnológico e as consequências sobre o mercado de trabalho, os limites da consciência e o reconhecimento da vida, a organização espacial e política da sociedade, entre outros temas muito relevantes para a compreensão e o questionamento da sociedade contemporânea e dos possíveis-reais a ela atreláveis. Mesmo Bloch dificilmente ignoraria o poder imagético instigador desse games, até porque, como afirma Vieira, para Bloch “toda utopia abala a segurança dos defensores do status quo”.¹⁶⁷ Nas palavras de Vieira acerca do filósofo da esperança:

¹⁶⁷ Ibidem, p. 70.

Uma saída escapista, sem dúvida, para resolver um problema concreto é o sonho de um mundo melhor. A ineficiência disto, no entanto, consiste em jogar, não no futuro possível, mas na pura abstração inalcançável, a solução de um problema concreto. Permanece, contudo, mesmo por trás da apresentação de um mundo dionisíaco, uma leitura negativa, onde se denuncia a situação de fome em que grande parte da população vive.¹⁶⁸

Nesse sentido, as imagens porventura criadas podem não estar necessariamente impactando a sociedade, transformando-a materialmente. De fato, elas podem nem sequer ter a pretensão de se aproximar de um futuro possível, como seria o caso de um game que inclui magia ou seres sobrenaturais como vampiros e lobisomens na criação de seu mundo digital distópico. Mas a existência dessas imagens alternativas se torna, no mínimo, um espinho no processo de adesão cega aos imaginários instituídos, mediante a crítica — ainda que com intensidade bastante variada, podendo ser, ainda, indireta ou velada — ao existente.

Ademais, diferentemente da ontologia voltada para as imagens e as condicionantes biológicas humanas de Durand, em Castoriadis e Bloch a imaginação criadora e a função utópica, respectivamente, não dependem simplesmente das aptidões orgânicas do indivíduo, apenas ganhando conteúdo social posteriormente. Nesses dois últimos pensadores, a criação da imagem¹⁶⁹ e do sonho diurno¹⁷⁰ são diretamente conectadas às práticas sociais e à concretude do possível — ainda que a concretude de Bloch esteja atrelada à materialidade das relações de produção, e a de Castoriadis seja uma concretude ligada ao imaginário e à complexidade deste último. Imaginar, nesses dois pensadores, não é atividade ensimesmada, mas algo diretamente ligado ao mundo social.

Nesse sentido, Vieira, acerca de Bloch, afirma que, para este último, “[a] esperança, muito embora tenha um princípio subjetivo, é fundada na práxis histórica, pois as condições sociais apontam em direção ao futuro que, imaginado, se torna real a partir da análise do presente e do passado”.¹⁷¹ Talvez alguns games, então, sejam imagens derivadas da pulsão de autoexpansão humana, tendo em vista as condições sociais de existência e as antecipações de um futuro possível. Mesmo se não forem projeções de um possível-real, esses games, pelo fato de conterem instituições sociais do presente na modelação do seu mundo digital e de seu enredo, serão imagens aptas a instigarem a leitura crítica sobre a realidade instituída. A autoexpansão derivada da constatação do existente associada à imanência da fantasia que cria imagens-sentidos podem encontrar nos games um instrumento de sua manifestação.

¹⁶⁸ Ibidem, p. 67.

¹⁶⁹ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982.

¹⁷⁰ BLOCH, *O princípio esperança*, [1954] 2005.

¹⁷¹ VIEIRA, *Princípio esperança e a ética material de vida*, 2007, p. 64.

O maior desafio talvez seja ver como essas imagens podem, de fato, contribuir para a compreensão das condições sociais de existência, e não para uma captura do sensível cada vez mais acentuada, em que as imagens daí advindas seriam vistas não como eventuais ignições para a crítica a embasar a ação sobre o mundo, e sim como um mundo apartado do real, mas suficiente. Visto como suficiente, o game se tornaria uma ferramenta ideológica sem igual, permitindo a satisfação dos desejos — ou da fome espiritual e cultural —, apaziguando o panorama de insatisfação. Viver a revolução ao lado de Markus, sendo Markus, poderia ser suficiente para minar o anseio por justiça. Bastaria, então, revolucionar a sociedade ali, na tela, onde é tão facilmente possível fazer isso, já que o jogador literalmente tem o controle sobre os rumos daquela sociedade. Acredito, contudo, que os games podem ser mais do que isso, e a captura do sensível pode ser apenas o primeiro passo para uma ação maior, em que os games podem nutrir a crítica, inclusive sobre como produzimos nosso espaço.

Antes de avançar sobre essa questão, primeiro é necessário, enfim, estabelecer em termos mais claros o conceito de imaginário sócio-espacial propriamente dito, que norteia a minha abordagem.

2.4 Mundo real porque imaginário

Cornelius Castoriadis foi um economista, filósofo e psicanalista grego radicado na França, bem como um dos criadores do grupo revolucionário e periódico *Socialisme ou Barbarie* (Socialismo ou barbárie). Com escritos sobre economia, sociedade, história, linguística, filosofia, entre outros temas, pode ser facilmente considerado um “espírito universal”, como a ele se referiu seu aluno e orientando de doutorado na *École de Hautes Études en Sciences Sociales* (Escola de altos estudos em ciências sociais)¹⁷² Pierre Lévy.¹⁷³ Nascido em 1922, na então cidade de Constantinopla, atual Istambul, Castoriadis pertencia a uma minoria étnica grega na Turquia, daí sua nacionalidade. Ainda jovem, demonstrou inclinação política revolucionária, o que manteve pelo restante de sua vida, tanto em suas afiliações e rompimentos com partidos políticos quanto em sua produção intelectual. Em 1945, emigrou para a França, para dar continuidade a seus estudos, onde residiu até o ano de sua morte, em 1997, na cidade de Paris. Foi um dos grandes influenciadores do Maio de 1968 — apesar de, àquela época, por não possuir ainda cidadania francesa, assinar seus textos com pseudônimos como Pierre Chaulieu e

¹⁷² DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, pp. 307–308.

¹⁷³ LÉVY, O que aprendi com Michel Serres e Cornelius Castoriadis, 2018.

Paul Cardan.¹⁷⁴ Deixou um legado de valor inestimável com seus pensamentos, entre os quais se destacam escritos sobre o imaginário e a autonomia.¹⁷⁵

Diferentemente de Durand, para quem a categorização conceitual no estudo do imaginário não é importante, Castoriadis é bastante criterioso na formulação de seus conceitos, guardando, assim, semelhança com Lacan na sua abordagem do tema, como afirma Maffesoli.¹⁷⁶ De fato, tendo em vista sua formação como psicanalista, possivelmente seus conceitos foram influenciados pela divisão teórica proposta por Jacques Lacan desde sua conferência *Le symbolique, l'imaginaire et le réel* (O simbólico, o imaginário e o real) de 1953. Vale dizer, porém, que Castoriadis não se mantém atrelado às propostas de Lacan nem mesmo em sua prática psicanalítica, que tem início em meados de 1973, três anos após sua saída do cargo de direção que ocupava na OCDE. Como afirmado acima quando falei sobre a relação entre Bloch de um lado e Freud e Jung do outro, também para Castoriadis parecia absurda a cisão entre indivíduo e sociedade. De fato, Já em 1955, quando ainda não era próximo da psicanálise, Castoriadis escreve:

De fato, há, sem dúvida alguma, uma equivalência dialética entre as estruturas sociais e as estruturas “psicológicas” dos indivíduos. Desde seus primeiros passos na vida, o indivíduo está submetido a uma pressão constante tendente a impor-lhe uma dada atitude frente ao trabalho, ao sexo, às ideias; a privá-lo dos objetos naturais de sua atividade e a inibi-lo, ao fazê-lo interiorizar e valorizar essa privação. A sociedade de classes só pode existir na medida em que logra impor essa aceitação em um grau importante. Por isso, nela o conflito não é puramente exterior, mas também se transpõe para o próprio coração dos indivíduos.¹⁷⁷

Apesar de suas referências ao trinômio “simbólico-imaginário-real” de Lacan, Castoriadis começa sua ruptura já em 1969, mas ela se torna pungente em 1977, quando afirma cabalmente que “já há alguns anos, Lacan é nocivo”, denunciando como o método lacaniano de psicanálise erra em vários aspectos, mas principalmente ao fazer uma cisão indesculpável entre o indivíduo e o meio social.¹⁷⁸

De todo modo, como a teoria castoriadiana do imaginário toma fôlego a partir de Lacan e de sua “definição do inconsciente como o ‘discurso do Outro’”,¹⁷⁹ importa estabelecer como esse conceito e os de simbólico e imaginário aparecem para este último.

¹⁷⁴ DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, pp. 259 *et seq.*

¹⁷⁵ CURTIS, Foreword, 1988; Cornelius Castoriadis: an obituary, 1998.

¹⁷⁶ MAFFESOLI, O imaginário é uma realidade, 2001, p. 79.

¹⁷⁷ CASTORIADIS apud DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, p. 75.

¹⁷⁸ *Ibidem*, p. 166

¹⁷⁹ DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, pp. 135–136.

Para Lacan, existem três registros muito distintos da realidade humana: o imaginário, o simbólico e o real. Em termos gerais, o imaginário é aquilo que está além dos ritmos orgânicos fixos, das necessidades naturais. É, portanto, a dimensão de registro em que o sujeito cria imagens para compreender e experienciar o mundo. Já o simbólico é a dimensão da socialização dessas imagens — Lacan, inclusive, identifica o simbólico à linguagem. O real, por sua vez, é a realidade que existe exteriormente ao sujeito e que não é passível de explicitação simbólica. Nas palavras de Bucci acerca de Lacan, “[a] Ordem do Real fica lá onde a linguagem não chega. [...] se afasta do que a linguagem ousa tocar”.¹⁸⁰ Ela é “literalmente inefável”; não se pode penetrar e compreender senão por “extrapolações simbólicas”.¹⁸¹ É preciso destacar que, para Lacan, a separação desses conceitos serve a fins didáticos,¹⁸² mas ele não nega a junção factual entre imaginário, simbólico e real: “o que nós chamamos o mundo real [...] não é senão um mundo humanizado, simbolizado, feito da transcendência introduzida pelo símbolo na realidade primitiva”.¹⁸³

Nesse sentido, há uma diferenciação forte entre Real, com maiúscula, e real, com minúscula, em Lacan. O primeiro remete a tudo aquilo que é extralinguístico; o segundo, “a realidade como a chamamos de modo corrente, é na verdade apenas uma *categoria do Imaginário*”, que Bucci relaciona a uma “*realidade discursiva*”,¹⁸⁴ mas que, com Castoriadis, veremos que não é só discurso, e sim todas as imagens socialmente criadas e que compõem o sentido de mundo para uma dada sociedade ou grupo social. O mundo real (ou mundo social) é criação histórica de imagem socialmente sancionada e compartilhada.

Porém, ainda que Castoriadis beba na fonte da psicanálise lacaniana, é preciso notar a diferença básica de sua abordagem: ao passo que a teoria de Lacan está voltada para o indivíduo e sua psique sob o prisma da psicanálise, Castoriadis investiga o problema da história e da sociedade como um todo, razão pela qual a proposta lacaniana de leitura da sociedade com ênfase no aspecto simbólico e estrutural torna-se insuficiente. Aí, inclusive, jaz o maior ponto de rompimento entre ambos:

Castoriadis adota uma posição abertamente crítica em relação àqueles que, como [Lacan], querem substituir os conceitos freudianos de condensação e deslocamento pela metáfora e metonímia, com o pretexto de que o inconsciente estaria estruturado como uma linguagem. Enquanto, no início dos anos setenta, Lacan privilegia cada vez mais o simbólico em detrimento da dimensão imaginária em sua trilogia RSI (Real-

¹⁸⁰ BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, p. 319.

¹⁸¹ LACAN, O simbólico, o imaginário e o real, [1953] s.d.; A tópica do imaginário, [1954] 1986, pp. 90, 104.

¹⁸² CLAVURIER, Real, simbólico, imaginário, [2010] 2013, p. 126.

¹⁸³ LACAN, A tópica do imaginário, [1954] 1986, p. 105.

¹⁸⁴ BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, pp. 318, 319.

Simbólico-Imaginário), e se orienta cada vez mais para uma formalização extrema, até chegar ao matema, Castoriadis, por sua vez, concede a primazia à dimensão imaginária, tanto no nível individual como no nível coletivo da sociedade.¹⁸⁵

Para Castoriadis, portanto, os conceitos tais como descritos por Freud aceitam a imprevisibilidade criativa da criação de imagens, já Lacan avança para uma maior racionalização do inconsciente. Logo, para viabilizar a abertura criativa para além do racional, Castoriadis acredita que a dimensão instituinte, aquela dotada de poder criador, situa-se no imaginário, dimensão magmática que, diferentemente do simbólico, não comporta uma estruturação formal, sendo essencialmente fluida.

A criação ocorre, de acordo com Castoriadis, a partir de um *magma* sobre o qual é construído um suporte que permite a instituição. Esses conceitos, tanto *magma* como suporte, também são retirados de Freud. O *magma*, também chamado de caos, manifesta sua presença como fonte de alteração, como temporalização [processo de dar uma dimensão temporal a algo que não a possuía, expressando movimento instituinte aqui]. Embora Freud não tenha falado precisamente sobre *magma*, ele teria expressado sensivelmente o mesmo em *A Interpretação dos Sonhos* com sua noção de conglomerado. [...] O ponto de partida das representações está lá, encolhido na psique do indivíduo, como imaginação radical. A imaginação radical é a condição de acesso da pulsão à existência psíquica.¹⁸⁶

Assim, mesmo que mantenha a diferenciação entre imaginário, simbólico e real — igualmente para fins didáticos, pois também as reconhece como dimensões indissociáveis —, atribui sentido diferente aos termos na sua formulação conceitual, tendo em mente a imaginação radical como a fonte do agir humano. Essa divisão não se dá por preciosismo teórico ou por fidelidade hereditária intelectual de Castoriadis à psicanálise. A separação em conceitos decorre principalmente de uma cisão ontológica que o pensador grego faz entre as dimensões constitutivas da *instituição*, conceito fundamental para a sua teoria social.

Para Castoriadis, a instituição é “uma rede simbólica, socialmente sancionada, onde se combinam em proporções e em relações variáveis um componente funcional e um componente imaginário”.¹⁸⁷ Elas são, em outras palavras, arranjos socialmente instituídos que servem funcionalmente às práticas sociais e, ao mesmo tempo, significam simbolicamente essa prática. As instituições podem ou não ser formalmente regulamentadas (normalmente não o são) e abrangem desde as instituições em sentido comum, como secretarias municipais de fazenda e comitês olímpicos, até relações sociais, como a que existe entre o pastor e os fiéis de uma pequena igreja

¹⁸⁵ DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, p. 152.

¹⁸⁶ *Ibidem*, p. 153.

¹⁸⁷ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 159.

ou entre um padeiro e seu chefe, dono da padaria. Seja qual for sua configuração, a instituição social possui três tipos de elementos: o simbólico, o funcional e o imaginário.

O simbólico é a dimensão da forma da instituição, o seu caráter socialmente reconhecível para uma sociedade, o que em muito se assemelha à concepção lacaniana de símbolo. “A relação entre a significação e seu suporte (imagens ou figuras) é o único sentido preciso que se pode atribuir ao termo simbólico”.¹⁸⁸ Por sua vez, o funcional — que, em Castoriadis, está ligado ao real como prática social — diz respeito à satisfação de necessidades, ao caráter prático de uma instituição diante das condicionantes materiais com as quais uma sociedade precisa lidar para garantir sua sobrevivência. Já o imaginário remete à dimensão de sentido e coesão dessa instituição para a sociedade.

Pense, agora, numa escola. Pela simples menção dessa palavra, um oceano de imagens, situações, regras e relações deve ter aflorado em sua mente. Isso revela como há uma dimensão simbólica envolvida, evocando memórias, crenças e valores. O mesmo talvez ocorreria se eu inserisse aqui a foto de uma edificação com ‘cara de escola’, de forma física (tipo arquitetônico) bastante característica, o que mostra como o símbolo tem implicações sociais reais com relação à leitura que um membro da sociedade terá da instituição. Dificilmente alguém entra numa escola e aguarda ansiosamente ser atendido por um garçom. Ao mesmo tempo, os significados evocados pela palavra estão ligados a uma expectativa funcional que a sociedade tem da instituição. O garçom talvez fizesse sentido em uma escola de gastronomia, de curso de formação de trabalhadores do ramo alimentício ou outra situação específica, mas não em uma escola de ensino médio, por exemplo. Há, então, uma imbricação entre simbólico e funcional. Como lembra Castoriadis, “nada permite determinar a priori o lugar por onde passará a fronteira do simbólico, o ponto a partir do qual o simbólico invade o funcional”.¹⁸⁹ As instituições, então, são associadas a um papel que devem servir na sociedade e que é indissociável, na prática, da forma (ou símbolo) que assumem. Concomitantemente, uma instituição como a escola só faz sentido se a existência de uma entidade responsável pelo ensino nesses parâmetros for coerente com a respectiva sociedade. Numa sociedade para a qual fosse estranha a ideia de que as crianças precisam se deslocar até um edifício voltado quase exclusivamente para uma atividade em que profissionais de educação enchem suas cabeças, dissimulando o ensino da subserviência no ambiente do trabalho com o ensino de conteúdo pedagógico, uma escola não é algo que faria

¹⁸⁸ *Ibidem*, p. 277.

¹⁸⁹ *Ibidem*, p. 150.

sentido. Nessa situação, faltaria à escola, tal como a conhecemos no Brasil do início do século XXI, coerência com o todo social, com o magma ou magma de magmas que é seu imaginário.

“Coerência”, no entanto, não quer dizer “ausência de conflitos”. A coerência garantida pelo imaginário significa que até mesmo os conflitos sobre a instituição não colocam em xeque a sua existência, apenas sua forma e seu conteúdo. A justificativa para que haja escolas, nesse sentido, é garantida pelo imaginário, como matriz de sentido das instituições, que incorporam as significações imaginárias sociais. Os símbolos não são dotados de algum tipo de lógica própria como quer a fenomenologia bachelardiana a que Durand se filia. E as instituições não existem tais como são numa sociedade por serem racionalmente aptas ao exercício das funções necessárias a essa sociedade, como se essas necessidades antecedessem a própria sociedade. De fato, a própria sociedade é uma instituição, pois ela possui forma (mesmo que indeterminada), função (atribuída a si e por si mesma) e imaginário (sentido organizador que justifica sua própria existência para o social, isto é, para si mesma).

Dizer das significações imaginárias sociais que elas são instituídas ou dizer que a instituição da sociedade é instituição de um mundo de significações imaginárias sociais, é dizer também que essas significações são presentificadas e figuradas na e pela efetividade de indivíduos, atos e objetos que elas “informam”. A instituição da sociedade é que é e tal como é enquanto “materializa” um magma de significações imaginárias sociais, com referência ao qual somente indivíduos e objetos podem ser captados ou mesmo simplesmente existir; e não se pode também dizer que este magma é separadamente dos indivíduos que ele faz *ser*. Não temos aqui significações “livremente separáveis” de todo suporte material, puros polos de idealidade: é no e pelo ser e o ser-assim deste “suporte” que essas significações são e são tais como são.¹⁹⁰

O imaginário, portanto, não se confunde com o simbólico. O primeiro é uma dimensão específica do social que não se resume às representações criadas pela sociedade, que são os símbolos. Ao mesmo tempo, embora o imaginário não seja um conjunto de imagens — como sugere Durand —, tampouco é algo que apenas se coloca sobre a realidade, encobrindo-a. Ele, pelo contrário, constitui a realidade humana propriamente dita, que é sócio-histórica. Não basta pensá-lo como uma estratégia psíquica para lidar com a busca de satisfação de necessidades, como quer Lacan, ou como estrutura arquetípica para a liberação de energia psíquica, como propõe Jung. O imaginário social não é falsidade que acoberta a realidade — ponto em que Durand e Castoriadis concordam — ou responde a necessidades reais imanentes e invariáveis — ponto em que divergem —, mas também não é apenas fenômeno psíquico ainda que coletivamente partilhado. O imaginário é fenômeno que confere sentido às práticas sociais, uma

¹⁹⁰ Ibidem, p. 401.

matriz de sentido organizador que constitui tanto as necessidades da sociedade quanto os meios para a sua satisfação.¹⁹¹

A funcionalidade toma de empréstimo seu sentido fora de si mesma; o simbolismo refere-se necessariamente a alguma coisa que não é simbólico, e que também não é somente real-racional. Este elemento, que dá à funcionalidade de cada sistema institucional sua orientação específica, que sobredetermina a escolha e as conexões das redes simbólicas, criação de cada época histórica, sua singular maneira de viver, de ver e de fazer sua própria existência, seu mundo e suas relações com ele, esse estruturante originário, esse significado-significante central, fonte do que se dá cada vez como sentido indiscutível e indiscutido, suporte das articulações e das distinções do que importa e do que não importa, origem do aumento da existência dos objetos de investimento prático, afetivo e intelectual, individuais ou coletivos — este elemento nada mais é que o *imaginário* da sociedade ou da época considerada.¹⁹²

Obviamente, Castoriadis não ignora que existam aspectos materiais com os quais a sociedade deve lidar. Ela está no mundo, portanto há condições com as quais precisa se defrontar para garantir sua sobrevivência. Mas, a seu ver, essa sobrevivência não está fora do imaginário, afinal, “o que, para cada sociedade forma problema em geral [...] é inseparável de sua maneira de ser em geral, do sentido precisamente problemático com que ela investe o mundo e seu lugar nele, sentido que como tal não é nem verdadeiro, nem falso, nem verificável nem falsificável como referência a ‘verdadeiros’ problemas e a sua ‘verdadeira’ solução”.¹⁹³ Justamente por isso, as questões sociais não podem ser explicadas pela natureza humana em sua fisiologia, assim como não poderiam ser explicadas por uma verdade racional transcendente ou mesmo por uma verdade material das relações de produção reiteradas, compondo um núcleo infraestrutural a partir do qual se espraiam as superestruturas.

Nesse sentido, o cientista político e sociólogo grego Alexandros Koutsogiannis percebe que, para Castoriadis, a imaginação criativa radical, origem do imaginário, “embora ‘constrangida’ pelos dados indisputáveis do primeiro estrato natural, nunca é determinada por eles”. O fato de haver essas constrições não inibe o imaginário, que é, “uma ‘idealidade ativa’ que atua como elemento contraveniente e que define, em um contexto histórico específico, a unidade e a relação do social com o natural, assim como do social com o histórico”.¹⁹⁴

Já mencionei anteriormente como Castoriadis rompe com o marxismo, mas é importante destacar que esse rompimento tem uma relação direta com a sua crença na potência do imaginário como dimensão apta a explicar a sociedade. Conforme François Dosse, Castoriadis recusa

¹⁹¹ Ibidem, p. 163.

¹⁹² Ibidem, p. 175.

¹⁹³ Ibidem, p. 162.

¹⁹⁴ KOUTSOGIANNIS, Ideologia e o projeto de autonomia..., 1999, p. 22.

a explicação causalista da leitura ‘ortodoxa’ do marxismo que pretende explicar a sociedade a partir das suas relações de produção.¹⁹⁵ Isso lhe parece muito insuficiente porque não consegue conceber como a produção de imagens e instituições tão distintas no mundo poderia ser decorrência direta apenas de como as sociedades produzem os meios de sua própria sobrevivência. A variação e criatividade humanas precisariam ser explicadas para além dos limites da produção, e a própria produção precisaria ser explicada tendo em vista a aptidão humana para criar. E isso fica ainda mais evidente quando Cornelius Castoriadis visita o oriente.

Após haver rompido já há algum tempo com o economicismo marxista, [Castoriadis] descobre a força da dimensão imaginária, sobretudo graças às suas viagens à Índia e ao sudeste asiático (Indonésia e Tailândia). O que encontra ali logo o deixa estupefato, em particular a beleza e a inventividade do que vê em Bangkok, seus quatrocentos suntuosos templos budistas e seus magníficos palácios. Interpreta tudo isso como uma confirmação de suas análises sobre os limites das explicações históricas em termos de forças produtivas.¹⁹⁶

A origem de toda conformação social não poderia, portanto, passar ao largo do imaginário. Essa dimensão estaria na raiz da criação do pensamento e do social propriamente dito. A consciência humana, fundação e origem do social, é, sim, uma consciência ativa e prática, mas Castoriadis lembra que “essa prática não é exclusivamente uma modificação do mundo material, ela é também, ainda mais, modificação das condutas dos homens e de suas relações”,¹⁹⁷ as quais não necessariamente têm relação com a produção material, mas ainda assim são imagens que conformam o social.

Para Castoriadis, “imagens não são simples construções subjetivas colocadas de acordo com a ‘vontade’, mas condições elementares do pensamento”.¹⁹⁸ A imaginação, nesse sentido, intermedeia a inteligência. Além disso, do ponto de vista social, o imaginário instaura as “*significações operantes*” que viabilizam a existência do mundo humano.¹⁹⁹ Essas significações operantes, portanto, afetam diretamente a produção do pensamento. Além disso, sem elas, o trabalho do indivíduo que transforma algo do mundo para realizar seu interesse pode fazer algum sentido para aquele indivíduo isoladamente, mas o social só surge com a partilha de significações que conferem, enfim, sentido para aquele agir no seio comunitário. Ao mesmo tempo, esse

¹⁹⁵ Aqui vale a ressalva de que, quando Marx escreve *O capital*, ele quer explicar o capital, não o mundo inteiro. Assim, quando Castoriadis rompe com o marxismo, seria mais justo dizer que ele rompe não com Marx, mas com essa interpretação que os leitores ‘ortodoxos’ de Marx fazem da teoria deste último. Tais leitores dão a entender que, para Marx, absolutamente tudo no mundo social decorreria da materialidade, do mundo palpável, o que é uma inverdade porque o objeto de estudo de Marx n’*O capital* não era isso.

¹⁹⁶ DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, p. 141.

¹⁹⁷ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 33.

¹⁹⁸ KOUTSOGIANNIS, *Ideologia e o projeto de autonomia...*, 1999, p. 13.

¹⁹⁹ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 171.

ato socialmente significado será recoberto por uma aparência ou aura simbólica, tornando a prática reconhecível para os demais membros do grupo. A existência do mundo humano como mundo social é, portanto,

[...] uma *criação imaginária*, de que nem a realidade, nem a racionalidade, nem as leis do simbolismo podem explicar (é diferente se esta criação não pode “violiar” as leis do real, do racional e do simbólico), e que não tem necessidade de ser explicitada nos conceitos ou nas representações para existir, que age na prática e no fazer da sociedade considerada como sentido organizador do comportamento humano e das relações sociais independentemente de sua existência “para a consciência” desta sociedade.²⁰⁰

Precisamente por não haver mundo real humano fora do imaginário, não se pode dizer que o imaginário é o responsável pela alienação, por desviar a sociedade de sua verdade mediante o uso de enganos. Essa seria a confusão entre imaginário e ideologia, supondo-se que a crença no imaginário seria o desvio da realidade subjacente. Castoriadis ressalta que o imaginário “está na raiz tanto da alienação como da criação na história”, afinal, “a criação pressupõe, tanto quanto a alienação, a capacidade de dar-se aquilo que não é (o que não é dado na percepção ou o que não é dado nos encadeamentos simbólicos do pensamento racional já constituído)”.²⁰¹ Sim, o imaginário pode envolver irrealidade, o que coincide com a constatação de Bloch acerca de sonhos diurnos delirantes, mas essa não é sua única realização ou mesmo a principal. Seu aspecto mais relevante para o ser humano apto a fantasiar e consolidar socialmente suas imagens, é que o imaginário institui a realidade do mundo humano, aquilo que é socialmente significado e vivido.

Isso não implica que inexista alienação. Esse problema é bem real para Castoriadis, mas, para ele, a alienação não consiste na existência do imaginário, e sim na naturalização²⁰² e na dominância do momento imaginário das instituições sociais. As instituições sociais são criações da própria sociedade, os arranjos práticos e significativos que ela cria para regular e constituir a si mesma. A alienação, por sua vez, consiste na mistificação que confere às instituições sociais a aparência de serem naturais. Assim, desprendem-se de sua origem e naturalizam-se, ganhando

²⁰⁰ Ibidem, p. 171.

²⁰¹ Ibidem, p. 161.

²⁰² Na verdade, o termo utilizado por Castoriadis é “autonomização”, a fim de significar que aquela instituição é tomada como se autônoma fosse, isto é, como se não dependesse da sociedade para ser instituída e para existir. Por mais que faça sentido utilizar esse termo, é importante lembrar que a filosofia castoriadiana é uma filosofia que defende a autonomia. Autonomização e autonomia, na teoria do pensador grego, seriam basicamente opostas, mas a similaridade morfológica das palavras tem tudo para poder causar mal-entendidos. Como a ideia de autonomizar uma instituição é, em sentido prático, perder a noção da sua criação social, é possível substituir a palavra “autonomização” por “naturalização”. A autonomização da instituição, ou melhor, de seu momento imaginário consiste em fazer crer que aquela instituição é quase um fenômeno natural, não uma criação da sociedade. Assim, com a substituição da palavra, mantém-se a ideia, sem o risco da confusão.

ilusão de vida própria, como se não fossem criação social. Tal ilusão implicaria a imprescindibilidade da reprodução dessas mesmas instituições, justificando a pedagogia da imitação sugerida por Durand, pois elas não seriam contingentes e contextualizadas, mas parte de uma suposta ‘essência’ do social.²⁰³ Com a naturalização das instituições, o único pensamento social imaginativo que restaria à sociedade seria a contemplação, que, como visto em Bloch, seria somente uma estratégia ideológica para a conservação do modo de produção instituído. Não há espaço para criação social ou autoexpansão no panorama das instituições naturalizadas.

Neste ponto, vale apresentar algumas considerações sobre como o conceito de ideologia aparece especificamente em Cornelius Castoriadis. Conforme Koutsogiannis, esse conceito não é estranho à teoria de Castoriadis, mas ele nunca se ocupou explicitamente com a questão da ideologia.²⁰⁴ O conceito, então, surge para o pensador grego com um significado específico, distinto do conceito clássico do marxismo.

No conceito clássico de Marx, há algumas variáveis fundamentais para a constituição da ideologia. Para que se identifique um pensamento como ideológico, são necessários “um pensamento conservador acrítico, uma concepção idealista da realidade social (segundo a qual as ideias aparecem como as forças dominantes do desenvolvimento histórico) e a dissimulação das condições históricas de *existência, essenciais* a um complexo particular de formas *sociais* empíricas, aparentes (mercadoria, trabalho assalariado)”.²⁰⁵ Em outras palavras, o pensamento ideológico é aquele que, partindo da cisão entre trabalho e ideia, coloca esta última como mais importante do que o primeiro, de tal maneira que o discurso em que essa ideia se elabora sirva para mascarar as relações de produção que de fato existem e, por conseguinte, esconder as relações de dominação e exploração a elas conectadas.

Castoriadis, entretanto, não acredita na existência dessas relações de produção como *verdades* subjacentes escondidas por uma ideologia falseadora. Nesse sentido, ele apresenta uma crítica ontológica à primazia do econômico, afinal “é impossível conceber que a percepção e conhecimento humano são ‘reflexos’ de um mundo externo (economia), perfeitamente compreendido e formado”. Para ele, a regularidade dos fenômenos econômicos não seria bastante para “expor ilusões ideológicas”, vez que o componente instituinte da sociedade, que é o imaginário, é constitutivo dos fenômenos econômicos, não havendo causalidade social a partir de uma essência material subjacente. Não haveria verdade social econômica anterior à sua

²⁰³ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, pp. 137, 159–160.

²⁰⁴ KOUTSOGIANNIS, *Ideologia e o projeto de autonomia...*, 1999, p. 11.

²⁰⁵ *Ibidem*, pp. 8–9.

falsificação ideológica. O que existe é sempre a potência criativa e imaginativa humana, que, socializada, apresenta-se como imaginário social.²⁰⁶

À medida que a primazia da significação implica que o “significado” [dado imaginariamente no fato social] escapa a qualquer forma de pensamento determinista, a distinção entre verdade e falsidade que caracteriza o problema da ideologia assume uma forma completamente diferente. [...]

Não se trata somente de que [para Marx] a infraestrutura tem um peso determinante, em realidade que *só ela* tem peso, já que é ela que conduz o movimento da história. É que ela possui uma verdade, de que o resto está privado. A consciência pode ser, e de fato é, a maior parte do tempo, uma “falsa consciência”; ela é mistificada, seu conteúdo é “ideológico”. As superestruturas são sempre ambíguas: elas exprimem a “situação real” do mesmo modo que a dissimulam, sua função é essencialmente dupla.²⁰⁷

Contra a ideia de pensar a representação como reflexo ou cópia do real, Castoriadis, assim como Durand, acredita que a representação deve ser considerada como entidade relevante “em si mesma”, de tal maneira que, para ele, a representação é a emergência do mundo para a consciência prática, que institui a realidade. Se as imagens são intermediárias da inteligência como dito acima, então a imagem é o sentido. Consequentemente, não haveria uma cisão entre discurso e verdade, como se aquele fosse criado de maneira apartada desta última: o discurso institui uma verdade. Essa concepção torna inviável pensar a ideologia como falseadora da realidade, afinal não há uma realidade (humana) anterior à sua instituição.

Castoriadis, porém, não rechaça a ideia de ideologia; ele apenas descarta “a possibilidade de se erradicar a ideologia através de um positivismo absoluto que negligencia e obscurece a dimensão imaginária da sociedade (como algo distinto da dimensão racional)”.²⁰⁸ Existe ideologia, mas ela não corresponde ao conteúdo de ideias que engana e encobre a verdade material da produção; a ideologia emerge de significações sociais imaginárias de parcelas das instituições sociais que podem ser também econômicas. Não haveria, contudo, uma esfera econômica subjacente externa e anterior ao imaginário. Por mais que a matéria de que fala Marx seja “a matéria social, isto é, as relações sociais entendidas como relações de produção, ou seja, como o modo pelo qual os homens produzem e reproduzem suas condições materiais de existência e o modo como pensam e interpretam essas relações”,²⁰⁹ ela não antecede sua instituição imaginária — ela é *imaginariamente instituída*.

A economia não apresenta uma realidade a partir da qual os fenômenos ideológicos são medidos. Ao contrário, a essência imaginária das relações materiais é uma

²⁰⁶ Ibidem, pp. 15, 11–12.

²⁰⁷ Ibidem, pp. 16, 34.

²⁰⁸ Ibidem, p. 17.

²⁰⁹ CHAUI, *O que é ideologia*, [1980] 1982, p. 52.

característica imanente da própria economia e, portanto, eleva esta última ao domínio da ideologia enquanto tal. A economia é encarnada em um fetichismo da realidade, colocado pela dominação das significações ideológicas da economia, impedindo sua percepção enquanto tal.²¹⁰

Tudo, portanto, é instituído imaginariamente. Não haveria uma perspectiva ideológica oponível à realidade científica neutra da produção material, como quer fazer crer essa leitura fetichista da economia. Em decorrência disso, o pensamento ideológico não é falseador, mas “uma ‘forma’ particular, uma expressão do imaginário nas significações sociais, e não o reflexo de um complexo de relações socioeconômicas”. Dessa maneira, quando Castoriadis fala de ideologia, ele não o faz no sentido marxista clássico, abordando a diferenciação entre falsidade e verdade das relações de produção, mas em termos de heteronomia e autonomia.²¹¹

Por conseguinte, a naturalização das instituições seria, sim, consequência de processos ideológicos, mas não porque a naturalização faz parte de um discurso falseador que obscurece a verdade subjacente, e, sim, porque, ao retirar da sociedade o poder de transformar as instituições porventura naturalizadas, inibe-se a autonomia. Portanto, *um processo ideológico, em Castoriadis, é um processo heterônomo*. Logo, na naturalização das instituições,

[...] a ideologia passa a pertencer a uma “estrutura de pensamento” (para nos utilizarmos do conceito de Mannheim) que obscurece o fato de que a onipotência de uma instrumentalidade rígida no mundo moderno não deriva de uma objetividade supostamente “universal” que repousa sobre a interação entre o pensamento humano e o mundo natural, sendo, assim, externa à vida social, mas deriva do próprio mundo social-histórico. Este mundo social histórico é essencialmente humano e, portanto, não apenas “real”, mas também imaginário. Portanto, ideologia é um pensamento que obscurece sua própria base no imaginário.²¹²

Com isso, ao falar de ideologia em Castoriadis, estamos falando de processos que cooperam para a naturalização das instituições, que é o obscurecimento das fundações imaginárias de tudo o que é socialmente instituído. Permanece o traço marxista de não se tratar de “um processo subjetivo consciente, mas um fenômeno social objetivo e subjetivo involuntário produzido pelas condições objetivas da existência social dos indivíduos”,²¹³ mas não mais uma decorrência de um núcleo econômico. A crença de algumas pessoas na instituição social *família* é um exemplo desse processo. Para elas, é muito fácil esquecer-se de que, independentemente de instintos de sobrevivência e reprodução biológica da espécie humana, a configuração da família como um núcleo familiar de conformação específica é uma criação social. A ideia de

²¹⁰ KOUTSOGIANNIS, Ideologia e o projeto de autonomia..., 1999, pp. 17–18.

²¹¹ Ibidem, p. 18.

²¹² Ibidem, p. 20.

²¹³ CHAUI, *O que é ideologia*, [1980] 1982, p. 78.

que ‘pai, mãe, filhos’ seria uma realidade natural indiscutível justifica a insistência conservadora estúpida (com o perdão da palavra) e ideológica de algumas pessoas na interdição de uniões homoafetivas. A existência de muitas unidades familiares nesse formato pode ter justificativas biopsíquicas e fisiológicas, mas a permanência dessa forma de relação ao longo dos anos não implica sua naturalidade nem significa que outras formas de associação familiar sejam antinaturais. O fato natural “faz com que existam marcos ou limites para a instituição da sociedade; mas a consideração destes limites fornece apenas trivialidades”, pois o que importa é como esses fatos naturais são transformados em significação imaginária social, “o que se liga ao magma de todas as significações imaginárias da sociedade considerada”.²¹⁴ Há, portanto, um abismo entre a condição necessária para um fenômeno social (o formato tradicional da família) dada pelo fato natural (a germinação biológica de óvulos por espermatozoides) e a suficiente para que tal fenômeno ocorra (a formação do núcleo familiar composto por pai, mãe e filhos). A preponderância de certa conformação familiar apenas indica sua reprodução, não sua correspondência à ‘essência humana’.

Muitas vezes essa naturalização das instituições se dá não por imposição, mas por verdadeira adesão dos membros da sociedade a certas instituições. É parte da magia da ideologia não se revelar e, mais do que isso, ser sedutora. Se, como diz Durand, os humanos são deixados ao caos da existência para tentarem, por si mesmos, dar algum significado a suas vidas, é compreensível seu apego a certas práticas que fazem parte do sentido que conferem a quem eles mesmos são. Isso explicaria como muitos sonhos diurnos não são direcionados à mudança da sociedade, mas à mudança individual do sujeito que sonha com base no contexto social em que sonha. A existência de fãs de bilionários como Jeff Bezos, Elon Musk e Mark Zuckerberg tem menos a ver com a apreciação por quem são esses indivíduos e o que eles fizeram para a humanidade (se é que fizeram algo positivo...), e mais a ver com a ilusão ocidental de que a genialidade e o trabalho incansável podem levar qualquer um da pobreza até o patamar desses ícones midiáticos do capital. Spoiler: não podem. Mas isso não impede que se fantasie com isso — pelo contrário, há uma ampla conformação social para incentivar essa fantasia, o que interfere diretamente no exercício da fantasia para a criação de sonhos diurnos referentes à mudança social. É só ver a profusão de coachs de empreendedorismo que têm surgido diuturnamente, principalmente graças a essa plataforma permanente de contato universal que são as redes sociais.

²¹⁴ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 268.

Castoriadis, ainda que não esteja focado no problema do indivíduo como Lacan, discorre sobre a psique humana e cria hipóteses sobre sua relação com o imaginário, defendendo, como fiz acima, que a fantasia talvez seja o traço essencial do humano. Para o pensador grego, o indivíduo é dotado da imaginação radical, uma aptidão imanente de fantasiar, “componente ineliminável da vida psíquica profunda”, razão pela qual “a psique é [...] emergência de representações acompanhadas de um afeto e inseridas num processo intencional”. Ainda que haja a fabricação social do indivíduo, o poder da imaginação radical permanece. Nas palavras de François Dosse, explicando a crença castoriadiana na criação humana, “[a] instituição, ao socializar o indivíduo, impõe-lhe suas significações, porém a sociedade não pode afetar essa imaginação radical que segue sendo a fonte de sua indestrutível autonomia”.²¹⁵ Fazem, portanto, parte do ser o significar-se e o significar o mundo. Há, então, no inconsciente originário representação de si e da falta, ensejando pulsões instintivas para o preenchimento dessa carência, exemplificada pela identificação do seio como fonte de nutrição separada do indivíduo, que, por sua vez, o almeja para satisfazer a fome. Porém, se a psique “é capacidade de fazer surgir uma ‘primeira’ representação, uma colocação em imagem (*Bildung* e *Einbildung*)”, ela não explica por si só a forma e o conteúdo das representações.²¹⁶ Não são os reflexos dominantes ou a reiteração das relações materiais de produção que modelam o sentido organizador de significância das pessoas. O que faz isso é a socialização, a retomada e a inclusão de si em uma representação marcada por um estado de coisas que o indivíduo não controla.

O indivíduo social não pode ser constituído, “objetivamente”, a não ser mediante a referência a coisas e a outros indivíduos sociais, que ele próprio é incapaz de criar ontologicamente, porque eles só podem existir na e pela instituição; e ele é constituído “subjetivamente”, na medida em que conseguiu fazer coisas e indivíduos *para ele* — ou seja, investir os resultados da instituição da sociedade.²¹⁷

Portanto, o que abastece o sentido existencial subjetivo dos indivíduos é, ao menos parcialmente, social. Digo parcialmente porque, dada a imanência da fantasia no humano, algo sempre permanece para além das determinações sociais. “A constituição do indivíduo social não elimina, e não pode eliminar, a criatividade da psique, sua autoalteração perpétua, o fluxo representativo como emergência contínua de representações diferentes”. A criatividade do humano permanece, mas o seu ser no mundo acaba atrelado às instituições sociais. Isso implica

²¹⁵ DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, p. 187.

²¹⁶ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 324.

²¹⁷ *Ibidem*, p. 359. Perspectiva bastante semelhante pode ser encontrada nos trabalhos de Mikhail Bakhtin, para quem a consciência individual só se manifesta pela linguagem, razão pela qual há um condicionamento social do pensamento. A esse respeito, ver: BAKHTIN, *Marxismo e filosofia da linguagem*, [1929] 2006.

que haja identificação e adesão forte do sujeito a instituições sociais com que esteja familiarizado porque elas conferem sentido ao próprio indivíduo, afinal, a “*única* realidade que existe e que conta, do ponto de vista psíquico [é] aquela onde só existem e só podem existir ‘imagens’ e ‘figuras’”.²¹⁸ Vale, porém, destacar que esse processo de criação de imagens ultrapassa a dimensão especular e visual para Castoriadis.

Essa imaginação radical não se reduz tampouco à sua dimensão escópica, como no caso de Lacan, que privilegia a visualização das imagens a partir do estágio do espelho. A referência que Castoriadis adota apela, antes de mais nada, a todas as formas de criatividade que mobilizam os cinco sentidos. A imaginação é então definida pela sua capacidade de dar existência ao que não é. Castoriadis toma como exemplo os compositores de música, que não criam visualizando sua partitura, mas sim transcrevendo o que lhes passa pela cabeça no plano das sensações auditivas.²¹⁹

Nota-se aí como a ideia da imaginação radical castoriadiana é próxima às questões levantadas por Ernst Bloch, afinal é pela imaginação que se dá existência àquilo que ainda não é. Mas criar imagens não é sempre uma experiência visual, e sim uma experiência de autoexpansão mais ampla que consiste em trazer à existência consciente o que ainda-não-existe. Esse processo criativo pode abranger qualquer sentido humano ou mesmo vários ao mesmo tempo. Porém, é preciso enfatizar que a visualidade é um aspecto não trivial na contemporaneidade. No atual panorama de uma superindústria do imaginário, a visão é hiperbolizada. Os games, então, como mídia essencialmente visual — ainda que ativem outros sentidos, como tato para a realização de comandos, e a audição para a experimentação de atmosferas sonoras ou obtenção de feedback a partir das ações realizadas pelo jogador —, apelam principalmente para a criação de eventos e lugares visualmente identificáveis. Assim, quando, nos games, o objetivo é criar mundos digitais verossímeis por assimilarem certas conformações institucionais, não é impossível que estas últimas surjam como imagens que expressam conformações naturalizadas e imodificáveis de arranjos sócio-espaciais.

Um tipo bastante popular de jogos de videogame é o de simuladores de vida. Neles, os jogadores controlam um ou mais avatares que devem lidar com tarefas e lares do cotidiano, tais como ir trabalhar, preparar comida, usar o banheiro, fazer uma festa na piscina ou mesmo ter filhos e relações sexuais. Talvez o mais famoso desses simuladores seja a série de games que teve início com o jogo *The Sims*, lançado no ano 2000 pela Electronic Arts. Esse jogo em particular tem uma biblioteca extensa para a criação das casas dos *sims* — nome dado aos habitantes do mundo digital —, o que já levou a mais de uma piadinha com estudantes de

²¹⁸ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, pp. 364, 334.

²¹⁹ DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, p. 174.

arquitetura e urbanismo, obrigados a ouvir que seus estudos são somente uma tentativa de profissionalização de uma partida do game. A respeito da instituição social família e dos relacionamentos homoafetivos, é interessante o que diz o teórico e desenvolvedor de games Gonzalo Frasca sobre como valores sociais são transmutados em regras e mecânicas de jogo.

No exemplo do [game] *SimCity*, o desenvolvedor pode transmitir sua ideologia ao adotar ou deixar de lado regras de manipulação que lidam com, vamos supor, transporte público, questões raciais ou ecologia. Em outras mídias, como o cinema, aprendemos que é essencial discernir entre o que é mostrado na tela e o que é deixado de fora. No reino da simulação, as coisas são mais complexas: é sobre quais regras são incluídas no modelo e como elas são implementadas. Por exemplo, filmes podem ser analisados quanto a como eles retratam certos grupos minoritários. Um jogo como *The Sims* apresenta personagens de diferentes raças, gêneros e idades (você até mesmo pode fazer uso de uma ferramenta para desenhar o seu próprio personagem, selecionando dentre diferentes compleições físicas e tons de pele). Porém, o modo como os desenvolvedores de *The Sims* lidaram com casais gays não foi apenas através de representação (por exemplo, permitindo aos jogadores colocarem bandeiras gays em seus jardins), eles também decidiram construir uma regra sobre isso. Nesse jogo, relações homoafetivas são possíveis. Em outras palavras, homossexualidade é realmente uma opção para os jogadores e está incluída no modelo da simulação. Todavia, poderíamos perfeitamente imaginar um jogo conservador cujos desenvolvedores teriam retirado a regra de relações homoafetivas.²²⁰

Há liberdade dos desenvolvedores de romper a naturalização de certas instituições quando criam seus mundos digitais e as regras que regulam o gameplay. No exemplo citado, a possibilidade de formar núcleos familiares homoafetivos, ainda que não coloque em xeque a instituição ‘unidade familiar’, ao menos provoca o conservadorismo implicado na naturalização da família dita tradicional como instituição social. Perturbam, portanto, a serenidade dos processos ideológicos que contribuem para a conservação do imaginário vigente e de suas instituições, muitas vezes revelando possíveis-reais que servirão como ideais a serem perseguidos.

Isso revela a importância de colocar em discussão a influência dos games no imaginário, para entender como afetam não apenas a fantástica individual, mas a fantástica social. Afinal, o social-histórico é muito mais do que a soma de seus indivíduos.

O *social-histórico* não é nem a adição indefinida dos entrelaçamentos inter-subjetivos (ainda que seja *também* isso), nem, certamente, seu simples “produto”. O *social-histórico* é o coletivo anônimo, o humano-impessoal que preenche toda formação social dada, mas também a engloba, que insere cada sociedade entre as outras e as inscreve todas numa continuidade, onde de uma certa maneira estão presentes os que não existem mais, os que estão alhures e mesmo o que estão por nascer. É por um lado, estruturas dadas, instituições e obras “materializadas”, sejam elas materiais ou não; e por outro lado, *o que* estrutura, institui, materializa. Em uma palavra, é a união *e* a tensão

²²⁰ FRASCA, Simulation versus narrative, 2003, p. 233.

da sociedade instituinte e da sociedade instituída, da história feita e da história se fazendo.²²¹

Isso não significa que o indivíduo seja irrelevante. Ele é o ator da história, e sua consciência criativa é fulcral. Desde o princípio de sua formação psicanalítica em meados de 1960–1970, Castoriadis falava do dever da psicanálise de ajudar o sujeito a desenvolver uma capacidade de autorreflexão e deliberação lúcida,²²² bem como reconhecia o papel transformador e criador da consciência humana na história, uma consciência prática que “não é exclusivamente uma modificação do mundo material, ela é também, ainda mais, modificação das condutas dos homens e de suas relações”.²²³ Isso implica entender que a consciência humana pode, sim, modificar o mundo pelo trabalho, como propôs Bloch, mas ela tem um papel ainda mais marcante quando ampliada para seu nível coletivo, campo em que não age somente sobre a matéria, mas institui o social.

Castoriadis, como argumentei acima, apresenta uma ideia bastante próxima daquilo que Durand chamou de fantástica individual, mas, diferentemente deste último, evidencia como o que sustenta a sociedade vai muito além das capacidades biológicas do indivíduo, de seus determinismos fisiológicos e mesmo de suas fantasias individuais. Isso porque o indivíduo não cria a sociedade nem sozinho, nem em conjunto com outros indivíduos: “[o] que o indivíduo pode produzir são fantasmas privados, não instituições”.²²⁴ Portanto, o que cria a sociedade *é a sociedade*, e ela o faz mantendo-se aberta para a reinvenção permanente de si mesma — o que coincide, portanto, com a posição de Bloch acerca da função utópica, seu poder transformador e a abertura da sociedade para mudar a si mesma.

Não será evidente que, desde que abandonamos a companhia dos macacos superiores, os grupos humanos constituíram outras necessidades que não apenas as biológicas? [...] Uma sociedade só pode existir se uma série de funções são constantemente preenchidas (produção, gestação e educação, gestão da coletividade, resolução dos litígios etc.), mas ela não se reduz só a isso, nem suas maneiras de encarar seus problemas são ditadas uma vez por todas por sua ‘natureza’; ela inventa e define para si mesma tanto novas maneiras de responder às suas necessidades, como novas necessidades.²²⁵

Justamente por isso, Castoriadis defende que somente um exame das relações sociais, da história total de uma sociedade, pode permitir explicá-la. Com isso, critica o determinismo biológico de teorias estruturalistas que supõem identificar o molde da produção da sociedade

²²¹ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, pp. 130–131.

²²² CURTIS, Cornelius Castoriadis: an obituary, 1998, p. 58.

²²³ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 33.

²²⁴ *Ibidem*, p. 174.

²²⁵ *Ibidem*, p. 141

nas bases fisiológicas da espécie humana. E critica também o determinismo materialista do marxismo, que entende a história como decorrência das relações de produção. Para Castoriadis, “[o] mundo histórico é o mundo do *fazer* humano”, fazer complexo que vai além do reflexo e da técnica, ultrapassa as questões econômicas, mas não as ignora. O fazer humano é criação ativa que abrange todos os âmbitos da vida social. Isso não nega a existência de reflexos dominantes, tais como aqueles apresentados por Durand com base em Bekhterew. Apenas significa que, ainda que haja essas atividades reflexas ou não conscientes, “sua discussão não pode esclarecer o problema das relações do saber e do fazer na história”, pois esse saber e esse fazer são sociais, não biológicos. São fenômenos qualitativamente diferentes, ainda que relacionados.²²⁶

Nessa mesma linha, conforme esclarece Koutsogiannis, Castoriadis postula que a práxis social seria “guiada por uma relação ‘anaclítica’ [de dependência] na qual a imaginação radical ‘escora-se’ no socialmente objetivo e no ‘aparente’ (sociedade, natureza ou história), ‘criando’, desta maneira, uma atitude crítico-reflexiva em relação a uma ordem estabelecida de significações imaginárias”.²²⁷ A imaginação transformadora que parte do indivíduo não acontece ao acaso, mas toma por referência as condições sociais de existência concretas para criticar o imaginário instituído. Ou seja, a função utópica que busca uma utopia concreta, um possível-real, como diz Bloch, passa pelo agir material humano, mas também pelo entendimento e pela crítica do imaginário. Há uma conexão entre o imaginário e a realidade instituída e por instituir, mas não como causalidade determinista. Os limites do estrato existente não impõem a forma do que é instituído.

Como o imaginário une as três dimensões ontológicas da sociedade — simbólico, funcional e imaginário —, ele aparece como elemento fundamental para a teoria castoriadiana. Soa tautológico, mas a sociedade só existe porque imaginariamente atribui a si mesma existência com base em um imaginário que ela mesma institui. E isso tem efeitos práticos sobre o indivíduo: “feitas todas as depurações, aplicadas todas as regras, e respeitados todos os fatos, ainda subsiste que aquele que fala não é uma ‘consciência transcendental’, é um ser histórico, e isso não é um acidente infeliz, é uma condição lógica (uma ‘condição transcendental’) do conhecimento histórico”.²²⁸

Por isso, é inadequado dizer, como Durand, que haja uma predeterminação imaginária do indivíduo por sua fisiologia, ultrapassando a história. Até a acentuação de certos traços

²²⁶ Ibidem, pp. 90–91, nota 1 [tradução alterada]; *L’institution imaginaire de la société*, 1975, pp. 98–99, note 1.

²²⁷ KOUTSOGIANNIS, Ideologia e o projeto de autonomia..., 1999, pp. 24–25.

²²⁸ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 46.

fisiológicos sobre outros é atividade contextualizada sócio, histórica e — adiciono — espacialmente. Talvez seja também inadequado afirmar, como Bloch, que o marxismo mostra o possível-real porque a sua utopia é pautada em aspectos materiais fundacionais da sociedade. Não haveria tal causalidade histórica das conformações sociais a partir de uma estrutura anterior, por mais que essa estrutura esteja diretamente conectada com a produção da sobrevivência. Porque a humanidade é apta à criação pelo trabalho, importa o acontecimento criativo imaginário, não havendo uma cronologia da instauração da sociedade. O imaginário, então, surge como dimensão nuclear para que se possa refletir sobre os arranjos sociais, pois ele abrange a totalidade das relações sociais, sem as hierarquizar. O imaginário institui os arranjos ordenadores da sociedade, o que cria, inclusive, expectativas sobre a conduta humana no seio social. Como coloca Baczko:

Com efeito o imaginário social *informa* acerca da realidade, ao mesmo tempo que constitui um apelo à ação, um apelo a comportar-se de determinada maneira. Esquema de interpretação, mas também de valorização, o dispositivo imaginário suscita a adesão a um sistema de valores e intervém eficazmente nos processos da sua interiorização pelos indivíduos, modelando os comportamentos, capturando as energias e, em caso de necessidade, arrastando os indivíduos para uma ação comum.²²⁹

No mesmo sentido, Patrick Legros e colaboradores afirmam que:

O imaginário não é uma forma social escondida, secreta, inconsciente que vive sob as fibras do tecido social. Ele não é o reflexo, o espelho deformado, o mundo revirado ou a sombra da realidade, uma sociedade subterrânea que cruzará profundamente os esgotos da vida cotidiana, mas ele estrutura, no fundo, o entendimento humano.²³⁰

A sociedade, dessa forma, não existe por si mesma como uma consequência direta da mera associação natural de indivíduos ou como aglomerado ordenado oriundo de um tipo de relação principal com o mundo – as relações de produção. Essas visões inferiorizam o fenômeno social que é o imaginário. Além disso, elas derivam de uma ontologia herdada que tende a pensar a sociedade como simples conjunto de indivíduos e elementos, explicáveis a partir de tipos específicos de relações distinguíveis.

Segundo Castoriadis, a complexidade da sociedade não pode ser explicada pelos elementos bem distintos que nela se encontram, mas por sua compleição magmática e transformativa. Ainda que a dimensão identitária/conjuntista não possa ser eliminada de todo para que possa haver socialização de significados e funções, os conjuntos e características identitários

²²⁹ BACZKO, Imaginação social, [1984] 1985, p. 311.

²³⁰ LEGROS et al., *Sociologia do imaginário*, [2006] 2014, p. 110.

relevantes que permitem a uma sociedade falar que certo animal é uma vaca não são simplesmente dados por si mesmos, mas socialmente instituídos.²³¹ Não seria incomum algum de nós falar que a vaca é uma bovino fêmea que dá leite, mas e para uma sociedade na qual o consumo de leite é irrelevante? O social deve ser pensado “como um *magma*, e até como um magma dos magmas — [...] não o caos, mas o modo de organização de uma diversidade não conjuntizável”.²³² Esse magma aparece na forma das instituições sociais, mas a elas não se resume. Por isso, por mais evidente que um símbolo na sociedade possa parecer, ele não revela o imaginário e o social, o que só pode ser conseguido pela leitura total de suas relações, suas criações e suas permanências. Esse traço, inclusive, é o que mais torna desafiador pensar o imaginário a partir dos games.

Como veremos à frente, os games — mesmo aqueles que buscam o realismo de suas imagens e mecânicas — são sempre leituras-escritas parciais; seus mundos digitais são sempre simplificações. Por essa razão, para que seja possível conceber a leitura do imaginário a partir dos games, é preciso considerar que o mundo digital é complementado pelo jogador que com ele interage e os desenvolvedores contam com isso — ainda que não o saibam explicitamente. Dessa maneira, não é necessário que todas as relações sociais da sociedade digitalmente retratada estejam devidamente programadas: as lacunas são preenchidas pelo imaginário com base no qual o jogador e os desenvolvedores foram socialmente fabricados. O sentido do todo é dado por esse amálgama entre o que é digitalmente simulado e o que é complementado imaginariamente pelo jogador.

Voltando às elaborações de Castoriadis, é bom lembrar que ele, além de teórico do imaginário, é um teórico da autonomia. Em seu texto sobre a instituição imaginária da sociedade, datado de 1975, ele evidencia que a abertura da sociedade à revisão de si mesma é um elemento nuclear para que se possa cogitar a ideia de autonomia — tanto individual quanto coletiva. Somente a práxis, o fazer histórico “no qual o outro ou os outros são visados como seres autônomos e considerados como o agente essencial do desenvolvimento de sua própria autonomia”, é condizente com o mundo humano — o mundo que valoriza o que é *ser humano*, ser histórico e social aberto à reinvenção de si mesmo e de seu meio.²³³ Somente com o exercício da autonomia, a sociedade é livre para existir como criação histórica aberta, a fim de permitir o desenvolvimento autônomo de seus membros e de si mesma (um não existindo sem o outro).

²³¹ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 266.

²³² *Ibidem*, p. 217.

²³³ *Ibidem*, p. 94.

Entretanto, o pensador não deixa muito claro como a sociedade pode fazer o exame de suas relações. Castoriadis apenas afirma que se trata de um exercício *político*.

Num texto publicado no periódico *Socialisme ou Barbarie* em 1957, Castoriadis, ainda na sua cruzada crítica contra o marxismo e contra os regimes da Rússia e da China, que nomeia de “capitalismo burocrático” ou “capitalismo de Estado”, tenta imaginar como seria uma organização socialista da sociedade. Com muitas descrições sobre a organização de uma gestão operária que efetivamente conferisse aos produtores a capacidade de decidir os rumos da sociedade, ele sugere um aparato estatal composto por Assembleias, Conselhos e órgãos auxiliares, dentre os quais a “*central de planejamento*”. Ao fazê-lo, Castoriadis mostra-se consciente da necessidade de as pessoas serem informadas para tomarem decisões acerca do rumo da sociedade — ou seja, exercerem a autonomia —, estipulando um planejamento para a consecução dos fins socialmente buscados. Caberia à central de planejamento não a decisão sobre o planejamento propriamente dito, mas o papel de “*antes da adoção do planejamento, [...] calcular e apresentar à sociedade as implicações e as consequências do planejamento ou dos planejamentos propostos. Após a adoção, o de revisar constantemente os dados da planificação correntes e de tirar, se for o caso, as consequências destas modificações [...]*”. A central obteria as informações necessárias para criar versões simplificadas dessas mesmas informações, no intuito de abastecer o processo decisório dos Conselhos e da Assembleia geral.²³⁴ Com isso, Castoriadis supõe conseguir se livrar de maneira racional da heteronomia inerente a arranjos burocráticos.

Entretanto, muitos elementos nesse seu arranjo institucional podem ser criticados, começando pela objetividade da central de planejamento. Como supor que esses processos de condensação e simplificação de informações seriam capazes de abordar questões tão complexas como os rumos e objetivos produtivos da sociedade? E de onde viria essa objetividade toda das informações? Seria instalado um controle da idoneidade racional dos relatórios da central de planejamento? Em que isso diferiria de uma burocracia heterônoma?

Traço comum dos textos de Castoriadis é que se apresentam como *encruzilhadas do labirinto*, como propõem os títulos de alguns de seus últimos escritos. O ato de conhecer e refletir, argumenta ele, é o equivalente a se encontrar na encruzilhada de um labirinto, sem que se saiba muito bem de onde se veio e qual caminho se deve tomar a partir dali.²³⁵ Para alguém que confia tanto na práxis, no exercício da autonomia e na abertura para a criação, faz todo sentido que seu pensamento se mantenha aberto, sem proposições ou prognósticos sobre como

²³⁴ CASTORIADIS, Sobre o conteúdo do socialismo II, [1957] 1983, p. 115.

²³⁵ CASTORIADIS, *As encruzilhadas do labirinto I*, [1978] 1987, p. 10.

as coisas deverão ser. Mesmo assim, Castoriadis tentou desenhar um arranjo institucional que viabilizasse a transição para uma sociedade autogerida. Mas o fato de ele não retomar a sugestão da central de planejamento em textos posteriores a 1957 é ainda mais significativo, dando a entender que começou a questionar a viabilidade dessa empresa da gestão operária, embora em momento nenhum questione o princípio revolucionário e transformador da sociedade.

Para Castoriadis, o problema da transformação da sociedade é um problema da criação histórica que, como dito acima, consiste em um problema político. O arranjo institucional detalhado no texto de 1957 foi uma tentativa de desenho preciso de uma sociedade de transição para a liberdade e a justiça social mediante a instauração de um regime que valorize a autonomia. Como bem lembra Marcelo Lopes de Souza, a autonomia deve servir como parâmetro para avaliar se processos sociais e projetos e estratégias sócio-espaciais concretos provocam melhoras em termos de justiça social e qualidade de vida.²³⁶ Tendo em vista a aptidão dos indivíduos de gerarem imagens e sentidos, tendo em vista a realidade de carência com que se defrontam, tendo em vista o poder do trabalho para suprir suas carências e tendo em vista uma pulsão de autopreservação que, desafiada, revela uma pulsão de autoexpansão criativa, a imaginação humana está diretamente ligada ao exercício da autonomia: não há autonomia se não há como imaginar o diferente e agir para realizá-lo, e não há autonomia sem que a sociedade mantenha-se aberta à revisão de si mesma, principalmente quanto aos seus objetivos e métodos para alcançá-los.

Sendo assim, a questão da autonomia passa necessariamente pela obtenção de informações e por seu processamento lúcido e livre, pela inserção do sujeito na sociedade sem aniquilar sua criatividade imanente e sem engessar a sociedade, o mundo comum vivenciado pelas pessoas. É preciso conceber uma sociedade aberta à transformação de si mesma porque, como os indivíduos são diferentes e criativos, também suas relações e conflitos são indeterminados. A naturalização de instituições implica a rejeição à criação, e é justamente a criação o fator essencial do humano. E o problema da criação humana fica ainda mais marcado quando lidamos com a relação entre diferentes. “É *porque* há mundo comum e mundos privados que há mundo e problema de mundo”.²³⁷

A abertura da sociedade para a transformação de si mesma é possível e adequada à existência humana, porque não importa quão amplo seja o elenco de instituições da sociedade, a apropriação que a sociedade faz destas é inventiva, muitas vezes extrapolando os limites e

²³⁶ SOUZA, *Por uma geografia libertária*, 2017, p. 61.

²³⁷ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 382.

antecipações a elas conectados. Além disso, novas relações e instituições são criadas a todo momento. Afinal, mesmo diante da fabricação social dos sujeitos, “sua socialização *informa* as manifestações de sua imaginação radical, mas não a destrói”.²³⁸

Portanto, não se trata da supressão do discurso do outro que está contido nas significações imaginárias operantes da sociedade. Essa libertação total do indivíduo seria uma fantasia inconsequente que inviabilizaria toda e qualquer socialização porque seriam impossíveis a comunicação e a convivência sem que houvesse um mundo comum. Trata-se do estabelecimento de outra relação com esse discurso. Uma relação não de submissão e obediência ao que é heterônoma, portanto, ideologicamente imposto, mas de apropriação real e atuação direta no processo instituinte permanente que é o fazer social. Para o exercício da autonomia, é preciso, então, “com todos os outros, saber o que se passa na sociedade, controlar a extensão e a qualidade da informação que me é dada” e daí “poder participar diretamente de todas as decisões sociais que possam afetar minha existência ou o curso geral do mundo em que vivo”.²³⁹ Isso implica a necessidade de colocar sob análise não só os símbolos ou as funções das instituições, mas também o imaginário que as sustenta e as fontes a partir das quais as significações operantes desse imaginário são veiculadas. É preciso que a sociedade tenha domínio sobre o magma de significações operantes que ela mesma cria, principalmente sobre as significações nucleares a partir das quais tantas outras derivam — o que não é tarefa fácil.

As significações centrais não são significações “de” algo — nem sequer a não ser em sentido secundário, significações “ligadas” ou “referidas” a algo. Elas são aquilo que

²³⁸ Ibidem, p. 417.

²³⁹ Ibidem, p. 113. Essa afirmação é próxima daquilo que Karl Mannheim, sociólogo húngaro e teórico da ideologia, fala sobre a ampliação do horizonte de conhecimento como passo necessário para a compreensão e transformação da sociedade: “A totalidade, no sentido em que a concebemos, não é uma visão da realidade imediata e eternamente válida, somente atribuível a olhos divinos. Não se trata de um horizonte estável e autodelimitado. Pelo contrário, uma visão total implica tanto a assimilação quanto a transcendência das limitações dos pontos-de-vista particulares. Representa o contínuo processo de expansão do conhecimento, possuindo como objetivo não atingir uma conclusão válida supratemporalmente, mas a extensão mais ampla possível de nosso horizonte de visão” (MANNHEIM, *Ideologia e utopia*, [1929] 1968, p. 132). Porém, as semelhanças param por aí. Diferentemente do viés revolucionário de Castoriadis, Mannheim acreditava na transformação da sociedade pelo uso da razão, e não pela revolução. Além disso, supunha que havia uma realidade subjacente ao social, a verdadeira sociedade, escondida sob as ideologias, e esse seria o conteúdo de sua “visão total”. Graças a isso, acaba incorrendo no mesmo erro que apontava para o positivismo: a crença na capacidade de, pela razão, chegar-se à realidade social objetiva. Acreditava, inclusive, que somente um grupo de intelectuais lúcidos — por ele chamado *intelligentsia* — conseguiria se liberar das pré-noções de classe que porventura tivessem e, assim, buscar racionalmente a realidade subjacente às ideologias com a lucidez necessária (LÖWY, *Ideologias e ciência social*, [1985] 2015). Castoriadis, que condena a casta intelectual burocrática soviética porque esta última supõe saber os rumos ‘corretos’ da revolução, não hesitaria em criticar o absurdo de uma *intelligentsia*. Portanto, ainda que Mannheim fale dessa abertura indeterminada do social e defenda a imaginação por acreditar que a utopia e a crença em sua realização são o combustível necessário para a mudança na sociedade, ele enxerga na lucidez uma capacidade de descolamento objetivo do contexto sócio-histórico, por mais que não o admita abertamente. Castoriadis, por sua vez, fala da lucidez como o atributo necessário para reconhecer condições e limites da sociedade no processo de criação histórica, não para se libertar deles.

faz ser, para uma sociedade dada, o copertencer de objetos, de atos, de indivíduos aparentemente os mais heteróclitos. Elas não têm “referente”; elas instituem um modo de ser das coisas e dos indivíduos como referidos a elas. Como tais, elas não são necessariamente explícitas para a sociedade que as institui. Elas são presentificadas-figuradas mediante a totalidade das instituições explícitas da sociedade, e a organização do mundo simplesmente e do mundo social que estas instrumentam. Elas condicionam e orientam o fazer e o representar sociais nos e pelos quais elas continuam alternando-se.²⁴⁰

As significações operantes centrais de uma sociedade “não têm referente, ou, se preferimos, são seu próprio referente”.²⁴¹ Com isso, elas parecem naturais porque não remetem a uma justificativa anterior. Sem entrar no mérito sobre a existência ou não do divino, se uma sociedade entende que existe essa esfera e que ela se justifica por si mesma como aquilo que já era, que já existia, antes do humano, isso não pode ser submetido à crítica social. A fundamentação teológica da existência de Deus estaria comprovada pela existência de Deus. Não haveria argumentos contra isso — e, de fato, não vejo muito sentido em argumentar contra a fé ou a favor dela porque a fé tem a ver com a identificação de uma essência supra-humana.

O mesmo, porém, não poderia ser dito sobre o modo de produção capitalista. Há quem tente defender de maneira elogiosa a correspondência do capitalismo e seu caráter voraz à essência competitiva do humano, como se o modo de produção capitalista fosse o único condizente com o interesse da sobrevivência da espécie e com sua natureza racional em busca de desenvolvimento — como se ‘desenvolvimento’ fosse um objetivo suprassocial que precisa ser inevitavelmente buscado, inclusive. Mas o modo de produção capitalista é socialmente instituído. A significação operante central que ele instaura tem como referência apenas a si mesma pelo simples motivo de que ele *não tem uma razão de ser suprassocial*. Com isso, toda a nuvem de significações operantes instituídas daí derivada — o que inclui o mito da meritocracia, a defesa da liberdade formal, a imprescindibilidade da propriedade privada para o sucesso da empreitada humana na Terra etc. — aparenta corresponder a algo anterior à sociedade, mas isso é falso. Mesmo não tendo referente além de si mesma, a significação operante central que sustenta imaginariamente o modo de produção capitalista apresenta-se como algo que remete a um referente biológico anterior à significação propriamente dita, tornando ilógica a tentativa de a sociedade mudar a si mesma para alguma coisa diferente disso.

Para desconstruir esse mito e conseguir colocar em pauta a crítica dessa sociedade e permitir a conversa sobre a fundação de uma sociedade autônoma, aberta à revisão de si mesma, é preciso, primeiro, investigar a sociedade e suas relações, um mergulho profundo no magma

²⁴⁰ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 409.

²⁴¹ *Ibidem*, p. 410.

de significações operantes mediante a crítica de suas manifestações. Como, então, encontrar evidências dessas significações? Se é necessária uma investigação *total* da sociedade para compreender suas relações e, em o fazendo, criticá-las, de onde extrair elementos que permitam esclarecer como elas se organizam? A resposta a essa questão parece estar na análise de algo a que Castoriadis não destina muita atenção: a produção do espaço.

Se o espaço social é, como argumentarei à frente, manifestação e produto das relações sociais, sua *produção* é um fenômeno real cuja análise pode mostrar como a sociedade se organiza, se produz e se reproduz. Não basta pensar o espaço sob o prisma do ‘consumo’, da recepção, como essa realidade física material que enxergamos ao olhar pela janela. A sociedade *se faz*. Ela é um processo, uma produção e reprodução de relações. Entender como o espaço é produzido significa entender as dinâmicas, os conflitos, as determinações e congruências das relações sociais materializando-se, a fantástica social ganhando existência e, nessa concretude, os sonhos diurnos que podem nutrir uma função utópica em busca de um possível-real. Pelo fato de o espaço ser essa materialização, o imaginário *social* é, concretamente, um imaginário *sócio-espacial*.

3 DO SOCIAL AO SÓCIO-ESPACIAL

3.1 Empréstimo imobiliário

Tive meu primeiro contato com a série de games *Animal Crossing* no 3DS, videogame portátil da gigante nipônica Nintendo. Àquela época, o game me divertiu bastante, mas, como eu era somente um estudante de graduação sem estágio remunerado, ter um portátil da Nintendo era financeiramente inviável no Brasil — não que agora seja muito mais fácil... Precisei vender o aparelho com os poucos cartuchos que eu tinha, então lá se foi minha experiência bucólica de ser o prefeito de um paraíso.

Apenas recentemente voltei a jogar *Animal Crossing*, na sua quinta iteração, a qual saiu para o console híbrido Nintendo Switch em março de 2020, intitulada *Animal Crossing: New Horizons*. Lançado em meio à pandemia de Covid-19, o game foi um sucesso tremendo, tendo atualmente ultrapassado a marca de trinta milhões de cópias vendidas e se tornado um escape lúdico positivo para o isolamento provocado pela crise sanitária global.²⁴²

No game, um simulador de vida com visual colorido e adorável, o jogador controla o único humano do game, o *villager*, e se envolve em atividades como pesca, mergulho, coleta de fósseis e insetos. Com uma estética *chibi*,²⁴³ *Animal Crossing: New Horizons* tem um visual que qualquer um qualificaria como infantil, ainda que grande parte da sua base de fãs seja composta por adultos. No game, somos informados que o personagem do jogador contratou uma viagem para uma ilha deserta paradisíaca, o *Deserted Island Getaway Package* (pacote de fuga para uma ilha deserta), onde viverá uma nova vida de aventuras e experiências.

Inicialmente vazia, a ilha começa com apenas um centro de recepção de visitantes e uma tenda para o personagem do jogador e para outros dois residentes que o acompanharam — no meu caso, foram a fraterna porquinha Agnes e o rinoceronte esportista Tank. Com uma série de expansões e melhorias de ferramentas e acesso a recursos, a ilha, que começa como um simples acampamento, logo passa a ser visitada por animais antropomórficos que se tornam amigos do jogador e, em pouco tempo, alguns deles passam a habitar o local, agora contendo casas, e não somente tendas provisórias. O game conta ainda com um sistema de funcionamento em tempo real, de forma que, se o jogador opta por jogar de manhã no mundo real, experimentará o mesmo

²⁴² BERKA, O impacto de *Animal Crossing: New Horizons* (Switch) na quarentena, 2021.

²⁴³ A estética *chibi* (baixinho, em japonês) é adotada para provocar efeitos cômicos ou afetivos. Remetendo ao infantil, seus traços estilizados fazem com que a cabeça dos personagens seja basicamente do mesmo tamanho de seu corpo.

período no game; se for jogar somente antes de dormir, será noite no mundo digital — claro, isso depende de o jogador ajustar o relógio do seu Nintendo Switch ao horário do mundo real, afinal de contas, o game não ‘adivinha’ o que acontece no mundo que lhe é exterior. A mesma coisa se dá com relação ao clima da ilha, que pode ser ajustado para o hemisfério habitado pelo jogador, fazendo com que as estações vivenciadas no mundo digital sejam correspondentes às daquelas do mundo real — bom, não exatamente... Independentemente do ponto específico onde o jogador esteja no globo e das características climáticas locais, as estações são retratadas no game de maneira bastante estereotipada. Então, quando marquei a opção de que vivo no hemisfério Sul para que o clima que eu experimentava no mundo real se refletisse no game, algo bastante interessante ocorreu: apesar de eu nunca ter visto neve, morando minha vida inteira em Belo Horizonte, já montei ao menos oito bonecos de neve na minha ilha digital. Mesmo assim, isso nunca provocou, para mim, um ‘fim de imersão’. Isso nunca me deixou revoltado com a falta de coincidência entre o que experimento na minha realidade física no sul global e a vida que meu *villager* leva no mundo digital. A imersão, como veremos mais à frente neste texto, é uma encenação voluntária: enquanto jogo, eu *quero* acreditar que sou aquele bonequinho adorável coletando maçãs e borboletas.

No início do jogo, como bom colonizador que é, o *villager* começa a sua jornada explorando recursos naturais do local para produzir novas ferramentas, mobiliário, decorações etc. Em pouco tempo de desmatamento e exploração da fauna de insetos e peixes — tudo isso disfarçado com uma trilha sonora agradável, efeitos sonoros engraçadinhos e visuais fofos —, o jogador consegue expandir a infraestrutura local, que passa a abrigar até um museu no qual são exibidas as espécies e os fósseis doados pelo *villager* para o curador, a coruja Blathers.

Como dito, é realmente a simulação de um paraíso sem preocupações, uma vidinha idílica sem responsabilidades pesadas. Do jogador, exige-se muito pouco. Nada que vá muito além de conversar com seus vizinhos, coletar espécimes para o museu e decidir onde serão construídas as casas para novos moradores. Mas, mesmo aí, em *Eutopia* (do latim *eu* = *bem*, e do grego *topos* = *lugar*), nome que dei à ilha no primeiro dia, uma dupla de relações sociais bastante comuns no dia a dia do mundo real está devidamente representada: o empréstimo imobiliário e a produção heterônoma do espaço.

Aquilo que Diane Ghirardo fala sobre a perfeição da vida pública simulada nos parques da Disney podia muito bem ser dirigido para *Animal Crossing: New Horizons*.

A vida pública [na Disney] é concebida como movimento passivo ao longo de espaços controlados, onde as únicas arenas de escolha ativa são a seleção de alimentos e as compras. [...]

Seja qual for o apelo das terras da Disney, como ética política representa a tirania da felicidade e do consenso planejado. Apoia-se na noção fundamental de que o conflito perturba a satisfação do consumo e, desse modo, a construção da identidade através da compra de ainda mais artefatos. [...] o conflito é essencial para manter uma sociedade democrática [...].²⁴⁴

Não há no universo fantástico do game conflitos relevantes sobre a produção do espaço, mas uma passividade diante das contradições, que são escondidas ou anuladas no mundo da simulação digital, de maneira a viabilizar uma arena pública dependente apenas do consumo de novos bens. Não desigualdade de acesso a uma moradia em *Animal Crossing: New Horizons*, tampouco qualquer embate sobre a definição de políticas públicas. Tudo está previamente resolvido para permitir uma vida pacífica de consumo pleno.

Cabe ao jogador decidir onde haverá jardins, onde cada casa estará localizada, onde cada árvore frutífera será plantada etc. Mas, por mais que ela seja completamente modelada pelo jogador, a produção do espaço *não* está nas suas mãos. Eleito representante dos residentes (porque o game não me deu realmente a opção de não ser), sou o responsável em Eutopia por conversar com Tom Nook, o empresário que cuida dos serviços aos residentes. Cabe a ele organizar celebrações e gerir o desenvolvimento da ilha, inclusive no que diz respeito à construção de edificações e de infraestrutura, atividade que exerce a partir do prédio da administração construído na praça principal da ilha.

Personagem clássico da série *Animal Crossing*, Tom Nook começou como o dono de uma pequena loja no primeiro game, expandindo seus negócios até se consagrar como proprietário e fundador da Nook Inc. Essa é a empresa que presta o serviço de transporte para a ilha e também a única responsável pelas construções ali realizadas. Além disso, a Nook Inc. é dona da única loja fixa para a venda de novos móveis e outros itens domésticos menores na pequena vila, a Nook's Cranny, gerenciada por Timmy e Tommy — estranhamente parecidos com Tom Nook, mas cujo parentesco não é explicitado. É um monopólio (e talvez um caso de nepotismo), mas um monopólio adorável, pois Tom Nook é desenhado no mesmo estilo *chibi* e tem expressões alegres e sinceras o tempo todo. Ele é um personagem representado como um guaxinim humanoide ou, mais especificamente, um cão-guaxinim japonês, um *tanuki* (daí, inclusive, seu nome). Esse animal é entendido, na cultura nipônica, como um símbolo de prosperidade para os negócios, graças à sua astúcia e sagacidade. E Tom não está longe do que se espera do símbolo: ele é um animal de negócios. Ainda que não seja travesso como os animais do folclore

²⁴⁴ GHIRARDO, *Arquitetura contemporânea*, [1966] 2002, pp. 55, 70.

japonês, é eficiente na obtenção de riquezas; e, justamente por ser esse ícone da obtenção de riquezas sem limites, um empresário capitalista implacável sob um véu de amabilidade, é um dos personagens mais odiados no universo de *Animal Crossing*.²⁴⁵

Porém, a bem da verdade, Tom Nook não encarna por completo o estereótipo do empresário capitalista. A relação que ele desenvolve com o personagem do jogador é, antes de qualquer coisa, de amizade. Ele concede empréstimos de *bells* (sinos), a moeda do game, para que o jogador possa construir sua casa e expandi-la, e o faz sem colocar prazos fixos para pagamento (o que é uma péssima estratégia de negócios, já que eu, recentemente, com uma dívida de quase quinhentos e cinquenta mil *bells*, simplesmente gastei cento e trinta mil em uma banheira de hidromassagem *porque sim* e sem nenhum medo das consequências). A residência do jogador no game não será tomada pelo banco ou pela Nook Inc. para ser posta em leilão a fim de saldar uma dívida. Além disso, não há multa por atraso ou juros que criam uma bola de neve implacável de débito ao longo do tempo. O jogador paga quando puder e como quiser: em uma única parcela total, em pequenos montantes irregulares ou em pagamentos diários de certa quantia. Mas precisa estar com seu empréstimo quitado se quiser fazer uma nova expansão de sua edificação — nisso Tom Nook é categórico.

A existência de instituições tais como o Resident Services Building (Centro de serviços aos residentes), o empréstimo imobiliário e a burocracia a ele relacionada baseiam-se em um magma imaginário no qual podemos identificar uma significação operante para a qual a transação financeira lucrativa para o detentor de capital é a base para a produção do espaço da ilha, regendo também a distribuição de seus moradores e mesmo a criação de locais de lazer. O game não deixa explícito que Tom Nook lucra com sua atividade. Sempre que o jogador levanta o tema das reformas na casa de seu personagem, Nook apenas o informa de que será necessário contratar um novo empréstimo, numa soma sempre maior que a anterior. Não há qualquer orçamento especificando os preços de materiais e serviços incluídos, apenas um montante total. Em situações de realocação de edifícios na ilha, por exemplo, o guaxinim diz apenas que existem custos com os quais o personagem do jogador precisará arcar para que se realize a tarefa, pagando uma taxa de construção nunca detalhada.

Como Nook fala em “custos”, confesso que sempre entendi que ele falava de preço de custo, ou seja, a soma de capital constante (insumos, desgaste dos equipamentos) e capital variável (salários). Além disso, talvez pela amabilidade audiovisual do mundo digital de *Animal*

²⁴⁵ WAGNER, Por que Tom Nook não deveria ser tão odiado, 2020. Vale mencionar que muito desse ódio é apenas uma grande piada interna dos fãs de *Animal Crossing*.

Crossing, eu supunha que nem sequer haveria extração de mais-valor envolvida. Seus salários seriam justos, de maneira que a remuneração paga aos trabalhadores seria a exata correspondente do valor-trabalho agregado no produto. Mas isso era simplesmente algo que eu inferia, preenchendo as lacunas do game com o meu imaginário e cobrindo relações de exploração com fantasias. Ou talvez eu simplesmente ignorasse todo o tema da obtenção de lucro e da exploração inerentes ao capitalismo porque eu estava interessado em jogar um game divertido, não em pensar a crítica social a partir da minha experiência pessoal com um console da Nintendo. Contudo, ainda que não haja qualquer menção explícita a uma força de trabalho responsável pela execução das obras, a existência de um corpo operário fica implícita quando de obras de infraestrutura na ilha.

Quando o jogador contrata um empréstimo para expansão de sua casa, ele apenas assume a dívida e, no dia seguinte, sua residência estará renovada, cabendo-lhe, a partir daí, pagar o empréstimo contratado. Quando, todavia, o objetivo é expandir a infraestrutura da ilha, com a construção de pontes ou rampas, caberá ao jogador dirigir seu avatar até o local da construção e determiná-lo como o ponto onde será feita a obra. Uma vez selecionado o local, surge uma estrutura temporária com hastes metálicas e correntes limitando o acesso, determinando o canteiro de obras. À sua frente, aparecem uma placa anunciando a construção e Lloyd, o encarregado de obras da ilha representado por um giroide com olhos, boca e dois braços, vestindo um capacete de proteção. Esse personagem é apontado como o encarregado de obras, mas seu trabalho mais visível é o de solicitar doações ao personagem do jogador e demais moradores da ilha para custear a execução da obra — e não conte com seus vizinhos: a maior parte do dinheiro deverá vir do jogador, e é o próprio Tom Nook quem alerta sobre esse fato. De todo modo, a existência de Lloyd leva a crer que Nook não executa o trabalho com suas próprias mãos, dependendo de uma mão de obra invisível que realiza ‘concretamente’ a construção no mundo digital. Levando em conta a existência dessa mão de obra invisível — potencial fonte de extração de mais-valor — e somando-a ao fato de o guaxinim ter construído um império corporativo ao longo dos anos (e dos games da série), torna-se bastante ingênua a minha crença na ausência de lucro para Nook na produção do espaço nesse adorável simulador idílico.

Seja como for, o jogador também não pode, por seu próprio esforço, expandir a sua residência. O domínio da produção de sua própria casa é seu somente na medida em que se torna apto a *consumir o serviço de sua produção*. As mecânicas de jogo permitem ao *villager* criar cercas de madeira ou mesmo de pedra e ferro para ornamentar a ilha, desenhando praças e caminhos, jardins cercados e fontes, mas não há em nenhum lugar a opção de construir sua

própria casa. Ou seja, o jogo reproduz a ordem de uma sociedade capitalista ‘desenvolvida’, onde construções e expansões edilícias, para que sejam reconhecidas e protegidas pela lei, são necessariamente definidas por profissionais especializados e executadas sob seu comando. No game, parece absolutamente normal tomar um empréstimo para esse fim, ao mesmo tempo que estão excluídas outras maneiras de produzir ou melhorar as edificações. A ilha deserta está determinada de antemão pela lógica de produção capitalista do espaço, como se tal lógica fosse parte da natureza humana (ou no mínimo ‘humanoide’, tendo em vista quem eram meus vizinhos em Eutopia).

3.2 Questão de tempo

Arrisco dizer que Castoriadis não era um gamer. Ainda que fosse um fã de ficções científicas e que, a partir do final da década de 1970, houvesse criado o hábito de, já bem tarde da noite, passar horas em “partidas intermináveis de xadrez contra seu computador, com a ajuda de alguns tabletes de chocolate que o mantêm acordado”,²⁴⁶ tenho certeza ao menos de que ele não jogou *Animal Crossing*, lançado quatro anos depois de seu falecimento. Mas bem que poderia ter jogado... O arranjo institucional dependente das ações de Tom Nook ganha vida à medida que o espaço é produzido na ilha de Eutopia, conferindo-lhe aparência de imprescindibilidade, mas cristalizando-se quando uma nova ponte é construída ou quando a casa do jogador ganha um novo cômodo. Sem produção do espaço, o que seriam essas relações e instituições sociais do pequeno paraíso insular a não ser meras abstrações ou virtualidades nunca manifestadas? Vida social não acontece sobre o espaço, mas *como espaço*. Assim, talvez o game tivesse deixado evidente, para Castoriadis, por meio da simulação e imersão naquele mundo digital, que relações sociais se manifestam espacialmente. Ou talvez ele apenas tivesse passado raiva por não conseguir escapar de um enxame de abelhas após balançar uma árvore para pegar suas maçãs. Mas o mais provável é que, preocupado com a revolução como ele estava, Castoriadis teria somente rechaçado esse tipo de entretenimento.²⁴⁷

De todo modo, antes mesmo do surgimento de Tom Nook e sua empresa imobiliária, Castoriadis chegou perto de perceber que a produção do espaço poderia ter algo a ver com o imaginário social de que falava. Esse movimento em direção ao espaço muito provavelmente

²⁴⁶ DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, pp. 43; 228–229.

²⁴⁷ Nas palavras de Castoriadis: “Não vou, sob esse pretexto [das dificuldades da revolução], passar meu tempo livre vendo televisão ou lendo romances policiais” (CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 114). Apesar disso, mesmo ele buscava alguma distração lúdica no seu PC e em jogos de tabuleiro e cartas os mais diversos com seus amigos (DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, pp. 230 et seq.), afinal, ninguém é de ferro...

está relacionado a conversas e aproximações intermediadas por sua última esposa, Zoé Christophidès, arquiteta nascida em Atenas.²⁴⁸ Apesar disso, Castoriadis não teve tempo de avançar muito nesse sentido. Na verdade, creio que nem a versão mais bem trabalhada de *Animal Crossing* o teria levado a isso. O motivo é muito simples: o foco de Castoriadis é a criação, algo que ele associa quase exclusivamente ao tempo, focando-se não na existência de uma cronologia causalista, mas na instância do acontecimento como criação histórica. Diferentemente de seu conterrâneo e contemporâneo Henri Lefebvre, filósofo que trabalhou com pesquisas sobre o espaço desde meados de 1940 e que se tornou um dos principais autores da virada espacial na teoria social crítica,²⁴⁹ Castoriadis pertencia àquele grupo de teóricos sociais que, rejeitando o determinismo espacial, recusavam-se a reconhecer essa dimensão como fundamental para a compreensão da sociedade.

Castoriadis afirma que a sociedade é processo em transformação, é criação de si mesma pelos seus membros, que a instituem imaginariamente ao mesmo tempo que instituem a si mesmos como indivíduos dessa sociedade. A instituição da sociedade é abertura e geração do novo, daquilo que é outro, que ainda não veio a ser, do ainda-não-consciente. Do contrário, não seria criação, mas descoberta — o que não faz sentido para a instituição da sociedade, que não é encontro e desvelamento de algo natural, de algum tipo de essencialidade escondida (inclusive nas práticas de produção material), mas emergência do social. “O social é isso mesmo, autoalteração, e nada é se não é isso”. Assim, para Castoriadis, apenas no tempo há criação ontológica, pois o tempo é a dimensão da alteridade. A sociedade é ontologicamente indeterminada — lembrando: uma indeterminação que não o caos conformista de Lefort, como mencionado anteriormente. Afinal, se há determinação, “onde então estava escondido o piano no neolítico”? Escondido “nos possíveis do Ser”?²⁵⁰ Feenberg, por exemplo, mostra claramente que não, afinal uma técnica só faz sentido para a sociedade que a cria e porque a sociedade a cria,²⁵¹ proposta com que Castoriadis prontamente concordaria.²⁵² Pensar que as invenções humanas são descobertas que só se revelam no contexto adequado é supor que o social é secundário em comparação com as técnicas, quando, em verdade, é o social que as determina.

O texto “Science” (Ciência), escrito por Claude Alvares, ambientalista indiano e diretor da Goa Foundation, um grupo de monitoramento ambiental, para o *The development dictionary* (*Dicionário do desenvolvimento*), traz uma abordagem interessante sobre a não neutralidade da

²⁴⁸ DOSSE, *Castoriadis*, [2014] 2018, p. 228.

²⁴⁹ STANEK, *Henri Lefebvre on space*, 2011; SOJA, *Geografias pós-modernas*, [1989] 1993.

²⁵⁰ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, pp. 252, 235.

²⁵¹ FEENBERG, *Ten paradoxes of technology*, 2010.

²⁵² CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, pp. 403–404.

ciência diante do contexto social. A supremacia e universalidade da ciência ocidental e de suas técnicas tem muito menos a ver com as suas características intrínsecas e mais a ver com o fato de que:

Em um mundo composto de sociedades dominantes e sociedades dominadas, é evidente que algumas culturas serão sempre consideradas mais iguais que outras. Esse legado de desigualdade, iniciado e cimentado pelo colonialismo, permanece ainda quase intacto nos dias de hoje. Com isso, e sobretudo graças a seu relacionamento congênito com o trono político do poder global, os produtos culturais do Ocidente, inclusive sua ciência, podem arrogar-se supremacia total e validade universal.²⁵³

Como exemplo disso, Alvares recorre aos estudos do cientista indiano C. V. Seshadri para argumentar como a segunda lei da termodinâmica é etnocêntrica. Essa lei descreve a direção do fluxo de calor e a eficiência dos processos de transformação de energia, razão pela qual tem grande relevância para a produção industrial de grande porte. Afinal, como a maior eficiência produtiva é o critério para qualificar o uso de energia como bom ou ruim, o discurso científico não é neutro. Ele, pelo contrário, justifica o controle sobre os recursos energéticos em nome do desenvolvimento. Por essa razão ‘científica’ e, por conseguinte, pretensamente ‘neutra’, uma produção artesanal deveria ser socialmente descartada como nociva, vez que ela não leva em conta a utilização máxima dos recursos (escassos) disponíveis. Nesse sentido, “[a] ciência e seus especialistas decidiram como os seres humanos deveriam ser criados, treinados e distraídos, e até o que iriam consumir”.²⁵⁴

A existência do social e das transformações da sociedade — inclusive de suas técnicas — ao longo do tempo evidenciam, portanto, a alteridade. O espaço, para Castoriadis, só permitiria pensar a coexistência de *diferentes*, não a criação de *outros*. Pelo espaço, tudo o que existe estaria condenado a ser apenas o que não é, constituindo-se pela diferença que possuiria com relação a outros entes, e isso não é criação. O espaço, assim, seria como um conjunto limitado de entidades que se diferenciam negativamente umas das outras: algo é uma coisa porque não é outra coisa. Não haveria, espacialmente, criação do inédito, apenas diferenciação dos existentes, em um processo permanente de repetição. Por isso, rejeitar a importância do espaço como categoria ontológica do social é necessário para Castoriadis. Afinal, se o ser for obtido somente a partir da diferença, ele *não é*, não tem núcleo; é determinado de fora, por aquilo que lhe é outro. Não que a espacialidade seja irrelevante em sua teoria, mas ela é secundária em comparação com a temporalidade.

²⁵³ ALVARES, Ciência, [1992] 2000, p. 41.

²⁵⁴ *Ibidem*, pp. 44, 51.

O tempo — no sentido que damos aqui ao termo, o tempo como alteridade-alteração — implica certamente o espaço, já que é emergência de *figuras outras* e a figura, o Plural ordenado ou minimamente *formado*, pressupõe o espaçamento. Mas dizer que figuras são *outras* (e não simplesmente diferentes) só tem sentido se de alguma maneira a figura B não pode provir de uma disposição diferente da figura A, [...] o círculo é diferente da elipse; mas [...] a *Divina Comédia* é *outra* que não a *Odisseia*, e a sociedade capitalista *outra* que não a sociedade feudal.²⁵⁵

A negação do tempo como alteração-alteridade é a negação da sociedade como instituição de si própria, como autoinstituição. Rejeitar a historicidade do social é, para Castoriadis, esconder que o fazer social é processo criativo materializado e manifestado nos instrumentos, técnicas, relações e objetivos da sociedade.²⁵⁶ As transformações perceptíveis na sociedade ao longo da história humana revelam não uma convivência de um estado de coisas com outros estados de coisas virtuais não desvelados. Ao caminhar pela ágora na Grécia antiga, a Estrada Europeia E75, que liga a Noruega ao sul da Grécia, não tinha existência virtual no espaço, apenas aguardando sua realização ou revelação. Ela só pôde ser criada em era recente, graças a um núcleo magmático de significações operantes sociais em que essa construção faz sentido. Afinal, a criação desse núcleo, que é imaginário social historicamente instituído, é o que define o que é e o que não é, o que vale e o que não vale para a sociedade — para *cada* sociedade. Diante desse caráter criativo, a sociedade está aberta para a transformação por sua autoexpansão blochiana para o novo — e a falta do piano no neolítico é somente uma microevidência dessas transformações, mas nem por isso insignificante.

Ocorre, contudo, que é difícil para os indivíduos lidarem com a abertura perpétua da sociedade, que cria e recria a si mesma, seja reproduzindo-se, seja criando novas instituições quando de um rompimento com a rede institucional já existente. Por isso, por uma questão de economia psíquica dos indivíduos sociais, as instituições com base nas quais eles firmam sua visão de mundo e sua própria identidade colocam-se “fora do tempo, recusando sua alteração, colocando a norma de sua identidade imutável e colocando-se como norma de identidade imutável, sem o que ela não é”.²⁵⁷ Essa é uma das características do *fenômeno da autonomização* de que fala Castoriadis — que, neste texto, como explicado anteriormente em nota, optei por chamar de “naturalização”. Esse *fenômeno ideológico* que promove a fixidez necessária para a existência da sociedade é, ao menos parcialmente, uma questão de economia psíquica. Castoriadis critica essa fixidez das instituições, afirmando que ela é um problema, não uma solução

²⁵⁵ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 231.

²⁵⁶ *Ibidem*, p. 406.

²⁵⁷ *Ibidem*, p. 250.

para a sociedade.²⁵⁸ A naturalização das instituições descola-as de seu germe social, colocando-as, conseqüentemente, acima da sociedade e de seus membros. “As sociedades que fabricam indivíduos servos — isto é, quase todas as sociedades conhecidas, com exceção da cidade democrática grega e seus legados modernos — não os submetem à *coletividade*, o que, mais uma vez, não teria nenhum sentido. Elas os submetem à *instituição* dada da sociedade, o que é outra coisa bem diferente”.²⁵⁹

Ainda sobre a naturalização das instituições, Castoriadis argumenta acerca de sua origem que ela não parte da vontade dos indivíduos. Para ele, a significação imaginária instituída “não é a ‘soma’ de representações complementares; é porque esta significação é instituída que existem essas representações [...] e que estas são complementares”.²⁶⁰ Portanto, a sustentação e a reprodução das instituições não parecem ser causadas pela vontade somada dos indivíduos e sua busca por estabilidade psíquica. Como já disse antes, o social é qualitativamente diferente do individual. Instituições *sociais* devem ter, portanto, uma base *social*, que não é a mera soma hipotética de imagens individuais — como tenta propor Armando Silva em seu texto sobre imaginários urbanos.²⁶¹ A sustentação das instituições sociais tem, sim, sua base psíquica, de modo que a fantástica individual de uma multidão de indivíduos pode influenciar na permanência de determinado desenho institucional porque obsta, para esse grupo, sua transformação. Se há adesão a determinado arranjo, não há exercício da imaginação radical capaz de afetar a fantástica social em busca da instituição de um imaginário alternativo — a função utópica nunca se concretiza.

Contudo, é importante lembrar que o indivíduo não se produz sozinho e definitivamente não produz a sociedade sozinho. Há pensamento individual, mas a fantástica social e todos os seus conflitos são bases importantes para a determinação das visões subjetivas possíveis em uma sociedade. De fato, em razão de processos ideológicos de naturalização do imaginário, o indivíduo que deles se torna prisioneiro desconhece a si mesmo e à sua incompletude, e jamais questiona-se a fim de tornar viável uma utopia possível, exercendo a imaginação radical, independentemente das condições materiais a que esteja submetido, as quais certamente instigam-lhe ao menos a dúvida e a crítica. A ideologia integra o indivíduo psiquicamente ao imaginário sócio-espacial que lhe cerca, uma vez que ele veste o papel ideológico e não investiga a si mesmo e à sociedade a que pertence.

²⁵⁸ Ibidem, pp. 250–251.

²⁵⁹ CASTORIADIS, *Socialismo ou barbárie*, [1979] 1983, p. 13

²⁶⁰ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 411.

²⁶¹ SILVA, *Imaginários urbanos*, [1992] 2001.

Ideologia e inconsciente desaparecem aos olhos do sujeito, que se reconhece coeso porque se desconhece. A primeira sonega seu caráter de classe porque o segundo, na outra ponta, sonega sua natureza de incompletude. Uma não age sem o outro.²⁶²

As maneiras como vários indivíduos com personalidades diferentes têm práticas relativamente semelhantes indica não uma coincidência psíquica extremamente fortuita, mas os processos de fabricação comum sob um imaginário com um magma de significações operantes socialmente instituídas e compartilhadas. Se, então, as instituições adquirem essa aura de naturalidade — e isso não pode ser atribuído somente à adesão psíquica dos indivíduos —, é importante saber o que determina, na sociedade, a reprodução das suas instituições. Castoriadis acredita que é o imaginário que o faz, afinal, é graças ao magma de significações que o fazer social e suas imagens — sejam elas instituições, práticas, comportamentos, figuras, valores etc. — se complementam em um todo coeso integrado, ainda que dotado de várias contradições. Como o inconsciente laciano, o imaginário não precisa ser lógico ou racional; ele pode conter significações contraditórias, contanto que as contradições não impliquem uma exacerbação de conflitos sociais que acabe por gerar uma crise e a irrupção de um novo imaginário.

Então, o imaginário pode ter suas contradições internas e isso não implica sua destruição, salvo em situações críticas. Mas isso não anula o fato de que o imaginário é também instituído socialmente, e, como tal, precisa ser reinstituído a cada vez para que continue existindo, em um processo permanente de reprodução de si mesmo. Como a simples defesa do bem-estar psíquico não pode ser razão bastante para explicar o porquê da reprodução do imaginário e a naturalização de si mesmo e de suas instituições, o problema da identificação do fenômeno ou entidade responsável por essa reprodução permanece. Castoriadis critica a naturalização ideológica do momento imaginário das instituições sociais, mas não desmonta a manifestação das instituições sociais e da fantástica social. E não o faz porque se mantém em uma arena muito abstrata de discussão: o tempo.

As instituições sociais, como redes simbólicas e funcionais imaginariamente instituídas, existem no tempo, e sua permanência e transformação ao longo da história são evidência disso. Todavia, para que existam, elas precisam assumir figuras-formas, como diz Castoriadis, materializando-se como entidades sociais. Não basta que existam como arranjos sociais de relações em nível abstrato. Elas demandam realização fática. É necessário algum grau de manifestação material de si mesmas para adquirirem existência, para *serem*.

²⁶² BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, p. 220.

O social-histórico é fluxo perpétuo de autoalteração — e só pode ser dando-se figuras ‘estáveis’ através do que ele se torna visível, e visível a e para si próprio também, em sua reflexividade impessoal que é também uma dimensão de seu modo de ser, a figura “estável” primordial é aqui a instituição.²⁶³

De novo, a instituição aparece como figura explicativa em Castoriadis. Essa figura estável continua a surgir como uma ideia ou diretriz imposta *sobre o social pelo próprio social*. Porém, de novo, não tem contornos claros. O que é essa ‘figura-forma’ instituição? Um esquema? Um arranjo potencial de relações e práticas? Uma imagem em sentido aberto? Apesar da riqueza do conceito, sua manifestação não é clara. Uma instituição pode ter um nome, como ‘família’, e a palavra enseja um turbilhão de significações e imagens em rede, mas ainda não tem a existência fática que garante sua presença e permanência no mundo. Inexistindo, não se pode falar de sua produção ou transformação. Por isso, mais do que a instituição, é a *manifestação* da instituição que importa, e essa manifestação é o *espaço social*. Com isso, a fantástica social, essa capacidade da sociedade de lidar com os conflitos que ela mesma gera, bem como a função utópica da sociedade só existem espacialmente. “A transformação da sociedade pressupõe a propriedade e a manutenção coletiva do espaço, fundada na participação permanente das ‘partes interessadas’, com seus múltiplos, variados e mesmo contraditórios interesses”.²⁶⁴ Portanto, a investigação das transformações ou permanências da sociedade precisa recorrer à investigação da produção do espaço. É a reprodução da manifestação das significações sócio-espaciais imaginárias operantes que implica a conservação de instituições como o lote privado, a via pública, o território nacional entre outros, porque é essa manifestação que cristaliza as figuras-formas das relações sociais e, assim, apresenta os referentes imagéticos de um estado de coisas instituído. Quando, então, essas mesmas figuras aparecem nos games, há um prolongamento do mundo físico para o digital e, retroativamente, realimentação dos referenciais de figuras-formas sócio-espaciais no mundo físico, acentuando uma captura do sensível, que vê o sentido de mundo da vida cotidiana sendo reiterado no ambiente digital.

Como mencionado antes, Cornelius Castoriadis chegou bem perto de abordar a produção do espaço em seu principal texto. Mas, quando quase falou disso, ele o fez apenas indiretamente e no meio de uma exaltação da sociedade como história e autoalteração — isto é, como tempo. Nas páginas finais de *L’institution imaginaire de la société*, discorrendo sobre a criação sócio-histórica como embate entre sociedade instituída e sociedade instituinte, a disputa entre o que está posto pelo imaginário efetivo e o que se propõe pela imaginação radical, Castoriadis

²⁶³ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 241.

²⁶⁴ LEFEBVRE, *The production of space*, [1974] 2008, p. 422.

afirma que a “autoalteração perpétua da sociedade é seu próprio ser, que se manifesta pela colocação de formas-figuras relativamente fixas e estáveis e pela explosão dessas formas-figuras que só pode ser sempre posição-criação de outras formas-figuras”.²⁶⁵ A metáfora de *construção-demolição-(re)construção* pode quase ser tocada! Afinal, que outras formas-figuras seriam tão — literalmente, inclusive — concretas como a arquitetura? Que tipo de manifestação das instituições sociais seria mais palpável do que a produção do espaço, é dizer, a *espacialização das relações sociais, garantindo-lhes existência?*²⁶⁶ Mas Castoriadis conclui, logo na sequência desse mesmo trecho, com a defesa da importância do atributo da temporalidade para que se possa, enfim, falar da autoalteração na sociedade. Para ele, é impossível distinguir uma dimensão social (sincrônica) e uma histórica (diacrônica). “O ‘espaço’ social e tudo que ‘contém’ só são o que são e tais como são por sua abertura constitutiva a uma temporalidade. Nada, em nenhuma sociedade (por arcaica, por fria que seja), é, que não seja ao mesmo tempo presença inconcebível do que não é mais e iminência igualmente inconcebível do que ainda não é”.²⁶⁷ A espacialidade torna-se secundária diante da abertura que é a dimensão temporal. Fica descartada, para ele, a fixidez marcante, limitadora e repetitiva que ele atribui ao espaço. O tempo é o novo, e só isso importa para ele. Porém, talvez seja importante ter em vista que o novo só importa se for manifestado, e a manifestação é espacial.

Ora, o novo não se restringe às ‘significações imaginárias sociais’, ao imaginário — o qual, para concretizar-se necessita *fazer-se (também) espaço*, necessita *exprimir-se (também) enquanto espaço*, seja como formas tangíveis do substrato espacial material, seja como territorialidade, seja, ainda, como identidades sócio-espaciais e imagens espaciais.²⁶⁸

Castoriadis abandonou o enfrentamento da produção do espaço sem tê-la verdadeiramente tocado. Deixou o espaço na categoria ampla que ele chama de “substrato natural”, um estrato primário que remete a condições físicas e biológicas sobre as quais a sociedade, como história, acontece. Adotou, assim, a perspectiva do espaço físico e matemático apenas. Porém, é preciso lembrar que:

²⁶⁵ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 416.

²⁶⁶ Como muito bem apontado por Silke Kapp ao orientar a pesquisa que deu origem a este trabalho, também a destruição do espaço pode ser um ataque à existência de certas relações sociais, instituições e imaginários. A esse respeito, pode-se pensar como o 11 de setembro “foi uma espécie de ferida narcísica de uma sociedade inteira, um ataque ao caráter conservador do imaginário socialmente instituído”, nas palavras da professora. Sim, um ataque que agrediu pilares simbólicos de um imaginário instituído mediante a destruição edifícios concretos que iconicamente o representavam, não de relações abstratas.

²⁶⁷ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 256.

²⁶⁸ SOUZA, *Por uma geografia libertária*, 2017, p. 322.

A sociedade concreta, se existe somente na história, e tendo a história como seu modo de existência, em sentido forte (criação de ‘significações imaginárias sociais’), também, complementarmente, só existe ‘com’ o espaço e ‘sendo’ espaço, na medida em que as relações sociais só se concretizam ‘no’ espaço, *pelo* espaço e *por meio do* espaço, *referenciadas e condicionadas* pelo espaço (o qual, aliás, também influencia a psique).²⁶⁹

Todavia, mesmo que Castoriadis não tenha dado “à dimensão espacial da sociedade a importância que lhe é devida, colocando-se, quanto a isso, em posição desvantajosa perante um neomarxista como Lefebvre [...], nada nos impede de ‘*espacializar*’ o ‘projeto de autonomia’ — condição *sine qua non*, aliás, para que a poderosa reflexão de Castoriadis adquira maiores concretude e potencial operacional”.²⁷⁰ Para isso, importa saber o que é a produção do espaço e como ela se relaciona ao imaginário.

3.3 Produzindo espaços

Quando Bronislaw Baczko afirma que “todas as cidades são, entre outras coisas, uma projeção dos imaginários sociais no espaço”,²⁷¹ diz algo importante, mas insuficiente. A cidade não está separada das suas relações sociais, que sobre ela se projetariam, e não é produto dos imaginários somente porque atribui lugar privilegiado e simbólico ao poder, como quer Baczko. A forma como o espaço é produzido de uma maneira e não de outra não é simples consequência de um arranjo relacional anterior à produção do espaço propriamente dita. A própria divisão social do trabalho não ocorre *sobre* as cidades. De fato, até mesmo as relações de poder não se impõem sobre o espaço, elas *são* a constituição de territórios, como expõe Souza.²⁷² Não há anterioridade entre imaginário, relações sociais e espaço social, mas concomitância. O espaço social é a manifestação das relações sociais; ainda assim, aquele e estas se criam ao mesmo tempo, quando instituídos socialmente. Como ocorre com as imagens e os sentidos, em que, segundo argumentado por Durand, um não preexiste ao outro, aqui também há essa constituição dual: não existe espaço social sem as relações sociais — afinal, seria absurdo falar de manifestação de algo que não existe —, mas as relações sociais só existem quando manifestadas — afinal, tais relações só se tornam sociais quando compartilhadas, uma partilha que é necessariamente espacializada e, assim, uma forma de manifestação como espaço. Por conseguinte, a produção do espaço é condição da reprodução das relações sociais que o primeiro materializa.

²⁶⁹ Ibidem, p. 53.

²⁷⁰ Ibidem, p. 477.

²⁷¹ BACZKO, Imaginação social, [1984] 1985, p. 313.

²⁷² SOUZA, *Os conceitos fundamentais da pesquisa sócio-espacial*, [2013] 2016, cap. 4.

É a essa constatação que chega Henri Lefebvre, observando que a produção do espaço social é condição de sobrevivência do modo de produção capitalista.²⁷³

Lefebvre foi um filósofo e sociólogo nascido na cidade de Hatgemau, França, em 1901. Marxista e crítico do stalinismo, foi membro do *Parti Communiste Français* (Partido comunista francês) até 1958, quando foi suspenso após publicar o artigo “Marksizm i myśl francuska” (Marxismo e pensamento francês), em que protestava abertamente contra a linha do partido, denunciando o alinhamento deste último ao governo antidemocrático de Joseph Stalin.²⁷⁴ Pensador do espaço, dedicou grande parte de sua vida a entender as relações entre a produção do espaço e as relações de produção, atuando, inclusive, com pesquisas junto ao planejamento urbano francês a partir de 1960, quando o Estado francês começou a se afastar do urbanismo funcionalista e passou a incorporar uma visão dotada de alguma autocrítica.²⁷⁵ Tal como Cornelius Castoriadis, Lefebvre foi uma voz influente no Maio de 1968, tendo produzido alguns dos seus principais textos na década de 1970. Faleceu em 1991, na cidade de Navarrenx, França, mas tornou-se um dos ícones da teoria social crítica.

Particularmente inspirado pelo papel do espaço sob as condições do capitalismo da segunda metade do século XX, Henri Lefebvre [...] sublinhou o fato de que o espaço social é, ao mesmo tempo, um produto social e uma realidade que condiciona as relações sociais e a capacidade humana de empreender coisas (a qual os anglo-saxônicos denominam *agency*). Em outras palavras, Lefebvre contribuiu decisivamente para que nós pudéssemos, sem incorrer necessariamente em determinismo ou ‘fetichismo’ espacial grosseiro, entender que as *formas espaciais*, as *configurações territoriais* e as *imagens de ‘lugar’* [...] são tanto *produtos* das relações sociais (e, no caso de territórios e ‘lugares’, *relações sociais diretamente espacializadas*) quanto, ao mesmo tempo, condicionadores dessas relações.²⁷⁶

Para Lefebvre, as relações sociais são abstrações concretas, mas seu sustentáculo existencial é espacial.²⁷⁷ Essa dimensão, deixada de lado por Castoriadis, é para ele fundamental para a compreensão da sociedade.

Para entender sua tese de que o espaço (social) é um produto (social), “é necessário, antes de tudo, romper com a concepção generalizada de espaço, imaginado como uma realidade material independente, que existe em ‘si mesma’”.²⁷⁸ O espaço que importa para o mundo humano não existe como meio sobre o qual as relações e instituições sociais ocorrem. Para que a sociedade, seus conflitos, relações, instituições e imagens existam, devem estar materializados

²⁷³ LEFEBVRE, *The survival of capitalism*, [1973] 1976.

²⁷⁴ STANEK, *Henri Lefebvre on space*, 2011, p. 63.

²⁷⁵ *Ibidem*, p. IX.

²⁷⁶ SOUZA, *Por uma geografia libertária*, 2017, p. 382.

²⁷⁷ LEFEBVRE, *The production of space*, [1974] 2008, p. 404.

²⁷⁸ SCHMID, A teoria da produção do espaço, [2008] 2012, p. 91.

como espaço social. E o espaço, por sua vez, afeta as relações sociais. *O social se realiza espacialmente.*

Castoriadis defende que o social é um fazer, é transformação e criação. Portanto, a seu ver, o social é histórico, atributo referente à dimensão temporal. À espacialidade caberia um papel secundário, sendo mero suporte. O espaço é, para ele, algo real, mas trivial.

O descaso de Castoriadis para com o espaço tem a ver com uma confusão comum que se faz entre *espaço social e representação do espaço social.*

A representação do espaço é, consoante Doreen Massey, uma concepção possível, mas parcial e restrita do espaço social propriamente dito. Quando, então, o espaço social é substituído por sua representação, ele perde sua potência; e isso ocorre quando se atribui primazia ao tempo, engessando o espaço em sua representação estática. Por isso, a fim de romper com essa tendência ao desacoplamento da representação da realidade abrangente que é o espaço social, Massey propõe o estudo do espaço a partir do conceito de *eventualidade*, abrangendo, portanto, as dimensões temporal e espacial, mas sem ignorar a necessidade de que haja um objeto mais palpável para a análise científica do que a história total ou o espaço social como um todo.²⁷⁹

Como, porém, Castoriadis toma o espaço como sincronicidade e não leva em conta a figura da eventualidade formulada por Massey, a imbricação tempo-espaço do espaço social não lhe é aparente. Com isso, não aborda o espaço como dimensão de alteridade conectada à sua perspectiva da criação histórica como acontecimento. É no espaço que o acontecimento se realiza como evento, mas Castoriadis não enxerga isso porque toma a representação momentânea e limitada do espaço social como se fosse este último. Ao confundi-lo com sua representação, encontra nele somente um produto estático sem importância real para o processo de criação social. Neste ponto, vale o alerta de Marcelo Lopes de Souza acerca dessa intuição de Castoriadis quanto à importância do espaço:

Castoriadis, infelizmente, não revelou, diferentemente de Lefebvre, muita sensibilidade espacial, e esse pode, inclusive, ser considerado um dos pontos fracos de sua, apesar disso, genial obra. Para ele (que, nesse ponto, se mostrava mais controlado por um preconceito tipicamente marxiano que o próprio Lefebvre!), o espaço, ontologicamente, seria, basicamente, repetição, e não o campo de visualização da verdadeira alteridade. Esse privilégio é reservado, de modo bem marxiano (ou bergsonian), à história (privilégio que não era, por exemplo, aceito por Michel Foucault). No entanto, Castoriadis estava falando essencialmente, do tempo dos matemáticos e dos físicos; somente mais para o final de sua vida é que ele começou, de forma claudicante, a vislumbrar, no terreno da reflexão propriamente filosófica, as possibilidades e particularidades oferecidas por uma reflexão sobre o espaço especificamente social (e,

²⁷⁹ MASSEY, *Pelo espaço*, [2005] 2008, pp. 44–49, 89.

então, começou a admitir que também o espaço, e não somente o tempo, seria um terreno propício à visualização da diferença radical, da alteridade...²⁸⁰

O espaço, ironicamente, não chegou a ter lugar na teoria castoriadiana da criação como essência do social. Espacialmente, não haveria criação do novo. No máximo, haveria simultaneidade de diferentes, ensejando futilidades não determinantes para a sociedade e que não seriam capazes de revelar o poder criativo de imagens do humano. Castoriadis, dessa maneira, não percebe como o espaço social é um processo relacional permanente de produção.²⁸¹ Seus momentos são eventualidades, pois espaço social é manifestação do social como tempo e espaço. Não se trata, assim, de um produto, mas de um processo. Portanto, o espaço social é a corporificação da abertura criativa que Castoriadis atribui ao histórico (e que Bloch atribui à fantasia).

Mesmo assim, para Castoriadis, a dimensão espacial não tem valor ontológico e importa muito pouco para a configuração do social.²⁸² Talvez por não ter enxergado a dinamicidade do espaço, este é visto por ele somente como um acidente inafastável, mas não determinante. Está pressuposto, mas apenas como pano de fundo, não como elemento influente da sociedade.

No fundo, Castoriadis nunca incorporou, com todas as suas consequências teóricas, a compreensão de que, se o tempo ‘pressupõe o espaço’,* o espaço *social* igualmente pressupõe o tempo (*social*), a *história*, dado que, se a história é *o espaço* (ou melhor, a *sociedade concreta*) em transformação, o espaço social *nunca é estático*, mas *só é* (ou seja, *só existe*) em movimento; é sempre *de vir*, está sempre transformando-se, em meio a uma ‘dialética’ entre ‘quietudes’ e ‘repousos’ aparentes (o que é sempre uma questão de escala temporal) e mudanças menos ou mais céleres, menos ou mais impactantes e perceptíveis. [...] sem embargo, a história e a criação radical realizando-se na sociedade concreta e sendo o próprio modo de existência da sociedade concreta, são também condicionadas, influenciadas (note-se: não *determinadas* ou *explicadas!*) pelo espaço social integral, em suas múltiplas facetas. [...] Desse ponto de vista, o espaço, em sua heterogeneidade *radical*, em sua multiplicidade *radical*, é, sim, também portador e expressão da alteridade — e (co-)condicionador da alteridade.²⁸³

Lefebvre mostra como o social, justamente por ser um fazer — a manifestação das relações sociais —, é espacial. Não há, no que diz respeito à sociedade, primeiro a produção de relações sociais apenas como arranjos mentais para, posteriormente, serem tornadas reais sobre um substrato natural neutro.²⁸⁴ As relações sociais não são arranjos significantes que ocorrem apenas como linguagem para depois adquirirem existência no mundo social — recorrendo a

²⁸⁰ SOUZA, *Os conceitos fundamentais da pesquisa sócio-espacial*, [2013] 2016, p. 42.

²⁸¹ SCHMID, *A teoria da produção do espaço de Henri Lefebvre*, [2008] 2012, p. 104.

²⁸² SOUZA, *Por uma geografia libertária*, 2017, p. 321.

²⁸³ *Ibidem*, pp. 331–332. *Citação interna: CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, 1975, p. 269.

²⁸⁴ LEFEBVRE, *The production of space*, [1974] 2008, p. 35.

Durand, seria possível dizer que, se a imagem é o sentido, o sentido é imagem espacializada. Essas relações são prática e fazer, sua manifestação é concomitante à sua produção. Existem, portanto, como significação e produção de espaço, e é isso o que as torna reais do ponto de vista humano. Disso decorre que as relações sociais não ocorrem sobre o espaço, mas *são* espaço — mais especificamente, *espaço social*, um processo permanente de produção em que se relacionam dialeticamente as práticas espaciais, as representações do espaço e os espaços representacionais.

As *práticas espaciais* correspondem às atividades sociais praticadas como espaço, incluindo “produção e reprodução, e as localizações particulares e arranjos espaciais característicos de cada formação social”, indicando comportamentos e estabelecendo imagens e expectativas do agir social. As *representações do espaço* relacionam-se ao conhecimento. Elas são construções intelectuais e, em princípio, ideológicas que prescrevem como o espaço deve ser produzido e, nesse sentido, estão ligadas a uma hierarquia de saberes sobre como deve se dar a produção da sociedade. Digo “em princípio” porque, tendo em mente a figura dos sonhos diurnos direcionados a uma imaginação utópica concreta, essas representações podem muito bem ser antecipações de alternância e transformação do espaço social (particularmente em uma mídia dinâmica de criação de mundos digitais complexos como os games). Na teoria lefebvrea, contudo, dado o caráter crítico desta última contra a dominação do espaço abstrato — enfatizado no modo de produção capitalista, para o qual interessa a previsibilidade da produção do espaço para fins de obtenção de lucro e aumento da concentração de capital — sobre o espaço diferencial — em que importa como é, de fato, vivenciado o espaço pelas pessoas, apropriado por estas em seus usos cotidianos —, o conceito de representação do espaço é associado diretamente a essa produção abstrata do espaço. Com isso, em Lefebvre as representações do espaço aparecem como ferramentas estratégicas para o exercício do poder. Isso, por sua vez, contribui uma vez mais para pensar como as imagens criadas nos games podem participar de um processo ideológico de captura do sensível que reforça significações operantes imaginárias, promovendo adesão dos indivíduos socialmente fabricados para que busquem a manutenção das instituições sociais existentes e representadas na simulação digital — mas falarei mais sobre isso à frente. Por fim, na tríade dialética lefebvrea, há os *espaços representacionais*, os quais se conectam à vivência simbólica e afetiva do espaço, atribuindo-lhe “simbolismos complexos, algumas vezes codificados, outras não, conectados ao lado clandestino ou subterrâneo da vida social, assim como à arte”.²⁸⁵

²⁸⁵ Ibidem, pp. 33, 38

Há, assim, três momentos do espaço social, os quais permanecem em constante contradição, mas que são também interdependentes. Eles são respectivamente correspondentes a cada uma das três dimensões mencionadas acima: o espaço percebido — que diz respeito ao aspecto perceptivo do espaço, apreensível pelos sentidos —; o espaço concebido — relacionado ao pensamento e à capacidade de produção de imagens sobre o espaço —; e o espaço vivido — a experimentação do mundo pelos indivíduos na prática cotidiana, extrapolando a análise teórica, correspondendo a afetos e significações. Lefebvre não se refere a um ‘espaço em si mesmo’, materialidade pura ou concepção abstrata, nem a três espaços distintos. Há só um espaço, o espaço social, a espacialização das relações sociais.

A prática social material tomada como ponto de partida da vida e da análise constitui o primeiro momento. Ela permanece em contradição com o segundo momento: conhecimento, linguagem e palavra escrita, compreendidos por Lefebvre como abstração, como poder concreto e como compulsão ou constrangimento. O terceiro momento envolve poesia e desejo como formas de transcendência que ajudam o devir a prevalecer sobre a morte.²⁸⁶

Quando falo de produção do espaço, refiro-me a esse espaço social lefebvreano. Um espaço que é movimento, composto por práticas, representações e vivências em permanente interação, conflito ou aliança, em que ora sobressai uma dimensão, ora outra. Sempre, contudo, expressões de relações sociais, não mera materialidade socialmente irrelevante e independente que as abriga.

Todos os três momentos ou dimensões da produção do espaço elencados por Lefebvre são de algum modo relacionados ao imaginário social, seja porque correspondem às práticas sociais instituídas para determinado espaço (práticas espaciais e espaço percebido), seja porque predicam maneiras instituídas de produção socialmente disseminadas desse espaço (representações de espaço e espaço concebido), seja porque são a sobreposição instituída de símbolos e vivências sobre o espaço social (espaços representacionais e espaço vivido).²⁸⁷

Por conseguinte, as imagens que conseguimos fazer do espaço não são apenas figuras sem significação social, por mais que alguém possa tentar aderir ao discurso funcionalista do Movimento Moderno ou às formas orgânicas da arquitetura contemporânea dos arquitetos-estrela sem as questionar. Essas imagens não são simples projeção mental de espaço, mas remetem a relações sociais.

²⁸⁶ SCHMID, A teoria da produção do espaço de Henri Lefebvre, [2008] 2012.

²⁸⁷ BOMFIM, *Em busca do imaginário espacial*, 2019, p. 77.

Mesmo as experimentações fluidas da arquitetura líquida de Marcus Novak, por exemplo, não são experimentações de formas livres, mas estão diretamente conectadas a relações sociais nas quais a experimentação digital com a arquitetura é parte da manifestação de tais relações. A leitura que dela fazem Cruz Júnior e Grillo, por esse motivo, é um tanto arriscada. Não há, como pensam esses autores recorrendo a Zygmunt Bauman, uma liquefação de “grandes instituições como a família e a religião, as antigas relações sociais e de trabalho, as ordens econômicas e as grandes utopias”, liquefação esta que se reflete numa arquitetura líquida como a de Novak, a qual “se concentra — e se limita — à exploração das formas e espaços virtuais, com total independência em relação à realidade física, livre das leis da gravidade. [...] uma arquitetura radicalmente virtual, sem compromisso com a completude da arquitetura real, em sua concretude e complexidade social. [...] forma autônoma, alheia às limitações físicas referentes à exequibilidade, assim como às demais condicionantes projetuais incidentes na arquitetura”.²⁸⁸ Por mais que essa arquitetura pretenda sua liberdade formal das amarras físicas e sociais, o que há, pelo contrário, é um processo ideológico que obscurece o momento imaginário de criação social das instituições contemporâneas, aparentando sua liquidez, mas apenas reproduzindo suas significações operantes imaginárias. Essa liquidez arquitetônica, então, não é a subversão de instituições sólidas, mas simples alternância formal do estado físico rígido para um mais fluido, sem alterar a composição nuclear das relações instituídas: a arquitetura líquida de Novak não subverte, por exemplo, as relações de produção — incluindo-se aqui até mesmo a cisão em três momentos (concepção, produção e uso)²⁸⁹ do processo de produção arquitetônica sob o capitalismo, por mais que o arquiteto digital (ou “transarquiteto”, como ele gosta de se nomear) creia provocar uma transformação ao incluir a interatividade nos objetos arquitetônicos —, apenas busca uma forma fluida e virtual que continue a abrigar a cisão entre capital e força trabalhadora, tendo em vista as possibilidades comunicacionais do ambiente digital.

No mesmo sentido, o minimalismo prescrito no *less is more* de Mies van der Rohe e sua crença na perfeição irreduzível da arquitetura moderna²⁹⁰ estavam diretamente relacionados a significações operantes de um capitalismo industrialista. Quanto às imagens fluidas de edifícios

²⁸⁸ CRUZ JR. & GRILLO, *Arquitetura líquida*, 2010.

²⁸⁹ A esse respeito, vale a afirmação de Baltazar em sua crítica ao paradigma perspectívico: “[...] o paradigma perspectívico é fundamentalmente perverso por promover o modo de produção capitalista do espaço, que implica a reprodução das relações sociais de produção, a separação entre trabalho intelectual e manual, *a consequente separação entre projeto, construção e uso*, e a transformação do espaço em mercadoria com ênfase no valor de troca em detrimento do valor de uso” (BALTAZAR, *Além da representação*, [2012] 2021, p.257, grifos meus).

²⁹⁰ Cf.: ARCHDAILY Editorial Team. Menos é mais: Mies van der Rohe, pioneiro do Movimento Moderno [Less is more: Mies van der Rohe, a pioneer of the Modern Movement]. *Archdaily*. Publicado em 27 mar. 2021. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/959169/menos-e-mais-mies-van-der-rohe-pioneiro-do-movimento-moderno>>.

efetivamente construídos, projetados por Zaha Hadid, elas estão imbricadas com relações sociais típicas de uma arquitetura da era digital-financeira, regida pela exploração da renda da forma.²⁹¹ Assim, “importa o modo como pensamos o espaço; o espaço é uma dimensão implícita que molda nossas cosmologias estruturantes. Ele modula nossos entendimentos do mundo, nossas atitudes frente aos outros, nossa política”.²⁹² Mesmo se espaço for digital, algo dele significa e revela nosso entendimento de mundo, nosso imaginário.

As imagens com que concebemos a produção de nossas cidades, de nossas casas e de nosso espaço como um todo não são descoladas do magma de significações operantes socialmente instituído e com base no qual somos, cada um de nós, socialmente fabricados. Com isso, se as relações e instituições sociais se manifestam imagetivamente como espaço social, não faz sentido falarmos que esse é apenas um imaginário social; é preciso ir além: “o imaginário também produz (ou, no sentido castoriadiano, essencial e mais radical, *cria*) espacialidade ao gerar e agasalhar, com base na criação de significações imaginárias sociais, imagens, concepções e ressignificações espaciais”.²⁹³

Quando escrevi pela primeira vez sobre o tema na minha dissertação de mestrado, adotei a expressão “imaginário espacial” para o conceito. O interesse era bastante preciso: eu queria espacializar o conceito de um autor que desprezava a importância ontológica do espaço. Pareceu-me necessário romper com o significante até então existente. Manter a partícula “sócio” ainda me colocaria em local muito próximo da desvalorização castoriadiana do espaço. Porém, algum tempo depois vi que insistir num imaginário *apenas* espacial, mesmo que só no nome, também é problemático, podendo cair facilmente em uma interpretação formalista e figurativa dessa dimensão tão rica e complexa da sociedade. Por mais que, mesmo àquela época eu já deixasse claro como a relação entre *espaço* e *social* era determinante para o conceito, a separação entre ambos se mantinha, e a minha escolha parecia apenas uma estratégia para puxar a sardinha para o meu lado da panela. Afinal, um arquiteto e urbanista teria que se concentrar no espaço e, por conseguinte, em conceitos sobre o espaço, não sobre o social. Mas uma e outra coisa não são separadas.

É necessário interessar-se pela *sociedade concreta*, em que relações sociais e espaço são inseparáveis, mesmo que não se confundam. E é aqui que entra em cena o *sócio-espacial*, no qual o “sócio”, longe de apenas qualificar o “espacial”, é, para além de

²⁹¹ ARANTES, *Arquitetura na era digital-financeira*, 2012, pp. 43–44.

²⁹² MASSEY, *Pelo espaço*, [2005] 2008, p. 16.

²⁹³ SOUZA, *Por uma geografia libertária*, 2017, p. 39.

uma redução do adjetivo “social”, um indicativo de que se está falando, direta e plenamente, também das relações sociais.²⁹⁴

Assim, seguindo a linha de Marcelo Lopes de Souza, mas elaborando um novo conceito a partir de seus escritos, é necessário repaginar o signo e assumir, de uma vez por todas, a expressão *imaginário sócio-espacial* — com o hífen e contra a prescrição aglutinadora, a fim de “manter a noção de composição, em que os dois adjetivos preservam a sua individualidade semântica”. Afinal, “se o espaço social e as relações sociais decerto que não se confundem inteiramente, por outro lado tampouco podem ser separados ‘cartesianamente’”: existem quando há um e outro, em uma relação tensionada que não pode ser esquecida quando estamos lidando com questões referentes à produção social do espaço.²⁹⁵

3.4 Materialidade sócio-espacial

Castoriadis define a autoalienação social como a sujeição da sociedade a suas instituições “autonomizadas” — palavrinha problemática, como já argumentei antes. Em termos mais claros, a alienação consiste, portanto, na naturalização de significações imaginárias, como se essas fossem dadas por alguma essência transcendental, como se preexistissem à sua criação pela própria sociedade. Essa autoalienação “é encarnada fortemente e pesadamente materializada na instituição concreta da sociedade, incorporada na divisão conflitual, levada e mediada por toda a sua organização, interminavelmente reproduzida no e pelo funcionamento social, o ser-assim dos objetos, das atividades, dos indivíduos sociais”.²⁹⁶ Castoriadis nota que a permanência dessa sujeição a significações supostamente exteriores à sociedade depende da reprodução dessas instituições e de seu imaginário instituinte, destacando, inclusive, como essa reprodução tem um caráter material — de fato, ele chega a falar da “concretude da instituição”. Ainda assim, ele não faz o salto para o tema da produção do espaço. Ele fala da reprodução das técnicas, das imagens, dos valores, das significações imaginárias e das instituições da sociedade, mas não confere corpo ao traço mais abrangente dessa reprodução: a (re)produção do espaço.

Como Castoriadis não toca a manifestação palpável da sociedade que é o espaço social, não fica claro como a autoalienação perdura. Por mais que, neste texto, eu estude como as imagens das simulações que são os games podem capturar a sensibilidade dos jogadores e,

²⁹⁴ SOUZA, *Os conceitos fundamentais da pesquisa sócio-espacial*, [2013] 2016, p. 16.

²⁹⁵ *Ibidem*, pp. 17, 49.

²⁹⁶ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, pp. 417–418.

assim, afetar seu imaginário, instigando a imaginação radical para a ruptura com o existente ou atuando como processo ideológico que visa à reprodução do que está instituído, sei que não é a partir das imagens que o mundo se transforma. Elas, quando muito, podem participar dos processos de autoexpansão criativos e atuar como instigadoras de sonhos diurnos transformadores ou ideológicos. De todo modo, acerca de Castoriadis, ainda que ele condicione as técnicas da sociedade a seu imaginário, o pensador grego não aborda a operacionalização concreta dessas técnicas: onde e como as técnicas são presentificadas na sociedade? Como são utilizadas e em quais situações? Como ele não o diz, a reprodução das instituições e relações sociais é afirmada, mas sua ocorrência não é demonstrada. Mesmo a central de planejamento que mencionei anteriormente, pensada por Castoriadis em 1957, é um arranjo social por ele concebido, mas cuja manifestação espacial é simplesmente ignorada. Precisamente por não ser discutida, sua materialização em espaço é simplesmente dada como um produto qualquer da organização social alternativa. Como seria a concretização dessa transformação institucional? Apenas um rearranjo abstrato das relações sociais? Ora, uma transformação da sociedade capitalista em uma sociedade autônoma, com a criação de instituições como a já criticada central de planejamento, certamente seria visível e bastante concreta, materialmente realizada. Assim, se, na teoria castoriadiana, nem a transformação radical ganha corpo, manifestando-se espacialmente, é fácil entender por que a reprodução das instituições sociais também não é corporificada em sua manifestação, afinal seria apenas mais do mesmo. Mas como explicar esse ‘mais do mesmo’? Seria a autoalienação da sociedade uma decorrência da fabricação social do sujeito, tomada como um fenômeno exclusivamente linguístico e ideológico? Seria essa inércia institucional provocada apenas pela adesão psíquica e afetiva dos indivíduos a arranjos sociais condizentes com a visão de mundo conforme a qual foram fabricados? Acredito ter demonstrado que as respostas são, respectivamente, não e não.

A reprodução da sociedade autoalienada não pode ser apenas fruto do condicionamento linguístico e ideológico da mente humana: a significação das práticas sociais não antecede sua existência concreta — imagens são sentidos manifestos. Por mais que, como argumentam Bakhtin e Mannheim,²⁹⁷ o pensamento tenha gênese social e seu conteúdo seja o discurso do Outro — entidade simbólica que remete ao social, como propõe Castoriadis²⁹⁸ —, é ingênuo imaginar que a fabricação social dos sujeitos é afetada somente pela linguagem. Há elementos exteriores ao sujeito que afetam a fantástica social bem mais diretamente do que a adesão dos sujeitos

²⁹⁷ BAKHTIN, *Marxismo e filosofia da linguagem*, [1929] 2006; MANNHEIM, *Ideologia e utopia*, [1929] 1968.

²⁹⁸ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, pp. 122–129.

socialmente fabricados a certa ordenação instituída ou à ideologia que a sustente. Como aponta Lefebvre:

A efetividade da ideologia é inegável, mas é limitada: ela mascara as contradições para e na consciência (nas representações). Na pior das hipóteses, ela adia os efeitos dessas contradições. Não pode suprimi-las. Claramente, sem o crescimento das forças produtivas e da população, a ideologia jamais seria capaz de manter as relações de produção; pode apenas esconder sua reprodução.²⁹⁹

No trecho acima, Lefebvre faz uso do conceito de “ideologia” em sua acepção marxista próxima daquela utilizada pelos partidos comunistas do início do século XX, mas mesmo se adaptarmos a leitura para a ideologia em sentido castoriadiano, como processo heterônomo de naturalização das instituições existentes, o trecho ainda faz sentido: o que se esconde é a capacidade criativa da sociedade de dar a si mesma suas instituições e, por conseguinte, alterá-las.

Castoriadis reconhece que a manutenção de certa conformação social não é gratuita ou determinada por sua coerência com os afetos e com o sentido de sobrevivência da psique humana em sua recusa de abrir mão das instituições que compõem sua visão de mundo. O que existe, mesmo nessa situação de aparente estabilidade social, é a reprodução *ativa* das instituições. “Mesmo quando, aparentemente ele [o presente histórico] só faz ‘conservar-se’, uma sociedade só é alterando-se sem cessar”. Há, portanto, um processo de “originação incessante de alteridade”, que é o social-histórico, um *fazer*.³⁰⁰

Esse processo é ativo porque a existência de conflitos na sociedade é fato inevitável da convivência entre diferentes. Assim, até a manutenção de um arranjo social é disputada. Nunca é mera continuidade por si mesma ou pura inércia. Se é disputa, então é preciso que algo com alguma força atue pela reprodução social. Por essa razão, é possível inferir que algo mais contundente do que a simples fabricação social da mente e mais impactante do que um apego subjetivo coletivo interfere no processo de reprodução da sociedade e, por conseguinte, em sua transformação.

É bom lembrar: estou falando aqui da fantástica social, qualitativamente diferente da fantástica individual. Ainda que as imagens possam nascer da imaginação radical ou do sonho diurno individual, elas só ganham relevância *social* quando são efetivamente instituídas imaginariamente pela sociedade. A arena correspondente à autoalienação da sociedade, à sua manutenção ou à sua modificação é a do social, cujos conflitos manifestam-se não como pensamentos ou vontades, nem mesmo como estruturas normativas abstratas, mas como contradições

²⁹⁹ LEFEBVRE, *The survival of capitalism*, [1973] 1976, p. 68.

³⁰⁰ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, pp. 239, 241.

espaciais.³⁰¹ Materializadas, essas contradições constituem condições com que a fantástica social precisa lidar, impactando a permanência ou a ruptura com significações operantes da sociedade.

Vale destacar que, ao mesmo tempo, essas contradições espaciais afetam o exercício da fantástica individual, dos sonhos diurnos porventura gestados, afinal as imagens criadas pelos membros da sociedade são representações marcadas pelo imaginário socialmente instituído e espacialmente manifestado. A espacialidade, então, aparece como dimensão imprescindível para pensar a sociedade, sua produção, sua reprodução e sua transformação. Nos dizeres de Marcelo Lopes de Souza, “o espaço social é um *produto social*, mas ele não é mero ‘receptáculo’; ele é, efetivamente, um *condicionador* das relações sociais”.³⁰²

A transformação da sociedade concreta não há de ser apenas uma mudança das *relações sociais*, mas também uma mudança do *espaço social*. Terá, portanto, de ser uma mudança *sócio-espacial*. As práticas orientadas nessa direção não deverão ser somente práticas sociais sem conteúdo espacial ou espacializante explícito; *práticas espaciais* se fazem incontornáveis, e é por isso indispensável elucidá-las e valorizá-las.³⁰³

A naturalidade com que encaramos o espaço e sua produção faz com que ambos pareçam transparentes, como se revelassem o que são sem segredos. Essa ilusão está em grande parte ligada ao entendimento do espaço como mera consequência do social, um produto colateral dos embates travados ao longo da história. O tempo seria o social; o espaço seria produto das relações sociais que o antecederam e palco das que se desenrolariam. Conferir esse desvalor ontológico social ao espaço significa dizer que ele em nada contribui para compor o fenômeno que é a sociedade. Isso equivale a supor que a sociedade existe mesmo antes de manifestar sua existência. Se esse fosse o caso, não haveria criação social, mas apenas revelação, descobrimento daquilo que já existe antes de sua materialização, e o pensamento contemplativo e regressivo condenado por Bloch seria o único relevante. Contudo, *a sociedade é o que é e como é concomitantemente a como se institui e se manifesta*. O espaço social é, sim, dotado de valor ontológico para a sociedade, porque ele manifesta, condiciona e é condicionado pela disputa estratégica e política, mas não simplesmente lógica, que enseja sua produção. “Em outras palavras, não há lógica de reprodução na prática social e política, nem mesmo existe uma ‘lógica de poder’. Existe uma estratégia, e essa estratégia aplica uma lógica geral (formal) a certos

³⁰¹ LEFEBVRE, *The production of space*, [1974] 2008, p. 365.

³⁰² SOUZA, *Por uma geografia libertária*, 2017, p. 38.

³⁰³ *Ibidem*, p. 337.

objetos, visando a um fim, uma perspectiva”.³⁰⁴ Por ser manifestação da política, é nele que está a evidência da criação social de que Castoriadis tanto falava.

Nesse sentido, vale pensar aqui o que Lefebvre fala sobre as contradições espaciais. Estas, como dito, são a espacialização dos conflitos sociais — por conseguinte, das relações sociais que ensejam esses conflitos. Tais conflitos não preexistem à sua espacialização. A produção do espaço não é algo accidental, mas arena de disputa estratégica que afeta essa mesma disputa, ao mesmo tempo que a esconde porque, afinal de contas, as relações de dominação não podem simplesmente estar escancaradas. Faz parte da instituição social supor-se transparente, necessária e natural, ocultando sua gênese contextual social e, mais ainda, as contradições que representa. Nesse sentido, pode-se dizer que as instituições sociais são tendencialmente ideológicas, obscurecendo suas origens para aparentarem validade universal. A instituição social precisa ser validada pela sociedade como um todo, e isso vale também para a produção do espaço. O fato de que nessa produção há subjugação de grupos sócio-espaciais inteiros em favor de outros não deve ficar evidente. Por isso, a estratégia do apagamento dos conflitos e contradições é adotada. Para que o espaço aparente ser transparente, produto e não processo, objeto e não manifestação de relações, até mesmo as operações construtivas da produção precisam ser encobertas ideologicamente.

A construção ou não de uma rede de esgotamento em um bairro periférico é discursivamente reduzida a uma questão orçamentária: se houver dinheiro público, será feita; se não houver, não será. Mas a simplicidade com que essa parcela da produção do espaço é exposta esconde uma disputa política de poder. Como todos os bens produzidos sob o modo de produção capitalista, essa estrutura sanitária, os serviços para sua instalação e manutenção, assim como as partes que a constituem (tubos de ferro, canos, conexões, alçapões, revestimentos cerâmicos etc.) são lidos como mercadorias a serem adquiridas e instaladas. Nesse sentido, os problemas sociais são mascarados como questões financeiras, razão pela qual seriam resolvidos apenas com mais dinheiro, como se o financiamento público ou a falsa filantropia de bancos e agências internacionais fosse a condição de realização de mudanças na produção do espaço. Há uma disputa política em jogo que impede o favorecimento de regiões habitadas por pessoas carentes de capitais econômico, cultural e político. Obviamente, isso não aparece com tanta clareza, por mais que as imagens de regiões com esgotamento a céu aberto transmitidas na mídia normalmente mostrem características semelhantes das pessoas afetadas: pobres, usualmente pretas e pardas, sem alto grau de escolaridade formal. A reiteração dessas características das populações

³⁰⁴ LEFEBVRE, *The survival of capitalism*, [1973] 1976, p. 28.

afetadas não é uma coincidência; tais populações partilham da condição de vulnerabilidade imposta pelo modo como a sociedade capitalista se organiza. Apesar disso, o desfavorecimento dos vulneráveis, causado justamente por sua vulnerabilidade, por sua falta de poder político, nunca aparece como uma decisão política tomada sob um imaginário que favorece quem já é favorecido. O desfavorecimento, isto é, a falta de atendimento das demandas dessas populações disfarça-se, assim, como uma questão de falta de dinheiro, não falta de poder político para demandar a atuação do Estado. Nesse sentido, o argumento ‘transparente’ da necessidade de fechar as contas públicas apenas obscurece a questão, escondendo ainda mais os opacos abismos sociais e políticos subjacentes.

Como aponta Sérgio Ferro, a fim de que as construções consigam esconder as relações de dominação nos canteiros, existe um esforço operacional de encobrimento do trabalho humano envolvido em sua execução. Assim, para que os gestos operários não maculem a nobreza artística da arquitetura, Michelangelo adota o *stucco* branco liso e apagador de vestígios na Capela dos Médici.³⁰⁵ Há também o interesse de encobrir a contradição entre o saber-fazer detido pelos construtores e sua sujeição formal ao desenho feito pelo arquiteto, suposto detentor do saber máximo da produção espacial.³⁰⁶ Em ambos os casos, existe o conflito espacializado entre, de um lado, a mão de obra que realiza o trabalho e, de outro, aqueles que prescrevem como deve ser a construção — sejam eles os detentores do capital, como Tom Nook e seu império corporativo nunca explicitado, ou arquitetos, engenheiros e artistas a serviço desses detentores, como é o caso de Michelangelo, que representa o capital mesmo não sendo seu proprietário. Há, nas duas situações, espaço social ditado a partir da exaltação de um momento específico, o do espaço concebido, com base em uma cisão artificial, mas imposta como natural, entre projeto, construção e uso (ou consumo). Os conflitos entre trabalhadores e capital são, então, espacializados, manifestando-se como contradições constitutivas do objeto arquitetônico e do processo de produção de espaço, mas uma manifestação velada pela naturalidade com que o fenômeno é encarado. Tudo isso no interior de um magma de significações operantes segundo o qual faz sentido que o espaço seja assim produzido. O objetivo é o ganho de capital com o mínimo de embate possível: prescreve-se o produto, descrevem-se os atributos que confirmarão a eficiência da construção para a obtenção de lucro, desmoraliza-se o saber-fazer dos trabalhadores e removem-se os traços do trabalho humano mal remunerado. A eficiência dita a ciência, como argumenta o ambientalista Claude Alvares. Portanto, se o espaço parecer ser

³⁰⁵ FERRO, *Michelangelo*, [2002] 2016, p. 31.

³⁰⁶ FERRO, *Construção do desenho clássico*, 2021.

“‘puramente’ formal, abstrato de uma abstração racional, é precisamente porque ele já está ocupado, ordenado, já foi objeto de estratégias antigas, das quais nem sempre se encontram vestígios”.³⁰⁷ Se, para Castoriadis, importa o tempo porque a criação social é exercício político, Lefebvre deixa claro como o espaço é político. Afinal, o que é esse encobrimento de vestígios senão uma ocultação ideológica das contradições do imaginário instituído?

Estratégias bem-sucedidas nos conflitos de produção do espaço dão origem a instituições sociais, ou melhor, instituições *sócio-espaciais*, que, a seu turno, passam a fazer parte da matriz de sentido de mundo da sociedade. Ora, aquilo que faz sentido imaginariamente é usualmente vivido sem ser questionado, porque o imaginário abarca o material ao determiná-lo para a sociedade. Assim, não somente questionar o sentido é um avanço para a ruptura com o próprio senso de identidade dos indivíduos, revelando a falta que lhes é inerente, mas também há uma materialidade bastante marcante que, se não inibe, ao menos atrapalha as transformações sociais. O espaço social, por corresponder a um modo de produção que pretende sua própria permanência, cria limitações e condições para a fantástica social e impede sua maturação em função utópica concreta. Isso contribui para a reprodução das relações de produção e, por conseguinte, de sua manifestação, de tal maneira que mesmo a produção de imagens fica obstada.

De fato, o poder de reprodução é tão forte que há risco de que mesmo imagens de transformação sejam experimentadas apenas pela catarse que promovem, mas não como ideais de autoexpansão provocadores da mudança social — e aqui os games, com o fator diversão, entram com bastante potência. Não são poucos os games que trabalham com imagens provocadoras, como é o caso do já referido *Detroit: Become Human*. Uma das metáforas nada sutis dos games consiste em uma ação de desenvolvimento da narrativa logo no início da aventura de Markus, quando este último, um androide de pele morena, ao pegar o transporte público, precisa ficar junto com os demais androides, segregado na parte posterior do veículo. É bastante evidente a alusão ao racismo no transporte público e à figura de Rosa Parks, ativista negra norte-americana que se recusou a ceder seu lugar a um homem branco no ônibus em 1º de dezembro de 1955, fagulha do início da luta antissegregacionista nos Estados Unidos da América — tanto que Markus, e não um dos demais androides protagonistas da trama, é quem assume a liderança da revolução. Quando o jogador experimenta a vida digital de Markus e seu intento revolucionário, será que isso apenas apazigua seu ânimo rebelde, será que insufla seu sonho diurno crítico por um mundo mais justo ou será que o questionamento sobre essas questões nem sequer aparece?

³⁰⁷ LEFEBVRE, *Espaço e política*, [1972] 2016, p. 60.

Identificar como as significações operantes imaginárias e as condições sociais de existência aparecem — ou não — nos mundos digitais pode fornecer pistas sobre o tipo de influência que os games podem provocar.

De todo modo, retornando à questão da inevitável espacialização das relações sociais, podemos pensar que aproximações nesse sentido estão presentes já nos primórdios do socialismo científico. Quando Engels descreve a situação da classe trabalhadora na Inglaterra, ele não o faz somente com abstrações, mencionando instituições que sustentam a exploração aviltante que denuncia.³⁰⁸ Suas descrições são gráficas porque essa relação de exploração manifestava-se de maneira crua. Como ele mesmo afirma: “não me interessava um conhecimento apenas *abstrato* de meu tema — eu queria conhecer-vos [trabalhadores] em vossas casas, observar-vos em vossa vida cotidiana, debater convosco vossas condições de vida e vossos tormentos; eu queria ser uma testemunha de vossas lutas contra o poder social e político de vossos opressores”.³⁰⁹ É opressão espacializada em habitações insalubres, condições nefastas para qualquer vida, principalmente humana, manifestando uma sociedade cujas significações imaginárias definiam o sentido desse *nonsense* que é a prevalência do capital sobre as pessoas, expropriadas de sua autonomia e dependentes exclusivamente de seu salário num ambiente de divisão social do trabalho que estabelece hierarquias e recompensas desproporcionais — algo que ainda não mudou muito.

As poucas centenas de casas próprias da velha Manchester foram abandonadas há muito por seus primitivos habitantes; foi a indústria que fez com que fossem ocupadas pela massa de operários que hoje moram nelas; foi a indústria que cobriu de construções cada espaço livre entre as velhas casas, a fim de abrigar aí as massas que compelia a abandonar os campos e a Irlanda; foi a indústria que permitiu aos proprietários desses estúbulos alugá-los a altos preços, como se fossem habitações humanas, explorando a miséria dos operários, minando a saúde de milhares de pessoas e enriquecendo-os apenas a eles, os proprietários; foi a indústria que fez com que o trabalhador, recém-liberado da servidão, pudesse ser utilizado novamente como puro e simples instrumento, como *coisa*, a ponto de ter de se deixar encerrar em cômodos que ninguém habitaria e que ele, dada a sua pobreza, é obrigado a manter em ruínas. Tudo isso é obra exclusiva da indústria, que não poderia existir sem esses operários, sem a sua miséria e a sua escravidão.³¹⁰

Essa é uma contradição espacial mais que evidente para provar que as relações de produção são manifestadas espacialmente: a força de trabalho precisa de moradia para se

³⁰⁸ Engels certamente não ignora que há leis que sustentam a exploração: “E a esses infelizes, entre os quais nem sequer os ladrões esperam encontrar algo para roubar, as classes proprietárias, por meios legais, como os exploram!” (cf.: ENGELS, *A situação da classe trabalhadora na Inglaterra*, [1845] 2010, p. 72). Mas ele nota a realidade concreta manifestada nas condições paupérrimas e precárias das habitações operárias, e as descreve.

³⁰⁹ ENGELS, *A situação da classe trabalhadora na Inglaterra*, [1845] 2010.

³¹⁰ *Ibidem*, p. 96.

reproduzir e manter vivo o domínio de um capital que não atua em prol da sobrevivência da força de trabalho.

No presente, basta recorrer ao estudo de Lúcio Kowarick intitulado *A espoliação urbana* para se ter uma amostra da atualidade do ciclo de reprodução do modo de produção mediante a espoliação exercida sobre as classes mais pobres. Esse processo “é o somatório de extorsões que se opera através da inexistência ou precariedade de serviços de consumo coletivo que se apresentam como socialmente necessários em relação aos níveis de subsistência e que agudizam ainda mais a dilapidação que se realiza no âmbito das relações de trabalho”.³¹¹ Por exemplo, o acesso de trabalhadores a moradias em bairros afastados dos grandes centros de oferta de trabalho já é um prejuízo à classe operária; soma-se a isso a precariedade dos transportes entre esses locais de moradia e os locais de trabalho, com demoras extensas, veículos lotados e estradas mal construídas, e fica reluzente como a exploração que se exerce sobre os mais pobres é por eles mesmos custeada, direta ou indiretamente.

Até aqui, enfatizei bastante como as relações de produção afetam a produção do espaço e vice-versa — o que é, em linhas (muito) gerais, a tese lefebvrea. Para ele, o foco era necessário: a reprodução das relações de produção é núcleo de sua análise porque ela confere uma referência analítica que não é mais “externa e parcial [à sociedade capitalista], mas interna e global”.³¹² Porém, para Marcelo Lopes de Souza, Lefebvre seria excessivamente materialista em sua teoria. Focado na crítica da sobrevivência do capitalismo, não teria dado a devida importância às demais relações sociais.³¹³ Essa, contudo, me parece uma crítica injusta. A tarefa a que se propôs Lefebvre foi desmistificar o espaço social e revelar as relações sociais que o conformam.³¹⁴ Se as relações de produção adquirem maior vulto do que, por exemplo, as relações religiosas ou familiares, isso revela mais o imaginário sócio-espacial imperante de nossa sociedade do que um corte proposital de Lefebvre, apresentando algum tipo de ‘hierarquia’ entre as relações sociais na qual as de produção aparecem como prioritárias para ele especificamente. Talvez essa mesma justificativa pudesse ser aplicada até aos escritos de Marx e Engels mencionados anteriormente, razão pela qual não é válido acusar esses autores de economicismo como se nada mais fosse, para eles, relevante. Eles conferem, sim, grande atenção à produção material, mas, como observa o próprio Castoriadis, fazem-no por estarem submetidos ao

³¹¹ KOWARICK, *A espoliação urbana*, [1979] 1983, p. 59.

³¹² LEFEBVRE, *The survival of capitalism*, [1973] 1976, p. 29.

³¹³ SOUZA, *Por uma geografia libertária*, 2017, pp. 37–39.

³¹⁴ LEFEBVRE, *The production of space*, [1974] 2008, p. 89.

imaginário capitalista em que a produção aparece como principal motor das principais significações operantes da sociedade de onde derivam suas ideias.

Por exemplo, a ideia de que em todas as sociedades o desenvolvimento das forças produtivas “determinou” as relações de produção e, em consequência, as relações jurídicas, políticas, religiosas etc., pressupõe que em todas as sociedades existe a mesma articulação das atividades humanas, que a técnica, a economia, o direito, a política, a religião etc., são sempre e necessariamente separadas ou separáveis sem o que esta afirmação é desprovida de sentido. Mas isso é extrapolar ao conjunto da história a articulação e a estruturação próprias da *nossa* sociedade, que não têm forçosamente um sentido fora dela.³¹⁵

É pelo fato de estar atrelado a essa concepção que, para Castoriadis, Marx não ultrapassa o sociocentrismo de sua interpretação e, assim, oferece “previamente uma dialética da história, pronta ou quase pronta”, culminando na revolução do proletariado, que é “classe universal e [...] por não ter interesses particulares para fazer valer que pode tanto realizar a sociedade sem classes, como ter um ponto de vista ‘verdadeiro’ sobre a história passada”.³¹⁶

Entretanto, mesmo diante dessa crítica, a relevância que Marx e, por conseguinte, Lefebvre conferem à produção revela, no mínimo, o núcleo do imaginário a partir do qual estudam e analisam a sociedade. Não é uma escolha arbitrária e gratuitamente economicista ou materialista, mas uma ênfase pautada em impressões concretas sobre a vida social a partir das significações operantes imaginárias de seu contexto.

Além disso, é importante destacar que Lefebvre não usa ‘produção’ no mesmo sentido que Marx, que fala de uma ‘esfera da produção’ em contraste àquelas da circulação e da distribuição. Lefebvre refere-se à produção do mundo humano, portanto de algo muito além da produção material, remetendo a relações sociais de diversos matizes, como produção da linguagem, da história etc. — nesse sentido, muito mais afeito à interpretação castoriadiana de recusar a primazia do econômico sobre as demais esferas da vida social.

Com base nisso, importa acentuar que os conflitos sociais são mais amplos do que apenas as relações de produção de bens e serviços. Esses embates dizem respeito à miríade de relações sociais que produzem o espaço social integral. Certamente, dado que a sociedade é uma complexa rede de relações interconectadas graças a um magma nuclear de significações operantes igualmente magmáticas (fluidas, em permanente processo de solidificação e liquefação), é possível argumentar que relações sociais de qualquer natureza sempre podem ter ao menos um pé nas relações de produção ou, no mínimo, nas relações de reprodução da força de

³¹⁵ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 36.

³¹⁶ *Ibidem*, p. 49.

trabalho responsável pela produção. Mas, para os fins deste trabalho, isso seria perder tempo com uma discussão cuja resposta já está dada: a sociedade é uma totalidade contraditória. Suas partes, momentos ou dimensões se inter-relacionam. Portanto, discutir até que ponto uma relação social de fundo religioso tem ou não a ver com a produção de fábricas de bebidas alcoólicas pode ser bastante útil para uma pesquisa de antropologia que pretenda relacionar geração de empregos, aumento do alcoolismo e crescimento do movimento neopentecostal no Brasil, mas talvez não tenha o mesmo peso para uma pesquisa cuja discussão remete à integração da sociedade sob um imaginário sócio-espacial nuclear e hegemônico.

Há relações sociais que são bastante distantes, de forma geral, do modo de produção propriamente dito, mas, mesmo assim, impactam a produção do espaço. Souza, a esse respeito, apresenta o exemplo do reconhecimento, por uma tribo, da divindade de uma cachoeira.³¹⁷ Reconhecido seu status divino, a existência desse corpo hídrico implicará certas práticas sócio-espaciais que nem sequer seriam consideradas por um grupo que não enxergasse aí uma divindade. Há, porém, evidente produção de espaço, e mais: de espaço *social*, entendido como “*espaço geográfico apropriado, transformado e produzido (econômica, simbólica e politicamente) pela sociedade*”.³¹⁸ Conectar esse fato social ao trabalho ou ao modo de produção dessa sociedade tribal é possível, mas talvez não seja necessário. No capitalismo, as relações de produção ocupam posição central, razão pela qual as demais relações sociais são, direta ou indiretamente, determinadas por elas. Outros modos de produção não têm (tiveram ou teriam) esse poder de determinação da realidade social a partir desse centro. No exemplo dado por Souza, o que sustenta a situação é sua coerência com o imaginário sócio-espacial da tribo, que não é determinado por suas relações de produção porque estaríamos falando aí de outro modo de produção. Há arranjos sociais (instituições) que regem como devem ser as práticas (aspecto funcional) e que, ao mesmo tempo, são imagens que remetem a uma significação maior do que a sua existência isolada (aspecto simbólico). Tendo em vista essas questões, importa dizer que, quando falo da reprodução das relações sociais como produção do espaço, não me refiro somente às relações de produção de bens e serviços, mas a todo o conjunto de relações que compõem determinada sociedade.

Para não me afastar muito do objeto de pesquisa desta tese, é interessante apresentar um game que seja próximo dessa alternativa de leitura complexa das relações sociais totais. Esse game, a meu ver, seria o *Sid Meier's Civilization VI* — ou *Civ VI* como é popularmente chamado.

³¹⁷ SOUZA, *Por uma geografia libertária*, 2017, p. 39.

³¹⁸ *Ibidem*, p. 30.

Desenvolvido pela Firaxis Games, *Sid Meier's Civilization VI* é, como seu nome indica, o sexto game de estratégia por turnos da série. Lançado inicialmente para computadores em 2016, saiu posteriormente para outras plataformas, possuindo, até o momento, contando a versão básica do game e suas adições posteriores,³¹⁹ cinquenta civilizações diferentes cuja evolução histórica o jogador pode controlar. O jogo pertence ao subgênero de estratégia conhecido como *4x*, abreviação para *Explore, Expand, Exploit and Exterminate* (explorar, expandir, extrair e exterminar).

No game, o jogador, assume o papel de um líder histórico, podendo escolher entre figuras como Ghandi, Simon Bolívar, Cleópatra ou até mesmo Dom Pedro II, entre outros. Além disso, o jogador também escolhe, ao iniciar uma partida, uma civilização, que pode ou não ser a mesma do líder histórico selecionado. Cada uma das figuras históricas tem uma habilidade própria e bônus específicos que podem ser utilizados ao longo do jogo, de maneira estratégica, para conceder vantagens ao jogador. A ordem de jogo se dá com base em turnos, dentro dos quais caberá aos participantes realizar ações como movimento de peças pelo mapa, operações de extração de minério, construção de cidades ou monumentos etc. O jogador, então, controla uma civilização desde seus primórdios, avançando até a era moderna, e o faz em disputa contra outros líderes históricos, que podem ser controlados pelo computador ou por outros jogadores.

Apesar de todos os aspectos interessantes do game, neste momento o que mais me interessa é falar sobre as condições de vitória no jogo. Em *Civ VI*, há várias condições disponíveis, dentre as quais as principais são:

Vitória por dominação: o jogador deve conquistar e capturar a capital de todas as outras civilizações em jogo, derrotando-as militarmente;

Vitória por ciência: o jogador precisa construir e lançar o projeto espacial correspondente à versão do game que esteja jogando, seja ele o Projeto Apolo ou o Projeto Exoplanetas, tornando-se, assim, a primeira civilização a colonizar Marte ou outro planeta;

Vitória por Cultura: o jogador precisa criar uma civilização com grande poder cultural, atraindo turistas de outras civilizações, bem como obtendo artefatos culturais e construindo maravilhas globais;

Vitória por Religião: o jogador precisa espalhar sua religião pelo mundo, tornando-a a religião dominante em todas as demais civilizações, convertendo cidades ao longo do globo;

Vitória por Pontuação: o jogador com a maior pontuação total ao encerramento do número de turnos de uma partida (e são muitos, com partidas durando horas e horas!), considerando fatores como tamanho do império, conquistas culturais e militares, desenvolvimento científico etc.

³¹⁹ Afinal, hoje em dia, para maior obtenção de lucros é comum que sejam oferecidos pacotes de expansão para muitos games. Tais pacotes são conhecidos como *DLC*, ou *downloadable contents*, e podem ou não ser adquiridos pelo jogador para além da compra do pacote básico de jogo.

Esse game, sem sombra de dúvidas, é marcado por significações operantes imaginárias bem próprias da sociedade contemporânea ocidental, tais como a crença no desenvolvimento tecnológico social, as práticas neoextrativistas que recorrem à Terra como simples fonte de recursos e objeto de ações colonizadoras, sendo a dominação alheia o objetivo regente da maior parte de condições de vitória possíveis. Porém, nele é possível perceber que não há, em linhas gerais, uma redução total à produção material e econômica como núcleo único para estabelecer a ‘vitória’ de uma civilização. É fato que, independentemente da condição de vitória buscada, o jogador sempre precisa lidar com a visão bastante capitalista de administração de recursos (minerais, de alimentação e financeiros, por exemplo), e a própria ideia de ser necessário haver *um vencedor* só faz sentido diante de significações imaginárias que reforcem a competição e o êxito individual. Nessa linha, quando Janet Murray fala sobre a limitada expressividade política dos games, ela critica como as possibilidades de vitória do primeiro *Sid Meier’s Civilization*, de 1991, sempre enfatizam a competitividade.

Por que a dominação global deveria definir a civilização vencedora do jogo ao invés de, digamos, a capacidade de oferecer habitação e escolaridade universais? Por que não fazer do fim da fome no mundo uma condição para a vitória? Por que o propósito do jogo é competir com outros líderes ao invés de cooperar para o benefício de todas as civilizações, sem colocar em risco a segurança de nenhum dos países?³²⁰

Esse aspecto não se modificou na versão mais recente dos games da série, o que o torna bastante passível de crítica nesse sentido. Porém, para o que interessa neste momento, a existência das múltiplas condições de vitória, ultrapassando a mera dominação econômica, permite argumentar como foi programada pelos desenvolvedores uma quebra (relativa) de hierarquia entre as relações de produção e as demais relações sociais. Castoriadis não jogou *Animal Crossing* e talvez a estética *chibi* não o convencesse, mas talvez *Civ VI* o houvesse cativado, mesmo com todos os problemas.

Especulações sobre a personalidade gamer de Castoriadis à parte, vale dizer que, apesar da ênfase que concedo à fantástica social, é preciso recuperar a ideia de que as consciências individuais existem e que elas atuam sobre a conformação do social, ainda que não o controlem porque o social é o que emerge da interação entre diferentes e da alteridade. O social existe, mas ele não é uma entidade dotada de mente ou percepção. A imaginação é uma capacidade humana. “Imaginação é a intermediária entre percepção e pensamento. Portanto, ainda que todo conhecimento seja fundamentalmente derivado das impressões sensíveis, não é de maneira crua

³²⁰ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 93.

que o pensamento nelas trabalha, mas após elas terem sido tratadas pela, ou absorvidas na, faculdade imaginativa. É a parte criadora-de-imagens da alma que torna os processos elevados de pensamento possíveis”.³²¹

Por isso, por mais que não seja viável condicionar o social a reflexos biofisiológicos humanos ou à adesão psíquica a imagens individuais, não é possível também desconsiderar o papel da consciência individual na produção de representações que afetam a reprodução ou a transformação do social — afinal, como dito antes, a função utópica concreta depende dos sonhos diurnos com base nas condições sociais de existência. Claro que isso não significa que a simples existência de um discurso inovador seja capaz de transformar a sociedade. O indivíduo sozinho pode criar apenas fantasmas, como afirma Castoriadis; e discurso e ideologia não agem por si mesmos, como aponta Lefebvre. Entretanto, creio que a transformação social precisa de ao menos uma fagulha de imaginação, que é atribuição individual (pelo sujeito isolado ou por grupos de interesses alinhados). A imaginação pode traçar os ideais que direcionam ou no mínimo nutrem a ação presente. De fato, mesmo que a imaginação não atue sobre os processos de reprodução ou transformação social, essas representações pelo menos *revelam* o social e suas significações operantes — afinal, elas são essas construções mentais elaboradas dentro de um sentido de mundo, que é socialmente instituído.

Quando Silke Kapp especula sobre os canteiros de obras nas utopias de autores como Thomas More e William Morris, fica claro como nos sonhos de outros lugares há marcas de significações operantes contemporâneas aos autores que os descrevem — tanto para as confirmar, quanto para a elas se contraporem.

As utopias são movidas pelo “intuito de criticar e às vezes satirizar as condições da sociedade em que vivem o autor e seus potenciais leitores de primeira hora”.³²² Justamente por terem esse objetivo crítico contextual, as suas lacunas ou pressuposições indicam muito sobre o temperamento de quem as escreve e sobre o contexto social no qual elas vêm a público. “Examinar a literatura utópica quanto à produção material do espaço que ela pressupõe significa virá-la ao avesso e ver em que medida a ordem social ali proposta difere da ordem social real ou, pelo contrário, persiste nas suas obliterações e nos seus expedientes de dominação. Ao mesmo tempo, essa reflexão faz aparecer contradições a que todo intento de reforma ou revolução social está sujeito”.³²³

³²¹ YATES, *The art of memory*, [1966] 1999, p. 32.

³²² KAPP, *Canteiros da utopia*, 2020, p. 23.

³²³ *Ibidem*, p. 25.

Assim, quando More cita o relato de Rafael Hitlodeu sobre Utopia, descrevendo como Utopos, o conquistador, impõe a uma turba e a seus soldados que procedam ao corte do istmo, a fim de separar a ilha do continente, ele demonstra como Utopos estabelece a heteronomia no canteiro de obras como ordem instituída para a execução do empreendimento hercúleo. O conquistador o faz igualmente quando planeja a intricada rede de estradas de Utopia, em que a produção do espaço também é dominada por uma força externa àquela dos braços e pernas que a executam.³²⁴

Se há estradas em Utopia e se Utopos tiver comandado pessoalmente sua construção, ela deve ter se dado mais ou menos dessa mesma maneira. Isso significa que, antes de se tornar “o melhor estado de uma república”, onde todos são (quase) iguais, a ilha foi um grande canteiro de obras brutas, com um planejador geral, um estafe de técnicos militares e um batalhão de trabalhadores sujeitos ao seu comando.³²⁵

Thomas More busca criticar a sociedade inglesa mediante a descrição de uma sociedade diferente e superior, mais pacífica e mais humana — ainda que com uma grande dose de ironia contra a sociedade que lhe é contemporânea. Porém, ao não questionar a produção do espaço em Utopia, deixando-a apenas implícita ou pressuposta, acaba por revelar algo que está além de sua consciência individual: evidencia práticas socialmente compartilhadas, imaginariamente instituídas e, por esse motivo, raízes a partir das quais constrói sua representação individual de um lugar fictício, imaginado.

Ainda que as propostas de More de relações sociais diferentes daquelas com que convive no seu cotidiano de cidadão britânico do século XVI deixem claro que a fantástica individual não é impedida pelo imaginário instituído e que, de fato, os sonhos diurnos voluntariamente trabalhados para a criação de uma imagem complexa são nutridos pelo imaginário de quem os tem, as lacunas presentes em suas representações do ‘melhor estado de uma república’ revelam significações operantes que ele talvez nem sequer saiba que afetam sua imaginação. E, se isso aconteceu com Thomas More anos e anos antes da invenção do cinema, da internet e do *SimCity*, o que dizer do que se passa conosco em pleno século XXI?

Afinal, nas palavras do teórico dos games Graeme Kirkpatrick, “[o]s fatores que mais afetam nossa experiência histórica específica do imaginário social são os meios de comunicação através dos quais nós compartilhamos e distribuimos ideias em um registro social”.³²⁶ Se não há um imaginário social sem sua manifestação espacial, então essa máxima deve valer para o

³²⁴ Ibidem, pp. 43–46.

³²⁵ Ibidem, p. 47.

³²⁶ KIRKPATRICK, *Computer games and the social imaginary*, 2013, p. 15.

imaginário sócio-espacial de que estou falando. Por mais que a experiência espacial material seja determinante para a compreensão e apropriação dos espaços vivenciados, seria arriscado supor que, na contemporaneidade hiperimagética e conectada, as imagens veiculadas midiaticamente são supérfluas. Elas criam ou, no mínimo, reforçam expectativas e sentidos que os membros da sociedade constroem acerca do espaço social.

4 DO AGÔN AO GAME

4.1 História recente de uma nova mídia

Na vida já fui muitas coisas. Ainda criança, fui prefeito de uma cidade em crescimento em *SimCity*. Fui um lutador de rua japonês, capaz de lançar projeções de energia com as mãos nas batalhas em *Street Fighter II*. Lutei contra gangues violentas em *Double Dragon*, *Final Fight* e *Streets of Rage*, limpando a cidade da ameaça criminosa que os bandidos representavam. Fui um recruta da força policial de Raccoon City durante um surto de infecção zumbi que assolou a cidade em *Resident Evil 2* e logo em seguida uma policial experiente, agente do S.T.A.R.S., Special Tactics and Rescue Service (Serviço de Táticas Especiais e Resgate), grupo policial de elite, encarregada de descobrir o que havia provocado aquela catástrofe na cidade em *Resident Evil 3*. Também fui um agente secreto experiente da NSA, a National Security Agency (Agência de Segurança Nacional), me esgueirando pelos corredores da embaixada americana no Timor-Leste para salvar reféns de um grupo de mercenários em *Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow*. Já fui o Cavaleiro das Trevas, planando sobre as ruas de Gotham City para combater o crime em *Batman: Arkham City*, e o Amigão da Vizinhança, balançando entre prédios com as minhas teias para parar bandidos em *Marvel's Spider-Man*. Fui também um assassino treinado encarregado da missão de impedir que a polícia e os templários atrapassem Karl Marx de fazer um discurso aberto para o operariado londrino em *Assassin's Creed: Syndicate*. Em todas essas situações, estive em lugares distintos, e, ao longo dos anos, pude ver como o espaço nos games se modificava, abrangendo aspectos cada vez mais complexos, tornando-se cada vez mais belamente renderizado, com mais e mais alternativas de exploração do ambiente digital. Mas, para ter chegado aonde chegou, essa mídia passou por várias transformações no curto período de sua existência. E a sua abordagem pela academia, de maneira séria e compromissada, é ainda mais recente.

Não faz muito tempo que games e academia começaram a se dar as mãos. A conturbada relação que existe entre os games, a violência e o militarismo em sua origem talvez explique um pouco as reticências quanto ao interesse de se aproximar dessa mídia. Games são constantemente associados a ações violentas praticadas por pessoas no mundo real graças ao modo como retratam casualmente violência.¹ Como muitos deles abordam a temática do combate

¹ No artigo jornalístico intitulado “Call of duty anniversary: top 10 most controversial moments of violent shooter game”, Alex Wynick cita o caso de Anders Breivik, um assassino que matou setenta e sete pessoas na Noruega em um tiroteio em massa. Segundo o autor, Breivik passou meses aprimorando suas habilidades com o rifle no

armado e de inspiração militar, o mito de serem causadores de violência real encontra mais justificativas do que questionamentos. Há ainda o fato de que, como revela Graeme Kirkpatrick, a experiência estética específica dos games está ligada a um envolvimento necessário do jogador com as ações realizadas no mundo digital: o que faz do game uma mídia específica é o fato de que a experimentação de sensações a partir desse meio expressivo demanda do jogador que assuma uma postura ativa, realizando ações mediante o apertar de botões numa interface de controle.² Mas a lição de Janet Murray deve ser ouvida. Segundo essa autora, de fato, quando jogamos, “[n]ão ficamos apenas observando as batidas e os roubos de carros no popular videogame *Grand Theft Auto*, nós os cometemos. [...] É perturbador, mas é claramente faz de conta”.³

O mais provável, porém, é que os games simplesmente sofram os efeitos do já histórico preconceito contra as novidades — ironicamente ainda presente em uma sociedade permanentemente em busca de produzir novas necessidades e bens de consumo aptos a saná-las.

A diferença talvez seja a novidade que os *games* representam. De maneira análoga ao que aconteceu outrora com o cinema, o rádio, a televisão e o vídeo — apenas para citarmos exemplos mais contemporâneos — os games talvez estejam passando por um processo de “aceitação social”. Cada época à sua própria maneira parece eleger seu “vilão social” ou “bode expiatório” para manifestar suas preocupações e indagações quanto a uma série de questões consideradas “problemáticas” ou “inadequadas”.⁴

Assim, por se tratar de uma mídia muito popular, mas ainda bastante recente, os avanços gráficos e de mecânicas de jogo escondem um fato subjacente aos games: nós ainda não sabemos ao certo como eles se inserem na sociedade, seus efeitos e potenciais, e isso instiga o receio quanto a eles. Como afirma Murray, “[t]odas as artes de representação podem ser consideradas perigosamente ilusórias — e quanto mais fascinantes, mais perturbadoras elas são” — uma afirmação bem próxima daquilo que Bloch fala sobre a criação de imagens sociais a partir dos jornais, livros etc. e seu poder provocador de apresentar imagens alternativas. Nesse sentido, em meados de 1970 e 1980, “o mesmo medo provocado pelo advento do cinema e da televisão começou a se fazer sentir contra os videogames, que adicionaram a interatividade aos encantamentos sensoriais da visão, do som e do movimento”. Para os críticos da mídia, a estimulação

game *Call of Duty 4: Modern Warfare* para adquirir a destreza necessária para executar seu plano doentio (WYNICK, *Call of duty anniversary*, 2013, on-line). Para mim, é evidente que Anders Breivik, terrorista cristão de extrema-direita, era o problema, não o game. Mas histórias associando uma coisa e outra não são incomuns.

² KIRKPATRICK, *Controller, hand, screen*, 2009, p. 130.

³ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 9.

⁴ NESTERIUK, *Jogo como elemento da cultura*, 2007, p. 76.

intensa e fácil dos games seria “uma ameaça aos prazeres mais reflexivos da cultura impressa”, esquecendo-se de que toda nova mídia sofre essa mesma crítica.⁵

Assim, na atual conjuntura, se, por um lado, há quem defenda que games violentos instigam comportamentos violentos, como afirmam os psicólogos Craig Anderson, da Universidade de Ciência e Tecnologia de Iowa, e Karin Dill, da Lenoir-Rhyne College, com estudos que muitas vezes propõem uma exacerbação de resultados obtidos no ambiente controlado de laboratório, sem considerar as questões socioeconômicas e espaciais (isto é, as relações sociais totais) que circundam os sujeitos investigados,⁶ há quem defenda o completo oposto: os games podem ser instrumentos de transformações sociais positivas — esse é o caso da teórica e desenvolvedora de games Jane McGonigal.

É preciso ter em mente que McGonigal tem uma perspectiva bastante romântica acerca dessa mídia. Ela propõe que os jogos de videogame têm o poder de fazer com que nos agrupemos em torno de objetivos comuns, de maneira solidária, principalmente em jogos que ela qualifica como “pró-sociais”. A seu ver, “quanto mais ajudamos nos jogos, mais ajudamos na vida. E, portanto, há boas razões para acreditar que, quanto mais apreciamos estar a serviço das causas épicas nos mundos virtuais, mais poderemos nos descobrir contribuindo para esforços épicos no mundo real”.⁷

Para essa autora, o caráter mais rico dos jogos de videogame está na variedade e na intensidade do *feedback* que é repassado ao jogador. Por se tratar de um mundo digital que visual e auditivamente se atualiza a partir dos atos do jogador, graças ao processamento computacional do apertar de botões num controle, os games dão respostas imediatas e perceptíveis aos comandos do jogador, envolvendo-o diretamente em tarefas que efetivamente afetam o mundo — ainda que um mundo digital. Essa alta responsividade associa-se à simplificação dos comandos para executar ações complexas. Eu não preciso necessariamente ter treinamento militar para pilotar uma aeronave ou um helicóptero de guerra para fazê-lo numa partida de *Battlefield V*, game de tiro em primeira pessoa ambientado na Segunda Guerra Mundial. Com a interface de controle simplificada de um joystick ou pela combinação entre mouse e teclado, tenho tudo aquilo de que necessito para ser um eficiente piloto nos conflitos bélicos do ambiente digital — bom, talvez não totalmente eficiente sem algum treino, o que acaba gerando alguns xingamentos ocasionais dos demais jogadores do meu time quando eu derrubo o helicóptero que estou pilotando com todos eles dentro, mas certamente é um processo bem mais simples do

⁵ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, pp. 33, 36.

⁶ VIDEOGAMES estimulam violência, 2000.

⁷ MCGONIGAL, *A realidade em jogo*, [2011] 2012, pp. 43, 20–21, 122.

que a habilidade técnica que devo adquirir para ascender aos ares numa máquina de guerra no mundo real. De qualquer maneira, essa combinação entre respostas audiovisuais computacionalmente processadas e a facilidade simplificada da execução de tarefas é o que, conforme McGonigal, permite aos jogadores experienciarem o fluxo (ou *flow*, conceito do psicólogo croata Mihály Csíkszentmihályi que remete a um estado mental altamente focado) quase imediatamente: não é difícil começar a jogar muitos games e, por mais que haja um aumento no grau de complexificação de mecânicas e sistemas de jogos à medida que a técnica permite a programação de ações mais detalhadas, usualmente é bem fácil ter uma noção dos comandos necessários para jogar um game pela diversão, e não para fins profissionais (portanto, excetuando-se atletas de *e-sports*). Por conseguinte, como o jogador estaria envolvido graças a esse foco hiperbolizado, para a autora as experiências de satisfação com comportamentos heroicos e atos solidários no mundo do game poderiam instigar comportamentos solidários na vida real. Não que ela acredite que jogar um jogo deixará as pessoas mais felizes e isso mudará o mundo, mas McGonigal supõe que tarefas árduas da vida real podem ser tornadas mais prazerosas se incluídas em jogos, principalmente em se tratando de ARGs (*Augmented Reality Games*, ou games de realidade aumentada).⁸

[o conceito de ARGs] está provocando ideias inovadoras sobre como combinar o que mais gostamos a respeito de jogos e o que mais queremos de nossas vidas reais. [...] Em outras palavras, os ARGs são jogos aos quais nos dedicamos para obter mais da vida real, em oposição a jogos com os quais pretendemos escapar da realidade. Os criadores de ARGs querem que participemos ao máximo em nossas vidas cotidianas, da mesma forma que fazemos em nossas vidas nos jogos. [...] Qualquer projeto ou hobby desafiador no qual estejamos trabalhando se beneficiaria com um *feedback* semelhante ao dos jogos e com o suporte oferecido pelo ambiente.⁹

Sem dúvidas, há otimismo aí, mas não o otimismo militante revolucionário baseado em questões concretas de Bloch, voltado à valorização do sujeito político e à transformação das relações de produção. O que se apresenta na leitura de McGonigal é uma esperança enfaticamente a-histórica, que desconsidera como qualquer transformação social não depende apenas de um motor subjetivo. A transformação social passa pela criação de imagens alternativas e pela busca de sua concretização, mas isso não é uma questão de tornar a vida suportável pela sua gamificação, nem mesmo se trata de cativar a vontade dos indivíduos como se fossem apenas consumidores passivos de entretenimento. A vontade transformadora é condição necessária, mas não bastante para uma mudança sócio-espacial eficaz. Essa vontade instiga a imaginação

⁸ Ibidem, pp. 33, 49–50, 157.

⁹ Ibidem, pp. 131, 170.

radical, mas o que a autora sugere chega muito próximo de anular o político no sujeito, tomando-o não como produtor de sua realidade, e sim um consumidor da vida gamificada que lhe é oferecida em troca de trabalho. Bem longe disso, se o objetivo é transformar a sociedade, é preciso alterar as instituições e o imaginário que as sustenta.

Mas a postura de McGonigal mostra que, no mínimo, há o contraponto àquela primeira visão mostrada anteriormente, bem mais pessimista, que enxerga nos games apenas um potencial transformador negativo. O que isso indica? A meu ver, que ainda não sabemos ou — o que me parece fazer mais sentido — que não há uma resposta ‘verdadeira’ e final sobre o tema. Games são complexos. Complexos e recentes.

A história dos games, conforme Jamie Woodcock, remonta a experimentos com a produção de um computador chamado *Nimatron* como o primeiro jogo eletrônico ainda em 1940, avançando, na década de 1950, com experimentos — e não ainda como jogos comerciais — nas mãos de cientistas como Alan Turing, produzindo games de xadrez. Contudo, “[a] base tecnológica dos jogos eletrônicos foi estabelecida pelos militares estadunidenses”.¹⁰

Esses primeiros jogos ligados ao complexo industrial-militar foram posteriormente consolidados em 1955 com a implementação do jogo militar de guerra *Hutspiel*, que simulava uma guerra entre a Otan e a União Soviética, representados, respectivamente, por figuras azuis e vermelhas.¹¹

Vale dizer desde logo que os contatos entre o complexo industrial-militar não existiram apenas nos primórdios dos videogames. Atualmente, nos Estados Unidos, continua havendo uma relação bastante estreita entre ambos, seja mediante a criação de games como ferramenta de recrutamento e treinamento, seja mesmo com a prestação de consultoria por militares e ex-militares para que se possa obter cada vez mais realismo nos games, o que às vezes pode ter consequências negativas.¹² Woodcock, a esse respeito, exemplifica o caso do jogo *Medal of*

¹⁰ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, pp. 46–47.

¹¹ *Ibidem*, p. 48.

¹² Além de situações como a de Anders Breivik, citada na nota 1 deste capítulo, existe a relação indireta com o militarismo. Esse é o caso do financiamento da indústria armamentista pela produção de games que apresentam armas de fogo realistas. Em busca de experiências condizentes com a realidade, muitas desenvolvedoras de jogos de videogames precisam pagar royalties ao utilizarem a imagem de uma arma projetada e fabricada por uma empresa do mundo real (WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, pp. 104–108). Esse contato indireto entre games e militarismo se revela na presença de designers de *games* em conselhos militares. “O sucesso de jogos contemporâneos como *Call of Duty* tem também tornado o relacionamento entre a indústria de jogos e a indústria militar cada vez mais recíproco. Dave Anthony, o escritor e produtor dos jogos da série *Call of Duty*, foi convidado a participar do Atlantic Council — um *think tank* estadunidense que ‘aconselha sobre o futuro dos conflitos desconhecidos’. Por participar da realização de um jogo sobre o futuro da guerra, Anthony começou, então, a participar do atual planejamento dos conflitos futuros. Sua primeira sugestão foi próxima de casa: a ‘introdução de uma tropa de elite escolar, soldados dos Estados Unidos à paisana, cujo dever seria proteger as escolas’” (WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 108).

Honor: Warfighter, em que o uso da força especial dos SEALs da marinha norte-americana “envolveu, aparentemente, a divulgação de informações confidenciais, acarretando uma carta de repreensão oficial”.¹³

Somente em meados da década de 1960 foi vislumbrada a possibilidade de que essas simulações não fossem apenas instrumentos para calcular o apocalipse nuclear. A partir daí começa a ter início um movimento de aproximação dos games com um novo potencial, em direção àquilo que Murray afirma como um novo modo de encarar o computador, que começa a ser visto “não como um triturador de números, mas como um meio expressivo”.¹⁴ Como o objetivo dos contratantes militares era que os programadores conseguissem criar ferramentas para explorar o potencial máximo das simulações, os desenvolvedores tinham grande liberdade de experimentação. Deveriam ser criativos se a ideia era antecipar os movimentos inimigos. Foi graças a isso que o brincar começou a ser explorado nessa arena.

Por volta dessa mesma época, Steve Russell, um estudante do MIT, inventou o *Spacewar!*.¹⁵ O jogo representou uma importante ruptura, mostrando que “simulações também podem ser divertidas ao trabalhar em cenários de destruição em massa, caso elas percam o elo com aplicações sérias, amenizado por sua ‘doçura’ e singularidade técnica sem finalidades importantes, transformando-se em brincar”.¹⁶

Esses estudantes do MIT que estavam trabalhando nos primeiros jogos, então, se uniram ao Tech Model Railroad Club. Inicialmente criado pela paixão de alguns estudantes do instituto por trens e por como as coisas funcionavam, no final da década de 1950 os membros do clube começaram a trabalhar com computadores. Sob o ideário de que a informação deve ser livre, o Tech Model Railroad Club foi um dos responsáveis pela popularização do termo *hacking*, manipulando sistemas informacionais e objetos, buscando explorá-los, entendê-los e desenvolvê-los. Esse processo de experimentação em associação com o brincar possibilitou que em 1972, como tentativa de criar jogos eletrônicos para fins comerciais, fosse lançado o *Magnavox Odyssey*, sob a patente obtida por Ralph Baer em 1968. Aquele era “um videogame projetado para ser jogado em casa”.¹⁷

Assim, apesar de sua raiz militar-industrial, os games avançaram cada vez mais para o interior das casas. Inicialmente eram, “de certa forma, a continuação da ética ‘faça você mesmo’

¹³ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 104.

¹⁴ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 7.

¹⁵ Jesper Juul considera *Spacewar!* o primeiro game já feito (cf.: JUUL, *Half-real*, [2005] 2019, p. 16).

¹⁶ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 50. O extenso trecho em citação direta é do texto *Games of empire*, de Dyer-Witherford e de Peuter.

¹⁷ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 51.

e da tradição *hacker* dos primeiros jogos eletrônicos”.¹⁸ Isso, inclusive, aparece na década de 1970, com o lançamento do MUD, ou *multi-user dungeon*, game de aventura com interface em texto desenvolvido por Rob Trubshaw e Richard Bartle. Inspirados nas regras e na proposta lúdica do RPG de mesa *Dungeons & Dragons*, o MUD foi criado como primeiro game em formato *multiplayer online*. Para Bartle, o game era como uma afirmação política, pois produzia um mundo em que os jogadores poderiam atuar sem amarras.¹⁹

No texto *Hamlet on the holodeck* (Hamlet no holodeck), obra de referência para o estudo de narrativas interativas, de que os games são expressão, Janet Murray aborda os MUDs. Quando ela escreve, em 1997, os MUDs são o que há de mais avançado em espaços digitais (ou, como ela prefere, *espaços virtuais*) povoados, comportando versões criadas pelos próprios usuários, gerando contextos de aventuras e mundos, ainda que “feitos apenas de palavras”. A partir dos MUDs, Murray prognostica avanços potenciais gigantescos para a mídia.²⁰

Vislumbro um meio com grande capacidade e amplamente expressivo, um meio capaz de capturar tanto os ínfimos movimentos da consciência humana quanto as colossais correntezas da sociedade global. Do mesmo modo que o computador promete remodelar o conhecimento de maneiras que ora complementam, ora suplantam o trabalho do livro e da sala de conferências, ele também promete remodelar o espectro da expressão narrativa, não substituindo o romance ou os filmes, mas dando continuidade ao eterno trabalho dos bardos dentro de outro arcabouço.²¹

Apesar de Murray abordar aí os benefícios do “computador”, é bem evidente como em seu texto tudo o que é dito no trecho acima pode ser facilmente aplicável para os games, principalmente para aqueles com narrativas marcantes.²² Nesse sentido, também nos escritos de Murray surge o otimismo com relação aos games, mas com uma perspectiva bem mais concreta do que aquela de McGonigal.

Um meio linear não é capaz de representar a simultaneidade de processamentos que ocorrem no cérebro — a mistura de linguagem e imagem, a sugestão de possibilidades divergentes que vivenciamos como livre arbítrio. Ele não pode apreender os segredos

¹⁸ Ibidem, p. 54.

¹⁹ Ibidem, p. 56.

²⁰ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 244.

²¹ Ibidem, p. 24.

²² Neste ponto, vale destacar que Murray vê esse potencial expressivo mesmo em games nos quais o conteúdo narrativo não é tão evidente. Em certo momento, a autora afirma que o game “Tetris nos permite vivenciar simbolicamente a agência sobre nossas vidas”, expressando a “vida sobrecarregada dos norte-americanos nos anos 90”, o conturbado movimento do indivíduo sob o capitalismo de tentar organizar sua existência sob constante pressão e constrição temporal (MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 142). Por mais que essa leitura não seja impossível, ela é um tanto quanto exagerada. *Tetris* não tem um conteúdo narrativo, mas a ele pode ser imposto um externamente, que é o que Murray faz. O próprio orientando de Murray, o teórico e game designer Gonzalo Frasca, concorda que é um pouco excessivo querer atribuir esse conteúdo narrativo a *Tetris* (FRASCA, *Videogames of the oppressed*, 2001, p. 26).

de organização pelos quais o inanimado, de algum modo, ganha vida; pelos quais as galerias neurais tornam-se pensamentos. [...]

Os recursos caleidoscópicos que o computador nos oferece, a habilidade de enxergar múltiplos padrões nos mesmos elementos, podem também conduzir a narrativas atraentes que capturem nossa condição como cidadãos de uma comunidade global. [...] A vastidão e a especificidade do computador [inclusive, portanto, dos games] oferecem-nos uma forma de modelar o comportamento de indivíduos singulares dentro de grandes concentrações de pessoas, de criar mundos ficcionais nos quais possamos encenar as confusões de estarmos associados a uma humanidade recentemente visível e, contudo, irresistivelmente variada, que se espalha por todo o mundo.²³

Estudiosa das Letras, Murray enfatiza como os games não são apenas um objeto de entretenimento com potencial de instigar solidariedade como faz McGonigal, mas, de fato, afirma que eles são um novo meio de expressão cuja invenção “significa um aumento em nossa habilidade de criar histórias”. Dessa maneira, a mídia não surge somente como um brinquedo qualquer, mas como “uma dimensão a mais para expressar a experiência multidimensional da vida”.²⁴

Para ela, os games seriam um tipo de arte narrativa com formato procedimental, participativo,²⁵ espacial e enciclopédico. Por ‘procedimental’, Murray faz referência a como o computador é um motor criativo e responsivo, não uma coleção de informações estáticas. Por serem os programas (incluídos aqui os games) um conjunto de algoritmos e regras a partir dos quais as informações são renovadas, o desenvolvimento da história pode ser classificado como procedimental, desenrolando-se com base nas ações realizadas no mundo digital — algo bastante próximo da sedução pelo *feedback* de que fala McGonigal. Por ‘participativos’, a autora remete ao fato de que, nos games, nós efetivamente precisamos inserir informações, sem as quais não haverá ação/informação nova sobre o mundo digital, gerando o processamento computacional que retorna uma resposta ao jogador. O caráter ‘espacial’ dos ambientes digitais dos games diz respeito à sua capacidade de “representar espaços navegáveis”. Isso tem relação com a criação visual de espaços, mas não se reduz a ela. Para Murray, interessa o fato de que tais espaços incorporam regras que viabilizam a navegação digital, carregada de um potencial dramático que não pode ser desconsiderado, afinal histórias cativantes não derivam de gráficos, mas de “momentos dramáticos” — aspecto que será fundamental à frente, quando eu falar sobre arquitetura narrativa. Por fim, games são ‘enciclopédicos’. Essa característica, no que concerne à sua

²³ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, pp. 261–263.

²⁴ *Ibidem*, p. 10.

²⁵ Gonzalo Frasca rejeita a hipótese de que a característica estética particular do game seja seu caráter participativo, afinal, para ele, o indivíduo pode ser ‘participativo’ com qualquer outro brinquedo. Assim, a seu ver, o que determina a peculiaridade dos games é o fato de serem simulações (FRASCA, *Videogames of the oppressed*, 2001, pp. 15–21). A importância da simulação, contudo, não anula a leitura de Murray, afinal ela não fala dos games como ‘apenas participativos’, mas ‘também participativos’. De fato, a associação das três outras características que ela apresenta constituem em grande parte o que Frasca chama de simulação.

comparação com outros meios de expressão narrativa, “é mais uma diferença de grau do que de espécie”, remetendo ao fato de que a quantidade de informações dos meios eletrônicos (logo, reitero, também os games) é bem maior do que a dos meios físicos, de tal modo que a capacidade “de representar enormes quantidades de informação em formato digital traduz-se no potencial artístico de oferecer uma riqueza de detalhes, de representar o mundo de modo tanto abrangente quanto particular”. Com isso, essa mídia “pode incrementar nosso repertório de ações, alargar os modelos pelos quais apreendemos e interpretamos o mundo, transformar os modos com que pensamos uns nos outros e como nos tratamos mutuamente”.²⁶

Ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. As duas primeiras propriedades correspondem, em grande parte, ao que queremos dizer com o uso vago da palavra interativo;²⁷ as duas propriedades restantes ajudam a fazer as criações digitais parecerem tão exploráveis e extensas quanto o mundo real, correspondendo, em muito, ao que temos em mente quando dizemos que o ciberespaço é imersivo.²⁸

Dessa maneira, essa nova mídia representa um tipo de experiência rica, sensível e social, de que o *MUD* seria exemplo clássico. Nos *MUDs*, um grupo de jogadores pode programar o espaço digital (textual), prevendo a possibilidade de ações contextuais e suas respostas, a fim de que haja experimentação de sensações e de interações sociais a partir dos atos praticados pelos personagens controlados pelos jogadores, e isso de maneira distinta daquela que poderia se dar com um livro ou um filme, mídias nas quais o desenrolar da ação não depende

²⁶ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, pp. 62, 78–88. Neste ponto, é importante destacar o seguinte questionamento da professora Silke Kapp, que orientou a produção da pesquisa de que este texto se origina: “será que mais informação melhora a narrativa ou tende a reduzir a imaginação?”. De fato, se, por um lado, os games comportam uma quantidade antes inimaginável de informações, o excesso de dados implica maior riqueza imaginativa ao aumentar a bagagem de referências do jogador, por outro lado, a alta quantidade de dados coíbe a imaginação do jogador porque torna desnecessário que ele imagine uma série de informações, já que elas lhe são expostas diretamente. Ainda que a indagação seja ótima, talvez ela demande uma pesquisa especificamente voltada para descobrir os impactos do nível de informação nos games sobre a criatividade e a imaginação individual. O tema, ainda que tangencie o que aqui discuto, exigiria um foco diferente, razão pela qual escapa aos propósitos deste trabalho.

²⁷ É interessante confrontar o que é dito aqui por Murray com as palavras de Suely Fragoço acerca da relação entre interatividade e a quantidade enciclopédica de dados nos meios digitais. Conforme esta última: “[...] a interatividade não poderia levar a qualquer significativo empoderamento do receptor porque, ao fim e ao cabo, não passa da oferta de um conjunto maior, ainda que igualmente limitado, de opções pré-definidas. Afinal, nem mesmo a ampla gama de narrativas disponíveis nos mais complexos jogos de computador ou nas mais intrincadas obras de hiperliteratura pode escapar dos limites previamente definidos pelas escolhas a partir das quais o próprio sistema que as enuncia foi configurado. A aparente imprevisibilidade dos resultados de interação com estruturas interativas bem planejadas decorre do poder *quantitativo* das tecnologias digitais. Afinal, trata-se sempre de selecionar informações de um banco de dados finito, recombinao elementos para formar textos que, mesmo não tendo sido necessariamente previstos, terão sido sempre previsíveis”. Nesse sentido, o caráter enciclopédico dos games é peça fundamental para a configuração da relação interativa, sendo, inclusive, “possível tirar proveito *qualitativo* do enorme potencial quantitativo das mídias digitais” (FRAGOSO, Reflexões sobre a convergência midiática, 2006, p. 18).

²⁸ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 78.

diretamente das ações do interator. Não se trata, assim, somente de uma questão de quantidade de informações, mas do fato de que os *MUDs* criavam uma arena de construção social do mundo digital e de seu funcionamento. A criatividade não era somente quantitativa, mas qualitativa, afinal as informações porventura geradas pelo indivíduo isoladamente são de uma natureza, e aquelas geradas em grupo são de outra. Havia, assim, desde o princípio, um potencial criativo latente nos games, associando o digital, o jogo e o social.

Esse potencial criativo relacionado aos primeiros experimentos com essa mídia não ficou fora do radar das grandes corporações. Estas últimas perceberam os indícios de um mercado extremamente lucrativo na produção de games. O potencial comercial desse novo produto pode ser exemplificado pela anedota contada por Woodcock acerca da quebra da primeira máquina do jogo de simulação de tênis *Pong*.

A máquina em questão ativava as partidas mediante a inserção de moedas ou fichas em uma pequena abertura no seu painel. Como a novidade do game fez um imenso sucesso, muitos jogadores se interessaram por ele e, querendo jogar tantas partidas quantas lhes fossem possível, inseriram moeda atrás de moeda em seu slot de pagamento, a cada nova partida, sobrecarregando seu circuito de registro de recebimento de fichas e seu espaço para depósito destas últimas, razão pela qual a máquina simplesmente não aguentou e quebrou.²⁹ Foi nesse cenário que a Atari, enxergando a oportunidade de ganhos, lançou, em 1977, o Atari 2600, um console de videogame que continha “um controle e cartuchos de jogos proprietários, sinalizando um importante passo para a formação da indústria capitalista de jogos eletrônicos”.³⁰

Ocorre que, apesar dos lucros estrondosos com jogos como *Asteroids*, da Atari, lançado em 1979, e *Pac-Man*, da Namco, de 1980, houve uma grande crise em 1983, decorrente de uma associação entre gestão incompetente, trabalhadores descontentes, superprodução e ampla pirataria.³¹ “Enquanto as receitas atingiram cerca de 3,2 bilhões de dólares em 1983, elas cairiam

²⁹ “O jogo de tênis de mesa foi lançado pela Atari em 1972. Uma versão-teste foi instalada no Andy Capp’s Tavern em Sunnyvale, Califórnia, e tornou-se tão popular entre os jogadores que quebrou depois de tantas moedas colocadas na máquina” (WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020). Para quem não está familiarizado com os fliperamas, eles são grandes máquinas com jogos de videogame que, para serem jogados por um período determinado ou por uma chance (também chamada popularmente de ‘vida’ ou mesmo pela palavra inglesa ‘continue’) de completar os desafios propostos, cobram uma quantia em dinheiro. Se hoje em dia as máquinas de fliperama são dotadas de sistemas de recarga e pagamento pela aproximação de cartões proprietários com créditos, no passado eram utilizadas moedas ou fichas, depositadas em um espaço — *slot* — que, uma vez saturado, impedia a colocação de novos créditos para jogar.

³⁰ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 55.

³¹ *Ibidem*, p. 57.

para apenas 100 milhões em 1985, uma queda vertiginosa de 97%”.³² Mas essa crise dizia respeito às empresas estadunidenses.

Para Kirkpatrick, a afirmação de que houve um hiato e posterior ressurgimento da indústria peca em ao menos dois aspectos: primeiramente porque a abordagem é excessivamente estadunidocêntrica; e em segundo lugar porque ela desconsidera que foi durante o período entre 1980 e 1985 que os games efetivamente se estabeleceram como uma prática cultural, afinal o ato de jogar games “não se tornaria real simplesmente pela existência de jogos de computadores. O terreno cultural teria que ser preparado para que as pessoas pudessem reconhecê-los como jogos e as máquinas que os abrigavam como objetos com os quais poderiam jogar”. Conforme esse mesmo autor, ainda que tenha havido o ‘fim’ dos games nos Estados Unidos na década de 1980, isso não causou muita surpresa porque lá eles haviam sido percebidos somente como uma febre passageira — até porque estavam diretamente atrelados aos consoles focados exclusivamente nos jogos de videogame. Já na Europa, isso foi diferente por conta do “crescente mercado de computadores pessoais [*home computers*], os quais, ainda que mais caros do que os consoles, sempre foram mais populares lá do que máquinas dedicadas aos games”. Esses computadores pessoais, como os Commodores e os Spectrums, por sua vez, podiam servir para muitas coisas, inclusive para jogar; ou melhor: “principalmente para jogar games”.³³

De fato, não foi só na Europa que se deu, durante esse período, a formação de uma cultura gamer propriamente dita. No Japão, a indústria dos games continuava crescendo,³⁴ inclusive com a icônica batalha entre as duas gigantes nipônicas Sega e Nintendo,³⁵ que marcou até mesmo grande parte da minha infância.

Há, então, um histórico de vários sucessos a partir de 1983, com o lançamento do *Famicom* e o controle de código sobre a produção de novos games. Até então, não havia uma regulamentação estrita sobre a produção de cartuchos, o que dava espaço para a produção pirata

³² Ibidem, p. 58. Woodcock apresenta, inclusive, a marcante anedota do enterro (literal) de setecentas mil unidades de cartuchos de videogame no deserto do Novo México do game *E.T.*, da Atari, o notoriamente infame pior jogo já feito na história. Esse enterro é o mote do filme independente *Angry Video Game Nerd: the movie*, de 2014, dirigido e protagonizado por James Rolfe. Não posso em sã consciência recomendar ao leitor acadêmico ‘sério’ que assista a essa comédia extremamente debochada e desbocada, até porque é um senso de humor bastante específico e direcionado ao público que acompanha as desventuras escatológicas e recheadas de palavrões do Nerd, ou AVGN, personagem de Rolfe, desde 2004 (inicialmente no *Cinemassacre* — website de Rolfe — e depois no YouTube). Mas posso pelo menos deixar aqui esta nota de rodapé para atizar a curiosidade. Assista por seu próprio risco. Talvez seja melhor apenas assistir ao documentário *Atari: Game Over*, citado por Woodcock.

³³ KIRKPATRICK, *Computer games and the social imaginary*, 2013, pp. 70, 74.

³⁴ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 59.

³⁵ É exemplificativo da competição pela dominação nesse mercado o bordão da Sega para enfatizar o poder do Mega Drive (ou Genesis, nos EUA), seu console lançado em 1988 no Japão e um ano depois nos EUA, diante do NES Nintendo Entertainment System, console da rival Nintendo lançado em 1983 no Japão e dois anos depois na América do Norte: “*Sega does what Nintendon't*” — que, em tradução literal, perde muito da brincadeira estética com o jogo de palavras, mas significaria algo próximo de “a Sega faz o que a Nintendo não (faz)”.

e sem controle de qualidade. Com a criação de chaves de autenticação incluídas nos códigos dos games e em suas placas de circuito, o controle sobre a produção ficou bem maior.

Após o *Famicom*, foram lançados novos produtos nesse mercado reaquecido, tais como o *Game Boy* (1989) e o *Super NES* (1990), pela Nintendo, assim como o *Mega Drive/Genesis* (1988), pela Sega. Posteriormente, a indústria se expande com a criação de novas empresas no Japão — como foi o caso da Sony, que ingressou no mercado dos games em 1994 com o *Playstation* — e em todo o mundo — caso da Microsoft, que, avançando para além da produção de jogos apenas para computadores pessoais, os PCs, chegou ao mercado de consoles domésticos em 2001 com o *Xbox* —, além de muitas outras surgindo, morrendo ou mesmo remodelando sua estratégia de mercado.³⁶

À medida que a técnica envolvida com o design de games foi se tornando mais apurada e com maior poder de processamento computacional e maior amplitude gráfica, conteúdos mais profundos, engajantes e sedutores — tanto em termos de mecânicas e visuais quanto em potencial narrativo — começaram a ser produzidos para o mercado consumidor. Dessa maneira, os games se tornavam cada vez mais complexos, direcionando-se para a realização do potencial expressivo enriquecido que Murray havia prognosticado já em 1997.

A elevação do potencial dos games e da sua capacidade como mídia permitiu a incorporação de atributos e características de outros meios de comunicação e de expressões narrativas, tais como a literatura e mesmo o cinema. Com o aumento do espaço de armazenamento de dados nos cartuchos (e posteriormente CDs, DVDs, blu-rays e discos internos de memória) e com o aprimoramento da capacidade de processamento de informações pelos aparelhos, os desenvolvedores puderam começar a criar narrativas amplas, recheadas de personagens, diálogos, visuais e mesmo vídeos e *cutscenes* nos games, abusando do seu potencial enciclopédico, das capacidades de desenvolvimento procedimental, bem como dos espaços navegáveis e seus efeitos dramáticos, além, é claro, da criação de mecânicas que a cada vez mais convidavam à participação direta do jogador no controle do game, aumentando ainda mais o magnetismo da

³⁶ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, pp. 59 et seq. A Sega, por exemplo, uma das duas protagonistas na recuperação da indústria dos games após a crise de 1983, é hoje uma desenvolvedora e distribuidora de jogos de videogame, mas não produz novos consoles. Conhecida por ser a responsável por games sérias como *Sonic: the Hedgehog*, *Yakuza* e *Bayonetta*, ela não possui mais um aparelho de console proprietário desde a descontinuação do Sega Dreamcast em 2001, exceto apenas por sua capitalização da nostalgia dos fãs com o lançamento, em 2019, do Sega Genesis/Mega Drive Mini, uma versão em miniatura do console da década de 1980 com alguns jogos pré-instalados. Vale explicar que essa exploração de nostalgia não foi uma iniciativa da Sega: ela foi na onda instalada em 2016 pela sua antiga rival, Nintendo, que lançou o NES Classic Edition nesse formato de miniatura com games pré-instalados. Outrora rivais, hoje os aparelhos da Nintendo são destino exclusivo de alguns jogos produzidos e distribuídos pela Sega, como é o caso do já lançado *Bayonetta 2*, de 2014, e de *Bayonetta 3*, lançado em 2022. Talvez seja possível até mesmo brincar — com certo sadismo, admito — que hoje em dia “*Sega doesn’t unless Nintendoes*” (a Sega não faz, a não ser que a Nintendo faça).

mídia e a experimentação do *flow*. Com esses novos recursos, os tipos de games produzidos vão se tornando mais especializados, razão pela qual se torna possível falar de gêneros de games (tiro em primeira pessoa, aventura, corrida, luta, RPGs etc.), ou mesmo de uma distinção mais ampla, como aquela entre games de emergência e de progressão.

Nos games de emergência, há “um número de regras simples combinadas, formando variações interessantes”, de tal forma que esse tipo de game é “muito mais uma paisagem de possibilidade do que uma linha reta”.³⁷ Já nos games de progressão, há “desafios separados apresentados serialmente”, de maneira tal que o desenvolvedor do game tem muito mais controle sobre o desenrolar das ações. Dessa maneira, “como ele controla a sequência de eventos, também é aqui que encontramos os jogos com ambições cinemáticas ou narrativas”.³⁸ Como afirma Juul, “na prática, muitos jogos caem em algum lugar entre esses dois polos”.³⁹

Atualmente, o quadro geral da competição pelo mercado de games tem uma infinidade de agentes se formos considerar todas as oportunidades que a indústria oferece: desenvolvimento de games, distribuição, produção de componentes eletrônicos, fabricação de consoles e portáteis, serviços de *streaming*... A lista de atividades atreladas ao simples ato de jogar um game é imensa. Dentre as grandes empresas que competem por esse nicho bilionário, alguns titãs se destacam, tais como a Nintendo, a Sony e a Microsoft nos consoles, e, do outro lado — e crescendo cada vez mais em relevância nos últimos anos —, os PCs, representados, dentre outros, por empresas como a Valve Corporation e sua plataforma de gestão de direitos digitais de games chamada *Steam*, lançada no final de 2003 e responsável pela venda, instalação e gerenciamento de games em milhares de computadores pessoais ao redor do globo.

Além disso, há uma parcela imensa do mercado de games nos jogos *mobile*, desenvolvidos para serem jogados em smartphones como aplicativos facilmente instaláveis. Essa parcela consumidora de games costuma ser criticada pela assim chamada ‘comunidade gamer hardcore’, mas o fato é que não são poucos os games disponíveis para Android e IOS.

A experiência de jogar com um aparelho celular antigamente se resumia a games bem simples, como o *Snake*, em que o jogador controla uma cobra de pixels pretos em uma tela esverdeada e que podia ser experienciado em modelos então avançados de celulares Nokia. Entretanto, atualmente games disponíveis para as plataformas *mobile* apresentam nível gráfico e mecânicas de gameplay que deixam pouco — ou mesmo nada — a desejar em relação àqueles jogados em consoles de última geração ou em PCs com suas placas de vídeo e processadores

³⁷ JUUL, *Half-real*, [2005] 2019, pp. 17, 78.

³⁸ *Ibidem*, pp. 17, 76.

³⁹ *Ibidem*, p. 84.

avançados, como é o caso de *Call of Duty: Mobile* e *Genshin Impact*. Além disso, há fenômenos de sucesso como *Pokémon GO*, *Candy Crush Saga* e *Angry Birds*, os quais marcaram a história dos videogames ainda que constrictos às telinhas de poucas polegadas desses aparelhos que, dizem as lendas, já foram usados para fazer ligações telefônicas.

4.2 Pressione qualquer botão para começar

A produção social do espaço se manifesta de muitas maneiras, diretas e indiretas. Quando vou ao centro da cidade até meu local de estudo ou trabalho, junto de uma infinidade de outros locais semelhantes, vivencio direta e concretamente como o espaço pode ser produzido irradiando a partir de um centro. Mas também posso experimentar a produção do espaço indiretamente, como representação, por exemplo, por meio de produtos da indústria cultural, como o filme *Iron Man 3 (Homem de Ferro 3)* da Marvel, quando o vilão ‘Mandarin’ (aspas propositais que farão muito sentido para quem assistiu ao filme) explode a mansão do herói Tony Stark. A mera existência de uma edificação como a casa do bilionário fictício implica a constituição de uma nova imagem sobre o mundo ficcional do filme e a corroboração de uma imagem prévia que possuo sobre o mundo real: a produção social do espaço é marcada pela desigualdade, há casas de ricos porque há casas de pobres. As informações relativas à produção do espaço, portanto, nos vêm de fontes as mais distintas.

Os games são uma dessas fontes. Porém, não uma qualquer, pois, mais do que simples representações, games são simulações. No mundo do game, o sujeito não contempla eventos como o faz num filme ou numa apresentação teatral — e mesmo aí, como veremos mais à frente quando eu falar sobre o conceito de *encenação da crença*, não há uma contemplação passiva, mas um envolvimento ativo em crer na verossimilhança do ambiente ficcional.

No game, ações são efetivamente praticadas; o jogador está envolvido com a vivência do mundo ficcional. O seu modo de agir nesse mundo implica respostas programadas que se refletem em consequências no espaço digital e na narrativa do game. Claro que isso não implica dizer que, nos games, o interator — jogador — se torna um coautor com os desenvolvedores.

[...] os interatores podem apenas atuar dentro das possibilidades estabelecidas quando da escritura e da programação de tais meios. Eles podem construir cidades simuladas, experimentar estratégias de combate, traçar um caminho único através de uma teia labiríntica ou até impedir um assassinato, mas, a menos que o mundo imaginário não

passa de um baú de fantasias com avatares vazios, todas as encenações possíveis do interator serão chamadas à existência pelo autor original.⁴⁰

Mas é fato que, ao jogar um game, um maremoto de estímulos gráficos, sonoros e mesmo táteis afeta concomitantemente o jogador por seu aparelho perceptivo, e a partir daí ele age. Por isso, ainda que não seja autor ou coautor da narrativa do game, o jogador vivencia “um dos aspectos mais excitantes da criação artística — a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos. Isso não é autoria, mas agência”.⁴¹ Essa é a riqueza da experiência estética específica dos jogos de videogame de que fala Graeme Kirkpatrick, a sedução pelo *feedback* facilmente percebido de que fala McGonigal.

Ao jogar um game, a informação obtida é vívida e dotada de um potencial ao mesmo tempo catártico e pedagógico. Por catártico, quero dizer que o game permite a experimentação de sensações e ações por via indireta, sem que o indivíduo precise (ou mesmo possa) praticar os mesmos atos no mundo real. Já seu caráter pedagógico diz respeito ao fato de que, quando as imagens da simulação pretendem replicar imagens e instituições do mundo real no mundo digital, ao praticar os atos no ambiente digital o indivíduo reforça para si a existência dessas instituições sócio-espaciais. Isso não significa que ele replicará no mundo real os atos que realiza no mundo digital, mas, ao agir digitalmente, o sujeito reforça as expectativas de seu imaginário quanto ao que usualmente ocorre na sociedade, isto é, quanto à prática usual das instituições que o indivíduo espera encontrar — e ele espera encontrá-las porque elas fazem parte da sua matriz imaginária de sentido de mundo. Ao experienciar essas instituições indiretamente por meio do personagem que controla no mundo do game, os processos de naturalização de certas instituições poderão, com isso, ser reforçados ou, numa proposta mais afeita à proposição de sonhos diurnos de alternativas, instituições novas, referentes a um sentido social de mundo diferente, podem lhe ser apresentadas. Claro que esses dois extremos não aparecem como alternativas claras e cuja escolha é só questão de um cálculo neutro. Retratar criticamente instituições sociais não é só uma opção dentre as que existem, mas um esforço qualitativamente diferente no intuito de produzir algo que questiona a matriz de sentido socialmente instituída. Certamente, essa seria uma tarefa difícil até para quem se propõe intencionalmente a fazê-la, afinal, como nos lembra Castoriadis, “[t]odo simbolismo se edifica sobre as ruínas dos edifícios simbólicos precedentes, utilizando seus materiais”. O que já está instituído estabelece as imagens a serem manipuladas para dizer o novo, e isso é um desafio, mas não uma impossibilidade

⁴⁰ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 149.

⁴¹ *Ibidem*, p. 150.

porque “o significante ultrapassa sempre a ligação rígida a um significado preciso, podendo conduzir a lugares totalmente inesperados”.⁴² Independentemente do viés conservador ou revolucionário acaso presente no game, ao jogá-lo o jogador vivencia o mundo ficcional programado, marcado por todas as significações operantes imaginárias que os desenvolvedores, conscientemente ou não, tenham ali incluído. Nessa linha, os games atuam como meios a partir dos quais essas significações podem ser percebidas como vestígios do que está socialmente instituído ao tempo de desenvolvimento do jogo em questão.

Os valores dos designers e dos membros individuais das equipes de design [de games], surpreendentemente, são muitas vezes negligenciados. Mesmo designers que não estão envolvidos nas decisões importantes podem ter efeitos profundos em um jogo. Origens étnicas, grupos culturais, contextos socioeconômicos e políticos, identidades de gênero, educação e treinamento disciplinar dos designers moldam suas perspectivas e preferências. Essa bagagem pode influenciar tanto os projetos que eles escolhem quanto os detalhes de design que eles incluirão em seus projetos.⁴³

Quando digo que essas significações são inseridas quer os desenvolvedores tenham consciência disso ou não, parto da ideia de que, mesmo aqueles mundos digitais pretensamente ‘realistas’ e ‘completos’ são invariavelmente simplificações. Assim, se, por um lado, algumas instituições são detalhadamente replicadas no ambiente digital, por outro deve-se estar consciente de que não há como se reproduzir o mundo da vida, o mundo real, em toda a sua complexidade, no ambiente digital. Até porque é bom lembrar que a criação desses mundos digitais depende do grau de conhecimento de mundo por experiências diretas ou indiretas que o próprio desenvolvedor possua ou que consiga imaginar. As lacunas não decorrem de escolhas voluntárias sobre o que deixar de fora a partir de um elenco que abarca absolutamente todas as peculiaridades do universo da existência. Dessa maneira, não apenas o desenvolvedor precisa fazer escolhas políticas sobre o que incluirá ou não, mas ele o faz *como sujeito sócio, política e espacialmente determinado*. São dois níveis de direcionamento político, portanto: um que é realizado pelo indivíduo desenvolvedor que opta por representar apenas certos aspectos do mundo real, e outro (mais nuclear) que é a fabricação social do indivíduo desenvolvedor propriamente dito. Um game criado por uma equipe de profissionais autônomos bem pagos em um grande estúdio da Europa seria bem diferente daquele criado, por exemplo, por um gari brasileiro que tenha se capacitado de maneira autodidata para programar um game. Portanto, o tipo de lacunas pode variar, mas, em qualquer situação de desenvolvimento de games, elas inevitavelmente existem.

⁴² CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 147.

⁴³ FLANAGAN & NISSENBAUM, *Values at play*, [2014] 2016, p. 88.

Essas lacunas, por sua vez, são preenchidas pelo jogador quando ele imagina o mundo ficcional em que a ação se desenvolve, integralizando-o. É preciso completar os significados a partir dos dados efetivamente programados porque muitas vezes a simples lógica interna de um game pode não ser bastante para sustentar a verossimilhança do mundo digital. Se eu não tiver conhecimento sobre a instituição empréstimo imobiliário, isso não me impede de jogar *Animal Crossing: New Horizons*, mas o sentido de existência do personagem Tom Nook ganha maior densidade se eu conheço essa imagem (em sentido castoriadiano) do mundo real: a regra de ter que pagar o empréstimo anterior para conseguir um novo deixa de ser uma regra abstrata, tornando-se a expressão de uma prática sócio-espacial que faz sentido tendo em vista o meu imaginário. Mas é importante destacar que esse preenchimento, ao contrário do que uma leitura durandiana do game poderia propor, não ocorre com base em reflexos dominantes ou traços biológicos determinantes da espécie humana. Não há arquétipos anteriores ou primitivos que eu atualizo socialmente, mas imagens socialmente construídas que estabelecem expectativas e possibilidades de práticas sócio-espaciais. Como argumentei anteriormente, fisiologia humana e sociedade não são separáveis.

De todo modo, se o conteúdo explicitado no game é compreendido e se suas ausências são compensadas pelos jogadores, isso se dá porque os traços de imaginário sócio-espacial representados e simulados no game fazem sentido para aqueles que o experimentam. Portanto, há compartilhamento de imaginários entre os polos dessa equação. Não é que o imaginário possa ser cristalizado em linhas de códigos, mas a compreensão mútua entre o polo que desenvolve e o polo que joga um game demonstra uma leitura comum de sentidos a partir do magma fluido de significações operantes instituídas pelo imaginário, identificado nos vestígios explícitos ou implícitos de um jogo de videogame. Isso leva a crer que desenvolvedores e jogadores são fabricados socialmente com base em significações operantes semelhantes ou mesmo iguais, do contrário a comunicação estaria comprometida e a experimentação do game seria de todo impossível ou, no mínimo, confusa ou incompleta. Se os games têm o potencial de ser essa nova fonte de expressividade poética e sensível da vida como propõe Murray, é preciso que seja possível construir um sentido a partir da experiência de jogá-los, a partir do que é comunicado direta ou indiretamente.

Certamente há jogos que pretendem ser totalmente abstratos, como *Tetris* ou *Sudoku Universe*, corroborando as expectativas dos ludologistas de que o que interessa ao game é o gameplay. Mas, não bastasse o fato de que a disputa entre ludologistas e narratologistas esteja

superada ou, nas palavras de Fragoso, “deveria realmente estar”,⁴⁴ muitos games — principalmente de progressão — dependem da compreensão do mundo ficcional para que possam ser jogados e a experiência estética seja realmente vivenciada.

Nesse tipo de game, não haveria expressividade narrativa se o conteúdo narrado jamais pudesse ser compreendido por quem com ele interage. A ausência de entendimento quanto ao conteúdo, nesses casos, atrapalharia, ainda que parcialmente, a experimentação do game, fazendo dele algo incapaz de provocar os impactos subjetivos e poéticos que tantas pessoas têm quando descrevem a saga que vivenciaram num game. Quando Flávia Gasi conta sobre os devaneios poéticos experimentados pelos jogadores que ela entrevista na produção de sua tese, ela toca na importância da construção narrativa do mundo digital, ainda que as mecânicas — que ela nomeia como *parcela ludológica* — também interfiram diretamente na composição desse mundo.

Dessa maneira, ainda que no relato de Tatiana, uma das jogadoras/sonhadoras entrevistadas por Gasi, esta última tenha registrado que “poucas parcelas narrativas foram assinaladas como âncoras emocionais para o processo de sustentar a protagonização”, isso não quer dizer que os aspectos narrativos de construção do mundo digital se tornaram dispensáveis. Tatiana relata sua experiência jogando *Okami*, game de aventura no qual o jogador — ou, no caso, a jogadora — controla a deusa japonesa do sol Amaterasu, em seu combate à serpente Orochi, a fim de trazer beleza e vida de volta ao mundo. Segundo Gasi, os elementos narrativos não foram os principais sustentáculos da experiência poética e sensível da jogadora, destacando que “esse processo foi mantido pela jogadora não apenas pelos aspectos artísticos do game, mas pela aplicação desses aspectos na parcela ludológica”, isto é, pelas mecânicas de jogo em associação com a sua expressão gráfica — afinal no game muitos dos poderes de Amaterasu são ativados por movimentos com o controle que simulam a pintura com nanquim típica da caligrafia nipônica. Todavia, para além das mecânicas, Gasi afirma que os temas motrizes do game, tais como “salvar a natureza, lutar contra monstros ou encontrar a diversidade de fauna em meio ao universo do jogo foram ressaltados pela sonhadora [Tatiana], o que nos serve como indicativo que ludologia e narrativa devem coexistir um envolta à outra, mesmo que haja predominância de desejo por um ou outro no *estar-ciborgue*”, esse estado de amálgama entre realidade e ficção vivenciado por quem joga um game.⁴⁵ Dessa forma, se os temas não fizessem qualquer sentido para a jogadora, dificilmente seu envolvimento seria tão profundo.

⁴⁴ FRAGOSO, Imersão em games, 2013, p. 2.

⁴⁵ GASI, *Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar*, 2016, pp. 43, 142.

Entretanto, esse recurso a temas e significações operantes imaginárias que façam parte do sentido de mundo implica a possibilidade de um viés bastante conservador nos games. Por haver essa preocupação em criar mundos ficcionais com os quais os jogadores possam se relacionar, é possível supor que os mundos dos games e as imagens que eles geram (tanto em termos gráficos quanto em termos de expectativas de arranjos sócio-espaciais ou comportamentos de indivíduos digitais) podem servir para reforçar significações operantes de determinado imaginário sócio-espacial, contribuindo para o processo ideológico de naturalização das instituições representadas e simuladas no mundo ficcional. Não que a existência do empréstimo imobiliário em *Animal Crossing: New Horizons* provoque a criação de setores bancários dedicados ao cálculo de operações financeiras quando dos processos de aquisição de uma casa. Os games não têm *esse* poder. Mas a existência no game dessa instituição e das significações operantes que a sustentam indica que ela não é algo incompreensível para o jogador e, ao mesmo tempo, que ela é compreensível para os desenvolvedores. Ao jogar um game, o jogador experimenta a versão simplificada de muitas instituições sociais e de suas respectivas manifestações espaciais. Isso reforça a adesão cognitiva dos jogadores às instituições sociais retratadas.

A esse respeito, Janet Murray relata em seu livro uma conversa que teve com um jogador adulto, programador, na cidade de São Francisco. Eles dialogavam sobre a experiência que o segundo teve com o game *Star Wars: Tie Fighter*, um simulador de voo e de combate espacial lançado em 1994 para PC que coloca o jogador na pele de um piloto do Império — o lado maligno do universo de Star Wars, representado por uma força militar autoritária que busca o pleno controle da galáxia, em oposição aos heróis, que são os rebeldes, cujo interesse é reinstaurar a democracia. Segundo Murray, esse seu amigo teria afirmado o seguinte: “Eu me identifiquei totalmente com o Império e seus objetivos para manter a ordem. Quando dei por mim, estava odiando os rebeldes por provocarem desordem. Isso realmente me fez pirar. Eu pude perceber imediatamente como seria fácil me transformar num grande fascista”.⁴⁶ O game não *ensina o fascismo*; ao menos não intencionalmente.

Por outro lado, há games que permitem e até incentivam a insurreição contra essas instituições, como é o caso do game *Watch Dogs: Legion*. Nesse game de ação em terceira pessoa, o jogador controla os agentes de um grupo de hackers que age contra um aparato policial e estatal violento, marcado por muitas instituições sociais bastante comuns na nossa realidade, como a especulação imobiliária, o desrespeito ao direito à moradia e a consequente existência de pessoas em situação de rua, além dos sistemas sócio-espaciais de vigilância para inibir o

⁴⁶ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 144.

crime (ou, na verdade, para controlar a sociedade). A história e a ação de *Watch Dogs: Legion* incentivam o jogador a agir contra a realidade social (digitalmente) instituída, mas talvez isso tenha o efeito oposto na vida real. Afinal, atacar essas instituições no espaço digital pode ser apenas uma válvula de escape para extravasar vontades de transformação da sociedade no ambiente lúdico. Em lugar de instigar um sonho diurno revelando aspectos problemáticos da realidade, o game pode servir como o devaneio que distrai e se encerra em si mesmo. Isso porque, nas palavras de McGonigal, os games são “a quintessência da atividade autotélica”, no sentido de que jogar só produz recompensas intrínsecas, e é esse o segredo do seu sucesso.⁴⁷ Nada impede que, ao jogar, o jogador faça parte da revolução social narrativamente justificada para aquele mundo digital, e ali serei um herói, fazendo atuar a função utópica naquela *concretude-digital*; e isso bastará. Com isso, com a experimentação dessas simulações rebeldes, há um potencial processo duplamente conservador: ao mesmo tempo instituições sócio-espaciais são vivificadas e impulsos revolucionários são aplacados.

No momento em que [os jogos] lhes concedem uma satisfação formal e limitada, os instintos são educados, fertilizados e vacinam a alma contra sua virulência, tornando-os ao mesmo tempo próprios a uma útil contribuição ao enriquecimento e à fixação dos estilos das culturas.⁴⁸

Quando Roger Caillois faz a afirmação acima transcrita, ele está falando de processos de repetição ritual de condutas para fins pedagógicos e sociais: a prática divertida de condutas ensina os comportamentos sociais esperadas. Por escrever em 1958, ele não estava falando dos games com mundos digitais complexos e as simulações de instituições sócio-espaciais; mas a hipótese pedagógica presente em sua fala pode facilmente ser transposta para os jogos de videogame. Assim, se os jogos têm relação com a cultura, é possível afirmar que há, por conseguinte, efeitos dos games na cultura. Existe, portanto, um efeito pedagógico dos games sobre as fantasias instituintes de determinada sociedade, e isso abrange também questões atinentes ao imaginário sócio-espacial.

Quando Lefebvre fala de espaço social ainda na década de 1970, ele provavelmente discorre sobre relações no mundo real, não sobre representações dessas relações em videogames. O mesmo pode ser especulado sobre Castoriadis enquanto desenvolvia sua teoria do imaginário social, focado que estava na luta operária concreta. De fato, mesmo quando eu comecei a desenhar o meu conceito de imaginário sócio-espacial, confesso que não o fiz pensando nas

⁴⁷ MCGONIGAL, *A realidade em jogo*, [2011] 2012, p. 59.

⁴⁸ CAILLOIS, *Os jogos e os homens*, [1958] 2017, pp. 102–103.

atitudes nada louváveis de roubo de carros e assaltos no universo de *Grand Theft Auto V*, game que te coloca no controle de três personagens que não são exatamente modelos de conduta, dado seu constante envolvimento em tiroteios, agressões e principalmente roubo de veículos. Há uma distância entre games e teoria crítica social que precisa ser percorrida. Por isso, não é uma operação simples somar conceitualmente games e imaginário no sentido castoriadiano. É preciso considerar primeiro como sociedade e games se relacionam.

4.3 Jogo e cultura

Em 1938, Johan Huizinga escreve *Homo ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel* (Homo ludens: o jogo como elemento da cultura), texto reiteradamente mencionado por autores que estudam os games.⁴⁹ Segundo Huizinga, a cultura “surge *no* jogo, e *como* jogo, para nunca mais perder esse caráter”.⁵⁰ Para ele, é a partir da invenção e do respeito às regras, características dos jogos, que surge a possibilidade de instituição da civilização. Como afirma Caillois, “[d]a invenção ou do respeito às regras, da competição leal, Huizinga depreende toda a civilização ou pouco falta para isso”.⁵¹

Apesar de os games ainda não existirem quando Huizinga escreve, possivelmente ele os teria amado e lhes teria atribuído o papel de instrumento de manutenção do espírito lúdico na civilização. À época em que elabora seu livro, confere esse papel ao drama e não esconde sua frustração diante da perda do elemento lúdico da cultura. “Só o drama, devido a seu caráter intrinsecamente funcional e ao fato de constituir uma ação, continua permanentemente ligado ao jogo”.⁵² Ora, o drama precisa ser interpretado (*played*) e há ainda o afastamento entre os atores e o público. Se, nessa mídia, o público é arrastado ao “êxtase dionisíaco e de arrebatamento ditirâmico”,⁵³ nos games, em que o jogador se torna, por meio de seu avatar, o personagem, esse arrebatamento ocorre de maneira singular, pois confere ao interator o controle sobre o desenvolvimento da ação. Afinal, como afirma Murray:

⁴⁹ Cf. FRASCA, *Play the message*, 2007; GASI, *A poética imaginária do videogame*, 2011; *Mapas do imaginário*, 2016; JUUL, *Half-real*, [2005] 2019; LYRA, *Videogames e interfaces*, 2010; NESTERIUK, *Jogo como elemento da cultura*, 2007; SILVA, *A personagem em videogames*, 2016; WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020. Segundo Frasca (*Play the message*, 2007, p. 42, nota 11), apesar de Huizinga ser holandês, *Homo ludens* foi escrito originalmente em alemão.

⁵⁰ HUIZINGA, *Homo ludens*, [1938] 2019, p. 229.

⁵¹ CAILLOIS, *Os jogos e os homens*, [1958]

⁵² HUIZINGA, *Homo ludens*, [1938] 2019, p. 188.

⁵³ *Ibidem*, p. 190.

Enquanto o romance permite-nos explorar os personagens e o teatro possibilita que exploremos a ação, a narrativa de simulação pode nos permitir a exploração do processo. Porque o computador é um meio procedimental, ele não se limita a descrever ou a observar padrões de comportamento, como os textos impressos e os filmes o fazem; ele incorpora e executa esses padrões. E, como meio participativo que é, ele permite que colaboremos na performance. Usando o computador, podemos encenar, modificar, controlar e compreender processos como nunca havia sido possível. Também podemos, pela primeira vez, apreciá-los esteticamente, saborear os complexos padrões de processos da mesma forma que saboreamos padrões de cores e formas.⁵⁴

Para Huizinga os jogos são atividades regradas e voluntárias a que o jogador se dedica com liberdade. São formas de evasão da vida corrente e real, existindo numa “esfera temporária de atividade com orientação própria”. Dotados dos elementos da tensão e da incerteza quanto ao resultado, assim como marcado pela improdutividade, são um faz de conta consciente, limitado espaço-temporalmente, “um interlúdio em nossa vida cotidiana”. É por isso que Huizinga fala da existência de um “círculo mágico”, um espaço fechado e sagrado, “em cujo interior se respeitam determinadas regras”. Dentro desse círculo, “as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade. Somos e fazemos coisas diferentes”.⁵⁵

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. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.⁵⁶

Essa definição clássica é a base a partir da qual Huizinga pode afirmar que o jogo é anterior à cultura. “O espírito de competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo do que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele como por um verdadeiro fermento”.⁵⁷ Devido a esse impulso *social e para o social*, marcado pela competição regradada e pelo faz de conta, o jogo, para Huizinga, é dotado de uma ‘função lúdica’. Esta última é o nome que Huizinga confere à capacidade humana de criar regras, jogos, em suma, criar imagens, razão pela qual é análoga (se não sinônima) à função fantástica, sobre a qual falei acima.

Ao estabelecer uma ligação do jogo com o sagrado na sociedade, Huizinga afirma que a consciência da irrealidade mágica que se experimenta existe, mesmo quando não explicitada. Porém, saber que o que se experimenta nessas situações é irreal não impede que o jogo e o

⁵⁴ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 175.

⁵⁵ HUIZINGA, *Homo ludens*, [1938] 2019, pp. 10–12, 15.

⁵⁶ *Ibidem*, p. 16.

⁵⁷ *Ibidem*, p. 229.

sagrado sejam tratados como se fossem reais.⁵⁸ “Sobre a função que opera no processo de construção de imagens, ou imaginação, o máximo que podemos afirmar é que se trata de uma função poética; e a melhor maneira de defini-la será chamar-lhe função de jogo ou, de fato, função *lúdica*”.⁵⁹ Todos os envolvidos creem nessa ficção, uma atribuição imanente do humano para exercitar aquilo que Huizinga chama de “hábito lúdico do espírito”.⁶⁰

Reconhecer o jogo como elemento constitutivo da cultura, e não um produto ou decorrência desta última, é reconhecer a imanência da fantasia para o humano, o que também aparece nas definições da função fantástica durandiana, do sonho diurno blochiano e da imaginação radical castoriadiana.

Além disso, é possível dizer que o jogo aparece em Huizinga como expressão do processo de instituição imaginária de Castoriadis, de qualidade social e não simples decorrência de impulsos ou reflexos dominantes como quis Durand. Isso porque, para Huizinga, “[a] vida social reveste-se de formas suprabiológicas, que lhe conferem uma dignidade superior sob a forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo”.⁶¹ Nessa linha, valem as palavras de Janet Murray, em uma clara aproximação com a teoria de Huizinga, quando ela afirma que, “[d]a mesma forma que as cerimônias religiosas de passagem pelas quais marcamos o nascimento, a maioridade, o casamento e a morte, os jogos são ações rituais que nos permitem encenar simbolicamente os padrões que dão sentido às nossas vidas”.⁶² O jogo, então, é evidência da propensão instituinte humana, criando imaginariamente a realidade a partir da fantasia e vivenciando-a, ainda que numa irrealdade tornada real pela adesão voluntária às regras e aos aspectos internos do círculo mágico instaurado.

Huizinga também enfatiza o papel cultural do jogo, afirmando que, “[q]uanto maior é sua capacidade de elevar o tom, a intensidade da vida do indivíduo ou do grupo, mais rapidamente passará a fazer parte da civilização”.⁶³ Especificamente nesse momento de seu texto, ele se refere às representações sagradas e à competição solene. É, contudo, possível extrapolar essa constatação, arguindo que a popularidade de certos jogos numa sociedade tem relação direta com os valores desta última. Esses valores, então, são disseminados, ensinados e reforçados por esses jogos: as imagens vivenciadas nos games mais populares, por mais que pertençam à categoria da irrealdade ficcional e por mais que os jogadores o saibam, certamente ressoam com

⁵⁸ Ibidem, pp. 26, 30.

⁵⁹ Ibidem, p. 30.

⁶⁰ Ibidem, p. 188.

⁶¹ Ibidem, p. 59.

⁶² MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 141.

⁶³ HUIZINGA, *Homo ludens*, [1938] 2019, p. 62.

a realidade cotidiana vivenciada pelos jogadores. Essa hipótese aparece também nos escritos do sociólogo francês Roger Caillois.

Esses jogos preferidos e mais conhecidos manifestam as tendências, os gostos, as maneiras de raciocinar mais comuns e, ao mesmo tempo, educam e atraem os jogadores para essas mesmas virtudes ou mesmas imperfeições, confirmando-as insidiosamente em seus hábitos ou suas preferências. Assim, um jogo que é valorizado entre um povo pode, ao mesmo tempo, servir para definir algumas de suas características morais ou intelectuais, fornecer uma prova da exatidão da sua descrição e contribuir para torná-la mais verdadeira ao acentuá-la entre aqueles que praticam o jogo.⁶⁴

Quando temos o crescimento exponencial da popularidade de games de tiro como *Counter Strike: Global Offensive* e *Rainbow Six: Siege*, colocando em confronto direto um time de terroristas ou bandidos em oposição a um time de contraterroristas ou policiais, temos a reiteração de relações sociais pautadas na naturalização da violência estatal instituída, típica de certa conformação do mundo humano. Ao mesmo tempo, quem joga com os bandidos ou terroristas age para garantir a derrota da equipe adversária, a qual representa a instituição social de manutenção da ordem. Mas tanto de um lado como do outro, a existência da instituição não é colocada em xeque. Aceita-se sua existência porque o antagonismo apresentado faz sentido para os jogadores e representa sua realidade.

No mesmo sentido, games que são simuladores da vida real, como é o caso de *The Sims*, são recheados de significações operantes imaginárias do mundo cotidiano físico que entram no mundo ficcional digital. Em o fazendo, repetem e naturalizam certas relações, uma vez que retornam à sociedade como reforço de certos valores. Jogos, em geral, “tradicionalmente oferecem um treinamento seguro em áreas que possuem um valor prático real, eles constituem ensaios para a vida”;⁶⁵ quando, então, esses ensaios são feitos em modelos realistas e com processamento computacional de última geração, eles são ainda mais cativantes.

No primeiro game da série, é fácil para o jogador ampliar a casa de seu avatar digital, optando por destruir paredes ou incluir janelas com o clique de um mouse. Obviamente, essa simplificação estilizada visa deixar o jogo mais divertido,⁶⁶ afinal seria talvez enfadonho precisar fazer os comandos para a supressão de uma parede e ter que aguardar a equipe de pedreiros chegar para fazer a demolição, o recolhimento de entulhos, a construção da nova parede e só então fazer seus acabamentos. Nesse intervalo, o personagem do jogador ficaria apenas aguardando e a ação do game seria interrompida. Mas essa simplificação do processo acaba também

⁶⁴ CAILLOIS, *Os jogos e os homens*, [1958] 2017, p. 137.

⁶⁵ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 142.

⁶⁶ JUUL, *Half-real*, [2005] 2019, p. 161.

por ressaltar um apagamento do trabalho humano envolvido na construção da edificação. Não que alguém ache que na vida real basta um clique em uma parede para modificá-la, mas a escolha por priorizar a velocidade de execução ao menos indica a prioridade que a sociedade que consome esse game confere ao produto da construção em detrimento do processo construtivo.

Vale destacar que todas essas modificações construtivas na casa digital vestem a conservadora máscara da commodificação, dando a entender que as mudanças no espaço são sempre e apenas uma questão orçamentária: é fácil ampliar a casa, criando um segundo andar ou instalando um novo banheiro, basta ter dinheiro para fazê-lo. Essa simplificação, cômoda para fins de criação de um game dinâmico e divertido, reforça a ideia de uma acessibilidade universal à produção do espaço, dando a entender que o modo de produção capitalista instituído cria a oportunidade para todos morarem como bem quiserem, bastando aos interessados guardar o dinheiro necessário para fazê-lo.

Se, de um lado, *The Sims* ao menos aparenta romper com a cisão entre concepção, produção e uso das edificações — afinal, espera-se que o jogador siga modificando sua casa, com adições, subtrações ou remodelações —, por outro esse é um game cujo amplo sucesso pode ser ao menos parcialmente atribuído ao fato de que opera a partir do imaginário hegemônico burguês de que a produção do espaço é uma questão de dinheiro, de consumo ininterrupto de mercadorias e que basta trabalhar para obter isso. Nesse game, toda modificação construtiva é feita sem sujeira, sem entraves na obtenção de materiais, sem lixo gerado como resíduo de obras, sem qualquer menção a operários com dificuldade de deslocamento até o local de trabalho e, inclusive, sem desperdício de tempo: como mencionado, basta o clique de um mouse para instalar uma janela — é o sonho de uma sociedade de consumo que quer apenas comprar sem amarras ou complicações.

Não que todo game siga sempre a mesma lógica de simplificação extrema ao simular processos construtivos. Em *Prison Architect*, um simulador de construção e gerenciamento de prisões, esse processo é retratado de maneira bastante diferente. O game, apesar dos gráficos cartunizados e não realistas, possui mecânicas complexas como a necessidade de providenciar acesso à energia elétrica para as edificações, organizar a manutenção e a limpeza dos edifícios, gerenciar a contratação de profissionais para áreas diversas como administração, saúde e segurança, bem como criar estratégias para equilibrar o humor dos prisioneiros para evitar rebeliões.

No game, o jogador, ao controlar a construção da prisão, seleciona com seu cursor cada área a ser construída e, uma vez confirmado o comando, aguarda enquanto uma equipe de operários (representados por bonecos estilizados com formas geométricas básicas, capacete de

proteção e colete amarelo) constrói o cômodo ou edifício. Por mais que não ocorra nesse game a aparição mágica de novas construções como se dá em *The Sims*, além da grande simplificação estética por conta do estilo gráfico do game, há uma simplificação intensa do processo construtivo. Os pequenos ícones representando os operários carregam caixas até o local da construção, fazem alguns movimentos de zigue-zague e de repente uma parede aparece construída. O operário é incluído nesse processo, mas ele apenas executa o que está prescrito pelo projeto determinado pelo arquiteto-jogador, e seu saber-fazer é apagado no processo de simplificação: os prédios como que se constroem após a passagem da equipe de trabalhadores, que parecem ferramentas semoventes, não pessoas em atividade. Ou seja, também nesse game popular e disponível para várias plataformas, o ato de construir, o corpo operário e o saber necessário para realizar a construção são pouco importantes frente à necessidade de se apresentar um produto pronto. Isso, então, como no caso do game anterior, recupera e realiza significações operantes imaginárias em que a materialidade construtiva e todo o saber-fazer incluído no canteiro são aspectos irrelevantes: o que importa é a decisão econômica de construir de acordo com os fundos que o jogador tem no momento em que estipula a construção de uma nova área, numa decisão que leva em conta, principalmente, a expansão de sua prisão privada, a fim de permitir um aumento quantitativo dos ganhos financeiros que obterá com a empreitada.

Assim, ainda que Huizinga não seja contemporâneo dos games, nesses dois exemplos parece perceptível como os jogos de videogame não escapam da análise que o historiador faz acerca da relação entre jogos e cultura.

É importante destacar que Huizinga não quer dizer que o jogo se transforma em cultura, “e sim que em suas fases mais primitivas a cultura possui um caráter lúdico, que ela se processa segundo as formas e o ambiente do jogo”.⁶⁷ Para ele, a conexão entre jogo e cultura existe, pois o primeiro estimula o processo necessário para o estabelecimento de regras de conduta, a fim de que haja a instituição de relações e estruturas sociais — e, como proponho, dos imaginários.

Huizinga, então, ao destacar a relação entre jogos e cultura, mostra como os primeiros estimulam o processo necessário para o estabelecimento da segunda. A partir desse argumento, é possível afirmar que os processos de instituição imaginária da sociedade partem desse potencial criativo e social humano que é a função lúdica — análoga à função fantástica durandiana. Mas, ao mesmo tempo que ele mostra como o jogo é elemento *da cultura*, ele confere uma ênfase talvez excessiva apenas ao caráter agonístico dos jogos, ignorando todas as outras

⁶⁷ HUIZINGA, *Homo ludens*, [1938] 2019, p. 59.

inclinações possíveis dos jogos — algo que aparecerá com maior detalhamento no livro *Les jeux et les hommes* (Os jogos e os homens), escrito em 1958 pelo sociólogo francês Roger Caillois.

Para Caillois, um jogo deve ser uma atividade: *livre*, à qual o jogador deve aderir por vontade própria; *separada*, porque circunscrita a limites espaço-temporais definidos; *incerta*, pois seu resultado dependerá do desenrolar do jogo; *improdutiva*, porque não cria bens, ainda que provoque deslocamento de riquezas, como nos jogos de azar; *regrado*, vez que depende de convenções que instauram uma situação normativa distinta daquela da vida cotidiana; *fictícia*, afinal o jogar é acompanhado pela consciência de que o que se pratica não é a vida comum; e *prazerosa*, porque é imperativo que a parcela da diversão prepondere, ou não seria jogo.⁶⁸ Tendo em vista esses traços básicos na definição dos jogos, Caillois pretende estudar a sociedade a partir deles. Muito conhecido pela sua distinção dos jogos em quatro modalidades ou rubricas, esse sociólogo compartilha com Huizinga o interesse de relacionar sociedade e jogos, mas critica muitas das suposições do historiador e linguista holandês.

Caillois, por exemplo, critica como Huizinga evita classificar os jogos.⁶⁹ Para este último, o princípio agonístico é o núcleo dos jogos e, por conseguinte, da produção cultural daí derivada. Mesmo a associação proposta por Huizinga entre os jogos e o sagrado diz respeito não a uma simulação apenas, mas à elevação cultural pela prática do lúdico em desafio diante das incertezas da existência — assim, a relação agonística permanece.

Por isso, para investigar o jogo como elemento da cultura, bastaria o foco no antagonismo, a oposição a um adversário, o *agôn*⁷⁰ — o que, para Caillois, é uma visão limitada sobre o universo dos jogos.

Com o objetivo de construir uma abordagem sociológica a partir dos jogos, Caillois propõe, inicialmente, definir os jogos em conformidade com as distintas atitudes psicológicas que identifica nos jogadores. Para ele, como mencionado acima, existem diferentes modalidades ou rubricas para os jogos — incluindo a agonística, identificada por Huizinga. São elas: *agôn*, jogos de competição; *alea*, jogos de azar e acaso; *mimicry*, jogos de simulação e representação; e *ilinx*, jogos de vertigem.⁷¹ Nesse sentido, Caillois tem uma proposta bastante diferente da visão generalista de Huizinga, mas nem por isso discorda de todos os argumentos deste último.

⁶⁸ CAILLOIS, *Os jogos e os homens*, [1958] 2017, pp. 42, 35.

⁶⁹ *Ibidem*, p. 34.

⁷⁰ Vale destacar que a grafia *agôn* é adotada por Caillois (*Os jogos e os homens*, [1958] 2017). Huizinga, por sua vez, adota a grafia *ágon* (cf.: HUIZINGA, *Homo ludens*, [1958] 2019, p. 62).

⁷¹ CAILLOIS, *Os jogos e os homens*, [1958] 2017, pp. 45–67.

Assim como Huizinga, Caillois percebe um movimento de complexificação da sociedade que pode ser lido a partir do modo como ela encara os jogos. Porém, conquanto Huizinga fala da perda da importância do jogo como elemento da cultura e da ascensão da seriedade própria da racionalidade das sociedades capitalistas, Caillois enxerga a continuidade do jogo como elemento da cultura, porém com uma peculiaridade. A seu ver, a *mimicry* e a *ilinx*, isto é, a máscara e a vertigem, prazeres extasiantes de perda de si no jogo, são gradualmente suplantadas na sociedade moderna pelo *agôn* e a *alea*, mais afeitos a um modo de produção que se pauta na competição — fantasiada de ‘mérito’ — e na racionalidade instrumental, bem como na noção de impossibilidade de realizar tudo o que promete, motivo pelo qual a sorte e o acaso têm papel fundamental para apaziguar frustrações.⁷²

Também como Huizinga, Caillois enfatiza a importância das regras, afirmando que, para que se jogue um jogo, deve-se acatar de bom grado suas regras e convenções. É preciso saber diferenciar o permitido do proibido e obedecer àquilo que for conteúdo do primeiro, rechaçando o que pertencer ao segundo. “É preciso *jogar o jogo* ou então nem jogá-lo”.⁷³

Caillois, contudo, acaba recorrendo a uma argumentação que se aproxima muito daquilo que Durand fala quando este último desenvolve sua teoria do imaginário. Em busca da classificação dos jogos — um fenômeno *social* —, Caillois parte de uma identificação de quatro ‘atitudes psicológicas’ centrais — atribuições *individuais* —, as quais também chama de ‘impulsos primários’, conectando essas disposições mentais a uma interpretação biológica.⁷⁴

No *âgon*, o jogador conta apenas consigo mesmo, esforça-se e persevera; na *alea*, conta com tudo, exceto consigo mesmo, e entrega-se às potências que lhe escapam; na *mimicry*, imagina que é um outro e inventa um universo fictício; no *ilinx*, satisfaz o desejo de ver passageiramente arruinados a estabilidade e o equilíbrio de seu corpo, de escapar à tirania de sua percepção, de provocar a derrota de sua consciência.⁷⁵

Caillois, com isso, afirma que os jogos traduzem instintos humanos sob a forma de sistemas regrados baseados nos princípios de competição, busca da sorte, simulacro e vertigem. Como no caso de Durand, o problema não é a identificação desses traços biológicos do humano; o problema é que Caillois não acentua como a ênfase conferida a essas inclinações biofisiológicas é socialmente construída, não algo natural. Nas palavras de Nesteriuk, pautado em Huizinga, “o jogo é sempre muito mais do que um mero reflexo psicológico ou um fenômeno

⁷² Ibidem, p. 130.

⁷³ Ibidem, p. 19.

⁷⁴ Ibidem, p. 89.

⁷⁵ Ibidem, p. 88.

fisiológico”.⁷⁶ Por exemplo, ainda que incomum, eu poderia dizer que um jogo como futebol, praticado em equipe, não remete ao poderoso instinto competitivo humano tão aclamado na sociedade capitalista, e sim a um instinto de cooperação, já que o gol marcado é o produto da ação coordenada dos jogadores de uma equipe. Assim, por muito que a classificação de Caillois possa ajudar a entender o imaginário sócio-espacial a partir dos games, é preciso ter em mente que sua taxonomia é também socialmente determinada.

De todo modo, isso não significa que as classes a que Caillois se refere devam ser descartadas. Particularmente para o estudo dos games, uma das rubricas chama muita atenção: a *mimicry*. A ideia de simular ser outro em um mundo ficcional — que Caillois, à época em que escreve, relaciona à representação teatral⁷⁷ — é marcante em muitos games. Isso ganha ainda mais ênfase após a revolução técnica e narrativa dessa mídia, que enfim permitiu a inclusão de personagens, histórias e espaços complexos nos jogos de videogame. Se nos anteriormente mencionados MUDs, arenas digitais ficcionais baseadas em texto, já havia o uso da máscara da *mimicry*, nos games atuais, com seus gráficos hiper-realistas, suas profundas construções de personagens que servem de avatares para os jogadores e seus mundos digitais complexos, além, é claro, das incursões das grandes desenvolvedoras com a criação de games a serem experienciados com óculos de realidade virtual, isso é ainda mais marcante. Nesse sentido, os jogos de videogame aparecem como a versão moderna do êxtase xamânico e espiritual de que fala Caillois, porém destituído da função social religiosa.⁷⁸

Todo jogo supõe a aceitação temporária, se não de uma ilusão (ainda que esta última palavra signifique apenas entrar no jogo: *in-lusio*), pelo menos de um universo fechado, convencional e, sob certos aspectos, fictício. O jogo pode consistir não em exibir uma atividade ou em experimentar um destino em um meio imaginário, mas em tornar a si mesmo um personagem ilusório e em se conduzir de acordo com ele.⁷⁹

Ainda que Caillois recorra, de forma semelhante a Durand, à categorização biofisiológica de fenômenos sociais, ele, por outro lado, destaca como a relação entre a dimensão biológica e a social pesa mais para um lado do que para o outro. A seu ver, os aspectos biológicos do humano, ainda que imanentes, serão enfatizados ou ignorados em razão de determinações do meio social. Diferentemente de Durand, para quem o sucesso de fenômenos sociais depende de sua coesão com os reflexos dominantes da espécie humana, Caillois propõe que a progressiva rejeição dos instintos de vertigem e simulação experimentada pela sociedade moderna decorre

⁷⁶ NESTERIUK, *Jogo como elemento da cultura*, 2007, p. 15.

⁷⁷ CAILLOIS, *Os jogos e os homens*, [1958] 2017, p. 59.

⁷⁸ *Ibidem*, pp. 153–155.

⁷⁹ *Ibidem*, p. 57.

da ênfase social que a civilização industrial confere à competição e à busca obstinada da sorte. Assim, para Caillois, o sucesso social de determinada prática ocorre porque a própria sociedade ocasiona esse sucesso, e os instintos são, então, disciplinados socialmente.⁸⁰

Justamente por traçar essa conexão tão importante entre a sociedade e os jogos, Caillois consegue identificar nestes últimos algo que ele chama de *função civilizatória ou pedagógica*. Para ele, as estruturas e concorrências entre os limites e regras impostas de um lado, e a inventividade de outro “são igualmente modelos para as instituições e as condutas”. Não que esses modelos sejam aplicados diretamente! O que eles fazem é instigar, “[p]elo viés do prazer e da obstinação”, uma maneira socialmente partilhada de se conduzir no mundo.⁸¹

Não se trata, porém, apenas de uma disseminação como modelo. Como atividades sociais que são, os jogos são marcados por significações operantes imaginariamente instituídas. Não que a presença dessas significações seja traço intencional ou mesmo função do jogo. Afinal, “[a] finalidade do jogo é o próprio jogo”.⁸² Mas, se os jogos têm uma função civilizatória ou pedagógica, ela não diz respeito apenas a ensinar que regras devem ser seguidas. Com seu conteúdo, jogos podem disseminar imaginários sócio-espaciais, seja naquilo que explicitam, seja naquelas lacunas preenchidas pelo jogador. Os jogos, portanto, podem ilustrar e reforçar uma cultura ou um imaginário sob a aparência de simples distração e entretenimento.

[...] na raiz do jogo reside uma importante liberdade, necessidade de descanso e também de distração e fantasia. Essa liberdade é seu motor indispensável e permanece na origem de suas formas mais complexas e mais estritamente organizadas. Tamanha potência primária de improvisação e de alegria, que nomeio *paidia*, conjuga-se com o gosto da dificuldade gratuita, que proponho chamar *ludus*, para resultar nos diferentes jogos aos quais, sem exageros, pode ser atribuída uma virtude civilizatória, pois ilustram os valores morais e intelectuais de uma cultura e ainda contribuem para sua definição e desenvolvimento.⁸³

Caillois está consciente de que não se pode tentar definir uma cultura “a partir unicamente de seus jogos”. Uma única cultura costuma ter muitos jogos ao mesmo tempo. Além disso, esses jogos podem ter regras cujos valores se harmonizam aos valores instituídos ou não, razão pela qual é muitas vezes difícil saber identificar quais jogos representam uma sociedade e quais a criticam.⁸⁴ Entretanto, por mais que não seja possível ler a totalidade social a partir dos jogos e que em certas ocasiões seja preciso ler a sociedade para só então entender seus

⁸⁰ Ibidem, p. 102.

⁸¹ Ibidem, pp. 20–21, 24–25.

⁸² Ibidem, p. 258.

⁸³ Ibidem, p. 68.

⁸⁴ Ibidem, p. 118.

jogos, é possível afirmar que os jogos praticados em uma sociedade e a intensidade com que a eles se dedicam seus membros revelam algo de seu imaginário sócio-espacial.

Não é absurda a tentativa de diagnosticar uma civilização a partir dos jogos que ali prosperam particularmente. Com efeito, se os jogos são fatores e imagens de cultura, conclui-se que, em certa medida, uma civilização, e, no interior de uma civilização, uma época pode ser caracterizada pelos seus jogos. Estes necessariamente traduzem sua fisionomia geral e trazem indicações úteis sobre as preferências, as fraquezas e as forças de uma determinada sociedade em um determinado momento de sua evolução.⁸⁵

No caso da sociedade capitalista, tendo em vista a ênfase conferida aos princípios de competição, concentração de riquezas, mérito pessoal e superação do acaso, não espanta que Caillois conclua pela gradual substituição dos jogos marcados pela *mimicry* e pelo *ilinx* por aqueles em que o *agôn* e a *alea* são enfatizados. Para uma sociedade nesses moldes, a perda de si no êxtase da máscara ou na vertigem inebriante não merece o mesmo respeito que aquele concedido à superação dos desafios e à perseguição da boa sorte.

Se os jogos representam a inclinação de uma sociedade, é porque eles remetem àquilo que é por ela instituído como necessidade social. “Toda sociedade cria um conjunto de necessidades para seus membros e lhes ensina que a vida não vale a pena ser vivida e mesmo não pode ser materialmente vivida a não ser que estas necessidades sejam bem ou mal ‘satisfeitas’”.⁸⁶ Isso não é uma peculiaridade da sociedade capitalista. Mas o interessante é que, no capitalismo, há uma contradição constitutiva: essa sociedade que promete riquezas impede a realização daquilo que ela mesma promete à maioria dos seus membros. Porém, esse é um impedimento relativo. Há, como mencionado anteriormente acerca da pulsão de autoexpansão de que fala Bloch, respiros compensatórios, afinal, como argumentam Castoriadis e Cohn-Bendit, “estas necessidades que cria, o capitalismo, bem-ou-mal-e-na-maior-parte-do-tempo, consegue satisfazê-las”.⁸⁷

Um dos recursos a partir dos quais essa engrenagem compensatória se manifesta é identificado por Caillois. Para esse autor, nas contradições da sociedade moderna, o triunfo prometido pelo modo de produção muitas vezes só pode ser vivido indiretamente. Em tal sociedade, “quase todos preferem triunfar por *procuração*, pelo intermédio dos heróis de filme e de

⁸⁵ Ibidem, p. 137.

⁸⁶ CASTORIADIS & COHN-BENDIT, *Da ecologia à autonomia*, 1981, p. 20.

⁸⁷ Ibidem, p. 21.

romance, ou melhor, pela mediação dos personagens reais e fraternos que são as estrelas e os campeões”.⁸⁸

Apesar do acerto quanto ao fenômeno da procuração, é um tanto ingênuo dizer que as pessoas ‘preferem’ triunfar por procuração. Longe de ser uma escolha, o escape ilusório de vivenciar o sucesso pelo triunfo alheio é muitas vezes a única alternativa viável, afinal a ‘vitória pelo mérito pessoal’, não obstante prometida pela sociedade, não passa de engodo discursivo, incapaz de viabilizar a mítica mobilidade social, como expõe, por exemplo, Jessé Souza em seus escritos sobre a ralé brasileira.⁸⁹

De todo modo, se essa compensação pode ser vivenciada pela catarse delegando o triunfo aos heróis e vencedores citados por Caillois, isso é ainda mais forte para os games. Como afirma Nesteriuk, “a partir da consolidação de uma indústria cultural, no início do século XX, a delegação passa a ocorrer com maior frequência e intensidade, desenvolvendo, muitas vezes, gestos dramáticos nos indivíduos ou mesmo histeria coletiva”.⁹⁰ A fascinação que artistas de cinema provocam ainda hoje em dia é evidência disso. No caso da nova mídia que são os games, de natureza transmidiática e resultado de uma intensificação ainda maior da produção de conteúdo pela indústria cultural, esse processo é ainda mais forte, pois a procuração para vivenciar o heroísmo e o sucesso é concedida a um híbrido eu-outro, representado pelo avatar controlado pelo jogador.

Por isso faz tanto sentido a hipótese de Nesteriuk, para quem “a intersecção entre jogo, cultura e as tecnologias digitais presentes nos games estabelece uma relação de mútua transformabilidade com a cultura contemporânea, resultando em modificações na experiência do jogar”.⁹¹ E isso não somente pela possibilidade de experimentação solitária de jogos complexos ou pela capacidade de jogar com os outros, mas à distância, pela internet. Com os games, o jogador *age* no mundo digital. Vivencia o mundo ficcional, imaginando-o e dele participando, ainda que não perca de vista que aquela experiência permanece um faz de conta — caso se esqueça disso, o game extrapola os seus limites, ocasionando a corrupção do jogo ou “contágio da realidade”, como diz Caillois.⁹²

Esse contágio de que fala Caillois diz respeito a uma exacerbação para fora dos limites do espaço do jogo das condutas e comportamentos que devem se restringir a esse círculo mágico. Nos games, isso se traduz no fato de que eu posso atirar em bandidos em *Red Dead*

⁸⁸ CAILLOIS, *Os jogos e os homens*, [1958] 2017, p. 192.

⁸⁹ SOUZA, *Ralé brasileira*, 2009.

⁹⁰ NESTERIUK, *Jogo como elemento da cultura*, 2007, p. 55.

⁹¹ *Ibidem*, p. 10.

⁹² CAILLOIS, *Os jogos e os homens*, [1958] 2017, p. 89.

Redemption 2, mesmo ciente de que eu não o faria no mundo real. O faz de conta circunscreve a atitude ao game. Extrapolar os limites do círculo é corrompê-lo. Se esse raciocínio vale para atos explicitamente imorais e ilegais como esse, o mesmo não pode ser dito das significações operantes do imaginário sócio-espacial pelo simples fato de que essas significações não são atitudes voluntárias, mas traços do magma que constitui o sentido do mundo ficcional experienciado. Não depende dos atos do jogador a existência do empréstimo imobiliário em *Animal Crossing: New Horizons*. Optar por não tomar o empréstimo não anula sua existência, do mesmo modo que optar por não atirar nos bandidos não ‘desinstitui’ a violência social ali simulada. Atos estão circunscritos ao game, mas aspectos constituintes do mundo ficcional remetem ao mundo real, mesmo quando existem com o propósito de se contraporem a este último. E a quantidade de aspectos constituintes de mundos ficcionais com que os jogadores de um game se defrontam só tende a aumentar e a se tornar mais complexa, graças, em grande parte, ao caráter enciclopédico, procedimental, participativo e espacial dos jogos de videogame.⁹³

Os recursos audiovisuais que as novas tecnologias dos games oferecem e a capacidade de processamento dos equipamentos e aparelhos computacionais utilizados permitem uma simultaneidade entre o agir e o perceber cada vez mais completa, razão pela qual é possível afirmar que “a produção e a manipulação de imagens e sistemas computacionais são promotoras de uma experiência tecnestésica que transforma a percepção individual de mundo, associada ao manuseio de artefatos tecnológicos”.⁹⁴ É por essa inovação que se pode dizer que os games são o mais recente passo “em uma história dos jogos que atravessa milênios”.⁹⁵ Graças aos computadores e à sua aptidão de armazenar informações e processar regras, os mundos ficcionais dos jogos se tornam cada vez mais repletos de conteúdo. As ações neles realizadas pelo jogador, por intermédio de um avatar, contribuem para um novo tipo de percepção desse conteúdo fictício, enriquecida pelos recursos auditivos e visuais disponibilizados pela técnica. Os mundos ficcionais se aproximam cada vez mais do seu ideal inalcançável: o mundo real.

4.4 Entre regras e ficção

Apesar das referências que fiz aos textos de Huizinga e Caillois, e de ter associado algumas de suas hipóteses aos games, esses autores não se referiam a essa mídia nos trabalhos

⁹³ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003

⁹⁴ LYRA, *Videogames e interfaces*, 2010, p. 55. O conceito de tecnestesia apresentado por Lyra é de Couchot, e significa que a experiência intermediada pela manipulação de técnicas muda a percepção que o sujeito tem do mundo.

⁹⁵ JUUL, *Half-real*, [2005] 2019, p. 59.

consultados. Especificamente para falar sobre games, recorri, entre outros autores, tais com Ian Bogost, Gonzalo Frasca e Sérgio Nesteriuk, a Jesper Juul, ludologista, teórico e desenvolvedor de games, autor de *Half-real: video games between real rules and fictional worlds* (Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais).

Valendo-se da definição de vários autores que estudaram os jogos, incluindo Huizinga e Caillois, Juul afirma que um jogo “é um sistema baseado em regras com um resultado quantificável e variável, no qual a diferentes resultados são designados diferentes valores, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, o jogador se sente emocionalmente conectado ao resultado e as consequências da atividade são negociáveis”.⁹⁶ Muitos elementos que aparecem nos autores mencionados no item anterior também aparecem aqui: a existência de regras, a imprevisibilidade dos resultados, a sua separação da vida cotidiana e até mesmo o envolvimento do jogador com a atividade.

Talvez a diferença mais marcante de Juul para com Huizinga e Caillois seja sua rejeição quanto à inclusão da vontade do jogador no elenco de características essenciais dos jogos. A seu ver, é muito difícil verificar a vontade humana, tornando impossível adotá-la como critério para qualificar algo como um jogo. Para Juul, no máximo poderia ser dito que os jogos são autotélicos, ou seja, que o fim a que se destina um jogo é o próprio jogo — algo com que Caillois prontamente concordaria.

Porém, não vejo como falar de um jogo — instituição social que eu imediatamente relaciono a divertimento e prazer⁹⁷ — sem que o envolvimento voluntário e livre de quem o estiver jogando seja elemento constitutivo da atividade — até porque a experiência estética específica de jogar um game demanda uma interação profunda entre o jogador (físico) e o game (digital), o que só é conseguido pelo processo de encenação da crença,⁹⁸ em que o jogador *voluntariamente* quer crer na realidade e verossimilhança do mundo ficcional que experimenta.

Por um lado, quando um jogador profissional de um time de futebol disputa uma partida, a sua vontade de engajar na atividade é irrelevante para quem observa de fora, ainda que sua má vontade possa resultar em um desempenho aquém do necessário para alcançar a vitória. Fato é que, para quem observa e para os participantes que voluntariamente aderiram à partida, aquilo continua sendo um *jogo* de futebol. E isso não somente como expressão: permanece

⁹⁶ Ibidem, p. 45.

⁹⁷ Mesmo Jesper Juul parece fazer essa associação quando argumenta que o desenvolvedor de games precisa levar em conta o divertimento do jogador para ter um produto adequado: “design de jogos é projetar regras de modo a que as estratégias usadas pelos jogadores sejam prazerosas de se executar” (JUUL, *Half-real*, [2005] 2019, p. 91).

⁹⁸ FRAGOSO, *Imersão em games*, 2013.

havendo ali um sistema de regras apartado da vida cotidiana, incerto quanto a seu resultado e que define como os participantes podem ou não agir para alcançar seu objetivo. Por outro lado, “não resta dúvida de que o jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e de divertimento”.⁹⁹

Para Caillois, alguém que pratica um jogo profissionalmente joga “um jogo diferente”.¹⁰⁰ Mas a expressão aí utilizada pelo sociólogo parece ser uma liberdade poética para brincar com as palavras ‘jogar’ e ‘jogo’, com o fito de revelar, nesse chiste linguístico repleto de ironia, que o fenômeno aí colocado em questão *não é um jogo*.¹⁰¹ Sem o divertimento e o prazer, existe aí algum tipo de fenômeno social, mas chamá-lo de ‘jogo’ é conceitualmente problemático. Talvez fosse o caso de se fazer uma separação conceitual entre ‘jogo’ e ‘partida’, mas essa é uma tarefa que está longe dos propósitos desta tese. O que me interessa neste momento é afirmar que, se prazer e divertimento são componentes do game — que só se realiza quando é jogado —, então a vontade de jogar, ainda que de difícil constatação, é, sim, elemento do jogo.

A adição do elemento da vontade ao conceito de Juul não parece desmontar sua teoria sobre os games. Por mais que esse autor tome de empréstimo de outros autores os traços marcantes do que ele chama de ‘o modelo clássico dos jogos’, esse modelo — no qual, contra as recomendações de Juul, eu opto por incluir a vontade livre do jogador — é apenas a base para a sua afirmação central sobre o que são os games. Para ele, os games são *meio-reais*: “Jogar um videogame é, portanto, interagir com regras reais enquanto se imagina um mundo ficcional, e um videogame é tanto um conjunto de regras como um mundo ficcional”.¹⁰²

Elementos contidos na definição clássica apresentada por Juul, tais como a incerteza do resultado e a negociação das consequências, são apenas complementares ao fato marcante de que games são *regras reais e mundos ficcionais*. A própria rejeição desse teórico dinamarquês à inclusão da vontade tem muito a ver com a ênfase que ele confere a esses dois aspectos. Afinal, se o que interessa principalmente é a existência de regras bem definidas e de um mundo ficcional, o envolvimento voluntário do jogador com o game seria irrelevante.

⁹⁹ CAILLOIS, *Os jogos e os homens*, [1958] 2017, p. 37.

¹⁰⁰ *Ibidem*, p. 37.

¹⁰¹ No original em francês, a frase de Caillois é “*Quand ils jouent, c’est à quelque autre jeu*”, o que mostra que a brincadeira com as palavras não foi uma licença do tradutor do texto para o português.

¹⁰² JUUL, *Half-real*, [2005] 2019, p. 16. É importante deixar claro que esse Jesper Juul não é o mesmo Jesper Juul, terapeuta familiar dinamarquês nascido em 1948 e falecido em 2019. O Juul teórico dos games, apesar de também dinamarquês, nasceu em 1970 e ainda atua como professor associado da Royal Danish Academy (Academia Real Dinamarquesa).

Por encontrar a natureza dos games nessa composição elementar de dois componentes principais, Juul critica duramente a cisão que Caillois promove entre regras e ficção. Para o sociólogo francês, diante de um conjunto de regras bem definidas, os jogadores não precisam fazer de conta que o que jogam é realidade: as regras, reais, são suficientes para criar a limitação espaço-temporal do jogo, sendo dispensável a fantasia capaz de diferenciar o mundo do jogo e a vida cotidiana. Já nos jogos de *mimicry*, por exemplo, não há regras sistematizadas, só ficção e invenção incessante, e isso basta para que se trate de um jogo. Por isso, “os jogos não são regrados e fictícios. São antes ou regrados ou fictícios”.¹⁰³

Juul, por sua vez, entende que uma coisa não exclui a outra, destacando, inclusive, que “[m]uitos videogames são baseados em regras e faz de conta”.¹⁰⁴ Realmente, a ficção não é irrelevante ou dispensável diante das regras, pois ela interfere no modo como as ações são praticadas no game. Em *Call of Duty: World at War*, game de tiro em primeira pessoa retratando a temática da Segunda Guerra Mundial, um tipo muito comum de inimigos encontrado eram os cães de ataque. Esses pastores alemães investiam furiosamente contra o personagem do jogador, o qual, por sua vez, se via obrigado a eliminar os animais. Isso causou protesto de muitos jogadores, para quem era bárbara e asquerosa a ideia de incluir os animais como inimigos a serem mortos no mundo digital.¹⁰⁵ Sem entrar no mérito de que o absurdo em um game focado em matar outros seres humanos digitais era a obrigatoriedade de matar cachorros, fica evidente que há aí um problema de regras e ficção conjuntamente: é preciso matar os inimigos (regra), mas não se ele for um cachorrinho, poxa (ficção)...¹⁰⁶

Mesmo diante dessa composição binária dos games, Juul acredita que as regras têm um papel central porque elas “especificam *limitações e possibilidades*”. Dessa maneira, elas não somente circunscrevem o campo de ação do jogador, mas elas estipulam o que é possível fazer no mundo do jogo, instigando as possibilidades criativas do game. O fato de *Animal Crossing: New Horizons* limitar quais móveis eu posso criar em minha bancada de criação implica, ao mesmo tempo, a liberdade de criar qualquer um desses móveis na minha bancada, contanto que eu tenha os recursos necessários. Não sou obrigado a fazê-lo, mas é possível que eu o faça.

Ainda sobre a importância das regras no game, Juul destaca que a marca distintiva dos games com relação aos jogos experimentados no mundo físico é que, em geral, os jogos, como

¹⁰³ CAILLOIS, *Os jogos e os homens*, [1958] 2017, pp. 40–41.

¹⁰⁴ JUUL, *Half-real*, [2005] 2019, p. 24.

¹⁰⁵ WYNICK, *Call of Duty anniversary*, 2013.

¹⁰⁶ Só para deixar claro: apesar do tom irônico aqui adotado, eu era um dos que reclamava da necessidade de matar os cachorros à época.

é o caso dos esportes, “usam sistemas [de regras] preexistentes do mundo físico no jogo”.¹⁰⁷ Ora, em um game, até mesmo a gravidade e seus efeitos precisam ser programados. É isso que permite a existência de games como *Dead Space*, game de tiro e horror em terceira pessoa ambientado no espaço, no qual, em determinadas seções, o jogador controla o protagonista, Isaac Clarke, em voos livres pelo espaço sideral, entre parcelas ainda intactas da nave de exploração destruída por horrores alienígenas que a atingiram. Essa importância das regras, por sua vez, remete ao papel político dos games de que fala Woodcock,¹⁰⁸ afinal são elas que definem não apenas os comportamentos e ações adequados nos games, mas os comportamentos e ações *possíveis*, razão pela qual elas têm um papel fundamental no que diz respeito ao imaginário sócio-espacial nos games.

Acerca dessas regras, portanto, é preciso estar atento às palavras de Juul, quando este último afirma que “[r]egras fixas são uma característica central dos jogos, mas elas não aparecem do nada; são criadas pelos jogadores em jogos tradicionais e por designers de jogos em jogos comerciais”.¹⁰⁹ Ainda que modelos de linguagem e motores de inteligência artificial como o ChatGPT, o Midjourney e o Dall-E estejam apenas nos seus primórdios, pode ser que eles venham a substituir, ainda que parcialmente, as pessoas nos trabalhos com o desenvolvimento de programas, inclusive games. Na verdade, isso talvez só explicitasse como há esse direcionamento social do conteúdo produzido. É importante lembrar que esses motores são socialmente abastecidos. O conteúdo que tais motores manipulam para gerar seus produtos, inclusive, não estão livres de críticas quanto ao uso não autorizado de direitos autorais. Todas as ‘criações’ que eles geram são derivadas do processamento computacional a partir do que já foi socialmente produzido e compartilhado. De todo modo, enquanto esse prólogo de uma ficção científica de James Cameron não se concretiza, os indivíduos continuam sendo os principais programadores. Com isso em vista, o simples fato de que os designers de games são seres humanos socialmente fabricados implica a constatação de que muito do que existe em um game toma por referência, necessariamente, significações operantes do mundo real com base nas quais tais indivíduos foram socializados. Se até a gravidade precisa ser programada em um game, o que dizer das formas de interação de Arthur Morgan com o vendedor de armas na cidade de Saint Denis, dentro de uma loja especializada nesse tipo de venda, em *Red Dead Redemption 2*? Certamente uma relação comercial de compra e venda não é natural, mas, em um game, ela tem que ser programada ao menos o suficiente para permitir que as lacunas não incluídas no código do game sejam

¹⁰⁷ JUUL, *Half-real*, [2005] 2019, pp. 63–64.

¹⁰⁸ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, pp. 209, 217–237.

¹⁰⁹ JUUL, *Half-real*, [2005] 2019, p. 61.

preenchidas pelo próprio jogador. Não preciso ver Arthur tirando de sua carteira o dinheiro cobrado pelo vendedor se me basta ver a diminuição do número que representa a minha quantidade de dinheiro na interface do game. Porém, caso não houvesse nada indicando essa relação, eu não poderia constatar que teria havido uma transação comercial de compra e venda na situação relatada. Talvez uma doação ou mesmo um roubo — Arthur é, afinal, um fora da lei.

Programar um game ou jogá-lo são atitudes direcionadas pelos agentes que as praticam, muito semelhante ao que ocorre com quem olha para algo: são atos propositais e carregados de sentido. Segundo Bucci, olhar é um ato de linguagem porque não é algo passivo, mas uma leitura parcial, uma atenção enviesada:

Em que consiste, então, o ato de olhar? Em ato de linguagem. No caso do fotógrafo, o ato de olhar projeta sentidos subjetivos para cenas que transitam à frente de sua objetiva. No caso do espectador, ou do público, o ato de olhar ratifica ou modifica os sentidos propostos pela fotografia que pisca na tela eletrônica. Quem tira a foto joga uma subjetividade [não apenas a sua, mas do discurso para o qual trabalha] sobre o flagrante do real. Quem olha a foto não assimila passivamente o sentido que ela tem, mas necessariamente completa esse sentido, podendo até modificá-lo.¹¹⁰

Quando um programador opta por criar uma regra específica, tal como permitir o roubo de carros em *Grand Theft Auto V*, se o jogador opta por efetivamente roubar um carro e atropelar alguns NPCs com o intuito exclusivo de coletar o dinheiro que eles deixam no chão ao morrerem ou só pelo ‘barato’ de fazer isso, ele ratifica as opções do desenvolvedor do game. Há aí uma leitura parcial tanto da realidade que serve de inspiração para a criação do game quanto da potência virtual do mundo digital criado: de todas as ações replicáveis no mundo digital, programou-se uma regra para permitir o roubo de carros e o atropelamento de civis; de todas as ações passíveis de serem realizadas no mundo digital, optou-se pelo roubo e pelo assassinato veicular, tal como programado, recolhendo as respectivas recompensas pelos atos realizados. De todo modo, como com o olhar, sentidos são projetados sobre o material disponível.

A programação de regras é central nos games para que se possa criar uma experiência convincente, e é bastante provável que, em uma grande quantidade de games comerciais, os desenvolvedores incluam permissões e proibições de ações dos personagens com base em seu imaginário sócio-espacial, revelando uma atuação política, ainda que o façam involuntariamente.

[...] uma simulação é uma abstração, e requer que cada dinâmica nela seja codificada. Seria um grande desafio codificar uma representação acurada da resistência e

¹¹⁰ BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, p. 241.

gentrificação em uma cidade, já que as lutas das pessoas são mais difíceis de serem abstraídas do que os modelos de clima ou de trânsito. O problema “para codificar alguma coisa, para incluir algo qualquer em um jogo está em definir como isto funciona”. Como o processo de codificação em um jogo envolve decidir o que será e o que não será incluído, é portanto um ato político de uma forma ao mesmo tempo óbvia e sutil.¹¹¹

Todavia, por mais que as regras sejam um componente central dos games, é problemática a postura de Juul de enfatizá-las em detrimento do mundo ficcional. Claro, isso não se aplicaria a jogos abstratos como *Tetris*. Nesse clássico game, formas geométricas compostas por quatro quadradinhos cada (ordenados em formas de ‘L’, ‘L’ invertido, ‘T’, ‘I’, ‘Z’, ‘Z’ invertido e quadrados de dois por dois) descem sobre uma arena limitada horizontal e verticalmente, cabendo ao jogador rotacioná-las e direcioná-las no intuito de formar linhas horizontais completas na base da arena. Uma vez formadas, essas linhas completas desaparecem, liberando espaço para novas linhas, e assim sucessivamente. As regras aí são muito bem definidas: os quadradinhos só desaparecem se uma linha horizontal for formada; a velocidade da queda das peças é determinada pelo computador, mas o jogador pode acelerar seu movimento de descida com o toque de um botão; existe um comando para rotacionar as peças; o jogador pode mover as peças horizontalmente, mas não pode movê-las para cima; e o jogo termina se a pilha de peças encostar na porção superior da arena, impedindo a queda de novas peças. O mundo ficcional aí é basicamente irrelevante.

Ainda que, para games como esse, a consideração do mundo ficcional seja dispensável, efetivamente existe a separação entre o mundo do game e o mundo da vida cotidiana — ainda que o primeiro seja apenas um espaço bidimensional totalmente abstrato. Esse, portanto, seria o mundo ficcional do *Tetris*. Contudo, para muitos games o componente ficcional é fundamental. Por isso é problemática a afirmação de Juul de que “o aspecto ficcional de um jogo pode perder importância no decorrer do tempo, já que o jogador aprende a ignorar elementos do mundo ficcional que não estão implementados nas regras”.¹¹² Não creio que ‘ignorar’ seja o termo certo. De fato, o jogador não prestará atenção ativa em todos os elementos da apresentação do mundo ficcional de um game. As árvores de fundo em games como *Super Mario World* e *Sonic: the Hedgehog* têm pouca ou nenhuma relevância em termos de jogabilidade. Sua existência não afeta diretamente as regras e mecânicas de jogo, fazendo parte da composição visual do mundo ficcional em que se passa cada aventura. Mas elas não são ‘ignoradas’ pelos jogadores. Estes, na verdade, estão envolvidos em grande parte graças à quantidade de estímulos com

¹¹¹ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 209 [tradução alterada]; *Marx at the arcades*, 2019 [e-book kindle].

¹¹² JUUL, *Half-real*, [2005] 2019, pp. 95–96.

que lidam concomitantemente. A capacidade enciclopédica dos games não é um aspecto do qual o jogador se desliga. O que ocorre é um envolvimento voluntário tal que essa imensa quantidade de informações concomitantes “pode distrair-nos a ponto de não questionarmos os motivos pelos quais as coisas funcionam de uma determinada maneira e o porquê de sermos convidados a assumir tal papel e não outro qualquer”.¹¹³

Em *Super Mario World*, lançado para o console Super Nintendo em 1990, o cenário de fundo com árvores pixelizadas pode não implicar mudanças na performance do avatar controlado pelo jogador, mas ele é um indicador de que aquela fase ou trecho não se passa no subterrâneo. Nesse game, um dos itens que o jogador pode coletar é uma pena. Com ela, o personagem recebe uma capa e ganha a capacidade de voar, contanto que o jogador execute uma série de movimentos coordenados no seu joystick. Em fases subterrâneas, dificilmente o jogador conseguirá fazer uso da mecânica de voo para superar desafios apresentados. Em *Sonic: the Hedgehog*, clássico originalmente lançado em 1991 pela Sega Corporation para o Mega Drive/Genesis, algo semelhante acontece, com a imagem dando dicas sobre o mundo ficcional e, por conseguinte, indicando estratégias possíveis de gameplay. Nesse game, seções de fases com árvores não são trechos subaquáticos. Sonic pode se mover debaixo d’água como se estivesse andando normalmente, ainda que o faça de maneira mais lenta. Ocorre, porém, que, nesse caso, há risco de afogamento do personagem, razão pela qual o jogador precisa estar atento às pistas sonoras e visuais para encontrar bolhas de ar e recuperar o fôlego do ouriço azul para que ele possa continuar a aventura. Juul dirá que situações como essa apenas demonstram que a função do mundo ficcional de um game é “fazer o jogador compreender as regras do jogo”.¹¹⁴ Assim, para ele, ainda que regras e ficção sejam complementares, não são simétricas. “Apesar de as regras poderem funcionar independentemente da ficção, a ficção depende das regras”.¹¹⁵

Isso só faria sentido se, como Juul, eu rejeitasse a ideia de que os games imergem os jogadores no mundo ficcional. Para ele, não é correto falar sobre imersão do jogador na ficção dos games. O que os jogadores fazem seria trabalhar com as regras e aprimorar seu domínio no manuseio destas. Consequentemente, pouco a pouco, a ficção perderia importância. “É uma característica comum que, ao jogar o mesmo jogo de modo contínuo, o jogador se torne menos interessado no nível representacional/ficcional do jogo e foque mais em suas regras”.¹¹⁶ Por esse motivo, falar em imersão no mundo ficcional é, a seu ver, uma falácia.

¹¹³ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 93.

¹¹⁴ JUUL, *Half-real*, [2005] 2019, p. 155.

¹¹⁵ *Ibidem*, p. 119.

¹¹⁶ *Ibidem*, p. 131

Seguindo [Janet] Murray, a imersão tem sido comumente descrita como a sensação de ser transportado para um mundo ficcional, mas, como vimos na descrição da ficção nos jogos, essa é uma descrição enganosa do que está acontecendo em um videogame. O jogador pode estar completamente absorvido pelo jogo como uma *atividade do mundo real*, e pode também durante todo o jogo ou em partes isoladas dele imaginar fortemente o seu mundo ficcional. [...] Focar exclusivamente nos mundos coerentes e nas narrativas bem formadas é um mal-entendido sobre o que são os jogos.¹¹⁷

Mesmo sem negar a importância da ficção, creditando-lhe o título de possível “inovação mais forte do videogame”, Juul deixa claro como, para ele, os games “não *precisam* de um interessante mundo ficcional ou *qualquer* mundo ficcional para serem considerados interessantes”.¹¹⁸ Mas rejeitar a imersão no mundo dos games é rejeitar uma de suas maiores qualidades: o escape catártico que eles permitem. Isso, inclusive, como destaca Janet Murray, é um dos aspectos mais excitantes e sedutores de narrativas ficcionais em geral, “porque nossos cérebros estão programados para sintonizar nas histórias com uma intensidade que pode obliterar o mundo à nossa volta”.¹¹⁹ O mundo digital dos games, portanto, como manifestação do desenvolvimento narrativo tem um papel fundamental na experiência de muitos games — talvez mais até do que o domínio sobre as regras e mecânicas. Nesse sentido, é por experimentar o mundo ficcional através de seu avatar que Silva defende a existência de uma identificação cognitiva com a personagem que ela controla em *The Elder Scrolls V: Skyrim*, tomando atitudes fora de uma programação pré-definida pelo simples fato de querer ‘vivenciar’ a experiência digital.

[...] é pela associação e pela simultaneidade do pensamento do evento e da máquina que a jogadora vai encontrar no mundo do jogo processos mais significativos que lhe permitem, entre outras interações, criar performances de acordo com a identidade ficcional que deseja para o seu avatar. É a partir das escolhas particulares de cada jogadora, fora da lógica que o jogo prevê, que se pode pensar em modos em que as condições sejam de (im)possibilidade e, para tanto, talvez [*The Elder Scrolls V: Skyrim*] devesse ser um jogo de mundo aberto sem nenhuma *quest* pré-determinada. Assim, a jogadora teria um universo simulado em que se encontra virtualizada em seu avatar e [com] a possibilidade de interagir com esse mundo de modo [que] ocorressem experiências singulares (eventos).¹²⁰

No mesmo sentido, Alvarenga fala da experimentação da fragmentação urbana graças à sua imersão no universo digital de um game. Ao analisar sua experiência com *Grand Theft Auto: San Andreas*, Alvarenga não está preocupado em obter maior domínio sobre o funcionamento de certas regras do game, aprimorando seu controle para a execução dos comandos necessários para superar desafios. Não. É pela vivência indireta de um espaço digital, para se

¹¹⁷ Ibidem, p. 179.

¹¹⁸ Ibidem, pp. 152, 177.

¹¹⁹ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 101.

¹²⁰ SILVA, *A personagem em videogames*, 2016, p. 200.

sentir imerso na aventura, como um *eu-avatar* atuante, que ele joga e sente a cidade ficcional. “O caráter específico da fragmentação urbana americana é representado pelo [*Grand Theft Auto: San Andreas*] através da iconografia digital complexa que compõe seu espaço virtual ‘povoado’ e disposto à imersão, e também é representado através do texto e das cenas que tecem o enredo da trama”.¹²¹ Por estar imerso na experiência, ele não apenas vê a fragmentação, mas ele experiencia a segregação espacial. E isso porque *GTA* é um game em terceira pessoa, em que o jogador visualiza o personagem que controla. O efeito é ainda maior em jogos com perspectiva em primeira pessoa.

Aqui nós podemos compreender os jogos de FPS [*first person shooters* — tiro em primeira pessoa] como uma das consequências decorrentes da crucial mudança do palco de atuação para a tela de atuação, como observado pelo crítico cultural Walter Benjamin. A tela da “performance do ator é mediada pela câmera” e, portanto, “despida da abertura possível ao ator de palco em adaptar sua performance para um público enquanto o espetáculo continua, o público de cinema é colocado para examinar e corresponder sem nenhum contato pessoal com o intruso intérprete”. A perspectiva dos jogos de FPS é uma alteração a mais dessa mudança crucial. O público não mais interage pela “posição da câmera” (reduzido da visão múltipla para a única), a posição em si torna-se parte da interação, com o jogador capaz de escolher como explorar e interagir com a cena.¹²²

É por estar imerso no game de ação em primeira pessoa que Lyra experimenta a velocidade vertiginosa de ser a corredora Faith e praticar *parkour* nos telhados de uma metrópole futurista em *Mirror's Edge*,¹²³ e é com base nessa perspectiva tão direta que Silva desejaria poder jogar seu RPG em primeira pessoa, *Skyrim*, como se habitasse aquele mundo de fantasia, livre de missões pré-estabelecidas. Esse envolvimento, por sua vez, não é exclusivo de games em primeira pessoa. Como afirmam Flanagan e Nissenbaum: “O ponto de vista pode determinar parcialmente como os jogadores entendem a si mesmos em relação a outros jogadores, a personagens não jogáveis e ao mundo do jogo e pode influenciar também como eles concebem sua própria atuação”;¹²⁴ isto é, a mudança de perspectiva pode influenciar *no modo como* a imersão se instaura, mas não significa que jogos de videogame que não sejam em primeira pessoa implicam inexistência de imersão. Esse envolvimento que captura a atenção do jogador pode se dar também, por exemplo, em jogos com perspectiva em terceira pessoa — razão pela qual afirmei anteriormente que, jogando *Red Dead Redemption 2*, eu *era* Arthur Morgan. A imersão não é somente sujeição a regras e o aprendizado prático para dominá-las, mas o envolvimento

¹²¹ ALVARENGA, *Grand Theft Auto*, 2007, p. 94.

¹²² WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 186.

¹²³ LYRA, *Videogames e interfaces*, 2010, pp. 100–106.

¹²⁴ FLANAGAN & NISSENBAUM, *Values at play*, [2014] 2016, p. 63.

com o mundo ficcional, e é neste ponto que o imaginário sócio-espacial aparece de maneira mais marcante nos games: envolvido com a trama e o mundo digital, vivencio as instituições sociais e suas manifestações em espaço social porventura programadas, sejam elas explicitadas ou complementadas em suas lacunas pelo meu imaginário.

Dessa maneira, é possível afirmar resumidamente que um game é um sistema de regras reais e um mundo ficcional digitalmente simulado, de grau variado de imersão e envolvimento emocional do jogador, que o joga voluntariamente, por prazer e diversão. O game é dotado de uma interface audiovisual e seu estado inicial é atualizado mediante o processamento das regras programadas e dos comandos (*inputs* ou eventos de entrada) realizados pelo jogador, que se esforça para alcançar resultados específicos dentro de um elenco de resultados possíveis previamente programados pelos desenvolvedores. Ainda que separado da vida cotidiana, não é necessariamente improdutivo porque é possível a produção de bens digitais comercializáveis pelos jogadores externamente ao mundo do game, de que é exemplo a casa de leilões no lançamento do game *Diablo III*, em que jogadores poderiam pagar dólares reais por itens digitais.¹²⁵ Por fim, importa dizer que o game só se manifesta quando é efetivamente jogado, pois só então a dinamicidade da atualização de seus estados é realizada e só então o mundo ficcional que simula é ativamente imaginado pelo jogador.

No atual patamar tecnológico, por mais convincente que um game seja, ele nunca conseguirá abranger todas as nuances da vida cotidiana. A vida real é extremamente complexa e o fato de que instituímos imaginariamente a sociedade, criando visões sociais de mundo na tentativa de ordenar fantasiosamente o caos que é a existência, é prova disso. Se, portanto, os mundos ficcionais são criações imaginadas por pessoas ou grupos de pessoas, é impossível que sejam completos, abrangendo a totalidade existencial. Além disso, se adicionarmos, no caso dos games, as limitações tecnológicas, fica ainda mais evidente que a ficção nessa mídia transmidiática é sempre incompleta, com muitas informações deixadas de fora, as quais necessariamente são complementadas pelo jogador, com base nas significações operantes imaginárias que fazem parte à sua matriz de sentido de mundo socialmente construída. Nessa linha, Jesper Juul descreve a atividade de envolvimento com os games da seguinte maneira: “Os jogos projetam mundos ficcionais através de uma variedade de diferentes meios, mas os mundos ficcionais são imaginados pelo jogador, e ele preenche quaisquer furos”.¹²⁶

¹²⁵ SCHREIER, *Sangue, suor e pixels*, [2017] 2018, pp. 113 et seq.

¹²⁶ JUUL, *Half-real*, [2005] 2019, p. 119.

Independentemente de quanto esforço haja na criação do mundo ficcional pelos desenvolvedores ou autores da obra, é o jogador quem imagina o mundo ficcional com base nos elementos que lhe são apresentados *e nos seus conhecimentos pessoais*. Partindo da teoria da estudiosa e crítica literária Marie-Laure Ryan, Juul apresenta a hipótese segundo a qual existe um princípio da partida mínima, “o qual afirma que, quando um pedaço de informação sobre o mundo ficcional não é especificado, nós o preenchemos usando o nosso entendimento do mundo real”.¹²⁷

Acima, tratei um pouco sobre os processos de simplificação e estilização de atividades nos games. Esse é um aspecto vital para entender a incompletude dos mundos ficcionais dos jogos de videogame. Por limitações técnicas e de recursos na produção dos games, e também para não criar experiências extremamente entediantes para os jogadores, simplificar ações e processos não é só uma opção de estilo dos desenvolvedores, mas uma necessidade. Se, de um lado, ao fazê-lo, eles acabam acentuando significações operantes que lhes parecem mais relevantes, de outro, nas lacunas que inevitavelmente deixam, paradoxalmente surge o que para eles está naturalizado; o espaço deixado para o preenchimento imaginativo pelos jogadores é o campo dos pressupostos que não precisam ser explicitados. Afinal, como alerta Murray, “[e]m termos psicológicos, os computadores são objetos limiars, situados na fronteira entre a realidade externa e nossas próprias mentes”.¹²⁸ Se, então, nossas mentes e os sentidos que elas constroem são, em alguma medida, socialmente modeladas, então algo do social está nessa fronteira entre o que experimentamos audiovisualmente e os sentidos que construímos. Com isso, interessa o alerta de Juul:

Apesar de qualquer jogo poder ser imaginado de muitas maneiras, isso não significa que todos os jogadores imaginam um mundo específico de maneiras completamente diferentes. Convenções gerais sobre como interpretar e imaginar mundos ficcionais influenciarão a maneira como o jogador fantasia sobre um mundo de jogo.¹²⁹

É bom deixar claro que essa fala de Juul, um ludologista, remete principalmente a convenções sobre as regras de um game com base em seu gênero. Por exemplo, lembro-me até hoje de quando o irmão caçula de um amigo, quando éramos crianças, ao jogarmos uma partida de futebol no game *Fifa International Soccer*, perguntou alegremente: “qual botão dá soco?”. Não é usual para o gênero de games de futebol ter um botão dedicado para um soco... Meu amigo e eu, um pouco mais velhos, tínhamos plena noção disso, mas o mais jovem de nós não estava

¹²⁷ Ibidem, p. 120.

¹²⁸ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, pp. 102–103.

¹²⁹ JUUL, *Half-real*, [2005] 2019, p. 131, nota 6.

atento a essa convenção naquele momento. Ou talvez ele estivesse, mas suas referências de partidas de futebol no mundo real fossem mais brutais que as que eu tinha. Importa, contudo, dizer que esse recurso a convenções gerais não diz respeito somente a modelos ou gêneros de games. Também o conteúdo pode ser preenchido com base nessas convenções, ou melhor, com base em um imaginário sócio-espacial comum.

O fato de os mesmos games, ainda que com suas incompletudes e simplificações, serem tão populares e jogados por tantas pessoas indica, no mínimo, algum grau de coincidência entre os imaginários sócio-espaciais dos dois lados dessa moeda. Se, como especulou Caillois e como possivelmente concordaria Castoriadis,¹³⁰ o sucesso de certos jogos diz muito da sociedade em que eles existem, então isso pode ser atualizado para o universo de jogos de videogame — sem descartar, claro, os monopólios corporativos de empresas gigantescas como Activision/Blizzard, Electronic Arts, Microsoft, Sony, Nintendo, entre outras, que ditam economicamente o tipo de games que será disponibilizado para consumo; esta, contudo, é uma discussão que não cabe na presente tese, até porque levanta toda uma nova arena de discussões se formos levar em conta os games produzidos fora da mídia *mainstream*, os chamados games *indies*.

O fato de games semelhantes — ou, mais especificamente, marcados por significações operantes imaginárias semelhantes — permite inferir que isso se dá por conta de uma homogeneização de referentes instituídos no mundo real e porque produtos da indústria cultural disseminam referenciais comuns para pessoas em lugares bastante distantes do globo. Esse é um processo de retroalimentação: os mundos digitais dos games se abrem para os imaginários sócio-espaciais do mundo real e, ao mesmo tempo, podem servir de fonte para os processos de fabricação social dos sujeitos e de seus imaginários, munindo-os com significações operantes imaginárias num processo cíclico. “O mundo ficcional de um jogo depende fortemente do mundo real para existir, e o mundo ficcional leva o jogador a fazer suposições sobre o mundo real no qual o jogador joga um jogo”.¹³¹

¹³⁰ Em texto de 1991, ao analisar as tragédias *Prometeu*, de Ésquilo, e *Antígona*, de Sófocles, distantes entre si apenas alguns poucos anos, Castoriadis acentua como elas correspondiam ao contexto social de sua criação. Ele afirma: “Ésquilo, vinte a 25 anos antes, expunha sua antropogonia, não como um processo gradual, mas como uma passagem abrupta de um antes para um depois, resultante da decisão e do ato de um Titã revoltado, como que o arrancamento e quase roubo, por uma força sobre-humana, de capacidades e potencialidades pertencentes a outras forças sobre-humanas (portanto, já existentes). A antropologia [*sic*] de Sófocles não pressupõe nada: nela os homens criam, eles mesmos, essas capacidades e potencialidades; ela coloca simplesmente, claramente e com insistência a humanidade como autocriação. Os homens nada tomaram aos deuses, e nenhum deus lhes deu o que quer que fosse. Nela está o espírito do século V e foi exatamente essa tragédia que os atenienses coroaram” (CASTORIADIS, *Antropogonia em Ésquilo...*, [1999] 2004, p. 34).

¹³¹ JUUL, *Half-real*, [2005] 2019, p. 159.

Não quero dizer com isso que uma pessoa aprende a viver no mundo real graças ao mundo digital dos games. Muito pelo contrário. O mais provável é justamente o que Juul defende: pelo fato de saber se portar em determinadas situações do mundo real, como o mundo ficcional é em grande medida inspirado pelo real, o jogador consegue depreender o funcionamento do ficcional e inferir as regras pertinentes para o espaço digital.¹³² Entretanto, não me parece viável descartar a importância que essa mídia pode ter no processo de fabricação social dos sujeitos e da sociedade, e, por conseguinte, na manifestação em espaço social das instituições sociais, principalmente porque os games não são apenas representações, mas simulações.

4.5 Mr. Anderson ou Neo?

Em 1999 foi lançado o filme *The Matrix*, dirigido pelas irmãs Wachowski. Nesse filme, o personagem principal, interpretado por Keanu Reeves, é Thomas Anderson, um homem com uma vida dupla: durante o dia, trabalha como programador em uma companhia de desenvolvimento de software, mas, à noite, torna-se Neo, um hacker invadindo ilegalmente sistemas alheios e roubando informações. Em suas atividades noturnas, o pirata digital encontra indícios de algo chamado a Matrix, mas, independentemente de seus esforços para entender do que isso se trata, ele não consegue descobrir o que é. Em sua busca, Neo se vê frente a frente com uma nova pista — mais especificamente, um nome: Morpheus, um hacker que ele passa a buscar intensamente. A realidade, contudo, é que Morpheus já acompanhava Neo havia algum tempo, e, de fato, era ele quem estava em busca do protagonista já há bastante tempo.

Apesar de um primeiro contato conturbado, em que Neo acaba caindo nas garras do vilão Agente Smith, o protagonista é liberado e, quando enfim se encontra com Morpheus, este último o convida a conhecer a verdade sobre o que é a Matrix. Apesar de sua recusa inicial, Thomas Anderson/Neo aceita a oferta. Após tomar uma pílula vermelha que lhe é fornecida por Morpheus (uma pílula metafórica que viria a causar problemas no mundo social real que vivemos no nosso dia a dia, dando dor de cabeça às irmãs Wachowski e servindo de nome a um movimento misógino que começava a se instaurar),¹³³ Neo enfim acorda, mas não em sua cama,

¹³² Ibidem, p. 166.

¹³³ No filme, é apresentada, no momento da escolha feita pelo personagem interpretado por Keanu Reeves, a metáfora da pílula azul e da pílula vermelha utilizadas no filme para simbolizar, respectivamente, a vontade de permanecer no mundo ilusório e a vontade de romper com a ilusão para encontrar a verdade. A completo contragosto das irmãs Wachowski, essa metáfora acabou sendo apropriada por um movimento misógino radical chamado *movimento red pill*. Para esse movimento, a sociedade moderna é composta de tal maneira que ela beneficia mais as mulheres, em detrimento dos homens, e as bandeiras progressistas servem apenas para oprimir os homens... Por essa razão completamente absurda, para os ‘masculinistas’ componentes do movimento, aqueles que enxergam essa ‘verdade’ são os red pills, por terem sido ‘corajosos’ o bastante para tomarem a pílula vermelha e encararem

em seu quarto, e sim em uma cápsula repleta de um líquido viscoso, com vários conectores implantados em seu corpo, ligados a cabos. Ao erguer o corpo em seu tanque de imersão, o protagonista consegue ver tudo a seu redor: um céu negro, queimado, sem sol, e incontáveis cápsulas semelhantes à sua. Desconectado, Neo percebe que uma saída subitamente se abre em sua cápsula e ele é evacuado para uma fossa semelhante a um esgoto. Lá, é resgatado por Morpheus e sua equipe, que o conduzem à nave Nebuchadnezzar, onde explicam que aquele mundo cinza e sombrio é, de fato, a realidade. O personagem é, então, apresentado a um futuro distópico, um mundo em que as máquinas escravizaram os humanos para que eles sejam usados como baterias pelas primeiras. Para isso, as máquinas criaram uma grande simulação, a Matrix, com o fito de manter a atividade cerebral de suas pilhas sencientes. Nas palavras de Morpheus, “a Matrix é um mundo de sonhos gerado por computador, construído para nos manter sob controle, a fim de transformar o ser humano nisto”, momento em que apresenta a Neo (e aos espectadores) uma bateria comum. “Bem-vindo ao deserto do real”.

Os games ainda não chegaram nesse nível de imersão, o que talvez seja uma coisa boa. Mas, apesar do que diz Juul sobre a ‘falácia da imersão’, não consigo descartar a hipótese de que, cognitivamente, ela existe. Ao jogarmos um game, mesmo naqueles que adotam a perspectiva em primeira pessoa, nos quais a tela atua com o um olho a partir do qual vemos o mundo digital, estamos conscientes de que não estamos dentro do mundo ficcional retratado. Temos noção de que o conteúdo apresentado é apenas digital. Mas isso importa pouco para o jogador, que sente a angústia e a ansiedade de ter que superar desafios perigosos no ambiente digital.

Para experienciar essas sensações, nem mesmo é necessário que o game seja na perspectiva de primeira pessoa. Em muitos games, nós conseguimos ver o avatar que controlamos quando jogamos, de que são exemplos os games de perspectiva em terceira pessoa, como o já referido *Red Dead Redemption 2*. Nesses jogos de videogame, sabemos que as ações que o personagem controlado realiza e as consequências que suporta acontecem no espaço digital, em um corpo digital. Mas é bastante real a vertigem de medo experimentada ao caminhar pelas tenebrosas ruas abarrotadas de monstros terríveis e saídos de pesadelos nos game *Silent Hill*, *Resident Evil 2* e *Alan Wake*, por exemplo, os quais, como *RDR2*, adotam a perspectiva em

a realidade que os bluepills (ou seja, aqueles que acham que o pensamento dos redpill é só uma expressão de machismo frustrado totalmente ilusória) se recusam a enxergar. Lilly Wachowski, por exemplo, para rebater o uso indevido da sua metáfora foi bem sucinta sobre o que pensa dos conservadores que tentam deturpar sua mensagem. No Twitter, a diretora lançou uma mensagem simples e direta em resposta a um post de Abraham Weintraub, ex-ministro da educação do Brasil, quando este último publicou a cena da escolha em *The Matrix*, insinuando que o então presidente Jair Bolsonaro "oferecia a verdade à população quando contrariava os órgãos de saúde e dizia que o coronavírus não deveria impedir ninguém de ir trabalhar". Suas palavras? Um legível “Fuck you” para Weintraub (‘RED pill’, 2023, on-line).

terceira pessoa. Graças a isso, é possível dizer que games provocam sensações físicas nos jogadores, ainda que a ação retratada ocorra somente no ambiente digital.

Na primeira vez que cheguei à cidade de Saint Dennis em *Red Dead Redemption 2*, estava fazendo uma missão que dependia de meu personagem adquirir roupas novas e elegantes. Assim, eu-Arthur caminhava até o estabelecimento de um alfaiate quando de repente um sujeito (digital) esbarrou em mim. Notei prontamente que o número que representa meu dinheiro na interface do game havia baixado e já entendi ali a mensagem: eu havia sido vítima de um furto. Arthur, no ambiente digital, fez alguns movimentos, apalpando o corpo, se dando conta do mesmo fato que eu havia percebido. Parti(mos) em disparada atrás do meliante! Corri(emos) por ruas, desviei(amos?) de carruagens, empurrei(...) algumas pessoas e, enfim, saquei minha corda e enlacei o bandido.

Aproximei-me do sujeito de maneira bastante ameaçadora enquanto parte do público ao redor encarava a ação — muitos simplesmente continuavam caminhando sem se importar, afinal o crime é bastante comum em uma cidade grande. Chegando perto, ele entendeu na hora que estava condenado. Eu o ameacei, peguei meu dinheiro de volta (e um pequeno montante que havia sido originalmente do ladrão, mas, bem... juro, né?) e deixei o pulha ir embora. Retornei ao alfaiate, mas não sem aproveitar a caminhada para respirar um pouco e engolir a ideia de que aquele biltre de meia tigela havia tentado me roubar. *Me roubar!*... Espera... “Me roubar”? Eu não estava em Saint Dennis. A cidade nem sequer existe; até onde sei, sua modelagem foi baseada na cidade de New Orleans, Louisiana. Quem estava naquela grande cidade do Velho Oeste ficcional era Arthur Morgan, fora da lei capaz de correr atrás de um batedor de carteiras, empurrar pessoas no caminho sem se importar, laçar o sujeito e pegar o dinheiro de volta — coisas que eu definitivamente não sou apto a fazer. Ainda que toda a ação tenha sido dele, eu me sentia eufórico, com o coração batendo a mil. Por mais que Arthur corresse, seu sucesso dependia de eu pressionar os botões certos, na ordem certa, da maneira correta. Eu havia sido totalmente capturado por aquele instante, e o que eu sentia eram sensações físicas provocadas pelo que acontecia no mundo digital. Naquele momento, eu era Neo ou Mr. Anderson? Talvez ambos. Espera... Isso não é possível: ser Mr. Anderson anula qualquer possibilidade de ser Neo, afinal Mr. Anderson vive apenas no mundo digital da Matrix e não consegue se desvencilhar dela. Somente Neo consegue viver dentro e fora da ficção. Acho que a resposta a essa pergunta passa por esse caminho.

O mundo ficcional e o mundo real são coexistentes ao jogarmos um game. Eu entendo o que é um batedor de carteiras e Arthur também, tanto que ambos entendemos na hora o que

havia ocorrido. Porém, havia uma distância muito bem demarcada entre nós dois. De onde eu estava, sentado, com um controle nas minhas mãos, por mais que eu experimentasse a ansiedade de não querer perder de vista o ladrão, eu poderia pausar minha perseguição a qualquer momento com um toque em um botão no meu controle. Já Arthur não tinha essa alternativa: em primeiro lugar porque, se ele parasse de correr e o mundo digital prosseguisse, o ladrão fugiria na certa; mas, em segundo lugar e de maneira ainda mais importante, Arthur não tinha essa alternativa porque essa escolha era minha, do jogador que o controlava. Eu era o habitante entre os dois mundos, não ele. O mundo ficcional dos games está imbricado com o mundo real, e quem joga é aquele que consegue habitar ambos — o que ocorre porque o jogador habita o imaginário. Mas a relação do game com a realidade nem sempre afeta somente o indivíduo, dando-lhe palpitações após um susto ou causando-lhe raiva após uma tentativa frustrada de executar uma ação. Muitas vezes, questões sociais e econômicas também são afetadas nessa fronteira entre o real e o digital.

Edward Castronova, economista e estudiosos dos games, faz essa aproximação entre ficção e realidade nos games a partir do estudo das economias de mundos digitais¹³⁴ e de suas relações com as economias do mundo real.¹³⁵ Castronova observa que, diante do crescimento da população dos mundos digitais — particularmente dos mundos dos MMOPRGs (*massive multi-player online role playing games*, isto é, games de interpretação de papéis com múltiplos jogadores, em número massivo, em ambiente on-line) —, esses mundos digitais têm o potencial

¹³⁴ Castronova assim como outros autores de temas afins que escrevem em inglês tendem a utilizar a expressão “virtual worlds” para fazer referência aos mundos dos games. Essa, porém, é uma opção um tanto infeliz. O conceito de virtual não remete, ao contrário do que coloca o senso comum, ao meio tecnológico. Segundo Pierre Lévy, “o bem virtual coloca um problema, abre um campo de interpretação, de resolução ou de atualização, enquanto um envoltório de possibilidades presta-se apenas a uma realização exclusiva” (LÉVY, *O que é o virtual?*, 1996, p. 37). Ana Paula Baltazar, discutindo a produção arquitetônica, fala do virtual como a existência de um ‘evento latente’, afirmando que, “infelizmente, a maior parte dos projetos toma a substância como resultado final, e o evento, a atualização da sua virtualidade, torna-se uma consequência ao invés de parte do design” (BALTAZAR, *Cyberarchitecture*, 2009). O virtual, diferentemente do possível, não pretende uma prescrição de resultados possíveis; a virtualidade é qualidade de abertura latente à atualização no evento. Portanto, o virtual é essa potência latente não prevista. Quando autores como Castronova falam de ‘mundos virtuais’, eles não se referem a esse potencial de atualização imprevisto. Tais autores estão na verdade falando do meio em que esses mundos existem. Portanto, falam de mundos digitais, isto é, mundos digitalmente representados e simulados. Por essa razão, contra a moda de falar de mundos virtuais para fazer menção aos mundos dos games, prefiro falar de mundos digitais. Esclareço, porém, que, em citações e traduções livres de citações diretas, será mantido ‘virtual’ para respeitar, na medida do possível, a opção lexical dos autores originais.

¹³⁵ CASTRONOVA, *On virtual economies*, 2003. Vale ressaltar que a distinção feita entre ‘economia do mundo digital’ e ‘economia do mundo real’ diz antes sobre a relação que existe entre o que ocorre em uma e o que ocorre em outras, não sobre o caráter ficcional da primeira em contraposição à ‘realidade’ da segunda. Como visto a partir de Castoriadis, o ‘real’ é aquilo que social e imaginariamente é instituído como tal. Em certo sentido, isso implica que o real da sociedade é, de alguma forma, uma ficção. A distinção que se pode fazer entre a economia do mundo digital e a do mundo real diz respeito ao fato de que, para que o que ocorre na primeira tenha efeito sobre a segunda ou vice-versa, é necessário que sejam programados sistemas de regulação dessa fronteira e desse contato. O aprofundamento nesse tema, porém, escaparia aos limites deste texto.

de afetar o mundo real, tanto econômica quanto juridicamente. Como exemplos, ele cita o fato de que, em games do gênero mencionado, é comum que existam mecânicas que permitam aos jogadores encontrar ou produzir novos itens digitais. Essas atividades, por sua vez, demandam horas de dedicação e às vezes recursos financeiros reais dos jogadores. Para gerar esses novos itens, jogadores precisam dedicar seu tempo e gastar, no mínimo, energia elétrica para manter os aparelhos onde jogam funcionando. Tudo isso para que tenham bens digitais que os próprios jogadores podem utilizar ou que podem trocar com outros jogadores por itens que sejam mais relevantes para os primeiros. Porém, o mais interessante é que os jogadores podem até mesmo vender seus itens por dinheiro real, como era o caso na já referida e agora extinta casa de leilões do game *Diablo III*.¹³⁶ Uma vez que os objetos digitais são produzidos, todo aquele amálgama de horas de diversão e horas de trabalho poderá ficar retido no mundo digital, participando exclusivamente de mercados de troca internos ao game, ou migrar para outra economia do mundo real sem que os governos ao menos saibam em qual Produto Interno Bruto aquele valor deve ser computado ou mesmo quais são as regulações e taxas a que operações com esse bem digital estarão submetidas.¹³⁷

Por exemplo, se escolho criar uma espada poderosa para meu avatar em um MMORPG ambientado como uma fantasia medieval e, para tanto, preciso *farmar*¹³⁸ um tipo de metal específico e raro que só consigo em um ponto específico do mapa do mundo digital, precisarei dedicar horas bastante reais da minha vida em busca desse material. Uma vez conseguida a matéria-prima, crio a referida espada e, assim, agregam-se ao mundo digital todas aquelas minhas horas de ação laboriosamente divertida ou divertidamente laboriosa (ou às vezes somente laboriosa porque pode não ser exatamente divertido o ato de minerar digitalmente). Um complicador a mais é pensar que posso ter feito aquele bem digital pensando, desde o início, em vendê-lo nos mercados do mundo real, por dinheiro de verdade, e meu comprador pode ou não estar sujeito às mesmas regulações nacionais a que eu estou. Talvez, inclusive, por conta das distintas taxas de câmbio, se meu comprador for de outro país, não será esse o caso de um envio

¹³⁶ SCHREIER, *Sangue, suor e pixels*, [2017] 2018, pp. 113, 129. A série de games *Diablo* é conhecida pela aleatoriedade com que itens e equipamentos são deixados por inimigos derrotados para serem utilizados pelo personagem do jogador. É comum que, sem alguns itens poderosos, níveis do game sejam praticamente inacessíveis até para personagens fortes. A casa de leilões, então, era um recurso da primeira versão de *Diablo III* em que os jogadores poderiam adquirir itens e equipamentos poderosos de outros jogadores, sem ter que gastar horas sob o império da aleatoriedade programada, mas pagando dinheiro real por isso. O sistema foi alvo de muitas críticas enquanto existiu e sua extinção foi uma das alterações promovidas por uma atualização no game realizada pela Blizzard em 2013 que revigorou *Diablo III*.

¹³⁷ CASTRONOVA, *On virtual economies*, 2003.

¹³⁸ Termo derivado, em português, do verbo inglês “to farm” (cultivar). Ele é empregado, na comunidade gamer, para fazer referência à busca por quantidades de um bem digital específico a partir de ações determinadas e usualmente repetitivas.

não tributado de divisas de um país para outro? E mais: o que ocorre se a empresa desenvolvedora do jogo resolver que aquele metal específico não será mais algo raro, mas obtido de qualquer fonte normal de matéria-prima mineral? Se eu tomo aquela missão de obter bens digitais como o meu trabalho, isso comprometeria de maneira absurda a minha renda. E não é impossível que algo assim ocorra, afinal os mundos digitais, ao contrário do que se passa com o mundo real, podem ver a produção que neles ocorre ser completamente alterada de maneira quase imediata e sem muitos custos para os desenvolvedores, já que essa modificação pode depender de uma simples mudança em uma linha de código. Quais seriam os efeitos dessas transformações sobre as economias? Essas são apenas algumas das questões levantadas por Castronova.¹³⁹

Portanto, para ele, games não são simples objetos culturais de entretenimento e consumo. São, pelo contrário, construções complexas e com implicações no mundo real — e o são graças ao trânsito que nós, indivíduos produtores de valor a partir do trabalho, possuímos de ir do digital ao físico e do físico ao digital. Os games continuam sendo bens de entretenimento e diversão, “mas imergem o jogador tão profundamente na sociedade e na economia virtuais que eventos no mundo virtual têm um impacto emocional nas pessoas que não difere do impacto de eventos da Terra. Eventos no mundo virtual podem ter uma influência que se estende bem além das fronteiras do mundo virtual; relacionamentos, rendas e mesmo vidas na Terra podem ser afetados”.¹⁴⁰ Vale lembrar que Castronova se refere especificamente a MMORPGs quando faz essa afirmação, mas essas imensas comunidades on-line de jogadores em um mundo digital compartilhado não é a única maneira de relacionar sociedade e games. Afinal, aspectos bastante reais da vida social podem ser digitalmente experimentados em outros games, graças ao fato de que estes não são simples representações ficcionais, mas simulações em que o indivíduo-jogador, por meio de seu avatar, faz atuar seu sentido ou visão de mundo, bem como as instituições e práticas a eles atrelados, de uma maneira diferente daquela que ocorreria em mídias como os filmes ou textos escritos. Nesse sentido, Murray afirma:

O desejo ancestral de viver uma fantasia original num universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível. Com detalhes enciclopédicos e espaços navegáveis, o computador pode oferecer um cenário específico para os lugares que sonhamos visitar. [...] Diferentemente dos livros de Dom Quixote, o meio digital leva-nos a um lugar onde podemos encenar nossas fantasias.¹⁴¹

¹³⁹ CASTRONOVA, *On virtual economies*, 2003.

¹⁴⁰ *Ibidem*, on-line.

¹⁴¹ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 101.

Elaborando sobre esse envolvimento, mas levando em conta os aspectos técnicos e não as qualidades narrativas dos jogos de videogame, Espen Aarseth, teórico norueguês dos games, afirma que estes últimos têm uma característica peculiar que os torna processos de comunicação e informação bastante coerentes com o comportamento da mente humana. A seu ver, os games, mais do que outras mídias até então criadas, são os únicos com verdadeira possibilidade de distribuir informações de maneira não linear, o que é muito semelhante ao modo como os cérebros funcionam.¹⁴²

Conforme Aarseth, os games “são normalmente *simulações*; eles não são labirintos estáticos como hipertextos ou ficções literárias. O aspecto da simulação é essencial: é uma alternativa radicalmente diferente a narrativas como uma estrutura cognitiva e comunicativa. Simulações são de baixo para cima; elas são sistemas complexos baseados em regras lógicas”.¹⁴³ As simulações não são entregues de cima para baixo como uma história pronta para ser acompanhada linearmente. Ao mesmo tempo, elas são mais complexas do que as ramificações simples de hipertextos, dos quais acabamos nos aproximando também linearmente, já que, quando muito, traçamos um caminho linear a partir das escolhas de hyperlinks, não havendo concomitância de informações. Nas simulações, há uma simultaneidade de informações de maneira não linear, as quais são constantemente atualizadas graças às ações do jogador e ao processamento computacional do aparelho. O grau de liberdade (ou, poderíamos dizer, a virtualidade¹⁴⁴) dessas ações varia em função da matriz de possibilidades de ação definidas por regras pré-estabelecidas pelo desenvolvedor da simulação. Há, assim, uma concomitância não linear de informações e regras, o que facilita imensamente a imersão nesse mundo digital, abrangendo aspectos variáveis e constituindo os espaços navegáveis que Janet Murray menciona.¹⁴⁵ Aqui, como sugeriu essa mesma autora, o conjunto enciclopédico de informações compõe a água da piscina em que nos submergimos.¹⁴⁶

Mais do que isso, a imersão que os games provocam é aprofundada por um fato simples: jogos de videogame precisam ser jogados. Como afirma Kirkpatrick, games não toleram passividade: “sem atividade do jogador, não há jogo”.¹⁴⁷ O jogar, por sua vez, muitas vezes se

¹⁴² AARSETH, Computer game studies, 2001, on-line.

¹⁴³ Ibidem, on-line.

¹⁴⁴ LÉVY, *O que é o virtual?*, 1996; BALTAZAR, *Cyberarchitecture*, 2009.

¹⁴⁵ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 84. Neste ponto, vale a ressalva de que existem games como *Dreams*, da desenvolvedora Media Molecule, de 2005, que são quase meta-games ou game engines, já que o jogo consiste no fornecimento de ferramentas para que os próprios jogadores construam seus próprios games para funcionarem dentro da plataforma *Dreams*, manipulando regras, mecânicas e narrativas.

¹⁴⁶ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 102.

¹⁴⁷ KIRKPATRICK, *Computer games and the social imaginary*, 2013, p. 19.

estende por várias e várias horas. Isso significa que muitos games demandam um envolvimento duradouro e ativo do jogador, e só se realizam quando são efetivamente jogados.

Jogar é parte integral, e não coincidente como se dá com o leitor ou ouvinte apreciativo. O envolvimento criativo é ingrediente necessário no uso de jogos de videogame. A natureza complexa das simulações é tal que um resultado não pode ser previsto de antemão; ele pode variar enormemente dependendo da sorte do jogador, de sua habilidade e de sua criatividade.¹⁴⁸

Essa exigência de envolvimento criativo em um ambiente digital de informações simultâneas permite ao jogador vivenciar as ações de seu avatar, ou melhor, vivenciá-las *como se fosse* o seu avatar.¹⁴⁹ Isso porque, como afirma o desenvolvedor e estudioso de games Gonzalo Frasca, pela simulação é possível performar ações como o avatar.¹⁵⁰ Portanto, o ato de jogar um jogo de videogame, de maneira semelhante ao que ocorre com outras mídias como o cinema e o teatro tradicional, mas talvez com maior vigor quando comparado a estas últimas, não é passivo — ao menos em jogos nos quais o conteúdo narrativo e representativo não suplanta totalmente a interatividade, isto é, o jogar. Nessas situações-limite entre tipos de mídia, é comum sentirmos que estamos no limbo entre dizer se aquilo que estamos fazendo é jogar um game ou assistir a um filme.¹⁵¹ Todavia, independentemente de quão complexa seja a interatividade permitida, é preciso acentuar que o ato de jogar um game é um comprometimento voluntário com a realização de ações em um ambiente de simulação. A concomitância de informações existe, e ela provoca e condiciona o agir do jogador.

É importante destacar que a simulação num game não se resume a informações visíveis ou auditivas, e é justamente aí que se encontra outro avanço para além dos limites da simples representação. Como lembra Frasca, as “simulações não retêm simplesmente as características — geralmente audiovisuais — do objeto, mas também incluem um modelo de seus comportamentos. Esse modelo reage a certos estímulos (dados de entrada, apertar de botões, movimentos do controle de videogame), de acordo com um conjunto de condições”.¹⁵² Portanto, as

¹⁴⁸ AARSETH, Computer game studies, 2001, on-line.

¹⁴⁹ Como já mencionei anteriormente, há, sim, um distanciamento entre as ações perpetradas pelo avatar e aquelas que possivelmente eu, jogador, faria no mundo real. Não é porque joguei *GTA V* que eu roubaria um carro no mundo real. A extrapolação do faz de conta é a corrupção do game de que fala Caillois.

¹⁵⁰ FRASCA, Simulation versus narrative, 2003.

¹⁵¹ A esse respeito, é comum a crítica dos jogadores a games como o aqui mencionado *Detroit: Become Human*, mas também a outros games do mesmo criador, David Cage, quais sejam: *Beyond: Two Souls* e *Heavy Rain*. Nesses games, o controle sobre os personagens é bastante limitado e muito marcado por *quick time events*, que são eventos em que prompts de comando aparecem na tela para que o jogador aperte determinado botão no momento correto para influenciar no desenrolar da cena. Assim, em games como esses o desenvolvimento da trama se aproxima mais de um hipertexto com representação visual do que de uma simulação livre permanentemente atualizada pelas ações do jogador.

¹⁵² FRASCA, Simulation versus narrative, 2003, p.223.

simulações vão além das representações. Um exemplo simples disso pode ser visto em qualquer game de corridas, de que é exemplo *Burnout: Paradise*, lançado pela Electronic Arts em 2008. Nesse jogo, por mais que o jogador tenha à sua frente as evidências audiovisuais de que aquilo que ele controla é um carro, é apenas no momento em que ele aperta o botão de aceleração no controle de videogame e determina a direção para a qual o veículo digital deve se dirigir que fica evidente que aquilo não é só uma representação, mas um modelo dos comportamentos atribuídos àquele objeto, respondendo aos estímulos provocados fisicamente pelo jogador no mundo real e os transformando em dados de entrada pelo programa a partir dos toques no controle. É isso que permite a Jesper Juul recorrer ao conceito de ‘máquina de estado’ da ciência da computação para qualificar os games como um sistema complexo composto não pela soma de seus estados — ou representações — individuais e momentâneos, mas pela capacidade dinâmica de transformação desses estados temporários com base nas ações do jogador.

De maneira sucinta, uma máquina de estado é aquela que tem um *estado inicial*, aceita uma quantidade específica de *eventos de entrada*, muda seu estado em resposta a essas entradas usando uma *função de transição de estado* (isto é, regras) e produz saídas específicas usando uma *função de saída*.¹⁵³

Com isso, os modelos de respostas comportamentais dos objetos digitais ajudam a compor o conjunto de direcionamentos e limitações para as ações que o jogador pode realizar no game, mas esses não são os únicos modelos presentes nos jogos de videogame. Como venho argumentando, há traços do imaginário sócio-espacial na composição dos games. Nesse sentido, discursos, relações e instituições sociais também estão ali presentes, codificados em linhas que predicam como os objetos presentes na simulação podem se comportar sócio-espacialmente — quer os desenvolvedores se deem conta disso ou não. Isso significa que relações sociais e consequentemente sua manifestação em espaço social estão presentes nos games, e não apenas como cenários, mas *como modelos*.

O escritor precisa escrever ações específicas, o autor da simulação precisa escrever regras de comportamento que resultarão em ações específicas. [...] Autores na mídia tradicional são responsáveis apenas por uma ou mais instâncias de ações possíveis. Autores de simulação são não apenas criadores, mas também legisladores, porque eles decidem quais regras serão aplicadas a seus sistemas.¹⁵⁴

Dessa maneira, games são capazes de apresentar uma simulação com regras que determinam as possibilidades de ação sobre o espaço, no espaço e como espaço, e essas regras podem

¹⁵³ Juul, *Half-real*, [2005] 2019, p. 65.

¹⁵⁴ FRASCA, *Videogames of the oppressed*, 2001, pp. 46–47.

muitas vezes estar relacionadas a instituições sociais e a um imaginário sócio-espacial instituído, reforçando imagens socialmente compartilhadas ou as criticando.

Como dito anteriormente, trabalho com a hipótese de que muito do nosso imaginário sócio-espacial é internalizado não a partir de experiências diretas que temos com o espaço social, mas a partir das várias mídias a que temos acesso. Nesse sentido, mídias contribuem para a disseminação de significações operantes imaginárias, para sua naturalização e mesmo para sua antecipação. Como o indivíduo que interage com a mídia envolve-se com o mundo ficcional que lhe é apresentado, ele, de alguma maneira, lida com as significações ali presentes.

Por conta disso, é possível inferir que distopias futuristas retratadas nas mídias podem até mesmo contribuir para que internalizemos em alguma medida imagens do que está por vir para a sociedade, quase como uma antecipação pedagógica ou civilizatória, como sugeriu Caillois, mas com o adendo de que usualmente a perspectiva dessas distopias tende a ser sombria, com futuros marcados pelo fascismo que governa a sociedade — como no game *Watch Dogs: Legion* — ou com o fim da sociabilidade e a instauração da violência permanente de todos contra todos em busca da sobrevivência individual — como nos jogos da série *The Last of Us*. Claro que isso não é uma previsão: uma distopia ficcional não significa vidência dos desenvolvedores e roteiristas, e não há essa fatalidade inevitável de que o futuro será a materialização das imagens ficcionais experienciadas. O fato de algo aparecer em vários tipos de mídia não o torna real. Como revela Suely Fragoso em entrevista ao podcast *Regras do jogo*, em algumas instâncias e grupos da sociedade tem ocorrido uma inversão absurda da relação entre ficção e realidade. Segundo ela, existem pessoas que acreditam que há vida alienígena, que a humanidade já se encontrou com esses seres e que os governos têm plena ciência disso, mas optam por esconder a verdade da população geral. E o que, para essas pessoas, comprovaria essa hipótese? Simples: a existência de muitos filmes, séries e games que abordam esse encontro. Para esses indivíduos, se a ficção fala tanto do encontro da humanidade com vida extraterrestre, é porque isso necessariamente existe e o entretenimento tem sido usado para nos preparar para o encontro com os extraterrestres — apenas não nos contaram oficialmente.¹⁵⁵ Essa é uma óbvia inversão de lógica que só faz sentido sob o prisma conspiratório tão comum da contemporaneidade, em que a comprovação fática de algo pode ser dispensada se a narrativa ilusória for sedutora o suficiente. Talvez nem no Velho Oeste do filme de John Ford de 1962 *The man who shot Liberty*

¹⁵⁵ REGRAS do jogo 191, 2023.

Valance (O homem que matou o facínora), a frase de Maxwell Scott, interpretado por Carleton Young, tenha sido tão real: “Se a versão for melhor do que a verdade, publique-se a versão”.¹⁵⁶

Mas, especulações sobre a veracidade do ET Bilu à parte, vale destacar que essa maneira de pensar é bastante distante do argumento que aqui defendo. Para a minha análise, importam aquelas imagens ficcionais dos games que representam — ou melhor, simulam — aspectos do imaginário referentes a práticas sócio-espaciais. Quando eu afirmo que significações operantes imaginárias do mundo real ajudam a compreender o que é o empréstimo imobiliário em *Animal Crossing: New Horizons*, não estou falando de uma conspiração que quer fazer crer que os empréstimos imobiliários não existem ou que estamos sendo preparados para quando isso, que já está planejado nas sombras das instituições, vier a se tornar realidade. Meu argumento é, na verdade, o oposto: o fato de existirem essas instituições no mundo real é o que instiga a criação de imagens tão identificáveis nos games. Estou falando, portanto, de possíveis-reais semelhantes ao possível-real positivo da mudança social sobre o qual escreve Bloch. Trata-se, então, de pensar como esses traços na ficção podem indicar qualidades do agora, apresentando-se, portanto, como abertura a partir do real, não como idealidade sem âncora; afinal, “todo possível que transcende o meramente possível de ser pensado representa uma abertura em decorrência de uma base condicionante ainda não completamente suficiente, ou seja, mais ou menos insuficiente”.¹⁵⁷ Por isso é possível especular sobre como aspectos dessas distopias são a revelação desses traços ainda não suficientes para a configuração de sua existência. Até porque, como lembra Murray, essas histórias utópicas e distópicas nos lembram que “confiamos nas obras de ficção, veiculadas através de qualquer meio, para nos ajudar a compreender o mundo e o que significa ser humano”.¹⁵⁸

Quando os desenvolvedores criam games que retratam o encontro com alienígenas, eles apenas especulam sobre significações operantes imaginárias socialmente instituídas sobre os desafios possíveis com que podemos lidar quando (e se) encontrarmos culturas extraterrestres — e mesmo essas culturas tão hipotéticas são profundamente marcadas por hábitos e sentidos de mundo arraigados no imaginário sócio-espacial com base no qual os desenvolvedores da ficção foram socialmente fabricados. Assim, no que diz respeito às ficções distópicas, importa ver como essas imagens ficcionais revelam não o que será o mundo, mas como nossa sociedade, com base no imaginário sócio-espacial instituído, consegue conceber esse futuro. Nessa linha, os aspectos tenebrosos com que pensamos ficcionalmente o nosso amanhã revelam muito das

¹⁵⁶ No original: “When legend becomes fact, print the legend”.

¹⁵⁷ BLOCH, *O princípio esperança*, [1954] 2005, p. 223.

¹⁵⁸ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, pp. 39–40.

significações operantes imaginárias do hoje, porque é a partir delas que estamos criando nossas obras de ficção.

Quando assistimos a um filme como *Divergent* (Divergente) ou *The Hunger Games* (Jogos Vorazes), altamente populares principalmente com o público jovem, não nos aproximamos apenas de uma história, mas de uma proposta de sociedade. Tanto em um como no outro caso, a premissa para a aventura das heroínas que protagonizam as tramas é a existência de um mundo marcado por desigualdades abertamente oficializadas, num regime despótico com base no qual uma casta da sociedade tem acesso a todos os benefícios em detrimento de outras. Essas narrativas são dotadas, portanto, de um imaginário sócio-espacial em que a segregação não é somente exacerbada, mas central para o funcionamento do corpo social. Nessas obras, prevalece um magma de significações operantes imaginárias ao qual a desigualdade social subjaz como uma questão intimamente atrelada à existência da sociedade. Ainda que esses filmes proponham a revolta contra o sistema instituído, o peso da instigação ao embate político é, ironicamente, mitigado.

A exacerbação de certos aspectos da sociedade do presente no futuro distópico tem pelo menos duas funções: por um lado, o exagero torna o presente mais palatável; por outro, o exagero de instituições e imagens do presente atua como uma antecipação do possível-real, aquele possível que, como afirma Bloch, está ligado às condições materiais de produção — mas não com a perspectiva positiva que lhe atribui o filósofo da esperança.

Quando os referidos filmes exageram traços do imaginário sócio-espacial do presente, eles criam uma caricatura que, de maneira sub-reptícia, mostra que as instituições que possuímos hoje funcionam, *afinal ao menos elas não são aquelas manifestações hiperbolizadas presentes na ficção*. Quando *Jogos Vorazes* propõe um mundo no qual crianças de diferentes distritos, com condições socioeconômicas extremamente desiguais, devem lutar até à morte numa arena para a manutenção do equilíbrio social e gerando entretenimento, a metáfora da desigualdade social e da disparidade de acesso às benesses criadas pela sociedade é bastante evidente. Mas ela é tão evidente que dá a entender que as condições do presente, em que tal inequidade também existe, mas de maneira mais dispersa e sem contornos tão evidentemente brutais (ainda que a sanguinolência seja parte nuclear da necropolítica praticada pelos governos neoliberais), são boas o bastante — ou, no mínimo, *aparentam ser*. Há, então, mesmo nesses filmes que retratam a revolta um grande potencial conservador, porque criam uma imagem tão abjeta que as vicissitudes cotidianas se tornam mais palatáveis. Mas mesmo essas imagens cruéis podem, pela função pedagógica ou civilizatória das mídias, se tornar tão frequentes que começam a ser

naturalizadas, graças ao processo ideológico de reprodução de imaginários instituídos. Dessa maneira, a reiteração das narrativas exageradas pautadas no possível-real em seu sentido nocivo pode eventualmente, sim, começar a tornar essas imagens referências para a constituição da visão social de mundo dos indivíduos, principalmente numa sociedade hiperimagética como a nossa.

Se isso ocorre com produtos midiáticos como filmes e séries, em que a imersão decorre da voluntária contemplação do desenrolar da trama, sem a manipulação direta das ações que ensejam o desenrolar do enredo, é possível imaginar que sensação semelhante deve ocorrer quando da interação com jogos de videogame — até porque essa mídia nos insere indiretamente na sociedade ficcional digitalmente instituída, de tal maneira que, na qualidade de jogadores, manipulamos a simulação mediante o uso de uma interface de controle. Há, então, uma força singular específica dessa mídia interativa que está relacionada ao atributo da jogabilidade. Os jogos de videogame, portanto, podem reforçar significações operantes imaginárias e suas instituições sócio-espaciais porque, assim como filmes, séries ou o teatro de palco, por exemplo, permitem a imersão do jogador no panorama de imagens socialmente partilhadas veiculadas na peça midiática em questão. Entretanto, de maneira singular a esta mídia, os games permitem ao jogador que não apenas contemple imagens socialmente partilhadas, mas, incluído no mundo ficcional, participe ativamente da criação (digital) dessas imagens. Será, então, que os games podem reforçar as significações operantes imaginárias de determinado imaginário sócio-espacial, reforçando, por conseguinte, a naturalização das instituições sócio-espaciais porventura retratadas, e, mais ainda, a adesão à sua exacerbação? Será que não estamos aderindo a tais instituições que nem sequer existem ainda, como é o caso do ctOS 2.0, do game *Watch Dogs 2*, um algoritmo de previsão de crimes que controla e vigia a sociedade em nome da segurança de todos? Não seria esse sistema uma alternativa mais tecnologizada a uma prática tão familiar e possível do presente, com que nos defrontamos toda vez que lemos uma placa com o escrito “sorria, você está sendo filmado”? Para nós, que vivemos em uma fobópole,¹⁵⁹ talvez o ideal hobbesiano de renunciar a parte de nossa liberdade por mais segurança não seja tão absurdo, por mais que essa parte de que abrimos mão seja infinitamente maior do que aquela que nos restará. Nesse sentido, os produtos midiáticos de entretenimento podem atuar como agentes de disseminação de imaginários, executando um papel marcante para que nos acostumemos com instituições que estão ainda apenas em seu germe.

¹⁵⁹ SOUZA, *Fobópole*, 2008.

Que fique claro: não proponho que haja uma conspiração preparatória a partir de um núcleo controlador, mas uma inclinação socialmente compartilhada sobre o movimento da sociedade a partir das significações operantes imaginárias já instituídas. A instituição imaginária da sociedade é ato social, e as mídias, portanto, participam ativamente dos processos de sua realização.

Por essa razão, as instituições sociais e as práticas espaciais representadas e simuladas nos games podem contribuir para a já referida naturalização das instituições no mundo real.¹⁶⁰ Pela interação reiterada com essas imagens nos mundos ficcionais enciclopédicos e imersivos dos games, é possível que a instituição socialmente produzida e digitalmente simulada seja descolada de sua origem social e, em o fazendo, aparente ser uma entidade independente do meio social que a criou, como se fosse apenas uma consequência lógica e inevitável, naturalizando-se. Quando o jogador está imerso no ambiente da simulação, ele age dentro de regras prescritas e no interior de um mundo ficcional que ele imagina e ao qual adere voluntariamente com base nos elementos que lhe são apresentados e em seu conhecimento prévio do mundo real. Esse processo imaginativo pode reforçar a adesão a instituições e relações sociais tomadas como referências do ‘normal’ e consideradas importantes pelos desenvolvedores do game, até porque a fantasia imagética associada ao prazer do jogar constitui a função pedagógica ou civilizatória de que fala Caillois. Isso vale, inclusive, para cenários distópicos como na já referida série de games *Watch Dogs*, em que a cidade inteligente digitalmente construída apresenta sistemas de controle e monitoramento social que não são mais do que exacerbações de instituições que já existem em nossa sociedade. A experimentação dos exageros no ambiente digital pode apenas tornar mais palatável o momento em que estes se tornem realidade, ainda que não haja interesse consciente por parte dos desenvolvedores de jogos de promoverem essa naturalização.

Por tudo isso, os games são fonte para compreender traços do imaginário sócio-espacial e até mesmo para investigar os possíveis sentidos para os quais se dirige a instituição imaginária do mundo social vindouro. Por serem máquinas de estado, os games são representações complexas do espaço social, com uma torrente de informações simultâneas nas quais estamos pluggados como os humanos-pilha em *The Matrix* e que, além disso, nos são apresentadas de maneira dinâmica, sendo constantemente atualizadas a partir das ações que realizamos no mundo digital.

Além disso, há um efeito de experimentação poética nos games que não pode ser ignorado: graças às suas características internas, as simulações regradas dos jogos de videogame

¹⁶⁰ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982.

constituem espaços navegáveis que permitem perspectivas de exploração diversas de uma mesma narrativa, razão pela qual deixaria entrever as dobraduras e os vestígios do imaginário sócio-espacial de maneira diferente para diferentes trajetos exploratórios do mundo digital. Ainda que um game narrativo tenha bem definidas a sua história e a modelagem digital do mundo em que a trama se desenrola, jogadores diferentes ou estratégias diferentes de um mesmo jogador podem ocasionar experimentações de aspectos peculiares a cada vez que se joga. Afinal, nos dizeres de Frasca, as narrativas são “uma forma de estruturar a representação” e “podem ser excelentes em tirar fotos de eventos particulares, mas a simulação nos fornece uma ferramenta retórica para entender o quadro geral”.¹⁶¹ E o que seria o quadro geral senão uma matriz de sentido, um imaginário sócio-espacial que permite instituir e entender a realidade social total, como diz Castoriadis?

Isso não quer dizer que as simulações dos games são perfeitas. Como dito anteriormente acerca da simplificação e estilização, as simulações são, como as representações, limitadas. Até porque, como afirma Juul, o game “tenta menos implementar a atividade do mundo real que implementar um *conceito* específico estilizado de uma atividade do mundo real”.¹⁶² Portanto, sua existência não significa o fim dos livros, filmes ou, no caso da produção do espaço, dos desenhos arquitetônicos e urbanísticos, por exemplo. O que se descortina é um panorama de convivência de várias mídias, cada qual contando à sua maneira algo sobre a sociedade e seu espaço.

Certamente, simulações têm suas limitações, assim como as representações. A simulação é apenas uma aproximação, e mesmo que os autores de narrativas se sintam ameaçados por aquela, ela não anuncia o fim da representação: é apenas uma alternativa, não um substituto.¹⁶³

Até pelo fato de serem limitados, não podemos perder de vista que os mundos ficcionais e os espaços digitais dos games não são produções livres de amarras com a realidade. Frequentemente, encontramos universos ficcionais que estão imbuídos de valores e funções relacionados ao imaginário sócio-espacial que confere coesão e sentido ao mundo real — tanto naquilo que mostram quanto, principalmente, naquilo que compõe suas lacunas. Modelar um mundo digital e as regras de um game é, assim, ato político. “Os jogos eletrônicos são um terreno de disputa cultural, moldados pelo trabalho, pelo capitalismo e por ideias sobre a sociedade”.¹⁶⁴

¹⁶¹ FRASCA, *Simulation versus narrative*, 2003, pp.224, 228.

¹⁶² JUUL, *Half-real*, [2005] 2019, p. 161.

¹⁶³ FRASCA, *Simulation versus narrative*, 2003, p.233.

¹⁶⁴ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 32.

Talvez isso não valha muito para jogos como *Katamari Damacy*, em que o jogador controla um príncipe que deve rolar uma esfera adesiva mágica para coletar objetos variados que, uma vez acumulados, podem ser transformados em estrelas, constelações e luas pelo Rei de Todo o Cosmo — ao menos, eu particularmente nunca passei por uma situação assim... Mas *Max Payne 3* é um bom exemplo de como isso ocorre.

Max Payne é uma série de games de ação cujo primeiro título foi desenvolvido pela Remedy Entertainment, lançado em 2001, e cuja sequência foi lançada em 2003 pela mesma empresa. Apenas em 2012 seria lançado o terceiro título, mas dessa vez desenvolvido pela Rockstar Games, criadora do já mencionado *Grand Theft Auto*, garantindo um update gráfico e de mecânicas de jogabilidade ao game, tornando-o ainda mais complexo e imersivo.

Nos primeiros dois games, o jogador assume a persona do detetive Max Payne, um policial habilidoso, mas com uma vida marcada pela tragédia. Valendo-se do clichê típico de filmes policiais da década de 1990, no game a esposa e a filha de Max foram brutalmente assassinadas, e o detetive parte em busca de vingança. Com uma jogabilidade de tiro em terceira pessoa, a série ficou muito conhecida por ter instaurado a mecânica de “*bullet time*”, uma regra de jogo segundo a qual, com um apertar de botões, o mundo fica em câmera lenta, permitindo ao jogador maior controle sobre as acrobacias de seu personagem e sobre a mira das armas utilizadas para alvejar com maior precisão os inimigos. Ainda que abordasse temas adultos — como assassinato ou o vício em analgésicos do protagonista — e possuísse um enredo sombrio, repleto de traições e reviravoltas, os dois primeiros títulos talvez não sejam tão explícitos quando o assunto é a relação entre o político, o social e o desenvolvimento de games. Por mais que o game trate da corrupção policial e da presença do crime organizado em cidades norte-americanas, talvez a relação entre imaginário sócio-espacial e ficção fique mais evidente no terceiro game da série.

Em *Max Payne 3*, o jogador ainda controla o mesmo personagem, mas tudo ocorre em um novo contexto, com novas motivações e mesmo com um novo vício: além de viciado em analgésicos, Max é explicitamente retratado como um alcoólatra atormentado por seu passado trágico. No game, após deixar os Estados Unidos, Max se torna segurança particular de um empresário milionário na cidade de São Paulo e de sua família. Com eventos que se desenvolvem ao longo da trama, eventualmente Max se encontra numa favela para tentar resgatar Fabiana, a esposa de seu chefe, que havia sido sequestrada por uma organização criminosa chamada Comando Sombra. Nessa situação, Max, um americano branco com armas de fogo entra numa favela digital em São Paulo, onde seus inimigos são predominantemente pretos e pardos. Além

do conteúdo social evidente, há um direcionamento da experiência estética, das sensações que devemos experimentar. Especificamente acerca de *Max Payne 3*, podemos nos perguntar: ao controlar um americano branco que mata dúzias e dúzias de inimigos pobres e pretos numa favela, a sensação que o jogador deve experimentar é a de vitória e excitação por sobreviver à favela, aos seus perigos e principalmente aos bandidos retratados como cruéis e impiedosos, ou a sensação que ele deve experimentar é a de tristeza e raiva contra a injustiça social porque a instituição favela tal como ali retratada representa o abandono social de seus habitantes e da região empobrecida como um todo, um abrigo para o crime e a violência? Dado o direcionamento narrativo do game e sua definição do que é uma ação heroica, é muito mais provável que o jogador experimente o êxtase de se sobrepor contra os criminosos desumanos (e desumanizados) do que qualquer outra coisa. Isso não é um acaso: é uma escolha que faz sentido política e ludicamente.

A ação criada, independentemente de quão cruel ou violenta ela seja, é envolvente e, de certo modo, prazerosa. O jogador se preocupa o tempo todo com encontrar cobertura para seu avatar, assim como deve estar sempre atento para dar tiros eficientes nos seus inimigos. Assim, atento às regras do jogo, ele se envolve com uma série de significações operantes imaginárias sem nem se dar conta ativamente disso. O fato de os inimigos que o jogador precisa matar por intermédio de seu avatar terem o fenótipo típico dos moradores de favelas brasileiras pode ter sido somente uma opção ‘fiel à realidade’ por parte dos desenvolvedores. Mas seria temerário dizer que não há nada de político aí. Afinal, se foi uma questão somente de realismo gráfico escolher criar bonecos digitais pretos e pardos para representar visualmente a maioria exponencial dos membros do Comando Sombra que Max deverá eliminar, então, no mínimo, é preciso dizer que escolher esse cenário e esse contexto específico — isto é, a relação entre a favela e a criminalidade no Brasil em oposição ao heroísmo trágico estadunidense — é um ato político que tem implicações sobre quais serão os traços do imaginário sócio-espacial porventura apresentados no game; e isso, dada a função pedagógica ou civilizatória dos games, afeta os processos de naturalização de imaginários.

Como esses mundos ficcionais são, ao menos em parte, criados com base em significações operantes imaginárias do mundo real, entre Mr. Anderson e Neo, o jogador é, sem dúvidas, Neo. Na história de *The Matrix*, o personagem Mr. Anderson, com um emprego chato, que vive um dia a dia totalmente dominado por rotinas de trabalho e exploração, é o personagem ficcional; Neo, o herói superpoderoso, é o indivíduo real que consegue existir fora da simulação, mas que a ela pode retornar sempre que necessário. O jogador, então, à semelhança do hacker que

se liberta do domínio da Matrix, habita o espaço real e o digital concomitantemente, e ele o faz ao jogar o game. Assim, os games apresentam esse campo de interconexão entre as imagens ficcionais e a realidade sócio-espacial, bem como com o imaginário que a elas se relaciona, razão pela qual a crítica não pode simplesmente deixar de lado a potência pedagógica e civilizatória dos jogos de videogame, bem como não pode ignorar a força constitutiva que suas imagens possuem. Afinal de contas, como o filme das irmãs Wachowski nos ensina, aquilo que Neo experimenta na Matrix é tornado real em seu corpo por sua mente.

Vistos como algo menor e em si mesmo alienantes, [games] são desprezados por parte da esquerda por serem “apenas” uma brincadeira. Esse comportamento ignora que muitas pessoas — jovens, mas não exclusivamente — negociam sentidos culturais e políticos a partir de suas relações com os jogos e que a vida sob o capitalismo precisa de momentos de lazer, divertimento e prazer.¹⁶⁵

Jamie Woodcock, discutindo o lançamento, em 1996, do primeiro título da série *Tomb Raider*, desenvolvido pela Core Design e distribuído pela Eidos Interactive, tece alguns comentários interessantes sobre a ‘cultura autorreplicante’ dos games. Nessa série, o jogador assume o controle da heroína Lara Croft, uma mulher audaz, extremamente habilidosa e responsável por acrobacias que permitem exploração vertical e horizontal do espaço digital representado. Ela também possui duas pistolas e outras armas para combater adversários humanos e não humanos, e domina com altíssima proficiência todos esses armamentos. Brilhante, a protagonista do game é uma arqueóloga experiente e ousada.

Contudo, além de todos esses atributos, Lara Croft era uma personagem feminina excessivamente sexualizada em seu design. Com uma silhueta condizente com os padrões da indústria da beleza, vestindo uma bermuda minúscula e um top colado, que apenas ressalta o tamanho desproporcional de seus seios, de arqueóloga intrépida exploradora de tumbas, Lara se tornou um *sex symbol* nos games. Somente em 2013 houve uma renovação do design da personagem, com o *remake* intitulado *Tomb Raider*, desenvolvido pela Crystal Dynamics. Esse redesenho não foi uma mudança de atitude da indústria. Ele se deu por interesses de marketing, afinal o objetivo de todo produto comercializável é alcançar o maior público consumidor pagante possível.

Em meados de 1980, empresas como a Nintendo, buscando revigorar o mercado dos games, queriam saber quem eram os jogadores à época. Em sua pesquisa, constataram que o público era em sua maioria composto por meninos, razão pela qual direcionaram o

¹⁶⁵ GROHMANN, Prefácio à edição brasileira, 2020, p. 9.

protagonismo para personagens masculinos e, pouco mais de dez anos depois, quando optou por fazer uma protagonista mulher, a Core Design sabia que ela precisava seduzir o público predominantemente masculino.¹⁶⁶ Atualmente, contudo, nota-se um amplo grupo consumidor que não se encaixa naquela faixa restrita, e esse deve ter sido o maior motivo para o redesenho de Lara — que, ainda que não seja o ícone hipersexual de antigamente, continua com um design dotado de apelo sexual para cativar o público masculino. A esse respeito, Woodcock, citando a escritora australiana Tracey Lien, afirma:

Essa abertura da cultura dos jogos para questões de representatividade [de gênero] ocorreu concomitantemente a um reconhecimento mais amplo de que não são apenas jovens homens brancos que jogam jogos eletrônicos. O senso comum de que as “garotas não jogam” tem “menos a ver com o atual número de jogadoras do que com a ideia vastamente difundida desde os anos 1990 em comerciais de televisão, propagandas em revistas, artes de caixas de jogos eletrônicos e na imprensa”. Esse reconhecimento de um público mais amplo também começou a mudar a forma como os jogos são comercializados, influenciando na mudança de direção que a próxima geração de jogos pode ter.¹⁶⁷

Hoje em dia, qualquer jogador de games produzidos recentemente sabe que o nível de realismo gráfico de 1996 torna hilária qualquer pretensão de atribuir sensualidade a um boneco poligonal de arestas acentuadas como era o caso da Lara Croft. Mas não era assim na década de 1990, e a escolha do design de então não foi um acidente. Como menciona Woodcock recorrendo a Dyer-Witihford e de Peuter, “em meados dos anos 1990 ‘80% dos jogadores eram homens ou meninos’”, restando às mulheres nos games a posição de princesas em perigo ou símbolos sexuais.¹⁶⁸

Além de Lara Croft, outros ícones da hipersexualização feminina da época eram, por exemplo, as personagens Chun Li e Sophitia, respectivamente nos games de luta *Street Fighter II* (de 1991) e *Soul Edge* (de 1995). Agora, em que pesem a remodelagem de uma personagem como Lara Croft nos títulos mais recentes de *Tomb Raider* e o surgimento de personagens femininas cujo foco não é a ênfase na sexualização, como Aloy, em *Horizon: Zero Dawn*, é visível como a figura feminina nos games ainda é retratada como algo para atender aos desejos sexuais masculinos. Isso tem mudado, mas a duras penas e com muitos gargalos que impedem avanços — como é o caso da retratação de Chun Li em *Street Fighter V*.

¹⁶⁶ A esse respeito, ver a discussão apresentada por Graeme Kirkpatrick acerca dos primórdios da cultura gamer e como a identidade gamer se associa principalmente à juventude e a um tipo específico de masculinidade. Cf. KIRKPATRICK, *Computer games and the social imaginary*, 2013, pp. 86 *et seq.*

¹⁶⁷ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 245.

¹⁶⁸ *Ibidem*, p. 63.

Por anos e anos, eu acreditei piamente no mito de que o design original de Lara Croft havia sido somente um erro de programação. Isso, porém, não foi um autoengano acidental. O mito e sua disseminação foram produto de um jogo de ‘telefone sem fio’ originado por uma piadinha de Toby Gard, artista do conceito original de Lara e que trabalhou com a animação da personagem.

Em uma entrevista de 1997, Gard foi perguntado pelo entrevistador sobre os seios vultosos da personagem. Assim, em tom de brincadeira, o designer respondeu: “O mouse escorregou. Eu queria expandi-los em cinquenta por cento e, então, opa, cento e cinquenta por cento. Droga”. Para Gard era claro que isso era uma piada porque qualquer programador meia-boca ou mesmo qualquer pessoa familiarizada com computadores saberia que existe uma opção muito simples na maioria dos programas de simplesmente desfazer o último comando.¹⁶⁹ Mas não. E por anos eu acreditei nisso também. Achei que era apenas um acidente de programação. A verdade, contudo, tinha muito mais a ver com o fato simples de que os desenvolvedores e, principalmente, jogadores/consumidores de games eram ‘homens e meninos’.

Isso moldou os tipos de jogos que eram desenvolvidos, financiados e fabricados, que, de certa forma, afetou a demografia dos jogadores, que, novamente, determinou o que seria considerado um jogo popular. É um processo de autorreforço que continua nos dias de hoje.¹⁷⁰

E se isso é aplicável para o modo como encaramos a sexualidade e os gêneros nos games, sou levado a crer que essa ‘cultura autorreplícante’ vale para outras dimensões da sociedade. Temas complexos hoje abordados nos games acabam sendo abrangidos por esses processos de autorreforço, inclusive no que tange aos imaginários sócio-espaciais. Afinal, se é preciso que o jogador identifique os referentes com que lida no game para aproveitá-lo, é preciso que a simulação apresentada lhe permita inferir regras a partir de seu imaginário, algo que se nutre constantemente a partir de sua experiência cotidiana com o mundo da vida, com seus símbolos e com as funções sociais que ele identifica. Nota-se aí como consumo e produção se conectam graças ao imaginário sócio-espacial digitalmente simulado:

O maior mercado de jogos eletrônicos é a China, seguido pelos Estados Unidos, Japão, Alemanha e Reino Unido. O mercado para jogos eletrônicos nos Estados Unidos é enorme, com vendas superiores a 24,5 bilhões de dólares em 2016. A última pesquisa, em 2015, mostrou que havia 2.457 empresas de jogos eletrônicos nos Estados Unidos, com 2.858 imóveis espalhados em todos os estados. A indústria emprega diretamente

¹⁶⁹ CASSIDY, Debunking the myth that Lara Croft's design was the result of a bug, 2021.

¹⁷⁰ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 63.

por volta de 65 mil pessoas, com metade desses postos de trabalho localizados na Califórnia, enquanto sustenta outros 220 mil de forma indireta.¹⁷¹

Tendo em mente que o mercado consumidor de games chinês tem uma série de restrições impostas por seu governo, como proibição a menores de dezoito anos de gastarem acima de certa quantia em dinheiro com jogos e a restrição de horários de jogo para esse público,¹⁷² e considerando que é relativamente recente a liberação da venda de consoles de videogame no país,¹⁷³ é seguro supor que os games mais populares que rodam em aparelhos convencionais da Nintendo, da Microsoft e da Sony não são a maioria na China. Fenômenos lucrativos como o RPG *free-to-play*¹⁷⁴ (gratuito para jogar) de mundo aberto *Genshin Impact* — jogável em *smartphones*, PC e Playstation 4, e desenvolvido pela chinesa miHoYo¹⁷⁵ — devem constituir a maior parte do mercado no país.¹⁷⁶

Assim, o maior público-alvo dos games das plataformas tradicionais é certamente o dos Estados Unidos. Não é estranho supor, portanto, que o magma de significações operantes imaginárias presente nesses games corresponda a referenciais estadunidenses, contribuindo essa

¹⁷¹ Ibidem, pp. 77.

¹⁷² CHINA impõe limite de 90 minutos por dia para jovens jogarem videogame, 2019, s.p.

¹⁷³ DEPOIS de 15 anos, videogames deixam de ser proibidos na China, 2015, s.p.

¹⁷⁴ O formato *free-to-play* é bastante comum hoje em dia. Nele, o game é disponibilizado gratuitamente para os jogadores, e os desenvolvedores e distribuidores se valem de métodos alternativos para lucrarem com o produto. Usualmente, eles inserem propagandas nos games ou disponibilizam a compra, com dinheiro real, de itens e/ou personagens a serem utilizados no jogo. Justamente por esse motivo, muitas vezes os jogadores dizem que um game *free-to-play* é, na verdade, *pay-to-win* (pague para vencer), já que o desenvolvedor pode colocar desafios que tornem imprescindível que o jogador gaste dinheiro com itens e personagens para superá-los.

¹⁷⁵ GAMERANX, How a free open world game made \$1 billion dollars in record time, 2021.

¹⁷⁶ Vale destacar o fenômeno dos jogos gratuitos e a participação da empresa chinesa Tencent no mercado bilionário da indústria dos games. Com dados da pesquisa (particular) SuperData, divulgados em 2018, acerca balanço financeiro da indústria dos games e mídias interativas em 2017, Woodcock afirma: “O modelo de negócios de várias empresas tem mudado junto com a indústria, particularmente com o domínio do modelo dos jogos gratuitos. Por exemplo, jogos gratuitos geraram 46 bilhões de dólares na Ásia, 13,1 bilhões na América do Norte e 10,9 bilhões na Europa. Os jogos gratuitos para PC correspondem a 69% da receita de 33 bilhões de dólares para esta plataforma. Os três principais jogos foram *League of Legends*, da Riot Games/Tencent (2,1 bilhões em receitas), *Dungeon Fighter Online*, da Nexon/Tencent (1,6 bilhão) e *CrossFire*, da Smilegate/Tencent (1,4 bilhão). Todos esses três jogos são propriedade parcial da empresa chinesa Tencent, que tem participação em cinco dos dez principais jogos. O primeiro, *League of Legends*, é livre para baixar, fazendo dinheiro com a compra de itens opcionais. Por outro lado, o ‘mercado principal do PC’ (jogos que não são gratuitos) obteve significativamente menos receita. Por exemplo, em 2017 o total de receita desse mercado na Ásia foi de 0,3 bilhão, na América do Norte, de 2,2 bilhões, e na Europa, de 3 bilhões. Os três principais jogos incluem *PlayerUnknown’s Battleground* (714 milhões de dólares — equivalente a 12% da receita de todos os jogos não gratuitos), o *Overwatch*, da Activision/Blizzard (382 milhões) e o *Counter-Strike: Global Offensive*, da Valve (314 milhões). Esses jogos estão fazendo bem menos receitas do que aqueles que — teoricamente — podem ser jogados de graça” (WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, pp.75–76). Acerca do mercado de consoles de videogame, Woodcock aponta como essa arena tinha, em 2017, “um valor global de 8,3 bilhões de dólares, com a Ásia correspondendo a 0,2 bilhão, a América do Norte a 4,2 bilhões e a Europa a 3,1 bilhões”, com destaque para os games “*Grand Theft Auto V*, da Rockstar (512 milhões), *Call of Duty: WWII*, da Activision/Blizzard (502 milhões) e *FIFA 17*, da EA (409 milhões)” (WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 76). Nessa mesma linha, Woodcock (*Marx no fliperama*, [2019] 2020, pp. 78–79) ressalta como os games “contemplam a maioria (51,3%) dos gastos com entretenimento no Reino Unido, com uma estimativa de gastos de 5,11 bilhões de libras de 2016 a 2017”. Não passa despercebida, porém, a ausência da América Latina nesses quadros...

mídia para os processos de colonização do imaginário sócio-espacial nos demais países consumidores desses produtos.

Alícia Lindón, socióloga mexicana, discorre, no artigo “El imaginario suburbano americano y la colonización de la subjetividad espacial en las periferias pauperizadas de la ciudad de México”, sobre como processos de narrativização e naturalização do *American way of life* típico dos subúrbios norte-americanos contribuem para a colonização da subjetividade espacial de mexicanos, ainda que suas condições sejam completamente diferentes. Trata-se de um processo de disseminação discursiva de um imaginário, cujos grandes responsáveis são o cinema, a televisão e as fotografias. Segundo Lindón, “é importante observar que o que, em essência, é uma estratégia discursiva — a narrativização [e a consequente naturalização] — não se alcança exclusivamente através da linguagem verbal, mas sim através de construções comunicativas de distintos tipos”. Não é, portanto, absurdo atribuir aos games algum protagonismo nessa situação.¹⁷⁷

Em que pese o crescimento de empresas de games no Japão e a ampla recuperação dessa indústria nos Estados Unidos com a consequente retomada do posto de centro hegemônico produtor dos games por esse país, existe forte tendência para uma dominação em escala mundial por empresas chinesas, como a Tencent e a NetEase,¹⁷⁸ o que pode vir a ter implicações sobre os conteúdos dos games produzidos nos próximos anos, abrindo um novo espaço para investigações acerca da relação entre imaginários sócio-espaciais e videogames.

Vale lembrar que nem todo game contribuirá para a investigação de traços do imaginário sócio-espacial da sociedade que o produz e o consome. Quando Frasca recorre à teoria da simulação para explicar o que são os games, ele afirma: “Conquanto historicamente, simulações foram modeladas com base em sistemas reais, os computadores e particularmente os games permitiram simular sistemas sem referentes reais”.¹⁷⁹ Isso significa, em linhas gerais, que tudo pode ser simulado, sem que seja necessário reproduzir ou referenciar entidades, comportamentos ou características do mundo real. Os já citados *Katamari Damacy* e *Tetris*, quando muito, podem levar a certas leituras metafóricas e alegóricas. Talvez com alguma ginástica mental ou discursiva, possamos enxergar traços da sociedade em jogos com cenários tão absurdos ou

¹⁷⁷ LINDÓN, El imaginario suburbano americano y la colonización..., 2007, pp. 08–09.

¹⁷⁸ “Nos anos recentes, tem havido uma mudança na qual as empresas têm faturado mais dinheiro com jogos eletrônicos. De acordo com uma coleta de análises de estimativa das maiores receitas com jogos eletrônicos, a empresa chinesa Tencent teve uma receita de 18,1 bilhões de dólares em 2017. Foi seguida pela Sony, com 10,5 bilhões; Apple, 8 bilhões; Microsoft, 7,1 bilhões; Activision/Blizzard, 6,5 bilhões; NetEase, 5,6 bilhões; Google, 5,3 bilhões; EA, 5,1 bilhões; Nintendo, 3,6 bilhões; e Bandai Namco, 2,4 bilhões. [...] A NetEase tinha publicado anteriormente o *Minecraft* e jogos da Blizzard no mercado chinês, mas agora está tomando o lugar das empresas americanas no financiamento de estúdios” (WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, pp. 88–89).

¹⁷⁹ FRASCA, *Videogames of the oppressed*, 2001, p. 25.

abstratos... Mas, possivelmente, ao menos para o viés adotado em minha pesquisa, talvez o mais adequado seja fazer uma seleção de games nos quais o imaginário sócio-espacial tenha maior evidência. Afinal, muitos games, como os citados *Red Dead Redemption 2* e *Animal Crossing: New Horizons*, permitem com maior clareza a leitura de traços desse imaginário; mas há uma infinidade de outros jogos. Talvez um exemplo bastante esclarecedor sobre essa relação seja a retratação da habitação nos games *SimCity* e *Tropico 5*.

4.6 A produção do espaço nos games

Já em 1845, o então jovem Friedrich Engels escreve o anteriormente mencionado relato sobre a relação que ele enxergava entre o modo de produção capitalista e a produção do espaço. Discorrendo acerca das cidades no Império Britânico, apresenta indícios sobre o que poderia ocorrer futuramente na Alemanha, a cujos trabalhadores se dirige.

Engels, nesse texto, descreve o processo de migração de pessoas para as cidades. Em sua análise, percebe que os centros urbanos passam a ser ocupados por um número cada vez maior de operários em potencial, para os quais a venda da própria força de trabalho para os detentores do capital se torna a única opção. Com a migração em massa, o mercado de produção de habitações para abrigar os operários é aquecido. Mas o que é produzido não são acomodações espaçosas e com padrões de higiene e conforto. Não bastasse o fato de a produção das habitações estar entrelaçada com a expropriação e a exploração dos trabalhadores sob a forma da cobrança de aluguéis, fica claro nas descrições de Engels que essas habitações são extremamente precárias, com conjuntos labirínticos, becos, vielas, pátios e cômodos sem condições de salubridade, ventilação e segurança.

O operário é constrangido a viver nessas casas já arruinadas porque não pode pagar o aluguel de outras em melhor estado, porque não existem moradias menos ruins na vizinhança das fábricas ou porque, ainda, elas pertencem ao industrial e este só emprega os que aceitam habitá-las.¹⁸⁰

Bolsões de miséria dos proletários, essas habitações geram lucros elevados para os que exploram sua produção na cidade. E essa realidade profundamente perturbadora era, inclusive, recorrentemente invisibilizada por uma maquiagem urbana que queria poupar a vista das classes dominantes. A cidade industrial, então, é o palco e o instrumento do conflito derivado da

¹⁸⁰ ENGELS, *A situação da classe trabalhadora na Inglaterra*, [1845] 2010, p. 101.

exploração capitalista,¹⁸¹ bem aos moldes da disputa estratégica pela produção do espaço de que nos fala Lefebvre, tanto que isso é o que dá razão para, pouco mais de cem anos depois, essa discussão aparecer em seus textos, quando o filósofo francês afirma que industrialização e urbanização são dois aspectos de um mesmo processo, afinal, “a Cidade, tal como a fábrica, permite a concentração dos meios de produção num pequeno espaço: ferramentas, matérias-primas, mão de obra”.¹⁸²

Mas como se a cidade preexiste à indústria? De fato, isso é verdade. Porém o espaço urbano como o conhecemos hoje em dia é produzido com base nas relações sociais do modo de produção capitalista. Sob o capitalismo, a cidade se torna tanto espaço de consumo quanto consumo de espaço, em que o valor de troca se torna o elemento central para sua produção — o que se faz evidente na questão da habitação. Como afirma Lefebvre, o habitar é substituído pelo habitat: o primeiro, entendido como participar da vida social, é substituído pelo segundo, uma abstração que separa a habitação “do conjunto altamente complexo que era e que continua a ser a Cidade”. Assim, a questão habitacional, entrelaçada com as relações de produção, é evidência marcante para entendermos como a sociedade se institui sob o modo de produção capitalista.¹⁸³

Nessa linha, é interessante retomar as ideias de Manuel Aalbers e Brett Christophers acerca do tema. Eles defendem que o problema da habitação não pode mais ser ignorado pela economia política. Para eles, esse é um problema central, pois é imprescindível enxergar tanto a economia quanto a habitação dentro do contexto político e social mais amplo, não como arenas ensimesmadas, apartadas das demais dimensões da sociedade. O tema da habitação não se resume à produção de unidades habitacionais. Ele se relaciona ao capital como um todo, e o faz por três frentes: como processo de circulação; como relação social; e como ideologia.¹⁸⁴

Em termos de circulação, Aalbers e Christophers percebem a habitação como um tipo de armazenamento de capital e como um circuito sobre o qual o capital acumulado na produção de bens e serviços pode avançar na situação de sobreacumulação. Fazem-no de forma bastante semelhante ao que afirma David Harvey, que trata a produção imobiliária como um circuito secundário do capitalismo, para o qual o capital se dirige quando ocorre sobreacumulação no circuito primário, de produção de bens e serviços.¹⁸⁵ Como relação social, a habitação aparece como manifestação explícita das desigualdades da sociedade. Afinal, os processos de

¹⁸¹ Ibidem, pp. 72 et seq.; 100 et seq.

¹⁸² LEFEBVRE, *The survival of capitalism*, [1973] 1976; *The production of space*, [1974] 2008; *O direito à cidade*, [1968] 2011, p. 15.

¹⁸³ LEFEBVRE, *O direito à cidade*, [1968] 2011, p. 24.

¹⁸⁴ AALBERS & CHRISTOPHERS, *Centring housing in political economy*, 2014.

¹⁸⁵ HARVEY, *The theory of rent*, [1982] 2006.

especulação e trocas de terras têm impactos diretos sobre a conformação da paisagem urbana, estruturando segmentações e fragmentações espaciais com implicações práticas nos processos de apropriação das cidades. E, onde há desigualdade, há conflito de poder. Por último, quando argumentam que a habitação também tem a ver com o capital como manifestação ideológica, mostram como o panorama discursivo desenhado pela ideologia capitalista encontra suporte nas habitações: estas aparecem como commodities cuja propriedade — tão alinhada com os fundamentos de competição e concentração capitalistas — é normalizada.¹⁸⁶

Esse caráter ideológico e suas implicações práticas aparece enfaticamente também no texto de Anne Haila, que analisa a terra e a propriedade da terra em seu estudo sobre o desenvolvimento urbano. Segundo a autora, a defesa, pela Escola de Chicago, da teoria dos direitos de propriedade, qualificando a propriedade privada como elemento necessário para instigar o desenvolvimento econômico, contribui para configurar uma situação sociopolítica insustentável, reproduzindo-a — daí tratar-se de processo ideológico de naturalização de instituições, nos termos de Castoriadis. Isso porque, se habitar é uma necessidade e as habitações são propriedade de alguns poucos, grande parte da população se vê numa situação de sujeição na qual o pagamento de aluguéis se torna imperativo para a sua própria existência. Dentro da teoria dos direitos de propriedade, as habitações são tratadas somente como coisa, e não como relação social. Não se enxergam aí as relações de poder subjacentes e o teor ideológico por trás do discurso da propriedade privada das habitações: elas se tornam simples commodities, produtos envolvidos na circulação de bens e mercadorias. Com isso, não apenas há o comprometimento das oportunidades de sobrevivência dos trabalhadores, como também, contraditoriamente, essa perspectiva pode ter impactos destrutivos sobre o próprio capitalismo, já que dificulta a reprodução da força de trabalho.¹⁸⁷

Nesse sentido, fica visível que é preciso estar atento à questão da produção do espaço — particularmente das habitações — não somente com um economicismo exacerbado, mas com um tratamento mais amplo, capaz de enxergar aí não só a circulação de bens e mercadorias, mas um viés ideológico e, principalmente, a configuração de relações sociais sustentadas sobre um imaginário sócio-espacial específico. De fato, a naturalização de uma instituição sócio-espacial como a habitação tal como a concebemos (como propriedade privada a que cada um deve fazer jus com os frutos individuais de seu trabalho) implica o engessamento de parcela extremamente importante dos processos de produção do espaço. Se acreditarmos que é ‘natural’ que

¹⁸⁶ AALBERS & CHRISTOPHERS, *Centring housing in political economy*, 2014.

¹⁸⁷ HAILA, *Economic arguments*, 2016.

a produção de habitações se dê tal como a vemos instituída no mundo real e como a encontramos representada ou simulada em muitos games, a produção do espaço é de certo modo automatizada. A sociedade, então, não teria controle sobre muitos de seus aspectos, tais como questões como segregação espacial, desigualdades sócio-espaciais, segurança, salubridade etc. Esse discurso falacioso segundo o qual todos esses problemas urbanos são naturais contribui para perpetuar situações de precarização habitacional e gentrificação, dentre outros, além de fornecer obstáculos ao acesso à moradia nos padrões considerados dignos por nossa sociedade.

Particularmente com relação aos games, importa saber como as habitações, sua produção e suas características são simuladas e, assim, vivenciadas nos mundos digitais pelo ato de jogar. A partir disso, é possível tentar entender quais são seus efeitos na consolidação de um imaginário sócio-espacial instituído ou mesmo na proposição de um rompimento radical com esse imaginário.

São bastante comuns os games em que a produção do espaço é o objeto direto do jogar. Dentre a imensa quantidade de exemplares, destaco aqui a série *SimCity*, desenvolvida pela empresa Maxis desde 1989. Trata-se de uma série de games de simulação de construção de cidades bastante famosa mesmo entre não gamers.

Em *SimCity*, o jogador assume a posição do prefeito de uma cidade que deve ser produzida do zero sobre um determinado terreno em estado natural. Alternativamente, ele pode ser o prefeito de uma cidade já produzida à qual ele tenha acesso se possuir o seu arquivo de salvamento. Tanto no primeiro caso como no segundo, o jogador precisa tomar decisões sobre zoneamento, construção de infraestrutura, satisfação de anseios populares etc., tendo o grau de complexidade das ações possíveis ao ‘prefeito’ aumentado ao longo do tempo, acompanhando o aprimoramento do poder de processamento dos computadores nos quais o game é jogado. Há, ainda, algumas ações um tanto quanto inusitadas, como a possibilidade de mandar um OVNI ou um monstro atacar e destruir a cidade apenas para a satisfação (sádica, talvez?) de um jogador com muito tempo livre. Mas a tarefa principal do jogador é esta: produzir e administrar uma cidade, e isso cabe exclusivamente a ele.

[...] *SimCity* (1987) apresenta ao jogador uma representação esquemática de uma cidade às margens de um rio, colocando-o no papel de prefeito. O jogador é livre para construir a cidade como quiser, acrescentando ao modelo na tela prédios de escritórios, fábricas, casas, sistema de esgoto, usinas de energia elétrica, sistema de transporte público, rodovias, escolas e assim por diante. O programa calcula os efeitos de cada mudança através de modelos muito parecidos com os usados por cientistas sociais e governantes que estudam os sistemas urbanos. Péssimas decisões em *SimCity* resultam em críticas nos artigos de jornais, agitação social e até derrota eleitoral. Cidades bem planejadas prosperam por muitas décadas. Por causa da importância do papel que desempenha em *SimCity*, o poder do prefeito assemelha-se mais ao de Deus

do que ao de qualquer líder político da vida real, e a sensação experimentada pelo jogador, de onisciente percepção das consequências e de onipotente controle dos recursos, faz parte da fascinação que tais jogos despertam.¹⁸⁸

A descrição do game apresentada por Murray toma por referência o primeiro jogo da série. Entretanto, como mencionado, ao longo do tempo houve uma complexificação do cenário, mas o fato é que a essência não se transformou muito em todos esses anos: a produção da cidade ainda cabe ao jogador, o prefeito, único capaz de determinar o que será ou não feito para produzir o espaço, e a cidade é produzida como uma commodity qualquer, um produto. É inclusive marcante o fato de que a possibilidade de zoneamento para a construção de habitações seja dividida em três níveis de densidade: baixa, média e alta. Na edição mais atual do game, a densidade não tem conexão direta com a renda, podendo haver mansões em zonas de baixa densidade e prédios ocupados por pessoas de baixa renda. Inclusive, a ocupação de terrenos por pessoas dessa faixa de renda é a mais rápida. Uma vez que haja fornecimento de energia elétrica e água para o terreno, moradores pobres ocupam as zonas residenciais. Já moradores de renda média e alta só se mudam para uma zona residencial se houver oferta de uma série de outros serviços, como educação, saúde etc. Em intervalos regulados pelo processamento computacional ou atualização da ‘máquina de estado’ nos termos de Juul, o jogador é confrontado por manifestações de agentes urbanos digitais — ou mesmo governanças digitais, parafraseando Harvey,¹⁸⁹ como conjunto de agentes sociais e de poder de várias naturezas (econômica, estatal, social). De frente dos problemas urbanos que lhe são apresentados, cabe ao jogador escolher como lidar com as questões.

Como o funcionamento de um game precisa ser, em regra,¹⁹⁰ totalmente programado, o jogador tem um elenco limitado de ações que pode tomar — razão pela qual a afirmação de Murray de que o jogador “é livre para construir a cidade como quiser” deve ser tomada com bastante cautela. No caso de *SimCity*, sua liberdade está em escolher a disposição do zoneamento, de edificações ou equipamentos de infraestrutura para que a cidade funcione bem, além de regular taxas e impostos cobrados da população digital. No geral, esse game enfatiza a manipulação da forma urbana a partir de um centro decisor, como se a produção da cidade se

¹⁸⁸ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 91.

¹⁸⁹ HARVEY, *Do administrativismo ao empreendedorismo*, [1989] 2005.

¹⁹⁰ Digo ‘em regra’ porque é bastante comum a procura dos jogadores por *bugs* ou *exploits* nos games, ou seja, erros na programação que permitem explorar as mecânicas do jogo para além dos limites planejados pelos desenvolvedores. Também existem os *mods* e os *cheats*, que são, respectivamente: a modificação dos padrões de mecânicas determinados pelos desenvolvedores pela inclusão de um algoritmo ou programa produzido fora do jogo; e a modificação dos padrões de mecânicas pela ativação de comandos específicos já programados pelos desenvolvedores, mas usualmente não deixados habilitados.

resumisse a isso, reforçando a já referida commodificação, dando a entender que todas as questões urbanas podem ser facilmente resumidas com a análise da cidade como mercadoria.

O controle sobre a forma urbana não é totalmente livre de amarras: o jogador precisa tomar decisões que caibam nas suas limitações orçamentárias, precisando equilibrar os gastos públicos com as receitas, sem desagradar demais os setores da sociedade digitalmente simulada — bem aos moldes de um empreendedorismo urbano, buscando criar cidades competitivas no panorama global. Logo, não é só brincar com a forma e a disposição do espaço. Há regras instituídas, programadas pelos desenvolvedores e percebidas pelos jogadores, que podem ou não ser explícitas, mas que informam o que é a produção lucrativa de cidades — evidenciando, então, um agir político determinado. O foco no game é como manipular o dinheiro para conseguir uma produção otimizada do espaço urbano *dentro de um imaginário sócio-espacial instituído*. Nesse game em particular, exige-se do jogador que ele seja um prefeito empreendedor, capaz de tomar decisões aptas a atrair investimentos e desenvolver economicamente a cidade digitalmente simulada.

A simulação lúdica que é *SimCity*, esse conjunto de regras e mundo ficcional,¹⁹¹ apresenta traços de um imaginário sócio-espacial coerente com a virada das governanças com relação à produção da cidade, passando do administrativismo para o empreendedorismo, sobre a qual fala David Harvey.¹⁹² Segundo ele, em meados de 1970 e 1980, há uma migração entre um modo mais burocrático e engessador de produzir as cidades para um panorama mais empreendedor, e essa mudança poderia ser explicada tanto pelas consequências econômicas negativas da crise estrutural do capitalismo quanto pelo enfraquecimento do Estado-Nação diante das multinacionais. Assim, as governanças locais não podem mais contar com o repasse pelos governos centrais para se sustentar e, além disso, precisam criar condições favoráveis ao investimento. Com isso, elas negociam diretamente com agentes interessados, o que acarreta uma situação de intensa concorrência interurbana, produzindo espaços desiguais e acirrando conflitos.

Para Harvey, não são as cidades que ‘fazem’ a mudança social de uma prática a outra, porque elas não são agentes em si mesmas. A transformação no processo de urbanização é uma questão política, ligada às disputas estratégicas e às relações sociais. Nessa linha, pensar a

¹⁹¹ Importa dizer que, para Jesper Juul, *SimCity* não poderia ser considerado um game (ou ‘jogo’) porque não possui todas as características necessárias para classificá-lo como jogo. Seria, então, um “caso fronteiro”. Com uma definição um tanto problemática, ele afirma: “Simulações sem final como *SimCity* não são jogos [games] clássicos porque não possuem *objetivos* explícitos — ou seja, nenhum valor explícito é designado aos possíveis resultados do jogo, mas o que acontece nele ainda tem conexão com o jogador e este investe esforço em jogá-lo” (JUUL, *Half-real*, [2005] 2019, p. 50).

¹⁹² HARVEY, Do administrativismo ao empreendedorismo, [1989] 2005.

passagem do administrativismo para o empreendedorismo implica lembrar que a cidade não é um agente com um comportamento próprio, mas objeto e processo social — portanto, político.

Em games como *SimCity*, naturaliza-se a produção de cidades nos moldes neoliberais. No game da Maxis, o embate político da cidade fica quase apagado e tudo aparenta ser uma simples ordenação da forma urbana a partir do equilíbrio orçamentário. Relegado a uma ou outra manifestação pré-programada de agentes digitais, o conflito político da produção da cidade é invisibilizado pela supremacia do cálculo econômico e do design formal: só se pode atender ao pedido de um manifestante se couber no orçamento e se ficar bonito no espaço criado. O poder decisório é deixado nas mãos do jogador, a autoridade real capaz de produzir a cidade. Os espaços definidos para as habitações dos *sims* (nome genérico dado aos habitantes de uma cidade no game) e a relação direta entre fornecimento de serviços para ocupação por pessoas de renda mais alta, como dito anteriormente, serão aqueles escolhidos pelo prefeito demiurgo com base em cálculos econômicos de viabilidade e características estéticas. O povo é somente um aglomerado de pixels diminutos que se movem na tela, sem qualquer potencial ativo de ação sobre a produção da cidade digital afora reclamações formais repassadas por seus representantes, sem possibilidade de apropriação real do espaço, sem direito à cidade (digital). Podem pedir ao prefeito que faça mudanças, mas não podem eles mesmos mudar o espaço.

É bom deixar claro que não estou escrevendo um manifesto em nome dos *sims*. Não acho que os desenvolvedores da Maxis sejam culpados por criar uma forma de entretenimento que depõe contra a democracia na produção das cidades. Se fosse assim, pior ainda seria a situação da Haemimont Games, desenvolvedora da série *Tropico*, um simulador de construção de cidades que toma como premissa a produção de cidades sob regimes ditatoriais na América Latina. Eles bem que tentam fazer isso com toques de humor, mas não deixa de ser uma retração bastante ofensiva de uma parte sombria da história latino-americana. Mas, mesmo nesse caso, em meio a todo humor infame em que se fundamenta, a simulação da construção de cidades traz revelações reais sobre o processo de urbanização, considerando, inclusive, a particularidade da autoconstrução de habitações operárias nos países da América Latina. Isso porque em *Tropico 5*, por exemplo, quando o jogador decide instalar uma serralheria em sua cidade, surgem pequenos casebres montados com aglomerados de tábuas e metais ao redor da fábrica. Ora, essas habitações improvisadas ao lado de instalações industriais sem dúvida remetem à autoconstrução, peculiaridade latino-americana e parte da espoliação urbana de que fala Lúcio Kowarick, conforme mencionei antes.

Débora Silveira e Marcos Torres analisam o game *Tropico 3* — que, como *SimCity*, é um jogo de gestão de território — para entender como o espaço dos jogos de videogame é percebido pelos jogadores. Em games dessa modalidade, a ênfase recai sempre sobre o equilíbrio orçamentário na produção da cidade, a qual é determinada pelo jogador, que o faz sem qualquer oposição relevante¹⁹³ — o que, para sociedades democráticas, é completamente inconcebível, afinal confere status despótico a um indivíduo.

Por se tratar de um game bastante dinâmico, as cidades insulares porventura produzidas pelos jogadores podem variar bastante, afinal “se ele levar mais em consideração as demandas populares, quer dizer que a ilha vai possuir vários equipamentos que beneficiam a sociedade, porém, se o jogador preferir o desenvolvimento econômico, a ilha vai estar repleta de indústrias e plantações”.¹⁹⁴ Nesse sentido, o modo como o jogador conduz o desenrolar dessa máquina de estado afetará de maneira distinta o espaço digitalmente construído.

Contudo, independentemente da forma que possa vir a ser criada pelo jogador de *Tropico 3*, ele tem sempre total controle sobre as ações que pratica. Se as ações que ele pratica envolvem determinar a produção do espaço, então isso necessariamente significa que ele controla totalmente o planejamento urbano do mundo digital. Há, dessa maneira, uma exacerbação da centralização das decisões políticas da produção do espaço, traço do imaginário sócio-espacial neoliberal para o qual a cidade é uma mercadoria que deve ser racionalmente explorada, num processo de dominação abstrata do espaço que não pode ser obstado por conflitos sócio-espaciais. Entretanto, como o jogador, enquanto joga, está capturado pela experiência lúdica, isso não fica explícito para ele.

É interessante ressaltar a falta de relações que os jogadores fazem com o mundo “real”. Durante o jogo, normalmente, os jogadores se concentram apenas nos objetivos do jogo e em suas estratégias, e acabam não observando as semelhanças apresentadas no jogo com a realidade. [...] A percepção dos jogadores é concentrada no ambiente virtual, resultado da imersão quase completa que eles têm enquanto jogam.¹⁹⁵

Dessa forma, tanto em *SimCity* quanto em *Tropico 3*, não é a sociedade a responsável pela produção das cidades. Sempre tendo em vista a capacidade orçamentária de lidar com receitas e gastos, cabe ao jogador, que incorpora o Estado do mundo digital, decidir sozinho sobre o que fazer. E mesmo aí a sua liberdade decisória não é nada ampla. Independentemente dos interesses pessoais do jogador, a resposta para a produção da cidade e das habitações das

¹⁹³ SILVEIRA & TORRES, A percepção do espaço em jogos..., 2019, p. 33.

¹⁹⁴ Ibidem, p. 37.

¹⁹⁵ Ibidem, p. 38.

pessoas é que ela deve visar à eficiência e ao desenvolvimento econômico da cidade — uma homogeneização bastante afeita ao discurso neoliberal. Mesmo se o jogador opta por um planejamento urbano ‘mais social’, tudo se resume a fechar as contas: o equilíbrio necessário é o orçamentário. Recorrendo a Kowarick, poderíamos identificar aí a evidência de uma ideologia elitista e homogeneizante que dissemina a ideia de que a sociedade precisa da tutela do Estado, o qual, então, coloca-se acima da sociedade civil, controlando-a.¹⁹⁶ Revelador, não?

A naturalização de significações operantes do imaginário sócio-espacial neoliberal, ainda que seja bastante explícita nos simuladores de construção de cidades, não está restrita a esse universo de games. Como afirmado, mesmo em jogos de aventura com mundos digitais amplos a serem explorados, com panoramas fantasiosos e fictícios, relações sociais e práticas espaciais nos moldes como as conhecemos são representadas no ambiente simulado, de maneira tal que a arquitetura, o espaço construído por trabalho — mesmo simulado —, possui uma função narrativa que se relaciona não somente ao desenvolvimento de uma trama, mas à consistência de um sentido ou visão de mundo. Por esse motivo, as regras e o mundo ficcional dos games constituem modelos complexos que revelam muito sobre a sociedade que os produz. E a potência desses modelos tem muito a ver com o envolvimento imersivo que os games provocam, ou seja, aquilo que aqui chamo de captura do sensível.

¹⁹⁶ HARVEY, Do administrativismo ao empreendedorismo, [1989] 2005.

5 DO GAME À CAPTURA DO SENSÍVEL

5.1 Submersos em imagens

A metáfora da imersão, tão comumente associada ao envolvimento dos espectadores com a mídia, nunca esteve tão atual. A todo momento estamos cercados por imagens nas diversas mídias disponíveis na sociedade: nas (já não tão comuns) revistas e jornais impressos; nos smartphones que nos ciberneticizam, quase como uma extensão extracraniana de nossas mentes e com os quais nos relacionamos a todo momento enquanto interagimos nas assim chamadas ‘redes sociais’; ou mesmo nos monitores e telas de variáveis graus de resolução que ocupam os cômodos de nossas casas, os ônibus de nossas cidades ou os outdoors de nossas ruas e avenidas. A sociedade contemporânea é hiperimagética, e isso impacta diretamente o campo da arquitetura.¹ A arquitetura da atual era digital-financeira propõe a si mesma primeiro como imagem, depois como objeto material, levando à última potência a cisão entre o canteiro e o desenho que começou a se configurar no período do gótico tardio.

Essa profusão de imagens compõe uma trama ou tecido que permanentemente nos envolve como um líquido social de significações. Ela não o faz no sentido de Bauman, de liquefação das instituições, como se o movimento atual da sociedade fosse necessariamente o de transformar a sociedade a partir da ruína de instituições tradicionais. A liquefação com que lidamos afeta principalmente as formas, não as instituições propriamente ditas. As redes simbólicas e funcionais imaginariamente instituídas podem assumir novos contornos, mas muitas delas se reproduzem, tais como o Estado, a família e a propriedade privada. Na sociedade ocidental capitalista, a tendência é a reprodução conservadora daquilo que já está instituído, e a fluidez é antes de forma do que de sentido, principalmente no que tange às relações de produção e à sua manifestação em espaço social. É graças a isso que Lefebvre atribui à produção do espaço a própria sobrevivência do modo de produção capitalista.

O excesso de imagens na contemporaneidade é como o oceano, envolvendo-nos e nos jogando de um lado para o outro, ao sabor das correntes de significações operantes que predominam na sociedade. Talvez ainda melhor seja mesmo a imagem castoriadiana: a contemporaneidade hiperimagética nos envolve como um magma, que solidifica certas conformações com o tempo, postulando sua naturalização e reprodução, mas que permanece como potência de

¹ Cf.: ARANTES, *A arquitetura na era digital-financeira*, 2012; FOSTER, *O complexo arte-arquitetura*, [2011] 2015.

liquefação nas condições adequadas de temperatura e pressão, a ruptura radical a partir da qual esse magma pode voltar a escorrer e assumir novas formas.

Envoltos por esse magma, parte de nossa movimentação fica comprometida. Mesmo se conseguíssemos suportar o calor dos períodos de liquefação ígnea, a densidade do magma implicaria dificuldade de movimento, além de entraves severos quando ele se solidifica em rochas. Não é tão fácil se mover quando se está submerso em um líquido, e, quando esse líquido pode enrijecer-se em instituições, o movimento para além dos limites estabelecidos torna-se ainda mais difícil. De alguma maneira, parte da nossa sensibilidade, da nossa capacidade de sentir o que está ao redor e de agir sobre o entorno, fica comprometida, tolhida, capturada pelo magma de imagens. É isso o que o atual panorama de excesso imagético faz: capturar a sensibilidade, contribuindo para uma separação que aliena o sujeito de sua própria situação sócio-espacial, ditando quais experiências ele deve ter e até mesmo como deve se sentir.

A ideia da captura do sensível que defendo aqui é parcialmente inspirada na tese de Jacques Rancière explicada em *Le partage du sensible (A partilha do sensível)*.² Para Rancière, a experiência estética, o mundo sensível, é concomitantemente compartilhado e repartido: é na partilha social da sensibilidade que o mundo humano se constitui, mas cada um o experimenta de maneira diferente, específica para si, muito em razão de sua condição social e política de acesso aos bens produzidos. A experiência estética é necessariamente uma experiência política: o acesso ao mundo sensível é determinado pelas relações de poder socialmente instituídas. O mundo humano é compartilhado, mas cada um experimenta apenas parte do todo.

Na atual conjuntura social, uma camada de acesso à experiência sensível tem ganhado peso: a camada da imagem. Num mundo hiperimagético, instaura-se um padrão de comunicação no qual “a imagem assumiu o poder ritual de separar o fato da ficção”.³ A imagem se sobrepõe à materialidade e a antecede nos processos de construção de sentido. O mundo social compartilhado é lido a partir das imagens que comunicam o seu sentido. Esse processo envolve, portanto, uma mídia transmidiática como os games, em que o envolvimento pela imagem é ainda mais marcante, pois o mundo ficcional sobre o qual os jogadores podem atuar de maneira relevante é apenas imagem. Mesmo quando o jogo de videogame propõe uma realidade aumentada, como é o caso do já referido *Pokémon GO*, a imagem se sobrepõe à materialidade, tanto que o jogo é experimentado através da tela do smartphone. Ainda que o jogador deva caminhar fisicamente na cidade para encontrar os tais monstros a serem capturados, é somente quando

² RANCIÈRE, *A partilha do sensível*, [2000] 2005.

³ BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, p. 48.

ele olha pela tela do seu aparelho smartphone que os enxerga. Se o jogador captura os pokémons é porque já está capturado pela tela e pelo software que, em razão das imagens oferecidas, provocam o seu caminhar.

Além disso, é importante destacar que a experiência imagética dos games oferece outro consolo aos jogadores: no mundo ficcional, os indivíduos detêm agência e suas ações importam, ainda que não possuam o mesmo poder de ação no mundo real. Por mais que se trate de um agir indireto, Bloch já identificava a tendência de viver indiretamente na primeira metade do século XX, argumentando que os espectadores de uma plateia experimentam glórias a partir dos astros do cinema e a protagonização de feitos relevantes⁴ — o que os games fazem é conferir um controle para os jogadores sobre a ação dos ‘astros’ digitais, isto é, seus avatares. Dessa maneira, se a imagem subjuga a materialidade, ainda que apenas parcialmente, o acesso à experiência de mundo pelas imagens dos games precisa ser compreendido.

Mas será que a imagem ganhou realmente todo esse peso oceânico do qual estou falando, essa força e densidade de uma correnteza que captura a construção de sentidos e até mesmo a experimentação sensível do mundo? Sou levado a pensar que sim, e muito graças à associação entre dois conceitos trabalhados nos estudos da comunicação: a superindústria do imaginário e a cultura da convergência.

Segundo o jornalista e teórico da comunicação Eugênio Bucci, a superindústria do imaginário é um fenômeno atual. Trata-se do “nome que damos ao monopólio do capital sobre o Imaginário, nada menos que isso”.⁵ Com essa frase lacônica, Bucci deixa claro que há uma relação entre as imagens de que fala e o modo de produção capitalista, uma relação na qual o capital se aproveita da superexposição dos indivíduos a um universo de imagens.

Maior do que a indústria do entretenimento, a superindústria do imaginário é composta por todas as imagens que produzem sentido na sociedade, como um novo padrão de estabelecimento da relevância social: só é relevante na sociedade do consumo aquilo que captura o olhar como imagem. Essa preponderância do imagético começa a se configurar após uma alteração no padrão histórico comunicacional até então dominante, iniciado com a criação da imprensa. Segundo Bucci, em período recente, a instância da imagem ao vivo passou a se superpor à da palavra impressa, estabelecendo que os modos imagéticos de significar prevalecem sobre outros modos possíveis dos processos de construção social de sentidos.⁶ Apesar do nome que Bucci

⁴ BLOCH, *O princípio esperança*, [1954] 2005, p. 395 *et seq.*

⁵ BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, p. 43.

⁶ *Ibidem*, pp. 308–310.

confere à atual instância comunicativa, ela não diz respeito especificamente à condição de se fazer uma transmissão ao vivo, mas a um padrão comunicacional específico.

Mais do que o acúmulo comunicacional das transmissões ao vivo, o que define a *instância da imagem ao vivo* é a condição imediata e permanente de colocar todos os sujeitos ao vivo a qualquer instante: não é a imagem ao vivo em si, mas é, de um lado, a condição de estarem todos ligados entre si ao mesmo tempo e, de outro, o lugar social que serve de sede para a imagem ao vivo, a partir do qual ela se irradia e para o qual ela converge.⁷

A existência desse âmbito é bastante diferente daquela da palavra impressa que o antecede. No padrão comunicacional anterior, o que se verificava era uma cisão bem demarcada entre o momento da produção e o da interpretação da informação: escrevia-se um texto que, posteriormente, seria lido por outras pessoas, em outro momento. O que a instância da imagem ao vivo coloca é uma concomitância entre esses momentos, estabelecendo a possibilidade de que os sujeitos da relação comunicacional estejam todos implicados no mesmo instante.

Os games, nascidos num mundo no qual a implicação concomitante já era o paradigma, isso ficou ainda mais visível com o passar do tempo. Com as redes sociais e mesmo as plataformas de análise pública de games como o site Metacritic⁸ e as análises nas páginas dos jogos à venda na Steam⁹, jogadores podem dar um feedback imediato aos desenvolvedores sobre quão benquisto ou odiado é um jogo de videogame. Com a internet, jogadores podem revelar a ocorrência de problemas porventura encontrados e os desenvolvedores, por sua vez, podem criar atualizações para resolver bugs ou trabalhar na otimização dos produtos lançados. O sentido é criado à medida que a imagem é refinada nessa interação metaforicamente ‘ao vivo’. Os dois polos envolvidos na produção dos games, então, encontram-se graças a essa instância comunicacional contemporânea. Isso, entretanto, não significa a superação da palavra impressa e seu abandono.

Como afirma Jenkins acerca do fenômeno da convergência midiática, contemporâneo a essa mudança de instâncias retratada por Bucci, não se trata de um período de superação de mídias antigas, mas da instauração de formas diversas de interação entre mídias antigas e mídias novas.¹⁰ Além disso, é importante lembrar que essa nova relação comunicacional não é uma consequência de mudança das técnicas. Afinal, como já mencionado anteriormente, não é a técnica que implica mudanças na sociedade, mas as mudanças na sociedade que implicam a

⁷ Ibidem, pp. 52–53.

⁸ Disponível para acesso em: <https://www.metacritic.com/>.

⁹ Disponível para acesso em: <https://store.steampowered.com/>.

¹⁰ JENKINS, *Cultura da convergência*, [2006] 2015, 5%.

prevalência de uma técnica em detrimento de outras.¹¹ A hipervalorização das imagens tem a ver com uma configuração social em que a velocidade da comunicação precisa igualar a velocidade do capital, e a superficialidade das imagens responde bem a esse intuito.

É importante lembrar que os conceitos de imagem e de imaginário adotados por Bucci não são imediatamente correspondentes aos de Castoriadis. Para Bucci, a imagem é frequentemente equiparada ao signo, esse elemento constituído pelo par significante e significado, mas não é raro que ele amplie o sentido do termo. Assim, pelo termo *imagem*, vez ou outra Bucci se refere também a instituições e relações sociais, bem semelhante a como o faz Castoriadis, e não somente a formas, figuras, ilustrações etc. O mesmo, porém, não pode ser dito sobre seu conceito de imaginário.

Talvez pela afiliação de Bucci a Lacan e seu não rompimento com as ideias deste último — em grande parte decorrente da humildade epistêmica do primeiro, buscando não interpelar temas da psicologia que lhe são estranhos —, o teórico e jornalista confere grande ênfase ao sujeito, e não tanta à sociedade, uma perspectiva diametralmente oposta àquela de Castoriadis. A maior diferença, contudo, talvez esteja em sua leitura de imaginário como conjunto de imagens. Bucci, diferentemente de Castoriadis, não enxerga no imaginário um motor de construção de sentidos, mas um agrupamento de sentidos criados.

[...] a noção de Imaginário, para efeitos deste estudo, abarca toda a ambiência cultural em que se catalisam signos, imagens, sons e textos (e objetos dotados de significação linguística) acionados para conferir sentido psíquico à fantasia do sujeito. Podemos pensar o Imaginário como o *universo de signos* (não os significantes soltos, mas os significantes associados a significados) a partir dos quais os sujeitos se conectam a identificações que os atendam de algum modo [grifos meus].¹²

Ainda assim, seu conceito de imaginário, base para desenvolver sua ideia de superindústria do imaginário, tangencia, mesmo que de maneira leve e eventual, a abordagem castoriadiana, afinal, quando amplia o sentido de imagem para que abarque as instituições e relações sociais, seu conceito de imaginário necessariamente é amplificado. Na verdade, a teoria de Bucci recupera até mesmo algo da perspectiva durandiana discutida anteriormente nesta tese. Ao conferir força às imagens como determinadoras da fantasia humana, Bucci aproxima-se de ideias de Durand, tais como a função fantástica e a associação entre imagem e sentido. Além disso, por mais que esteja focado na fantasia subjetiva, Bucci analisa como um processo social (comunicacional) afeta a construção de sentidos, o que em muito aproxima suas hipóteses da

¹¹ FEENBERG, Ten paradoxes of technology, 2010.

¹² BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, p. 27.

tese de Castoriadis acerca da fabricação social do sujeito como fenômeno atrelado à instituição imaginária da sociedade.

Sendo assim, por mais que Bucci não recorra explicitamente a Castoriadis e a Durand, é preciso ter em vista que, na teoria da superindústria do imaginário, imaginário e imagens são forças singulares relacionadas à construção de sentido no mundo social e que afetam a e são afetadas pela instituição da sociedade.

Em Bucci, a atual força das imagens se deve muito ao processo de passagem de uma instância comunicacional a outra, como mencionado acima. Para ele, a instância pode ser entendida como “um ‘âmbito’ ou um ‘campo’ comunicacional dominante, cujos modos de significar prevalecem sobre outros modos possíveis” em determinado contexto. Não se trata de “um meio ou veículo”, mas “um padrão histórico de comunicação”.¹³

Bucci revela como a criação da mídia impressa foi responsável por uma ampliação do mundo de sua época, pois tornou possível aumentar o alcance das informações, inaugurando uma nova instância comunicacional.¹⁴ No mesmo sentido, Kirkpatrick defende que a mídia impressa ampliou a noção de mundo social, de tal forma que os indivíduos passam a estar a par de mais alternativas sobre o que pode constituir uma sociedade, obtendo informações acerca de práticas sociais (ou, como prefiro, sócio-espaciais) de lugares e tempos distantes, inacessíveis senão por meio de uma comunicação que circula mais rápido e vai mais longe do que os próprios membros de uma comunidade poderiam fazer por seu próprio esforço individual.¹⁵ Entretanto, essa prevalência da palavra impressa como campo comunicacional preponderante teria sido, para Bucci, superada. Ele argumenta que o que se verifica na contemporaneidade é a passagem da instância da palavra impressa para a instância da imagem ao vivo, ressaltando que, se a instância da palavra impressa *atrai* o público ao aumentar o alcance da informação, a instância da imagem ao vivo *suga* o olhar, com um potencial de envolvimento do público ainda maior porque essa nova instância não demanda o domínio de habilidades específicas como a palavra escrita o faz. O olhar, então, torna-se núcleo da comunicação graças às imagens: todos são público porque deles só se demanda a atenção; e o olhar, em retorno, é o que realiza a imagem, conferindo-lhe sentido e importância social. Esse é o padrão corrente de comunicação, afinal “ninguém mais duvida de que a prevalência da imagem (eletrônica ou digital) sobre a palavra já se consumou, ao menos em termos de volume dentro da massa geral da comunicação no

¹³ Ibidem, p. 43.

¹⁴ Ibidem, p. 51.

¹⁵ KIRKPATRICK, *Computer games and the social imaginary*, 2013, pp. 15–17.

espaço público tornado global. Aí, a imagem (eletrônica e digital) detém a hegemonia automática”.¹⁶

Para Bucci, desde meados do século XX, houve uma massificação das imagens, fosse com revistas, edições comemorativas de jornais ou mesmo o cinema e a televisão — destacando, ainda, que em grande parte esse processo de ampliação do alcance das mídias foi garantido pela popularização dos aparelhos televisores domésticos. A seu ver, quando isso ocorre, as galerias, outrora espaço de passeio para os errantes urbanos de Baudelaire, “aprenderam a flunar por si mesmas e partiram atrás dos consumidores enfileirados em suas solidões [... o] espaço se tornou movimento”. As telas passam a interpelar o desejo dos consumidores, ditando imageticamente o sentido de vida com base no qual eles devem viver.¹⁷ Com isso, ocorre uma mutação nos modos de consumo:

[...] o capitalismo relega as mercadorias corpóreas (coisas dotadas de alguma utilidade instrumental ou prática) para segundo plano. O que assumiu o lugar de destaque, ou o primeiro plano, foi outra espécie de mercadoria, que não tem corpo físico palpável: os signos, sejam eles imagens, sejam palavras. O capitalismo dos nossos dias é um fabricante de signos e um mercador de signos — as coisas corpóreas não são mais o centro do valor.¹⁸

Isso, por sua vez, reverbera sobre a sociedade, modificando seus processos de produção e reprodução de sentidos. Segundo Bucci, quando o padrão comunicativo dominante era a palavra escrita, “o argumento racional dava o tom”.¹⁹ Apesar de eventos catastróficos da história humana como a Segunda Guerra Mundial deixarem bem claro que nem sempre predominava o argumento ‘racional’, abalando a fé na razão, a afirmação de Bucci é, ainda assim, plausível. Se o que pautava a comunicação eram textos escritos, é importante destacar quais são as características inerentes a essa técnica. Algumas qualidades desses textos são a linearidade, a necessidade de se dedicar algum tempo para a decodificação dos signos registrados, a necessidade de reconhecer esses signos mediante uma prática pedagógica que ensine o indivíduo a fazê-lo, a necessidade de fazer conexões entre dados para que se possa construir um sentido e, assim, compreender o texto e a cisão entre o momento da produção e o da interpretação, o que estabelece uma distância entre os agentes envolvidos no evento comunicativo, razão pela qual é preciso que o texto baste a si mesmo. Vê-se, então, que todas essas características estão bem próximas daquilo que se espera da construção racional de um argumento. Espera-se que o

¹⁶ BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, p. 145.

¹⁷ *Ibidem*, pp. 158–159, 53.

¹⁸ *Ibidem*, p. 21.

¹⁹ *Ibidem*, p. 67.

convencimento consiga ser obtido, antecipando argumentos que superem a oposição às ideias porventura aventadas.

Vale destacar que Bucci está consciente de que, mesmo na instância comunicativa anterior, a da palavra impressa, por mais que houvesse a pretensão de racionalidade no âmbito da construção de sentido, isso não significava necessariamente a predominância da consciência racional nesses processos.²⁰ De fato, é justamente porque existem essas fraturas que se torna importante compreender os fenômenos relacionados à comunicação, a fim de que eles não sejam apenas novos instrumentos de dominação para o modo de produção capitalista, que toma proveito das brechas existentes para impor-se sobre as consciências individuais.

A comunicação não tem a ver com o predomínio da consciência racional, seja ela subjetiva ou intersubjetiva. A comunicação não depende disso para se estabelecer, em qualquer tempo. Agora, porém, no capitalismo da *instância da imagem ao vivo*, essa separação entre comunicação e consciência, que é de caráter geral, ficou mais exposta, feito fratura. Hoje, se alguma racionalidade atravessa a comunicação social, é a racionalidade do capital, num patamar de concentração nunca visto. Essa racionalidade não é aquela que se dá a ler em oratórias iluminadas de peças escritas, dirigidas a um ator em pleno domínio da razão, mas por imagens luminosas que se oferecem ao desejo inconsciente. [...] esses espaços sociais, gerados pela comunicação, seguem existindo e se proliferando. Desconhecê-los em nome das irracionalidades que os seccionam equivale a querer excomungar os fatos porque eles não se ajoelham diante da teoria.²¹

Com a instância da imagem ao vivo, dadas a simultaneidade de estímulos, a efemeridade da imagem e a superficialidade com que as informações podem ser interpretadas, o modo de produzir sentido da sociedade se modifica. A esfera pública, essa realidade comunicacional que existe como âmbito no qual se dá a construção social de sentido, é expandida porque não se exige mais o domínio de uma técnica específica — a leitura — para participar das discussões. Além disso, a preponderância das imagens, com todas as suas características, é acentuada principalmente pela condição criada de se estar on-line, o que “alongou o fôlego histórico da

²⁰ Vale destacar que a própria ideia de uma “consciência racional” não é algo que faz sentido sincronicamente. Essa entidade não é um dado fático da existência, mas, como argumenta Castoriadis, um conceito que só faz sentido graças a um imaginário social em que a racionalidade impera como critério de validação do pensamento. Conforme Bucci: “Na instantaneidade e na ubiquidade, os apelos incessantes por sensações e emoções atropelam a mediação pela palavra e, por isso, atropelam a razão. Como regra, no modo regular das comunicações na velocidade da luz, o sujeito é convocado a reagir impulsivamente. [...] O novo padrão temporal altera ou mesmo suprime a racionalidade das esferas públicas à medida que altera ou suprime a mediação pela palavra (pelo pensamento). [...] Sobre o fracasso da razão, triunfam identificações e os laços libidinais que são a marca do tempo, acelerado e em aceleração” (BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, p. 195). Vê-se, então, que Bucci aparentemente traça um perigoso paralelo entre “palavra” e “racionalidade”, desconsiderando como tal associação precisa de uma sociedade na qual se creia nesse par absoluto para que tal associação faça sentido. Essa, porém, é uma discussão que se afastaria dos propósitos deste estudo.

²¹ BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, p. 119.

instância da imagem ao vivo”.²² Mas, ao invés de esse âmbito promover uma arena inclusiva de construção social dialógica do imaginário, o que se verifica é a dominação do processo pelo encanto das imagens. De fato, segundo esse mesmo autor, “[o] denominador comum da comunicação da era digital prefere imagens, e estas [...] não precisam ter parte com a razão. Preferem não ter”.

Nesse sentido, as mídias contemporâneas são muitas vezes instrumentos de processos predominantemente ideológicos de naturalização de instituições e seus sentidos. A instância da imagem ao vivo permite que se apele não mais à argumentação expressa, instigando o enfrentamento racional e o debate crítico, mas à sedução. O imaginário sócio-espacial a partir do qual os sentidos de mundo são construídos passa a ser dominado por imagens, inclusive aquelas totalmente artificiais, como as que verificamos em games e mesmo as que qualquer um pode facilmente produzir a partir de motores gráficos de inteligência artificial disponíveis para acesso livre na internet. Como dito antes: a imagem separa o fato da ficção, mesmo se a imagem for, em si mesma, fictícia.

As imagens e os sentidos a elas atrelados não carecem mais de buscar o convencimento argumentativo; basta-lhes agir sobre o desejo. As imagens, então, podem instigar certos tipos de anseios atrelados a uma visão ou sentido de mundo específica — isto é, a um imaginário sócio-espacial específico —, como o sonho da casa própria, que só faz sentido para uma sociedade que torna a moradia um bem acessível a poucos. Ao mesmo tempo, as imagens podem apresentar os meios pelos quais tais desejos podem ser satisfeitos, conferindo sentido ao anseio socialmente instituído. Como afirma Bloch, “[o] anseio do desejo intensifica-se justamente com a imaginação do melhor, até da perfeição desse objeto a ser consumado. [...] ainda que o ato de desejar não provenha da imaginação, é só com ela que ele vem à tona”.²³ Quando o filósofo da esperança escreve, pautado que estava no seu otimismo revolucionário, ele escreve sobre como o desejo pode ser arma para nutrir a insatisfação permanente dos explorados, abastecendo o ímpeto de transformação social. Numa sociedade hiperimagética, financeirizada e commodificada como a nossa, em que sentidos de consumo são instituídos e apresentados como *o sentido da única vida que merece ser vivida*, a imaginação — essa aptidão humana de criar imagens — bebe de um imaginário marcado por significações operantes que prezam pela reprodução do modo de produção capitalista: não é preciso mudar a sociedade; é preciso consumir mais. O

²² Ibidem, pp. 53 et seq.

²³ BLOCH, *O princípio esperança*, [1954] 2005, p. 50.

desejo de transformação social é, assim, afogado por imagens de uma vida *individualmente* melhor.

Os games, assim, tornam-se algo não trivial em termos de potencial comunicacional na produção da sociedade, afinal não apenas encontram-se nessa ‘instância da imagem ao vivo digitalmente criada’ como são dotados de aspectos que lhes tornam uma mídia imersiva como jamais se experimentou. Isso se deve muito ao fato de serem formas de entretenimento, corroborando mais uma vez a hipótese de Caillois de que o prazer tem grande importância nos processos civilizatórios e pedagógicos — ou, para Castoriadis e Mannheim, de fabricação social do indivíduo.

Vale dizer que essa contaminação pelo entretenimento e pelo prazer evidentemente não está restrita ao mundo dos games. “A *instância da imagem ao vivo* praticamente dispensa o trabalho do pensamento”, e isso resvala sobre outras esferas que não a do lazer propriamente dito. Assim, também a política e o jornalismo se rendem à teatralidade dramática, adotando, dessa maneira, as “gramáticas visuais do entretenimento”.²⁴ Pense-se, a esse respeito, nas falas execráveis do ex-presidente brasileiro Jair Messias Bolsonaro acerca do número cada vez maior de mortos durante a pandemia de Covid-19 — tais como a asquerosa combinação “E daí? Não sou coveiro” — ou o lema dotado de um expletivo agressivo de Javier Milei, candidato de extrema direita à presidência da Argentina, que termina seus vídeos de pantomimas de bobo da corte com o grito de “*Viva la libertad, carajo*”. A galhofa na política é sedutora porque atinge essa superfície de criação de sentidos tão própria da atual conjuntura social: a rapidez da imagem insufla ânimos exaltados de uma população acossada pelo modo de produção capitalista, mesmo que os agentes de construção dessa imagem sejam ferrenhos defensores do capital. A informação por si só não é bastante; ela precisa cativar o público, seduzi-lo, mesmo que com completos absurdos. O trânsito da imagem em padrões apelativos de forte intensidade e grande volume impactou diretamente a conformação dos espaços comunicacionais e o conteúdo que é usualmente veiculado.²⁵

O suporte da cultura, que conheceu o apogeu na *instância da palavra impressa*, desprezou-se dela e se acoplou ao visível, ao performático, ao momentoso. A comunicação social ingressou na *instância da imagem ao vivo*. A ideologia se reconfigurou em *videologia*. [...] Os ocultamentos ideológicos já não se tecem por obra de textos buscados, mas por encanto de figuras sintéticas.²⁶

²⁴ BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, pp. 49, 50.

²⁵ *Ibidem*, p. 125.

²⁶ *Ibidem*, pp. 235–236.

Games, então, podem ser uma extrapolação sintética e simplificada da imagem ao vivo. Jogos de videogame simulam imagens e modelos relacionais sócio-espaciais envolventes que conectam grandes grupos a um mesmo panorama de significações operantes imaginárias, homogeneizando referências. Como já mencionado antes, essas significações invariavelmente estão presentes no game, pois desenvolver um jogo de videogame é um ato político. Principalmente nos games produzidos pelas grandes empresas desenvolvedoras — os chamados *triple-A games* —, há centros produtores dos quais irradiam essas imagens, as sedes de grandes empresas como Electronic Arts, Activision/Blizzard, Sony, Nintendo e Microsoft, para citar apenas algumas. O imaginário sócio-espacial que produz os desenvolvedores dos jogos e os agentes corporativos que decidem sobre a publicação ou não de um game resvala para dentro dos mundos ficcionais criados, gerando produtos socialmente enviesados, quer se pretenda fazer isso voluntariamente ou não. Desses centros, então, disseminam-se conjuntos específicos de significações operantes imaginárias, afetando o processo de construção de sentido de mundo de comunidades amplas, em âmbito transnacional. “Agora, sob a vigência da instância da imagem ao vivo, com o centro da esfera pública ocupado pelas categorias vindas da ficção e de outros domínios [ambas com apelo às emoções, aos afetos, às aspirações estéticas], a esfera pública se submete à irresistível tirania das imagens”.²⁷

Essa *tiranía das imagens* é o fenômeno responsável pelo generalizado sentimento de dissociação presente na sociedade contemporânea, em que redes sociais são poluídas por imagens de vidas perfeitas em contraposição a taxas aterradoras de aumento de problemas de saúde mental e de condições sócio-espaciais cada vez mais desiguais. Campanhas publicitárias mascaram processos de exploração e extração de mais-valor de corporações multinacionais, não sendo incomuns as denúncias de utilização de trabalho em condições análogas à escravidão por empresas que nunca perdem a chance de exibir supostas boas práticas ao colocar as cores do arco-íris todo mês de junho, para surfar no simbolismo de acolhimento do mês do orgulho LGBTQIA+ nas suas páginas de Instagram, TikTok etc. O importante é cativar o consumidor, esse indivíduo intimamente fragmentado graças a uma sociedade que dilapida seus direitos e seu senso de identidade, impondo-lhe padrões de normalidade e homogeneização generalizada por um consumo que muitas vezes lhe é inacessível. Como a cereja desse bolo de dissociação entre a imagem e o factual, a mesma sociedade de produção em massa de bens homogêneos sugere, com suas peças publicitárias, que o indivíduo que consome seus produtos será, além de feliz, único, singular. Assim, esse sujeito, ao consumir as imagens publicizadas como uma forma de

²⁷ Ibidem, p. 67.

constituir sentido sobre si mesmo e para si mesmo — superando o nada, o caos e as fraturas que a condição humana, de ser incompleto, lhe impõem —, enaltece as imagens de mundo social que lhe são apresentadas, contribuindo para processos de naturalização de imaginários e sua consequente reprodução.

A Superindústria do Imaginário fabrica industrialmente os significados e as mediações que o sujeito consome para colar algum sentido a si e ao que diz. O capitalismo aprendeu a fabricar, em vez de bens de consumo corpóreos, imagens (signos visuais) e objetos (sígnicos) para o sujeito dividido forjar sua unidade e sua completude imaginárias. Nunca se viu algo assim. Antes, a cultura (por meio das religiões, das associações laborais, do Estado, de uma infinidade de instituições) fornecia esses sentidos sortidos (em discursos, em signos, em marcas), que *não eram mercadorias*. Agora, tudo isso é fabricado industrialmente, só pode ser fabricado industrialmente, e tudo, absolutamente tudo isso, é mercadoria.²⁸

Os meios de comunicação, então, ganham grande importância para a construção do mundo social porque é através deles que as imagens do bom mundo social são disseminadas. Por essa razão, Kirkpatrick defende que a mídia apresenta recursos simbólicos que abastecem o imaginário dos membros da sociedade e, por conseguinte, abastecem sua noção de identidade pessoal. De maneira paradoxal, os meios de comunicação modernos, experienciados como libertadores porque abrem o escopo de conhecimento possível de práticas sociais diferentes — vez que o conteúdo informacional que veiculam alcança os mais diversos lugares, as mais diversas sociedades e os mais diversos grupos, partindo das mais distintas fontes —, acabam se tornando uma nova moldura para a reprodução do que é socialmente naturalizado. Com isso, a nova mídia da indústria cultural “encoraja a identificação com o presente como ‘normal’ e restringe nosso senso quanto ao que é possível. Assistindo a uma novela, você não sai daí com ideias sobre como as coisas podem ser melhores, mas com seu senso da normalidade das relações sociais contemporâneas reforçado”.²⁹ Há, assim, uma captura do sonho diurno blochiano, e o possível-real se torna mera sombra de um ideal longínquo e irrealizável — ou melhor, realizável apenas como imagem e experimentação indireta na catarse do espectador. Vive-se indiretamente o sucesso através dos personagens da ficção, ocupando um espaço cujo acesso físico e material é social, econômica e politicamente impedido ao indivíduo comum. E até mesmo a luta para alcançar materialmente uma transformação é midiaticamente anestesiada.

Recorrendo a Adorno, Kirkpatrick ressalta como trabalhadores fatigados não estão com energia para participar ativamente das discussões políticas, querendo apenas algum sossego

²⁸ Ibidem, p. 308.

²⁹ KIRKPATRICK, *Computer games and the social imaginary*, 2013, p. 17.

para aliviar o fardo. A sociedade, então, pelo desgaste provocado pelas jornadas de trabalho para extração de mais-valor e pelo tipo de entretenimento que produz, impõe uma conformidade passiva ao que está instituído, sufocando o imaginário radical. Mesmo a angústia da autopreservação que se converte em autoexpansão é capturada pela maneira como a sociedade é instituída. Filmes, séries e games cooperam para criar um meio apassivador de exercício do desejo contra o existente ruim, e o sucesso dessa empreitada não deriva de uma imposição violenta, mas de uma adesão voluntária, em que o indivíduo interage com mundos nos quais suas ações rebeldes têm efeito — mas só ali elas têm efeito. E para isso coopera o fenômeno da cultura da convergência identificado por Henry Jenkins.

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam.³⁰

Esse processo, apesar de ligado diretamente aos avanços tecnológicos, não é um processo tecnológico em si mesmo. Bastante alinhado com a perspectiva das instâncias de que fala Bucci, quando Jenkins estuda a convergência, ele não está falando de como as novas técnicas midiáticas criaram uma cultura que dispersa conteúdos semelhantes em vários meios, mas, pelo contrário, fala de uma cultura em que o consumo de conteúdo midiático chegou a tal ponto que os consumidores podem acessar diferentes mídias que abordam um mesmo universo de entretenimento. E eles querem acessar esse universo de entretenimento por vários meios não apenas por estarem desgostosos do existente ruim, mas porque, como sugere Murray, viver, mesmo que indiretamente, a fantasia é algo fascinante; logo, a adesão é voluntária.

Para discorrer sobre a cultura da convergência, é importante destacar que a análise apresentada por Jenkins é focada especificamente no público estadunidense do século XX, mas o fato é que as práticas verificadas em seu livro não são exclusividade do país ou do período estudados pelo autor. No Brasil, por exemplo, já não é incomum esse consumo de produtos de entretenimento de um mesmo universo ficcional em mídias distintas.

O fenômeno, inclusive, não é novidade nenhuma para jogadores de videogame, que frequentemente recebem notícias sobre o lançamento de games baseados em filmes, desenhos, animes ou séries — uma associação que, diga-se de passagem, nem sempre rende bons frutos. É bastante comum que os jogos de videogame e os filmes a eles atrelados sofram um descompasso grande em termos de qualidade: filmes bons podem ter seu universo expandido ou sua

³⁰ JENKINS, *Cultura da convergência*, [2006] 2015, 5%.

história reproduzida em games ruins, assim como o inverso pode ser realidade. Dessa mesma forma, games podem levar à criação de filmes, séries ou desenhos fantásticos e de muito sucesso. Talvez um dos mais famosos exemplos desse tipo de empreitada seja *Pokémon*, game de RPG lançado inicialmente para o portátil Game Boy da Nintendo em 1996, sendo seguido pelo anime de mesmo nome já em 1997, obtendo um sucesso estrondoso nas duas plataformas midiáticas e mantendo-se até hoje como um fenômeno transmidiático celebrado.

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia — já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções.³¹

A coexistência das várias mídias e a condição de convergência cultural contribuem para a conformação do panorama hiperimagético de que fala Bucci, criando irrealidades ficcionais tão abrangentes e frequentes que o indivíduo encontra aí, no universo do irreal, referências para a constituição de sua própria identidade. Essa, inclusive, não é uma construção que se faz isoladamente, mas comunitariamente. Como lembra Pierre Lévy, citado por Jenkins, as antigas formas de comunidade social se rompem e “novas formas de comunidade estão surgindo [...] definidas por afiliações voluntárias, temporárias e táticas, e reafirmadas através de investimentos emocionais e empreendimentos intelectuais comuns”.³² Por conseguinte, o conteúdo dessas obras ficcionais acaba ressoando sobre amplas comunidades, o que afeta seus modos de construção de sentido de mundo.

Evidentemente, a criação desses novos ambientes imagéticos comunicacionais não é um fenômeno neutro. Na cultura da convergência e na instância da imagem ao vivo, há a concomitância de participantes, “embora os participantes possam ter diferentes graus de status e influência”.³³ Como toda instituição social sob o modo de produção capitalista, trata-se de processo politicamente implicado, com maior acesso e voz para alguns grupos em detrimento de outros, o que acarreta consequências sobre o que será produzido. Dessa maneira, as características sócio-espaciais porventura presentes em um game revelam muito sobre a sociedade que o criou e, de certo modo, retroagem sobre ela, reforçando significações ou propondo críticas. Falando especificamente sobre as simulações dos videogames, mas revelando um fato de toda obra humana, Frasca afirma: “Como simulações são representações do mundo, elas não podem modelá-

³¹ Ibidem, 33%.

³² Ibidem, 11%.

³³ Ibidem, 42%.

lo sem transmitir a ideia do autor sobre como o mundo funciona”.³⁴ Com o adendo de que a ‘ideia do autor’ é, ao menos em parte, socialmente fabricada, é possível intuir que todo game fundamenta-se, em alguma medida, num imaginário sócio-espacial específico.

Quando, então, o indivíduo lida frequentemente com as imagens e sentidos veiculados nas várias mídias relativamente a um tema comum, há uma reiteração de significações operantes imaginárias condensadas nesses objetos. A reiteração, a seu turno, coopera para a consolidação de tais imagens e daqueles elementos do imaginário que a ela se conectam.

Nesse sentido, se o processo de convergência é válido para a constituição de universos ficcionais transmidiáticos e coesos como nas franquias *The Matrix* e *Star Wars*, cujo conteúdo expande-se em filmes, séries, desenhos animados, revistas em quadrinhos, games etc., o mesmo pode ser dito sobre as significações operantes imaginárias socialmente instituídas que vierem a ser apresentadas nessas várias mídias, tanto explícita quanto implicitamente. O contato reiterado com essas significações coopera para os processos de naturalização de certas imagens, relações e instituições sócio-espaciais, afinal a combinação entre o prazer do entretenimento e o olhar atento afetam os processos de fabricação social dos sujeitos. “Na Superindústria do Imaginário, a imagem não se tece na razão, mas no olhar, *contra* a razão, na *instância da imagem ao vivo*, de tal forma que o que era ideologia se desnatura em *videologia*”.³⁵ Verificam-se, então, processos *videológicos* de naturalização de imaginários.

A esse respeito, Jenkins cita o game *America’s Army*. No final da década de 1990, diante da imagem depreciada do exército norte-americano para o público jovem e da consequente baixa adesão de novos recrutas, o Departamento de Defesa dos Estados Unidos da América coopera com a indústria dos games para que ela desenvolva jogos capazes de auxiliar “no recrutamento e treinamento da nova geração de combatentes”.³⁶ Apesar de a aproximação entre o entretenimento e o complexo industrial militar não ser uma novidade,³⁷ o sucesso de *America’s Army* na reconstrução de uma imagem positiva para as Forças Armadas foi evidente.

Em 2004, a empresa de marketing i to i Research fez uma pesquisa com estudantes secundaristas e universitários, e descobriu que a maioria esmagadora era pró-militar. Questionados sobre a fonte de suas impressões favoráveis, 40% dos jovens citaram operações recentes de combate no Afeganistão e no Iraque. Quase o mesmo número — 30% — citou suas experiências ao jogar *America’s Army*.³⁸

³⁴ FRASCA, *Videogames of the oppressed*, 2001, p. 79.

³⁵ BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, p. 329.

³⁶ JENKINS, *Cultura da convergência*, [2006] 2015, 28%.

³⁷ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020.

³⁸ JENKINS, *Cultura da convergência*, [2006] 2015, 29%.

America's Army, desde sua concepção, tinha por objetivo inculcar valores no público a que se dirigia e, dessa maneira, atuar como uma propaganda dos processos de alistamento, afetando diretamente as configurações do mundo real com base em processos de construção do imaginário pró-militarismo a partir do digital. Essa abordagem da relação entre valores e jogos de videogame é extensamente trabalhada por Mary Flanagan e Helen Nissenbaum com o projeto Values at play (Valores em jogo).

O Values at play propõe a criação de ferramentas que permitam aos desenvolvedores terem maior consciência e domínio sobre os valores que pretendem incutir nos games que porventura venham a criar. As premissas do projeto parecem um tanto controversas ao suporem, por exemplo, a existência de ‘valores em comum’ como justiça e igualdade — com relativa desconsideração quanto ao comprometimento contextual que uma leitura axiológica como essa implica —³⁹ e ao focarem exclusivamente em valores ‘morais’, não ampliando a perspectiva para abranger questões sócio-espaciais. Ainda assim, o projeto ressalta as implicações sociopolíticas do ato de desenvolver um game e como isso afeta o conteúdo produzido, que é um passo investigativo importante para os *game studies*.

Muitos elementos de jogos revelam as crenças e os valores fundamentais de seus designers e jogadores. Além do mais, por serem envolventes e alcançarem partes profundas da psique humana, eles podem não somente refletir e expressar, mas também ativar tais crenças e valores de maneiras poderosas.⁴⁰

Retornando especificamente ao game *America's Army*, vale informar que, segundo Jenkins, o jogo “foi programado para recompensar jogadores com promoções a patentes mais altas e acesso a missões mais avançadas quando respeitam os códigos de conduta militar”.⁴¹ Isso, portanto, mostra como o mundo digital do game assim como as mecânicas de jogo foram determinadas de maneira a ressaltar os valores do exército estadunidense.

³⁹ “Nossa abordagem não exige valores universais, mas assume a existência de valores morais e políticos socialmente reconhecidos — ou seja, os limites positivos que uma sociedade se esforça para defender em suas estruturas institucionais, políticas e sociais, e encoraja os indivíduos a adotar como um guia” (FLANAGAN & NISSENBAUM, *Values at play*, [2014] 2016, p. 22). Apesar dessa afirmação, as autoras, por conferirem muita atenção aos valores ‘morais’, frequentemente parecem colocar os valores acima de configurações sociais contingentes. Assim, quando falam sobre o jogo de mancala, um jogo com regras claras para a captura de pedras ou sementes do adversário, simbolicamente semelhante à agricultura e surgido na África em 6.900 a.C., elas afirmam: “Nenhum jogador tem qualquer vantagem particular, portanto qualquer um tem a possibilidade de vencer o jogo. Assim, nós poderíamos dizer que o jogo incorpora os valores de justiça e igualdade” (FLANAGAN & NISSENBAUM, *Values at play*, [2014] 2016, p. 31). Essa me parece uma afirmação perigosa porque supõe que, no norte da África, há quase dez mil anos, conceitos axiológicos tão contextuais como ‘justiça’ e ‘igualdade’ já existiam. Mais adequado talvez teria sido afirmar que, pelos motivos expostos, nós, atualmente, podemos ler e atribuir tais valores ao jogo.

⁴⁰ FLANAGAN & NISSENBAUM, *Values at play*, [2014] 2016, p. 19.

⁴¹ JENKINS, *Cultura da convergência*, [2006] 2015, 29%.

Esse, de fato, é um exemplo bastante evidente de como esse processo de captura a partir dos games pode ser efetivo. Porém, mesmo aí, com um processo de controle (literalmente) militar sobre os objetivos pretendidos para o game, uma consequência não prevista despontou, revelando outro aspecto identificado por Flanagan e Nissenbaum nas suas investigações acerca da relação entre valores e jogos de videogame: “As intenções dos designers importam, mas não são totalmente determinantes; valores não intencionais podem surgir apesar dessas intenções, e valores intencionais podem fracassar”.⁴² E isso pode até ser uma coisa boa.

De acordo com Jenkins, ainda que a ideia inicial dos criadores de *America's Army* tenha sido a de utilizar o jogo como estratégia de gamificação do processo de alistamento nas Forças Armadas, ele acabou se tornando um fórum de discussão e catarse para civis interessados na vida militar e veteranos que efetivamente experimentaram o combate, criando uma arena na qual eles poderiam conversar sobre suas ansiedades. Por essa razão, “*America's Army* [...] pode ser mais eficaz como um espaço para civis e militares discutirem a experiência séria da guerra na vida real do que como veículo de propaganda”.⁴³

Essa riqueza do potencial provocador do game citado acima não tem tanto a ver com o tema retratado. Inúmeros são os jogos de videogame baseados na guerra, com graus de realismo variáveis, mas nem por isso sempre são espontaneamente experienciados como âmbito de discussão crítica sobre o evento porventura simulado. Ainda assim, o fato de isso ter ocorrido com *America's Army* revela, no mínimo, que os games têm o potencial de instigação do debate.

Isso é tanto verdade que Gonzalo Frasca propõe, em seu texto *Videogames of the Oppressed*, a criação do game *The Sims of the Oppressed*, “uma versão modificada de *The Sims* que permitisse aos jogadores modificar e discutir as regras nucleares do modelo da simulação, particularmente aquelas concernentes aos comportamentos dos personagens”. Frasca sugere que jogadores criem, por exemplo, um personagem do simulador de vida que seja uma mãe alcoólatra ou algo similar e disponibilizem esse personagem em uma plataforma de acesso público na internet. Assim, qualquer jogador interessado em incluir o personagem com essas características no seu jogo poderá fazê-lo livremente e experienciar digitalmente as agruras e dilemas envolvidos com lidar com as dificuldades atreladas a esse fato. Ele, então, propõe que a tais personagens sejam atribuídos parâmetros diversos, que poderiam ser tornados facilmente manipuláveis pelos jogadores, criando experiências variadas e instigando discussões sobre problemas reais nessas arenas comunicacionais virtuais.⁴⁴

⁴² FLANAGAN & NISSENBAUM, *Values at play*, [2014] 2016, p. 25.

⁴³ JENKINS, *Cultura da convergência*, [2006] 2015, 29%.

⁴⁴ FRASCA, *Videogames of the oppressed*, 2001, pp. 80 et seq.

Mas por que isso seria tão diferente da criação de filmes com esses temas? O cinema não seria capaz de provocar o mesmo tipo de debate? Será que os games têm alguma força ou característica singular que fazem deles uma força tão intensa para instigar discussões e permitir explorações críticas sobre seu conteúdo? Para responder a essas perguntas, valem as palavras de Frank Lantz, designer de games e diretor do New York University Game Center.

Jogos [leia-se: games] podem explorar o mundo complicado e ambíguo dos valores [sociais] porque são modelos, simulações e espaços imaginários dinâmicos e também porque funcionam como formas estilizadas de interação social. Os jogos são uma maneira de as pessoas se envolverem com questões por meio do emaranhamento entre um sistema dinâmico e os aspectos do mundo que ele destaca e reflete, assim como pelo emaranhamento entre essas coisas, nós mesmos e os outros.⁴⁵

Dentro do panorama das várias mídias, os games, apesar de efetivamente estarem crescendo em importância social, podem, em certo sentido, ainda ser considerados um objeto de nicho. Todavia, por também contribuírem para esses processos de fabricação social do sujeito e mesmo de instigação à crítica, os jogos de videogame merecem estar ao lado de mídias tradicionais como o cinema e a televisão quando do estudo do impacto das imagens na configuração da sociedade. Conforme venho argumentando ao longo deste texto, toda mídia demanda de seu público uma adesão voluntária às imagens que lhe são apresentadas, experienciando sensações a partir desse contato com o que é sabidamente ficcional e reiterando para si a adesão ou a crítica a tais imagens. Os games, então, não podem ser esquecidos nesse grande panorama de mídias socialmente criadas. Mais do que isso, precisam ser interpretados como mais do que apenas uma variação qualquer dentro do espectro midiático contemporâneo; jogos de videogame precisam ser lidos e interpretados tendo em vista os atributos que lhes são próprios, particularmente a sua associação entre jogabilidade e agência. O agir indireto do jogador sobre o mundo ficcional intensifica um processo que podemos chamar de *encenação da crença*.

5.2 Encenação da crença

A expressão *suspension of disbelief* (suspensão de descrença) é comumente utilizada para explicar a experiência que as pessoas têm quando assistem a um filme ou a uma peça de teatro, quando leem um livro de ficção ou, mais recentemente, quando jogam um game e ‘vivem’ a aventura. Em linhas gerais, pela expressão, quer-se dizer que cabe ao espectador abandonar a postura questionadora que poderia ter sobre a veracidade daquilo que observa. Seria

⁴⁵ LANTZ, O poder dos valores, [2014] 2016, p. 104.

tarefa do interessado suspender a noção de que aquilo que lhe é mostrado não faz sentido algum no mundo real e cotidiano que habita e, feito isso, colocar a si mesmo num estado vazio de crítica e pensamento, pois só assim haveria a experimentação imersiva do conteúdo ficcional.

Quando Steve Rogers, interpretado nos cinemas pelo ator Chris Evans, é injetado com o soro do supersoldado e adquire uma compleição física perfeita, além de força, velocidade e estamina sobre-humanas, tornando-se o Capitão América, não cabe ao espectador questionar que uma tecnologia anabolizante como aquela é biologicamente impossível, principalmente na década de 1940, que é quando se passa a história de origem desse super-herói da Marvel. A bem da verdade, o espectador pode, sim, questionar isso, mas então não estará verdadeiramente experienciando a história do filme se o fizer. A experiência estética demanda envolvimento e aceitação do que é mostrado *como se aquilo fosse real*. Dessa forma, longe de ser uma suspensão de descrença, o que garante essa adesão ao ficcional não é uma ausência de estado pensante, e sim a existência de um estado pensante que abriga uma consciência dual: o espectador sabe que há constrações e limites no mundo real que ele habita que invalidam o que lhe é mostrado, mas finge acreditar na veracidade dos atos praticados no mundo ficcional que não correspondem a esses limites, atribuindo voluntariamente coesão e sentido a tais atos.

Conforme explica a professora Suely Fragoso, na sua origem, a expressão *suspensão de descrença* — ou melhor, suspensão *voluntária* de descrença — não implicava “o abandono da capacidade crítica diante do apelo imersivo de um universo ficcional”. Cunhado no século XIX pelo poeta inglês Samuel T. Coleridge, o termo “não corresponderia a deixar-se levar pela ilusão e seria mais um acordo de cooperação que uma concessão”.⁴⁶

O poeta não nos pede que estejamos acordados e acreditemos, ele nos pede apenas que nos entreguemos a um sonho; e isso com os olhos abertos, e com a capacidade de julgamento oculta atrás das cortinas, pronta para nos acordar ao primeiro sinal de nossa vontade: e, nesse meio tempo, apenas, que não desacreditemos.⁴⁷

Considerando que os mundos ficcionais são simplificações, como afirma Juul, é possível dizer que a complementação das inevitáveis lacunas existentes, conferindo coesão a tal mundo, não deriva apenas do entrecruzamento de regras internas e aspectos retratados na própria ficção — ou seja, graças a elementos intradieгéticos —, mas ocorre muito graças ao agir voluntário do espectador ou do jogador que *quer promover essa coesão*. O espectador ou o jogador não se ‘perde’ no filme, na série ou no game com o qual interage, como se sua vontade

⁴⁶ FRAGOSO, Imersão em games, 2013, p. 3.

⁴⁷ COLERIDGE apud FRAGOSO, Imersão em games, 2013, p. 4.

fosse solapada pela ficção ‘mais real que a realidade’ com a qual se defronta; pelo contrário, é graças à ativação de sua vontade que ele coopera para criar essa coesão, encenando sua inserção no mundo ficcional, completando-o e permitindo que a fantasia o capture e provoque emoções e sensações. A captura do sensível pelas mídias é, então, um ato intencional do indivíduo, não algo de que ele é vítima indefesa ou ingênua.

Apesar de todo o panorama contemporâneo de desmaterialização das relações sociais e sua substituição por imagens, a descorporificação é um intento ou propósito da superindústria do imaginário, mas não um fato consolidado. Do mesmo modo que nunca houve uma descorporificação do indivíduo com sua consequente imersão completa na ficção literária,⁴⁸ o mesmo pode ser dito sobre mídias mais recentes. Independentemente de quão envolvente e sedutora a história de um filme possa ser ou mesmo de quão dinâmicas e complexas as interfaces de controle do game sejam, o espectador e o jogador têm plena ciência de que aquilo com que interagem é um faz de conta, e não a sua vivência física e cotidiana. Nem mesmo no holodeck, a tecnologia fictícia de *Star Trek* (Jornada nas Estrelas) graças à qual Jane Hathaway, capitã da nave espacial Voyager, poderia acessar um ambiente simulado de fantasias o é. Por mais que Hathaway, assumindo a persona de Lucy Davenport, vivesse um romance de época com o Lorde Burleigh no altamente complexo simulador “mais real que a realidade”, em que a projeção variável de campos de força com diferentes níveis de pressão permitiria a seu usuário sentir até mesmo impressões táteis, a simulação podia ser interrompida a qualquer momento, caso a capitã assim o quisesse ou caso fosse requisitada por algum tripulante. A linguagem metafórica que envolve todo o fenômeno da imersão diz menos sobre o fenômeno em si e muito mais sobre o desejo humano de que fala Murray: o desejo de habitar mundos de fantasia inclusive para entender mais sobre si mesmos; afinal, no espaço da narrativa, temos “um espaço seguro para que nos confrontemos com sentimentos perturbadores que, de outro modo, preferiríamos suprimir; permite que reconheçamos nossas fantasias mais ameaçadoras sem que sejamos paralisados por elas”.⁴⁹

Ao criticar o mito da suspensão voluntária da descrença, Fragoso recorre ao clássico trabalho de Janet Murray sobre narrativas interativas. Para Murray, a fim de entender o envolvimento estético que as pessoas desenvolvem com a mídia ficcional, era preciso começar pela rejeição ao mito da audiência ingênua. Segundo essa autora, “[e]mbora o público da televisão

⁴⁸ Salvo, é claro, em obras ficcionais, como no filme *The Pagemaster* (*Pagemaster: o Mestre da Fantasia*), de 1994, dirigido por Pixote Hunt e Joe Johnston, em que o personagem Richard Tyler, interpretado por Macaulay Culkin, literalmente entra no mundo dos livros, torna-se um desenho e vive sua jornada do herói.

⁴⁹ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 39.

seja acusado, há muito tempo, de ser mais passivo do que os leitores ou as plateias do teatro, pesquisas sobre os diferentes tipos de fã-clubes oferecem consideráveis evidências de que os telespectadores apropriam-se ativamente das histórias de suas séries favoritas”.⁵⁰

Efetivamente, os estudos de Jenkins acerca da cultura da convergência mostram claramente como o envolvimento da plateia é muito maior do que um estado efêmero de ausência de pensamento crítico, durando apenas o tempo de um episódio de uma série ou de uma sessão de cinema. Isso fica bem claro em sua discussão sobre os fãs de *Survivor*, reality show de aventura em que dezesseis pessoas competem pelo prêmio final de um milhão de dólares em tarefas (controladas) de sobrevivência, força, sagacidade e destreza. Conforme relatos de uma comunidade online que Jenkins acompanhou em seus estudos, os fãs da série desempenhavam papéis ativos em busca de informações sobre o desenrolar do reality. Havia aqueles que interpretavam imagens de divulgação e trailers promocionais para identificar pistas sobre o que aconteceria nos episódios futuros — os quais, dado o formato do programa de exibição semanal, mas de gravação em bloco, já estariam gravados, mas ainda não teriam sido exibidos. Havia também aqueles que visitavam pessoalmente os hotéis em que parte da equipe de gravação do programa teria ficado hospedada. Chegavam, assim, ao suposto local em busca de informações precisas com os funcionários desses estabelecimentos ou pessoas da região para saber um pouco mais sobre o que poderia ter acontecido e que ainda não havia sido revelado nos episódios já divulgados. E toda essa participação voluntária, apesar de limitada aos membros do grupo online, tornou-se motivo de matérias nas mídias convencionais como os telejornais e assim serviu para aumentar ainda mais a popularidade do programa.⁵¹

Nesse sentido, o sucesso de programas como *Survivor* e *American Idol* — reality show igualmente mencionado por Jenkins e que busca escolher o próximo ícone da música pop nos Estados Unidos — certamente confirma a hipótese de Bucci de que “é como *olhante* (aquele cujo *trabalho escópico* tece o sentido dos signos visuais), e não apenas como consumidor, que a Superindústria do Imaginário convoca o sujeito. Ela o requisita como plateia para que ele trabalhe. [...] o raio visual age — é a linha que costura os sentidos no imaginário”.⁵² O envolvimento ativo dos públicos existe, e, da mesma maneira que sua constatação contribui para derrubar o mito da audiência pacífica, essa potência de envolvimento e dedicação por parte dos

⁵⁰ Ibidem, p. 52.

⁵¹ JENKINS, *Cultura da convergência*, [2006] 2015, cap. 1.

⁵² BUCCI, *Superindústria do imaginário*, 2021, p. 385. Nessa mesma linha, Bucci afirma: "Uma das formas preferidas de trabalho na Superindústria [do imaginário] é a daquele trabalho que vem disfarçado de diversão, de devoção mística, de fúria, de paixão, de carnaval" (BUCCI, *Superindústria do imaginário*, 2021, p. 29).

espectadores acaba sendo apropriada pelo capital, que encontra nessa adesão uma nova ferramenta de geração de mais-valor.

Mas, ainda que tenha questionado o mito da ingenuidade da audiência — inclusive, criticando a lenda de que, na primeira exibição pública de uma locomotiva se deslocando em vídeo, num curta-metragem dos irmãos Lumière exibido na noite de 28 de dezembro de 1895 no escuro porão do Grand Café, no Boulevard des Capucines, a plateia teria corrido aos gritos, com medo de ser atropelada —,⁵³ Murray teria atribuído a Coleridge, erroneamente, a “interrupção da capacidade crítica”, algo que não fazia parte do que o poeta dizia.⁵⁴ Segundo ela, uma vez interrompida essa capacidade, o espectador ingressaria num estado de suspensão de pensamento sobre a realidade que o circundaria, anulando temporariamente sua noção de mundo, razão pela qual lhe caberia *criar* uma nova crença; essa nova crença, a seu turno, permitiria experimentar, enfim, a imersão.

Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas “suspender” uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto *criamos ativamente uma crença*. Por causa do nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência.⁵⁵

Por mais que ressalte o papel ativo do espectador ou jogador, que voluntariamente se envolve com o conteúdo ficcional, e ainda que destaque como a inteligência desse indivíduo — e, adiciono, seu magma de significações operantes imaginárias — tem um papel fundamental no aprofundamento da relação que ele estabelece com o conteúdo midiático, faltou a Murray entender que não haveria o comprometimento de suas faculdades pensantes. O espectador ou jogador não se esquece de sua realidade e a substitui por uma nova realidade que cria para si a partir do ficcional — excetuados, claro, casos de distúrbios fisiológicos como o vício, que pode gerar consequências terríveis pela dissociação provocada.⁵⁶ Via de regra, jogadores de videogame não são subtraídos da realidade que experimentam e não ignoram o que acontece no seu entorno. Essa situação certamente tende a mudar com a disseminação cada vez maior dos jogos em realidade virtual que se utilizam de headsets completos que envolvem totalmente a visão e a audição do jogador, mas mesmo aí não se trata de uma substituição da realidade pelo conteúdo

⁵³ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 73.

⁵⁴ FRAGOSO, *Imersão em games*, 2013, p. 6.

⁵⁵ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 111.

⁵⁶ A esse respeito, ver o caso de morte por inanição de um bebê sul-coreano em decorrência da falta de cuidado por parte de seus pais, envolvidos que estavam com um game. Cf.: nota 53 da Introdução deste trabalho.

ficcional. Como explica Fragoso, mesmo na realidade virtual, o jogador não se perde no mundo digital ingenuamente; a adesão ao ficcional que ocorre não faz com que o jogador tome “a representação pelo real”.⁵⁷ Ele não está, como Kirito, o protagonista do anime *Sword Art Online*,⁵⁸ preso na simulação, incapaz de se desligar do game e obrigatoriamente tendo que aceitar que o mundo digital se tornou a sua única realidade. Ele não se esquece de que está jogando.

Com base nisso, Fragoso, recorrendo a Katie Salen e Eric Zimmerman, e à crítica que esses autores fazem à falácia da imersão como um envolvimento completo do jogador, informa que não há essa total perda de si no game, afirmando, ainda, que “a imersão com os games não equivale ao apagamento da realidade imediata em prol do envolvimento com a ficção, mas a uma distribuição da atenção em múltiplas instâncias”. Assim, a capacidade crítica do jogador sobre o mundo permanece, mesmo durante sua interação com a mídia. O que se configura, portanto, não é uma inconsciência do real, mas um estado de dupla consciência. Com o auxílio da teórica dos games Jane McGonigal, Fragoso atribui à relação que o jogador desenvolve com o game o nome de *encenação da crença*. Dessa maneira, o jogador de um game envolve-se com o jogo, mas tem plena noção de que aquilo com que interage é artificial — ele apenas *finje que acredita*.⁵⁹

Ao invés de ‘criar crença’, o que significa que o jogador faz com que ele mesmo acredite, a expressão ‘encenação da crença’, proposta por McGonigal (2003), indica que o jogador *age como quem acredita*. O duplo estado de consciência típico do jogo seria, então, caracterizado pelo fato de que o jogador sabe, o tempo todo, que o jogo não é a realidade, mas ‘faz de conta’ que pensa que é — o que é muito diferente de realmente acreditar que seja.⁶⁰

Fragoso ainda lembra que, para agir no mundo digital, o jogador precisa recorrer a interfaces que coloquem suas ações físicas (por exemplo, o pressionar de botões num controle) em contato com o universo de linhas e pixels representado na tela. Para tanto, ele faz uso de dispositivo de hardware para operar um software. Esses dispositivos, por sua vez, “acrescentam

⁵⁷ FRAGOSO, Imersão em games, 2013, p. 11.

⁵⁸ *Sword Art Online*, criado Reki Kawahara em 2009, é um anime cuja trama se desenrola num futuro próximo. Nele, jogadores de um MMORPG mergulham no game com headsets de realidade virtual, chamados NerveGears, os quais estimulam o cérebro diretamente. Ocorre que os jogadores inadvertidamente são presos no mundo digital pelo criador do game, Akihiko Kayaba, e só poderão se desconectar caso alguém consiga limpar os andares da mortífera torre de cem andares Aincrad, repleta de desafios cada vez mais perigosos à medida que o jogador ascende por seus patamares. Logo no início do anime, o alerta de Akihiko sobre a falta de opções aos jogadores é direto: quem tentar se desconectar ou tiver seu dispositivo NerveGear desligado receberá uma onda magnética que destruirá o cérebro da pessoa, matando-a no mundo do jogo e no mundo real. Além disso, a luta por sobrevivência é real, pois morrer no game significa morrer também fora dele.

⁵⁹ FRAGOSO, Imersão em games, 2013, pp. 6–7, 12.

⁶⁰ Ibidem, pp. 7–8.

incongruências e causam rupturas que afetam a relação entre o jogador e o jogo — e, com ela, as condições de encenação da crença”.⁶¹

O game *Assassin's Creed: Unity*, por exemplo, quando lançado foi assolado por críticas negativas em razão do péssimo funcionamento do software. Bugs eram extremamente frequentes no jogo, e isso implicava dificuldade de envolvimento dos jogadores, que constantemente se viam frustrados com as imperfeições gráficas ou com o travamento de mecânicas imprescindíveis para a fruição adequada do game. Em várias partes do jogo, texturas e objetos não eram carregados pelo sistema, gerando imagens aterradoras em que somente os olhos e os dentes de personagens interagindo eram mostrados, mas não seus rostos. Além disso, toda a série *Assassin's Creed* é voltada à exploração vertical e horizontal de seus ambientes, com movimentação fluida em estilo *parkour*, mas, no lançamento de *AC: Unity*, não era incomum que os movimentos do personagem controlado pelo jogador fossem impedidos e saltos facilmente executáveis resultassem em mortes completamente imprevisíveis dos personagens. E isso atrapalhava a encenação da crença não porque dificultava o processo pelo qual o jogador substituiria a sua realidade pela ficção; a dificuldade era gerada porque a todo momento o jogador, confrontado pelos bugs e erros de software, via-se incapaz de assumir o status de dupla consciência — ao dar defeito, o game impedia que o jogador fingisse acreditar que estava no mundo digital, pelo simples fato de que os erros de programação impediam ao mundo digital existir digitalmente. Por mais que o jogador quisesse encenar que estava envolvido naquele mundo, as incongruências do software não o permitiam. Mas nem todo tipo de incongruência dentro de um game implica o desmonte da encenação da crença.

Ao jogar *The Sims*, o jogador tem, como em todo jogo de videogame até então criado, plena noção de que joga um game. Assim, quando ele cria as paredes de sua casa no mundo digital e arrasta uma janela com o cursor de seu mouse, de um ponto inicial para outro no qual ele acha que fica mais agradável, ele certamente não concebe, racionalmente, que pode fazer exatamente a mesma coisa no mundo real. Ele não ‘criou uma crença’ que justificasse esse tipo de ação nem mesmo para o ambiente digital; apenas fingiu, para si mesmo, que acreditava que isso era possível ali, no mundo do game. Com plena consciência acerca das restrições físicas relacionadas à ação referida, o jogador não imagina que pode segurar o batente de uma janela em sua residência e arrastá-la lateralmente para outro ponto da parede que por acaso considere mais conveniente. Muito menos pode fazer no mundo real a mesma coisa que faz no game e apagar a janela da existência, transformando-a em uma soma em dinheiro que já se dirige

⁶¹ Ibidem, p. 9.

automaticamente para a sua carteira digital. Como mecânica de jogo, essa facilitação é muito benquista. Caso eu tenha escolhido uma janela desagradável, posso simplesmente pressionar um botão e desfazer a ação, recuperando meu dinheiro e ficando com uma parede sem qualquer vestígio do objeto removido. Como mencionado anteriormente acerca desse jogo, talvez os desenvolvedores tenham considerado que seria bastante desagradável enfrentar todas as agruras de uma reforma (poeira, barulho, demora etc.) no ambiente simplificado e estilizado do game, por isso adotaram essa mecânica. Essa, contudo, não é uma adoção apenas funcional: de maneira não tão velada nesse simulador de vida, há a commodificação completa da vida, em que tudo se resume a uma operação financeira. O jogador, assim, pode facilmente substituir a janela por dinheiro e, com esse dinheiro, comprar outra janela, resolvendo todas as dificuldades num simples conjunto de transações monetárias. O problema, portanto, ao realizar tais ações não é querer replicá-las fisicamente no mundo do cotidiano real, mas o estímulo às significações operantes imaginárias implicadas na simulação.

Ainda que o jogador permaneça consciente de que apenas encena a crença no que ocorre no mundo digital, subjaz ao comportamento de arrastar uma janela um conjunto de significações operantes que pode ser facilmente identificado com o modo pelo qual estudantes de arquitetura tendem a tratar os seus projetos. Quando o jogador adere voluntariamente à captura do sensível num game como *The Sims*, ele aceita a promessa do jogo de que remodelar um objeto arquitetônico é algo fácil e que se resume a ter dinheiro para fazê-lo. Uma promessa bastante semelhante a essa é o que os softwares de arquitetura oferecem aos estudantes, contribuindo para o processo histórico que desvencilha a atuação do arquiteto da materialidade e do canteiro de obras: a facilidade com que tais questões são resolvidas no computador — mais até do que o são quando os desenhos de projeto são feitos à mão — pode ser um instrumento e tanto para abastecer o processo de projeto na arquitetura, mas também substitui as preocupações com aspectos construtivos, por exemplo. Posso tranquilamente desenhar uma laje de concreto armado com balanço de doze metros e espessura de quinze centímetros no SketchUp, programa de modelagem digital utilizado na arquitetura, e nenhuma tragédia vai acontecer. A imagem digital permite que eu o faça.

Se a facilidade da manipulação do espaço já é cativante em programas especialmente dedicados a isso como Revit ou ArchiCAD, que não contam com o atributo sedutor da diversão, no game a dissociação pode ser ainda maior, afinal os jogos de videogame têm o aditivo de simularem essa irrelevância da materialidade construtiva em associação com o prazer: reformar a casa se torna algo extremamente fácil, acessível (basta ter o dinheiro), sem consequências

materiais relevantes e, acima de tudo, divertido. Mudar uma janela de lugar é um movimento sem repercussões maiores do que o gasto monetário. Brincar com a materialidade simulada, dessa maneira, pode contribuir para um afastamento cada vez maior entre o ato de projetar e o canteiro. Sim, o game pode contar com regras que instituem a gravidade e considerações acerca da resistência dos materiais; mas essa é a questão: ele *pode*, ele não *precisa* — havendo, inclusive, quem saúde as tecnologias digitais por libertarem a obra arquite(c)tônica da ‘tectônica’, como William Mitchell.⁶²

Do mesmo modo, ao tomar decisões com muita facilidade em games como *Cities: Skylines* ou *SimCity*, substituindo um zoneamento residencial por um comercial porque o trânsito ficará melhor, o jogador pode simplesmente desconsiderar a miríade de implicações que isso terá sobre a vida dos habitantes (digitais) de sua cidade (digital). É fácil melhorar o zoneamento de uma cidade porque a decisão é administrativa e, novamente, baseada em preocupações orçamentárias: se a conta fecha ou, melhor ainda, se o saldo é positivo e vou ganhar dinheiro o bastante para criar mais parques, escolas ou atrações turísticas, para então poder cobrar mais impostos e propor outras inovações para a minha cidade em desenvolvimento, o sucesso é garantido. Significações operantes imaginárias de prioridade do equilíbrio orçamentário e de necessidade de desenvolvimento são usualmente o motor da jogabilidade desses games.

Isso não significa que o jogador começará a crer que a simplicidade do game será transposta para a realidade. Como não há criação de crença, mas só sua encenação, o jogador sabe perfeitamente que aquilo é tudo um fingimento. Na verdade, tomar essas ações diretas com tanta facilidade nem mesmo quer dizer que eu, jogador, acredite que tudo é uma questão a ser resolvida no equilíbrio do orçamento familiar em *The Sims* ou do orçamento municipal em *Cities: Skylines*. Na maioria das vezes, apenas faço uso de regras pré-programadas para obter o melhor resultado possível dentre as múltiplas variações que podem ser ativadas ao jogar o game, e isso não tem que estar diretamente ligado àquilo em que eu pessoalmente acredito. Mas, ao encenar a crença no modo como a simulação se desenrola, estou profundamente envolvido com as significações operantes imaginárias que determinam o curso do jogo, e estou nessa condição *voluntariamente*. É a isso que me refiro quando falo da captura do sensível: o jogador não toma o ficcional pelo real, mas, *capturado por querer* em sua encenação, ele pratica movimentos e produz imagens que reforçam ou revelam traços do imaginário sócio-espacial pré-programado, de maneira que tais traços podem orientar sua percepção sensível da realidade ou sua construção de imagens acerca de como ela deve — ou deveria — ser.

⁶² MITCHELL, Antitectonics, 1998.

Se, neste ponto, for retomado o conceito da função fantástica de Durand e ele for associado ao da encenação da crença, então é possível afirmar que a captura do sensível é viabilizada pela predisposição imanente que as pessoas possuem de criar imagens e sentidos. Como afirmado anteriormente, Durand enxerga no humano a aptidão à fantasia, e, assim como essa habilidade permite imaginar e instituir a realidade, ela permite fingir que algo sabidamente irreal é real. Entretanto, capturado, o jogador cria imagens a partir do game, e, como afirma Durand, imagens são sentido. Dessa maneira, ao fingir que acredita, o jogador lida com a criação de sentidos, o que pode perturbar em alguma medida o limite entre *fingir que acredita* e *acreditar*. Não porque haverá uma substituição — mesmo que temporária — de crenças, que é a hipótese apresentada por Murray, mas porque haverá uma interpolação entre as imagens do fingimento e as imagens do real. Saber que as imagens da encenação da crença são faz de conta não significa que os sentidos a elas atrelados não afetam a visão social de mundo dos indivíduos. Ainda que isso se pareça estritamente ligado ao sujeito isolado, é preciso lembrar de outras duas funções às quais a encenação da crença se associa no processo de captura do sensível: a função lúdica de que fala Huizinga e a função pedagógica ou civilizatória de Caillois.

A função lúdica, é bom recordar, diz respeito à aptidão humana ao jogo, ao exercício imaginativo de criar regras e, assim, a sociedade. É graças a essa função que Huizinga fala do jogo como um círculo mágico, um lugar a partir do qual os indivíduos que aderem ao jogo voluntariamente creem na realidade do jogo *enquanto jogam*.⁶³ Isso seria basicamente a encenação da crença, não fosse o fato de que Huizinga acredita numa cisão que instaura uma independência entre o que está dentro e o que está fora do círculo mágico. Faz mais sentido a proposta apresentada por Fragoso, de que não há essa cisão completa, mas uma atenção múltipla, que consegue diferir o jogo da realidade, mantendo-se atenta, em graus variáveis, a ambos.⁶⁴

Quando faz atuar sua capacidade de fantasiar e o faz enquanto se envolve com o jogo, o jogador de *The Sims* revela que consegue fingir por vontade própria que acredita no que faz em jogo. Portanto, ainda que não perca de vista que o game é só um faz de conta, o jogador interage voluntariamente com significações operantes imaginárias, e esse envolvimento pode acentuar sua adesão voluntária a determinado imaginário, interferindo, pois, no seu processo de fabricação social de sentidos. Ele está atento às imagens (portanto, também aos sentidos) criados no game enquanto joga. Se essas imagens e esses sentidos socialmente partilhados e

⁶³ Ver item “4.3 Jogo e cultura” deste texto.

⁶⁴ FRAGOSO, Imersão em games, 2013, p. 8, nota 6.

incluídos no game são apresentados ao jogador, então, enquanto este último se entretém, ele lida com o poder pedagógico de tais imagens associadas ao prazer de experienciá-las.

Conforme já mencionado, para Caillois o jogo deve ser uma atividade livre, separada, incerta, improdutiva, regrada, fictícia e prazerosa, e é por conter todas essas características que o jogador quer fingir que aquilo com que se envolve é real, mesmo tendo plena consciência de que não é. O que ocorre ao jogar um game é uma adesão voluntária a um mundo ficcional, com a instauração de um estado de dupla consciência em que o jogador se envolve com o agir no game, mas sem perder de vista que o que experimenta é uma ficção, realizando indiretamente uma atividade distinta da vida cotidiana para que possa, ao menos pelo tempo do jogo, habitar uma fantasia imaginária, lidando com suas incertezas em busca de um resultado pretendido. O jogador, então, que depende ao menos parcialmente de suas ações, desafia a si mesmo, a outros ou à sorte, e o faz por prazer ou diversão. Mas não é o prazer ou a diversão que permitem a realização da função pedagógica ou civilizatória. O que contribui para a adesão do jogador às imagens e aos sentidos propostos no game é a encenação da crença, ou seja, o seu envolvimento voluntário com o jogo de videogame. O modo como o jogador é afetado pelas imagens e sentidos presentes nos games e o modo como ele usa as significações operantes imaginárias de seu imaginário em consonância com as daquele programado no game dependem não de forças externas, mas da sua própria adesão. Se jogar é um ato livre, o jogador agencia a sua própria captura do sensível, sendo instigado a fazê-lo pelas qualidades do game que joga.

O processo de encenação da crença, isto é, essa a imbricação voluntária que o jogador promove entre o real e o digital ao fingir acreditar neste último, por sua vez, ocorre tanto no nível civilizatório de que fala Caillois quanto no nível corporal, pois muitas vezes o jogador mimetiza com seu próprio corpo as ações que o personagem realiza em jogo. Games afetam os sentidos humanos de maneira única, de tal forma que, para Kirkpatrick, “nenhum outro meio interage com os seres humanos em tantos níveis ao mesmo tempo. Os jogos fornecem estímulos sonoros, visuais e somáticos que precisam ser processados e respondidos usando olhos, mãos e outras partes do corpo”.⁶⁵ Esse dado, inclusive, reforça visualmente a hipótese da captura do sensível, pois confirma no corpo a adesão voluntária ao fingimento de que o que o jogador experimenta é real.

Não é incomum que um jogador reproduza com seu corpo alguns dos movimentos que seu personagem faz no mundo digital enquanto joga um game. Além disso, apesar de muitas vezes estar sentado para jogar, o jogador faz movimentos frenéticos com suas mãos ou mesmo

⁶⁵ KIRKPATRICK, *Computer games and the social imaginary*, 2013, p. 82.

com seu corpo (no caso de controles com leitura de movimento como o Wiimote e o Kinect), comportamentos esses que “somente são interpretáveis com base em eventos imaginados que ocorrem no espaço do game”.⁶⁶ Ainda que tais movimentos ou atos só façam sentido graças às características do mundo digital com o qual o jogador indiretamente interage, é fato que o corpo age: a sensibilidade corpórea é capturada como decorrência da conexão voluntária que o jogador estabelece com a mídia digital. Há, assim, uma contaminação bastante visível do real pelo digital, mas essa expressividade dinâmica do corpo é apenas uma das faces do processo de captura do sensível e dificilmente a mais relevante. Existe, por exemplo, uma faceta de dominação do processo de construção de identidade dos indivíduos que advém dessa captura: o indivíduo, fragmentado pelas instituições e imagens da sociedade capitalista, busca recuperar-se pelo consumo de bens e serviços que lhe confirmem algum grau de conquista e relevância pessoal.

Como diz Kirkpatrick, o jogar “é ao mesmo tempo muito antigo e sujeito a um grande grau de variação histórica e cultural”, e os games “são a decorrência de como determinada comunidade confere sentido à inclinação natural de seus membros a como eles jogam com artefatos complexos”.⁶⁷ No atual panorama da superindústria do imaginário e da cultura da convergência, não deve causar espanto como os games, artefatos midiáticos tecnológicos, se tornaram uma grande expressão do jogar na sociedade. Esses artefatos não são simples expressões neutras do estado da técnica no entretenimento, como se a sua criação houvesse sido apenas um passo no curso ‘natural’ do desenvolvimento tecnológico. Os jogos de videogame são expressões contemporâneas de como a sociedade entende o jogar diante da técnica: um envolvimento voluntário com a fantasia mediante o uso de dispositivos audiovisuais complexos. E mais: um envolvimento que tem muito a ver com o próprio modo de produção capitalista. Segundo Kirkpatrick, graças ao tipo de experiência estética que proporcionam, os jogos de videogame “não são um fenômeno transitório da cultura popular, mas uma instituição muito concreta que perdura, talvez algo essencial para o capitalismo em rede”. É por essa razão que ele encontra nos games uma instituição do imaginário social neoliberal: o indivíduo fragmentado e isolado, consome a mídia que se apresenta numa tela à sua frente para, na fantasia sobre a qual atua indiretamente, alcançar o sucesso e a felicidade pelo seu próprio esforço — e o faz ciclicamente.

Em um momento em que o emprego muitas vezes se resume a projetos de curta duração e as carreiras são fragmentadas e precisam ser negociadas reflexivamente, com cada vez mais dos custos associados a isso (incluindo os custos psicológicos) sendo suportados pelos indivíduos, encontrar reconhecimento por conquistas em contextos não relacionados ao trabalho torna-se mais importante. É cada vez mais vital ser capaz

⁶⁶ Ibidem, pp. 19–20.

⁶⁷ Ibidem, pp. 39, 53.

de recuperar o senso de identidade e autoestima em um contexto que não é controlado pelas exigências do trabalho.

[...]

O novo espírito do capitalismo exige indivíduos otimizados que estejam dispostos a pagar dinheiro e trabalhar em troca de um retorno cada vez mais escasso em termos de recursos para a construção do eu e a manutenção da identidade.⁶⁸

É por esse motivo que o jogador se deixa capturar até corporalmente: ele busca algum sentido de vitória e sucesso, uma condição que lhe é imposta por uma sociedade que o arruína e o fragmenta insistentemente, e que ao mesmo tempo lhe promete que encontrará isso no consumo de imagens, não na ação material.

Vale lembrar, todavia, que a mimetização de atos com o próprio corpo não significa necessariamente uma complacência do jogador com as ações que seu personagem no game realiza no mundo ficcional. É temerário dizer que o tom leviano com que a morte de outros indivíduos é retratada em muitos (ou melhor: quase todos) games de tiro implica que o jogador que realiza ações físicas de simular empunhar uma arma esteja se conectando profundamente com esse tipo de comportamento, insuflando suas paixões e instintos violentos, a fim de que pratique os mesmos atos no mundo real. Segurar um controle Wiimote com o intermédio de um suporte plástico chamado Wiizapper, cujo formato remete a um rifle e que precisa ser segurado de maneira semelhante a como se faria com uma arma de verdade, ou segurar uma arma de plástico num arcade do game *Time Crisis*, mirando-a em imagens de pessoas digitais na tela e atirando nelas ao pressionar um gatilho de plástico, não esboçam atos que o jogador efetivamente replicará com uma arma de verdade.

A conduta física bem desempenhada evidencia, de um lado, a tentativa do jogador de dominar as mecânicas de jogo, bem aos moldes daquilo que Juul diz ser o foco do jogar quando critica a hipótese da imersão, mas, por outro, também evidencia a noção que o jogador possui quanto ao manuseio de um artefato socialmente conhecido: as armas de fogo. Agora, se jogar um game implica o direcionamento de ânimo para a realização de certas ações violentas, essa é uma questão bem mais complexa e cuja discussão não caberia nesta tese. Aqui, importa ao menos mencionar que a discussão sobre a relação entre ficção e realidade não é nada recente.

A imbricação entre arte (e aqui incluo os games)⁶⁹ e realidade, assim como as especulações sobre se a primeira captura os ânimos dos indivíduos ou não já eram assunto que gerava

⁶⁸ Ibidem, pp. 92, 132.

⁶⁹ Aqui, tomo uma grande licença dentro da controvérsia sobre se os games são arte ou não. Tendo em vista que o próprio conceito de “arte” precisa ser lido no interior da constelação das relações totais da sociedade para que se justifique em consonância com o imaginário que lhe confere sentido, classificar os games como arte ou não depende bem mais do conceito de arte adotado do que das características específicas dos jogos de videogame. Essa,

debates nos séculos XVII e XVIII. A esse respeito, Janet Murray argumenta como a literatura ficcional desse período, por exemplo, brincava com as fronteiras entre a realidade e a ficção, “apresentando um romance como uma reunião de cartas verídicas”.⁷⁰ Silke Kapp, por sua vez, aponta que, nesse período convencionalmente chamado de esclarecimento, ilustração, iluminismo, entre outros,⁷¹ havia correntes distintas acerca dos propósitos da arte e dos seus efeitos no público. Havia correntes como a do holandês Daniel Heinsius, para quem a tragédia serviria para *abrandar as paixões*, de tal maneira que a alma, habituada à desgraça, “criaria resistência contra os males da vida”. Também havia correntes como a de Vincenzo Maggi e outros, para quem o objetivo da arte seria a “*extinção* total de paixões prejudiciais como a raiva e a luxúria”, no intuito de “educar o público para uma conduta virtuosa”. Além dessas, havia, por exemplo, a do inglês John Dennis, que, ao escrever sobre poesia, teria afirmado que “[o] que permitiria ao poeta ‘satisfazer e melhorar, deleitar e reformar a alma’ e ‘tornar a humanidade mais feliz e melhor’ é a excitação das paixões”. É certo que Dennis, por exemplo, atribui um sentido bastante enlevado para as paixões, concebendo-as como divinas e, por isso, “mais fundamentais à alma do que a razão ou a vontade” — afinal, a seu ver, as paixões seriam o que instigaria a ação e a contemplação. Nesse sentido, ele destaca que “[a] poesia que reforma a razão pela paixão não se equipara a um entretenimento frívolo, viciador ou indesejável, porque ela instrui os homens para o bem viver e para as verdades mais elevadas”.⁷² Possivelmente apenas alguns poucos games passariam pelo nobre crivo delineado por Dennis — se algum de fato passasse...

Porém, fica claro que a preocupação com a captura do sensível pela arte não é uma novidade. Esse poder instrucional que ela tem e que, por conseguinte, os games também possuem, muito graças a todas as características até aqui levantadas acerca dessa mídia, pode agir para o abrandamento, a extinção ou a excitação das paixões e dos instintos. Uma investigação acerca de qual dos três fenômenos é mais frequente escapa muito aos intuitos desta tese. Mas,

porém, não é uma discussão simples e seu aprofundamento muito facilmente demandaria uma pesquisa voltada exclusivamente para sua investigação.

⁷⁰ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 107.

⁷¹ Acerca da nomenclatura do período, vale apresentar a ressalva de que, ainda que a ideia do nome seja apresentar uma época marcada por um ambiente intelectual e cultural propenso ao enaltecimento das formas racionais de compreensão da natureza e da sociedade, essa leitura não abrange a realidade da época: “No âmbito prático, a época do esclarecimento contém uma imensidão de misérias: de escravidão a torturas e execuções públicas, passando por guerras, despotismos e outras tantas. As sociedades de então não são menos contraditórias do que as anteriores, da mesma forma que os indivíduos dificilmente se comportam de modo mais justo do que os seus antepassados próximos e longínquos. No âmbito teórico, o século das luzes é repleto de manifestações contrárias ao projeto do esclarecimento e à sua confiança na razão humana. [...] O esclarecimento nunca configurou um corpo teórico concluso e realizado por meio de um conjunto sistematizado de medidas práticas. Tratava-se, antes, de um *intento* de fundar a teoria e a prática na razão humana, que não correspondeu a uma vontade geral, mas foi sustentado principalmente pela burguesia, ávida por incrementar o seu poder econômico já bastante expressivo e conquistar uma posição social e política condizente com esse poder” (KAPP, *Non satis est*, 2004, p. 14).

⁷² KAPP, *Non satis est*, 2004, pp. 36–37, 166–170.

independentemente disso, fica evidente que a investigação da captura do sensível não é recente, inclusive havendo, àquela época, preocupações com o estabelecimento de limites claros para separar o ficcional do real — até mesmo para que fosse possível subverter a realidade sem, com isso, ocasionar a ira dos detentores do poder e sofrer represálias. O ficcional, então, deveria manter-se fictício.

Para [Nicolas] Boileau da *Art Poétique* [1674], as convenções teatrais ou poéticas garantem às obras uma espécie de licença. Num espetáculo trágico, por exemplo, aprovam-se acontecimentos que não seriam aprovados na realidade, desde que o próprio teatro torne visível o seu *medium*. Sendo assim, importa que os signos ou códigos teatrais específicos sejam lembrados, e não que sejam esquecidos para que se estabeleça uma ilusão a mais completa possível.⁷³

Segundo Kirkpatrick, “o bom jogo é sobre sentir, e estar apto a sentir o que devemos sentir é, ao menos parcialmente, uma decorrência de *não* olhar para ou pensar sobre nossas mãos. Ao mesmo tempo, é algo poderosamente determinado pelo que fazemos com elas”.⁷⁴ Jogamos jogos de videogame com controles (ainda) manuais, mas, para usufruir do game, não podemos estar focados nas nossas mãos. No mesmo sentido, Murray destaca a transparência do meio quando este é bem-sucedido em envolver quem com ele interage, afinal, quando isso se dá, “deixamos de ter consciência do meio e não enxergamos mais a impressão ou o filme [ou mesmo o game], mas apenas o poder da própria história”.⁷⁵ Claro que é preciso colocar aqui novamente uma ressalva acerca da intensidade com que Murray fala do fenômeno da imersão: podemos deixar de enxergar o meio, mas não ‘deixamos de ter consciência’ dele. Nesse sentido, o movimento das mãos e dos dedos em um controle de videogame é a expressão corpórea do estado de dupla consciência de que fala Fragoso, numa “refinada e hábil conciliação da atenção aos controles e aos acontecimentos do mundo do jogo, sem prejuízo da experiência imersiva”.⁷⁶ jogo, sei que jogo e sinto que jogo nos meus dedos e nas emoções e afetos que experimento; mas não preciso prestar tanta atenção aos movimentos elaborados que faço no controle, porque, uma vez aprendida sua sintaxe, ele desaparece.

O papel do controle aqui [no jogar] é manter o jogador fisicamente preso ao game, enquanto permanece escondido de sua atenção. [...] Segurar um controle sempre envolve uma tensão física para o jogador [...]. Mas essa tensão, como o controle em si

⁷³ Ibidem, p. 160.

⁷⁴ KIRKPATRICK, Controller, hand, screen, 2009, pp. 130–131.

⁷⁵ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 40; adições minhas.

⁷⁶ FRAGOSO, *Imersão em games*, 2013, p. 10.

mesmo, e como o balançar-se de um lado para o outro com o qual todos nós nos envolvemos eventualmente, não é consciente.⁷⁷

Contudo, não há como negar: mesmo que desapareça, a interface física de controle permanece e a tela continua ali, como uma película resistente que demarca uma fronteira. Jogar um jogo de videogame é estar nessa fronteira, é realizar ações físicas que se tornam operações digitais sobre a simulação projetada. Apesar da evidência palpável da tela, a encenação da crença e o envolvimento imersivo não são prejudicados. Isso não deveria causar estranheza, afinal a imersão é, como dito anteriormente, fenômeno que parte do indivíduo, não do meio técnico.

Ainda que o mundo digital esteja claramente delimitado pela tela, demarcando o ambiente no qual a licença para subverter comportamentos esperados poderia prosperar e as sensações porventura experimentadas não se derramariam sobre o cotidiano, o entrecruzamento digital-social existe e isso estabelece limites porque, se o jogador precisa voluntariamente capturar-se no game, é preciso considerar que tipo de atos ele teria vontade de encenar.

Por se tratar de um fenômeno social e socialmente implicado, a liberdade de conteúdo dos games não é plena, devendo ater-se a limites socialmente instituídos — tanto porque, principalmente em se tratando de games narrativos, é preciso que as lacunas do mundo ficcional possam ser preenchidas pelo jogador quanto porque há limites morais instituídos que tornam um objeto midiático aceitável ou não. Por isso, não são incomuns sentimentos de repulsa ou aversão a certos jogos de videogame que claramente atentam contra valores morais socialmente instituídos. A esse respeito, Flanagan e Nissenbaum relatam a experiência de um designer de jogos *triple-A*, os grandes orçamentos do mercado dos games.

Segundo as autoras, o desenvolvedor anônimo a quem elas conferem a alcunha Jan estaria participando do desenvolvimento de um game de tiro em primeira pessoa com conotação militar. As autoras informam que, numa sessão de *brainstorm* buscando novas ideias, todos propunham maneiras de tornar a narrativa mais dinâmica. Em certo momento, um dos membros da equipe chegou a sugerir “colocar o jogador em um território desconfortável, o personagem jogável deveria ter de tomar parte em um estupro”. Ainda que alguns membros daquela sessão tenham achado a ideia “brilhantemente tensa ou mesmo engraçada”, Jan teria sentido repulsa. Mesmo não sendo um dos membros mais importantes da reunião, ele argumentou que os jogadores “não deveriam ter de experimentar o jogo como estupradores”. A esse comentário de Jan

⁷⁷ KIRKPATRICK, Controller, hand, screen, 2009, p. 136.

e a outros nos quais ele também colocava em xeque algumas das propostas ‘experimentais’ apresentadas, um dos seus colegas teria resmungado simplesmente: “É apenas um jogo”.⁷⁸

Desenvolver games não é ‘apenas’ criar um jogo, sem limites ou amarras. Claro que a tal missão tensa poderia ser programada no game, mas isso diria muito sobre os responsáveis pelo seu desenvolvimento e o que eles consideram entretenimento. Dessa maneira, valeria a eles se perguntarem se seria mesmo do interesse dos desenvolvedores motivar uma encenação da crença em que o comportamento em questão seja praticado pelo personagem controlado pelo jogador? Melhor ainda: seria mesmo do interesse do jogador aderir voluntariamente a um mundo ficcional para cujo desfrute seja necessário encenar atos que ele considere tão abjetos?

Existem games que apelam para a subversão moral de maneira bastante apelativa. Exemplo desse tipo de empreitada é *Hatred*, criado pelo estúdio polonês Destructive Creations e lançado em 2015. Nesse jogo, o jogador controla um vilão, um assassino em massa maníaco e psicopata que odeia a humanidade e cujo objetivo único e exclusivo é matar o maior número possível de pessoas, sejam elas civis ou policiais. Mas o insucesso do jogo, que conta com uma nota baixa no Metacritic e que teve um lançamento bastante controverso, talvez seja a explicitação de que há limites para o que é socialmente aceitável — ainda que predominantemente esse tipo de questionamento se atenha ao terreno dos valores morais.

Porém, talvez essa lógica possa servir não só para a crítica da moralidade dos jogos de videogame, mas também para criticar o tipo de conformação social que esses games representam. Se é possível promover a investigação axiológica no game design proposta pelo projeto Values at play, talvez o mesmo tipo de atenção possa se voltar para a investigação dos traços de imaginário sócio-espacial porventura incluídos no game.

Como tenho argumentado até aqui, o desenvolvimento dos games envolve significações operantes imaginárias socialmente instituídas, e jogá-los exige a vontade dos jogadores de o fazerem, de aderirem voluntariamente ao estado de consciência dual em que fingem ser verdade o que experienciam digitalmente. Assim, não bastaria aos jogos de videogame narrativos apelarem para o argumento de que ‘são apenas jogos’. As imagens que eles propõem precisam cativar os jogadores e, para tanto, além da adequação interna das mecânicas e do mundo do game, é preciso que eles façam *algum* sentido para os jogadores, não apenas do ponto de vista moral, mas também do ponto de vista sócio-espacial. Algo precisa funcionar como um porto-seguro para a construção de sentido ou o mundo ficcional será só uma incógnita nada convidativa ou cativante. Se não conseguir *sugar o olhar*, para usar a expressão de Bucci, o game será

⁷⁸ FLANAGAN & NISSENBAUM, *Values at play*, [2014] 2016, p. 161.

simplesmente rejeitado pelo público e esquecido. Como afirmam Flanagan e Nissenbaum, “[o] desempenho de mercado dos produtos [games] completos constitui um índice importante, apesar de menos direto, dos valores dos usuários”.⁷⁹ Isso, ao mesmo tempo que impõe limites à produção ou, no mínimo, ao sucesso de games notoriamente imorais, acaba afetando também a possibilidade de grandes empresas desenvolverem games que atentem contra imagens sócio-espaciais imaginariamente instituídas.

Do mesmo modo que os jogadores estão implicados com o game ao jogá-lo, o próprio processo de desenvolvimento dos games precisa levar em conta o imaginário do contexto no qual são desenvolvidos. Isso vale principalmente para os jogos de videogame produzidos para fins mercadológicos, vez que precisam cativar um grande público para serem lucrativos, mas não se resume somente a estes. Até mesmo os assim chamados *serious games* precisam levar em conta seu contexto sócio-espacial. Mesmo os jogos de videogame criados no circuito indie e, de início, descolados do mercado estão em contato direto com a sociedade para a qual são criados, razão pela qual precisam se atentar para as imagens que podem fazer algum sentido para seus membros. Do contrário, não haverá o interesse de adesão voluntária por parte do público, impedindo a instauração da encenação da crença e o envolvimento necessário para que o jogo seja usufruído e para que as sensações porventura pretendidas pela experiência estética proposta sejam, de fato, bem-sucedidas.

O jogar [*play*] e os jogos [*games*] são sempre parte do magma, por assim dizer, que condiciona a vida cultural e social, mas as características que eles assumem e os propósitos a que servem não são determinados independentemente da instituição da sociedade. [...] estudar games [*computer games*] envolve reconhecer que eles moldaram um novo papel para o jogar na cultura contemporânea e que eles, por si mesmos, modelaram a atual posição do jogar [*play*] e dos jogos [*games*] nessa cultura.⁸⁰

O modo como um game é recebido e o seu sucesso ou insucesso em gerar a encenação da crença depende, então, de que o game consiga responder a anseios afetivos ou emocionais do público a que se dirige. Dessa maneira, deve haver certo grau de inteligibilidade socialmente viabilizada entre o que os desenvolvedores propõem e o que os jogadores procuram — ainda que o que eles procuram seja, em grande medida, determinado pelo próprio mercado que produz os games.

É a inteligibilidade dos signos apresentados no game que possibilita ao jogador de um jogo de terror experienciar sensações de temor pela própria vida, ainda que não esteja sob

⁷⁹ Ibidem, p. 90.

⁸⁰ KIRKPATRICK, *Computer games and the social imaginary*, 2013, p. 42.

nenhuma ameaça física real. Quando um jogo de videogame se propõe a criar uma atmosfera e uma narrativa assustadoras, colocando o jogador em posição de clara desvantagem diante de ameaças que o podem subjugar facilmente, o jogador sente na própria pele e no aumento do batimento cardíaco as consequências que ilusoriamente (ou seja: *in lusio* — em jogo, como lembra Caillois) sofre no game, ocorrendo até de se encolher fisicamente sobre si mesmo diante da ameaça digital.

Essas imagens não precisam ser realistas, podendo retratar ambientes fantásticos de qualquer natureza, sem se ater aos limites das possibilidades do mundo real. Independentemente de quão diretamente inspiradas no factível, para que causem medo, as imagens devem ser inteligíveis como causadoras de medo. A forma com que tais imagens se apresentam pode variar em estilo, criatividade ou intenção de seus criadores, mas deve fazer sentido que elas inspirem medo, e só podem fazer esse sentido sob o imaginário sócio-espacial que as institui com essa característica. Quando Shinji Mikami, designer de jogos e criador de *Resident Evil*, série de games de terror que deu origem ao gênero *survival horror*, faz da mansão do primeiro game da série ou da cidade de Raccoon City no segundo o palco de um envolvimento profundo dos jogadores com a ação desenvolvida, ele não estabelece as mecânicas de jogo e o mundo digital com total liberdade; ele o faz dentro de significações operantes imaginárias que manipula para gerar a atmosfera capaz de capturar a atenção dos jogadores e fazer com que eles consigam entender o que se passa e sintam fisicamente a excitação e o medo de percorrer os corredores e as ruas abarrotados de zumbis e de outras potenciais ameaças.

Dessa maneira, o medo não é qualidade neutra imanente aos games de Shinji Mikami que apenas atualiza pulsões fisiológicas humanas universais. O medo porventura sentido pelos jogadores só existe porque as imagens com que esses mesmos jogadores se defrontam ao jogarem *Resident Evil* remetem a construções sociais em que a resposta de medo faz sentido.

Aspectos do imaginário sócio-espacial são, assim, manipulados pelo game designer, a fim de criar as condições para a experiência estética pretendida. E, do mesmo modo que essa provocação de significações operantes imaginárias vale para um game com um cenário de terror com um espaço digital próximo ao realista, que é o caso de *Resident Evil* — jogo que, fora os mortos-vivos e as demais aberrações decorrentes dos experimentos com armas biológicas da Umbrella Corp., representa uma mansão no primeiro game e uma cidade no segundo, ou seja, não lida com espaços tão inusitados —, o mesmo pode ser dito para um game evidentemente fantasioso como o já mencionado *The Elder Scrolls v: Skyrim*, lançado em 2011 pela Bethesda Game Studios e dirigido por Todd Howard.

Skyrim, como muitas vezes é chamado de maneira abreviada, é um RPG em que o jogador controla um personagem que nasceu com a alma de um dragão — um *dovahkiin* — e deve batalhar contra o dragão Alduin, que quer devorar o mundo. O game adota a perspectiva em primeira pessoa, ou seja, aquela em que a imagem projetada na tela representa o que o personagem controlado pelo jogador enxerga à sua frente. Apesar de essa ser a perspectiva predominante, o game permite o deslocamento da câmera para a terceira pessoa, de modo que o personagem pode ser visto e o centro de projeção da imagem renderizada é situado levemente acima de seu ombro e às suas costas. Ambientado como uma fantasia medieval nórdica repleta de magia, o game conta com versões para diversas plataformas, além de expansões de seu conteúdo original.

Quando o jogador começa a jogar *Skyrim*, ele finge que acredita que é esse indivíduo com a alma de um dragão e o potencial para salvar o mundo. Encena, portanto, a crença de que aquilo, um fato absurdo e fantasioso, é realidade. Faz o mesmo para questões como magia, alquimia ou a existência de trolls e outras bestas místicas, tais como os próprios dragões, que enfrenta com certa frequência ao longo do game. Para tudo o que ocorre no game, o jogador faz de conta que aquilo faz sentido, que aquilo é a realidade com a qual está lidando — afinal, *ele quer fingir que acredita*. E, por mais que todo o mundo digital de *Skyrim* pareça ser o produto de um exercício completo de liberdade criativa pelos desenvolvedores, é bem evidente como o desprendimento do mundo ficcional não é total. Para além de referências visuais que trazem à tona construções medievais situadas em países como Escócia, Islândia ou Noruega, com seus estábulos de madeira, suas construções de pedra, suas muralhas com ameias para arqueiros etc., há também a simulação de relações sociais e práticas espaciais com as quais estamos socialmente habituados. Quando habitamos o game, fazemos isso porque temos familiaridade com muitos hábitos e práticas ali representados.

Ao chegar a um agrupamento organizado com casas, estabelecimentos comerciais e espaços públicos sobre os quais os NPCs caminham, prontamente reconhecemos uma cidade ou vila. O game não precisa dizer que chegamos a um assentamento humano organizado porque, graças ao imaginário sócio-espacial, conseguimos inferir esse fato.

O game, de maneira semelhante ao que ocorre em *Red Dead Redemption 2* e tantos outros jogos de mundo aberto, permite ao jogador agir ‘livremente’.⁸¹ Assim, ao chegar ao espaço que ele reconhece como uma cidade do game, o jogador pode decidir roubar um item que encontra em uma taverna. Para fazê-lo, é bem comum que o jogador primeiro pressione um

⁸¹ Lembrando, é claro, que essa ‘liberdade’ se restringe às linhas de código programadas.

botão específico para fazer seu personagem se abaixar, o que aumenta sua furtividade, permitindo-lhe escapar dos olhares vigilantes dos personagens não controláveis ao seu redor. Uma vez abaixado, o jogador deverá caminhar até o item que almeja furtar sem chamar a atenção dessas pessoas digitais, instaurando-se um evento com potencial de provocar tensão, a depender do risco envolvido na ação. Inclusive, não é nada incomum que o jogador, controlando os movimentos lentos e precisos de seu avatar, retese todos os músculos de seu próprio corpo real e encolha-se levemente sobre si mesmo, como um ato reflexo a partir da ação que desempenha indiretamente no ambiente digital. Se conseguir ser furtivo, poderá pegar o item de acesso proibido, levantar-se e seguir sua vida digital como se nada tivesse acontecido. Quando o furto é bem-sucedido no game, aquele jogador que tentava mimetizar fisicamente a furtividade alivia a tensão em seu corpo e enfim volta a jogar com mais leveza. E ele não faz todo esse esforço físico sem razão; o jogador tem noção do perigo que corre porque o ato que comete é um crime, e, se for pego, seu personagem será abordado por guardas que aparecem ali com a missão de prendê-lo ou matá-lo se tentar resistir.

Caso seja pego em seu ato criminoso, o jogador pode optar por ir preso, reagir contra os guardas atacando-os ou mesmo tentar pagar uma multa para o soldado que o abordou, quase como um suborno, para que o deixem ir embora. O game não explica o que é uma prisão, não explica o que é uma força policial, nem mesmo explica que roubar é um crime ou que o suborno é uma prática possível, ainda que moralmente condenável; mas todos esses aspectos são preenchidos pelo próprio jogador: ele confere sentido àquilo que não está explicitamente afirmado no mundo da game, e isso não só porque há uma relação lógica entre as mecânicas de jogo, e sim porque sua bagagem imaginária permite tal complementação e o jogador *quer fingir* que corre o risco de ser punido pelo seu ato.

Vale dizer que o game trabalha com pistas visuais em sua interface, indicando que pegar aquele item sem pagar por ele é algo proibido. Em *Skyrim*, quando o jogador se aproxima de um item sem dono, surge um comando na tela descrevendo a ação “pegar” em letra branca; se, porém, o item pertence a alguém, aparece o comando “roubar”, escrito em vermelho. Alguém não familiarizado com instituições sociais como propriedade privada ou crime pode inferir, pelas pistas visuais, que talvez as consequências para os dois atos possam ser diferentes. Pode, assim, concluir, pelas pistas do próprio mundo digital, que não deve fazer aquilo, mas isso seria uma dedução bastante improvável porque as cores e as palavras não carregam em si mesmas os sentidos pretendidos: o sentido é evidência da construção humana da realidade, sendo, portanto, imposto pelo indivíduo ou pela sociedade, quando compartilhado. Não é lógico em si mesmo

que algumas coisas pertençam a certas pessoas e que, por esse motivo, o personagem do jogador não poderia simplesmente pegá-las; do mesmo modo, não é lógico em si mesmo que exista uma força policial pública com monopólio do uso da força, a fim de impedir certos tipos de conduta, direcionando quem as pratique para estabelecimentos nos quais deverão permanecer por um tempo determinado. Essas imagens, que podem parecer tão naturais, são instituídas sócio-espacialmente, estabelecendo alguns dos vários arranjos sociais de mundo manifestados espacialmente que fazem sentido para a nossa sociedade e seus membros. Assim, nesse encontro velado entre o que está programado e o que é o sentido construído pelo jogador do game, precisa haver algo em comum que viabilize a complementação das lacunas e permita, então, fazer de conta que aquilo é verdade. Por isso, por mais que pareça se tratar de um mundo *completo para o jogador* que experiencia a sensação do *flow*, trata-se sempre de um mundo *completado pelo jogador*, graças ao fato de que ele *quer* complementar os aspectos faltantes porventura necessários para viabilizar a encenação da crença, e só poderá fazer se *conseguir* fazê-lo com base em seu imaginário. Por isso, os desenvolvedores não podem intencionalmente desconsiderar o imaginário socialmente instituído se buscam fazer um game narrativo com um mundo navegável.

Dessa maneira, para além da captura do sensível no corpo, traduzida nos movimentos e na tensão corporal experimentada pelo jogador, o que mais interessa para este estudo é como essa captura voluntária da própria atenção se relaciona à construção de sentido de mundo pelo jogador.

Ao encenar a crença no que é apresentado nos jogos de videogame, o jogador conecta-se de maneira diferente de como o faria se fosse o espectador de um filme. Em ambos os casos, existe apenas uma conexão indireta: no filme, quem age é o personagem, e o envolvimento do espectador ocorre graças ao processo catártico de imaginariamente colocar a si mesmo no lugar do personagem da trama; no game, ainda que o controle das ações seja do jogador, não é ele quem as executa diretamente, e sim um avatar que ele controla e que pode ser visível — caso, por exemplo, dos games em duas dimensões, como *Super Mario World*, ou em terceira pessoa, como *Red Dead Redemption 2* — ou invisível — caso de games em primeira pessoa, como *Doom*, ou em games que adotam a elevação do ponto de vista, também chamado *God view*,⁸² como *Civilization VI*. Por mais que o agir do jogador de um jogo de videogame não seja completamente livre, mas restrito às possibilidades programadas intencionalmente (caso das mecânicas de jogo) ou não (caso dos *bugs*), ao jogar um jogo de videogame, há um passo mental e

⁸² FRAGOSO *et al.*, *Imagens de mundos de jogo e práticas espaciais*, 2021, p. 257.

volitivo para o interior da ficção que diferencia o processo de hibridização entre o real e o digital no game da hibridização entre o real e a tela no cinema, afinal a mídia digital narrativa é, como informa Murray, participativa e espacial. “Pelo fato de nos sentirmos presentes nesses mundos imersivos, como se estivéssemos no palco e não na plateia, queremos fazer mais do que simplesmente viajar por eles”.⁸³ E não o fazemos por pouco tempo, mas por longos períodos a depender do jogo que estamos jogando — algo que, como argumentam Gonçalves e Nesteriuk, não se dá sem consequências:

Atualmente, os videogames apresentam espaço e narrativas que necessitam de muitas horas de engajamento. O jogador cria uma forte relação afetiva com os ambientes explorados, visto que tais espaços adquirem valor emocional pelos estímulos sensoriais necessários para compreender, habitar e vivenciar a experiência. Sob esta ótica, uma experiência oriunda do ambiente virtual dos videogames pode ter tanto valor quanto uma experiência vivenciada no mundo físico, pois o mundo virtual sensibiliza os sentidos.⁸⁴

Conquanto haja diferenças qualitativas entre a experiência vivenciada no mundo físico e as experiências (indiretamente) vivenciadas no mundo digital, para fins da dimensão imaginária isso importa pouco. Experimentar algo que reforça ou rejeita instituições sócio-espaciais imaginárias pode se dar nos dois âmbitos: físico ou digital. A intensidade da experiência com relação ao imaginário sócio-espacial pode variar graças a uma série de aspectos (qualidade do game, estilo gráfico, envolvimento da trama), mas um aspecto que precisa ser considerado é a *duração* da experiência.

O jogador não apenas observa algo se desenrolar à sua frente e experimenta certas sensações por um breve intervalo, como faria num filme. Ainda que a imersão nos filmes seja um fato, como já levantado algumas vezes ao longo deste texto, o envolvimento com o mundo ficcional de um game é diferente. Pelo fato de manipular as ações no mundo ficcional, experimentando sensações e vivenciando imagens programadas por longos períodos, o jogador, mesmo que de maneira indireta, habita esses mundos, compreende suas instituições e planeja seus atos, criando expectativas sobre as consequências. Sua atenção e sua capacidade de sentir são, assim, capturadas graças ao ato de se envolver voluntariamente num mundo cujas imagens sócio-espaciais lhe são inteligíveis, conquanto estilizadas, especuladas ou simplesmente metafóricas. Esse período de consciência dupla gera um espaço híbrido real-digital que corresponde ao paradigma comunicacional da atual conjuntura hiperimagética da sociedade: o jogador pode

⁸³ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 111.

⁸⁴ GONÇALVES & NESTERIUK, *Arquitetura narrativa e a experiência do jogador*, 2019, p. 1.788.

estar fisicamente sentado em seu sofá, sentindo a tensão do perigo *porque também está* enfrentando um dragão no topo de uma montanha nas terras gélidas do continente de *Skyrim*.

Como mencionado acima, habitar o mundo real é qualitativamente diferente de habitar o mundo digital. A realidade sócio-espacial é, como mostra Lefebvre, contraditória e conflitiva, marcada pelo uso estratégico de poder para configurar as relações de produção do mundo e, por conseguinte, o espaço social; o mundo dos games é muito menos complexo e bem mais passível de controle pelo simples fato de que tudo nele precisa ser programado, até a possibilidade de conflitos — e mesmo esses muito possivelmente serão apenas expressões superficiais de antagonismos, sem abranger a multiplicidade de matizes que efetivamente constituem os conflitos sociais. Ainda assim, algo do mundo simplificado e digital remete a significações operantes imaginárias sócio-espaciais daquele outro, complexo e real. Quando derrota o dragão em *Skyrim*, por exemplo, o jogador sabe que precisa encontrar uma loja para vender os espólios; e ele só o sabe porque a ideia de uma loja, incorporada ao mundo desse game, pertence ao magma de significações operantes imaginárias do jogador sob o qual este último foi socialmente fabricado. Cabe ao jogador apenas fingir que acredita que derrotou o dragão.

Ao encenar voluntariamente a crença, o jogador promove sua própria captura do sensível. Uma vez capturado e conscientemente presente no mundo ficcional, as significações porventura presentes no game, conquanto simuladas e digitais, participam do processo de fabricação social do sujeito que joga e de seu cotidiano, seja confirmando-o, seja criticando-o — e isso pode ocorrer por muitas e muitas horas seguidas. O jogador não deixa de habitar o mundo real, mas nem por isso não habita concomitantemente o mundo digital e se apropria também desse espaço, atualizando seu imaginário sócio-espacial com base nas significações operantes imaginárias que conferem sentido ao mundo digital, razão pela qual também este último retroage sobre quem joga. Em sua consciência dual, o jogador não habita o espaço físico de onde joga ou o espaço digital onde a trama se desenrola; antes de tudo, ele habita imaginários.

5.3 Habitando imaginários

Para encenar a crença quando joga um game, o jogador precisa, logo de início, fingir que acredita que não está apenas confortavelmente sentado no sofá de sua casa ou em qualquer outro lugar físico a partir de onde, utilizando uma interface de hardware, ele interage com um software. Dessa maneira, o primeiro passo para jogar um game e entrar no mundo digital — principalmente em se tratando de games com conteúdo narrativo — é fingir que acredita que

está nesse mundo, mesmo sabendo que não está. O jogador precisa crer que habita o espaço ficcional que se projeta na tela à sua frente, ainda que só pelo período do jogo ou partida. Esse habitar, conquanto seja indireto e simples fruto de sua imaginação, é qualitativamente diferente daquele que ocorre com um filme, um livro ou uma série, representações nas quais não há, em regra, agência para o espectador. Nos jogos de videogame, a ilusão do habitar não se dá pela contemplação mediante a qual um interator ingressa metaforicamente na ficção; a ilusão do habitar, nos games, se relaciona ao fato de jogos de videogame serem um tipo bastante especial de representação: a simulação.⁸⁵

Para estudar games, Gonzalo Frasca recorre à teoria da simulação, “uma descendente direta da cibernética [que] nos permitirá analisar videogames, cybertextos e brinquedos não eletrônicos, jogos e textos como sistemas cujos comportamentos podem ser modelados com base em outros sistemas”. Na simulação computacional em sua origem, há, pois, três elementos: o sistema original, o modelo e o simulador. O primeiro é o fenômeno que se quer compreender a partir das características consideradas fundamentais para seu comportamento; o modelo é o conjunto de regras e instruções que restringem e determinam comportamentos do sistema; o terceiro, por fim, é o agente capaz de obedecer aos critérios do modelo, gerando comportamentos a partir dessas restrições.⁸⁶

A leitura dos games como simulações reforça a aplicação do conceito de máquinas de estado para os games proposta por Juul, afinal a simulação tem relação direta com a possibilidade de atualizar um evento ou uma imagem a partir de ações realizadas cujas consequências dependem de regras estabelecidas previamente e que estabelecem comportamentos. Reconhecendo o valor do desenrolar processual sob o comando do jogador como a especificidade dos games, a pesquisa de Frasca:

[...] foca a simulação como uma forma de representação, a qual, diferentemente de outras tais como a narrativa, cria modelos que não apenas apresentam as características do sistema de origem, mas também reproduz seu comportamento mediante um conjunto de regras. Dessa forma, videogames têm o potencial de representar a realidade não como uma coleção de imagens ou textos, mas como um sistema dinâmico que pode evoluir e mudar.⁸⁷

No trecho acima, extraído do resumo de apresentação do texto *Videogames of the oppressed*, já se pode enxergar a clara influência de Janet Murray sobre seu orientando, Gonzalo Frasca. Ao falar desses modelos dinâmicos dotados de uma coleção de dados, Frasca recupera

⁸⁵ FRASCA, *Videogames of the oppressed*, 2001, p. 42.

⁸⁶ *Ibidem*, pp. 21–23.

⁸⁷ *Ibidem*, p. ix.

as características que Murray já havia atribuído às narrativas midiáticas para qualificar os games, isto é, seu caráter procedimental, participativo, espacial e enciclopédico.

O designer e teórico uruguaio de games Gonzalo Frasca é autor do blog *Ludology.org*, cujo nome é bastante revelador sobre a sua abordagem acerca dos games: Frasca é um ludologista. Nesse sentido, opõe-se à interpretação narratologista dos games, uma perspectiva que predica o uso de ferramentas teóricas próprias ao estudo da narrativa para estudar os jogos de videogame. A razão pela qual Frasca adota essa postura, contudo, tem menos a ver com as qualidades que ele supõe serem fundamentais para os games — o que, à semelhança de Juul, outro ludologista, não inclui o conteúdo narrativo — e mais a ver com sua preocupação com o ato de jogar. Para ele, as características dos games que inviabilizam o uso dos instrumentos advindos da narrativa são decorrência do fato de que *jogos precisam ser jogados*, e isso inaugura um novo tipo de experiência estética que não pode ser explicado pelo que se entende acerca de outras mídias. Por isso, sua abordagem do tema passa pela teoria da simulação e se volta para o agente do ato de jogar, ou seja, para o jogador — afinal, é este último quem “descobre as possibilidades do sistema pela manipulação”. Em suas palavras: “É o jogador, e não o designer quem decide como usar um brinquedo, um jogo ou um game. O designer pode sugerir um conjunto de regras, mas o jogador sempre tem a decisão final”.⁸⁸

Nesse sentido, é o processo pelo qual o jogador manipula e transforma o mundo com base no conjunto de regras que lhe é fornecido que “torna possível a interpretação das múltiplas facetas de uma simulação”.⁸⁹ A narrativa precisa ser lida para ser experimentada? Sim, mas ela já está completa, não precisa ser manipulada pelo leitor. Este último não reajusta porções constitutivas da narrativa. Ele pode interpretá-las, mas não as manipular. Os games, diferentemente, o são. Ainda que só possam responder com consequências em conformidade com o que já tenha sido programado pelos desenvolvedores, os jogos de videogame são obras complementadas pela atuação do jogador. Frasca não nega por completo a relevância do conteúdo narrativo, apenas destaca como ela pesa menos do que o jogar propriamente dito, porque, a seu ver, apenas jogando a experiência estética proposta poderá se realizar. E mais: por estar aberto a ser jogado, o game necessariamente precisa lidar com a consequência de poder ser interpretado de maneiras distintas, a depender do jogador, ensejando leituras variadas dessa experiência que podem continuamente extrapolar os limites narrativos inicialmente concebidos.

⁸⁸ Ibidem, p. 14.

⁸⁹ Ibidem, p. 38.

Isso ocorre porque os games são, na perspectiva de Frasca, obras em movimento — no original: *work in movement*.⁹⁰ Para David Robey, citado por Frasca, “o que tais obras têm em comum é a decisão do artista de deixar o arranjo de alguns de seus constituintes seja nas mãos do público ou da sorte, dando-lhes, portanto, não uma única ordem definitiva, mas uma multiplicidade de ordens possíveis”.⁹¹ Isso é válido para os games, afinal, ao apresentarem modos distintos de praticar ações no mundo digital, há abertura de atuação sobre alguns de seus elementos constituintes. Apesar de o elenco de ações possíveis estar restrito ao conteúdo programado, fica a cargo do jogador buscar o resultado conforme as ações que ele vier a realizar com sua interface de controle. Por conta dessa incerteza do resultado, dois jogadores jogando o mesmo game poderão ter interpretações bem distintas, mas, principalmente, experiências singulares a partir do mesmo objeto. Essa característica uma vez mais acentua a diferença entre jogos de videogame e filmes, por exemplo. Ainda que duas pessoas possam enxergar significados distintos no mesmo filme, é preciso entender que, se elas o fizerem, isso depende estritamente de seus próprios modelos de interpretação da experiência, isto é, o amálgama mental entre seu imaginário sócio-espacial, suas experiências individuais e sociais de vida, e suas inclinações biopsíquicas etc.⁹² Já no caso dos jogos de videogame, para além da variação interpretativa que poderia se dar graças à distinta bagagem que cada jogador carrega, a abertura e a incerteza do resultado — que são características inerentes ao jogo — forçam tal diferenciação. Em um game como *Max Payne 3*, posso me sentir incomodado com o jogo porque ele me coloca no controle de um norte-americano branco que mata dúzias de homens pretos e pardos numa favela, supostamente como um herói, mas também posso sentir incômodo se eu não tiver habilidade o suficiente para fazer uso das mecânicas de *bullet time* para ter sucesso em meus tiros e frequentemente acabar derrotado, precisando repetir uma mesma missão. São dois modos bastante distintos de criticar um game — sobre sua trama e sobre suas mecânicas —, e ambos são perfeitamente possíveis. Um filme e um game, portanto, ainda que compartilhem a mesma temática, têm características técnicas bem diferentes. Por mais que o game possa ser uma mídia

⁹⁰ Esse conceito advém dos trabalhos artísticos de Alexander Calder, popularmente conhecidos como os *móviles de Calder*. Consoante Claudia Einecke (HOW Alexander Calder’s mobiles challenged... 2021), curadora de Arte Europeia do High Museum of Art em Atlanta, o termo *móvil* foi criado pelo artista dadaísta Marcel Duchamp em 1931 para as construções de Calder, que consistiam em discos de metal suspensos em finos arames metálicos, com formas em constante mudança e movimento. Com essas criações sempre mutantes, Calder desafiou o conceito de escultura na arte moderna, produzindo esculturas cinéticas, em que o movimento era elemento constitutivo, não acidental.

⁹¹ ROBEY apud FRASCA, *Videogames of the oppressed*, 2001, p. 40.

⁹² É importante esclarecer que aqui estou apenas intuindo de maneira bem superficial quais podem ser os componentes relevantes de uma mente humana que interpreta uma obra, mas uma discussão especificamente dedicada a esse tema escaparia completamente dos limites do presente estudo.

transmidiática, envolvendo em seu desenrolar estratégias fílmicas como as *cutsscenes*, jogos de videogame e filmes não podem ser comparados em termos de ‘imersividade’: um não é mais imersivo do que o outro. Dadas as suas características diferentes e tendo em vista a multiplicidade de variáveis envolvidas com a sensação de imersão como mencionado anteriormente, resta inviabilizada uma comparação entre essas mídias em termos de potência de envolvimento.

Em todo caso, como mencionei acima, por serem obras em movimento, *alguns* elementos dos games estão abertos à atualização pelo jogador. Muito controle ainda permanece nas mãos dos desenvolvedores, verdadeiros autores da experiência possível. O fato de os *inputs* do jogador levarem a um resultado e não a outro não lhe tornam um coautor do game. Ele, de fato, experimenta uma simulação que lhe é entregue por quem produziu o game. Ainda que ele habite o imaginário ao situar-se nessa fronteira entre o digital e o real, o jogo em questão já está desenvolvido — e o desenvolvimento de um game, para lembrar Woodcock, é um ato político. Mesmo nas sugestões de modificações a games populares que Frasca apresenta em seu texto, às quais dá o já mencionado nome de *videogames of the oppressed*, ele destaca que, “ainda que a intenção desses projetos seja promover o pensamento crítico, sua implementação carregará o viés do designer do sistema. [...] As mecânicas das diferentes técnicas carregam uma mensagem ideológica, mesmo que suas intenções sejam sua abertura”.⁹³

Graças a isso, habitar o imaginário a partir dos games tem consequências. Para o sociólogo Graeme Kirkpatrick, os jogos de videogame podem ser canais de manipulação porque, ainda que o jogar seja lugar de subversão e criatividade, os games podem servir como meios de contenção e canalização dessas energias.⁹⁴ Isso não é uma inovação específica dos games, afinal, como explica Bucci, na história da comunicação social, ao menos desde o final do século XIX, houve uma aproximação marcante entre informar e manipular a opinião pública. Com a indústria cinematográfica no século XX, a imagem se associa à manipulação, processo que apenas se agravou com a televisão e, atualmente, com a internet e as redes sociais.⁹⁵ Como expressão do modo pelo qual essa mesma sociedade entende o fenômeno do jogar, não deveria causar espanto que esse potencial manipulatório socialmente instituído nas várias mídias que criamos também esteja nos games. Por mais que eles sejam prioritariamente fontes de entretenimento — e talvez justamente por isso! —, os jogos de videogame são objetos que podem servir a propósitos de naturalização ideológica de imaginários, seja pelas características que lhe são intrínsecas e que o conectam ao imaginário neoliberal (tais como instigar o sucesso

⁹³ FRASCA, *Videogames of the oppressed*, 2001, pp. 76–77.

⁹⁴ KIRKPATRICK, *Computer games and the social imaginary*, 2013, p. 43.

⁹⁵ BUCCI, *Superindústria do imaginário*, 2021, pp. 257 et seq.

individual e a criatividade voltada para a obtenção de vantagens),⁹⁶ seja porque, ao interagir com esse mundo por habitar o imaginário comum do real e do digital, o jogador pode ser afetado pelas imagens aí representadas e indiretamente vivenciadas.

Murray, a esse respeito, afirma que “[a]contecimentos encenados têm um poder transformador que excede tanto o dos fatos narrados quanto dramatizados, pois nós os assimilamos como experiências pessoais”.⁹⁷ Não que eu, jogador, vá acreditar que pessoalmente fui responsável pela morte de dezenas de pessoas ao entrar com duas armas em punho numa favela ficcional de São Paulo em *Max Payne 3*; mas, dado o grau de envolvimento com que habitamos esses mundos ficcionais, complementando suas lacunas, voluntariamente sendo capturados em nossa sensibilidade pela atmosfera do digital, não soa mais tão absurdo supor que algo desse contato com o mundo ficcional resvala sobre o meu processo permanentemente aberto de fabricação social de sentidos. Afinal, se a mercadoria se tornou, como defende Bucci, imagética e incorpórea, destinando-se a satisfazer o desejo, sendo que “não entregam uma utilidade, mas um sentido ao sujeito”,⁹⁸ não parece incoerente assumir que significações operantes imaginárias presentes nos games também sejam parte desse processo de construção de sentido.

Além disso, como local de extravasamento, jogos de videogame podem cumprir uma função social de reprodução das relações instituídas seja pela reiteração de práticas sócio-espaciais no ambiente digital, seja porque o indivíduo despeja no encantamento lúdico do game a pouca energia que lhe resta numa sociedade que o fragmenta e o explora. O prazer das imagens consumidas e da vitória digital que rebrilha em ícones na tela do jogo é experimentado como êxtase libertador porque preenche o vazio cuja existência é instigada pela própria sociedade de consumo. Afasta-se, assim, a insatisfação com o ruim existente, obstando ainda mais a realização dos sonhos diurnos do possível-real revolucionário blochiano.

Por meio dessas mediações [imaginárias], o “eu” só se declara completo depois de encontrar na mercadoria o significado do qual se ressentente. Não raro, a mera contemplação da mercadoria, mesmo que de longe, apenas o exercício ritual de idolatrá-la bastará para inebriar o sujeito com a sensação de completude.⁹⁹

Mas pode ser que games funcionem como novos catalisadores de um processo revolucionário ao instigarem a busca por uma realidade alternativa, um rompimento com a naturalização das instituições e com o imaginário sócio-espacial instituído, convocando a imaginação

⁹⁶ KIRKPATRICK, *Computer games and the social imaginary*, 2013.

⁹⁷ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 166.

⁹⁸ BUCCI, *Superindústria do imaginário*, 2021, p. 349.

⁹⁹ *Ibidem*, p. 352.

radical à ação política, valendo-se da função fantástica e lúdica imanente ao humano. Como argumenta Bucci, a manipulação pode existir, mas não é soberana, e “identificações menos controláveis” podem afetar a produção de sentido sobre o conteúdo midiático.¹⁰⁰ Assim, abre-se a oportunidade para que a criação do modelo lúdico que simula alternativas às instituições conhecidas e atua com uma função civilizatória revolucionária, ensinando a questionar.

Talvez descobrindo um pouco mais sobre as consequências da imersão nos games, possamos compreender como esse produto cultural tão rico pode influenciar nossas concepções de mundo e as maneiras como produzimos o espaço que habitamos. Afinal, como propõe Gonzalo Frasca, “depende tanto dos desenvolvedores de jogos de videogames quanto dos jogadores manter a simulação como uma forma de entretenimento ou transformá-la em uma maneira subversiva de contestar a inalterabilidade de nossas vidas”.¹⁰¹ E muito dessa potência das simulações está justamente na modelagem dos mundos ficcionais, tornando imperativa a investigação do espaço digital, pois, conforme destacam Gonçalves e Nesteriuk, “narrativa e mecânicas de jogo são sustentadas pela construção espacial do mundo interativo dos videogames”.¹⁰²

Murray prognostica, já em 1997, a importância que os espaços poderiam ter na configuração dos mundos ficcionais com os quais poderíamos vir a interagir. Para ela, “o próprio espaço [digital] será expressivo, assim como nossa movimentação através dele, e a paisagem estará repleta de objetos de desejo e encantamento”.¹⁰³ Gonçalves e Nesteriuk, a esse respeito, acentuam como a previsão de Murray se tornou bastante real, inclusive destacando como os jogos de videogame são “uma mídia que constrói sua experiência através das possibilidades de interação com o ambiente”.¹⁰⁴ A experiência de jogar um game é uma experiência de construção de sentido, e o é porque é uma experiência de interação com imagens habitáveis. Essas imagens, porém, não estão soltas aleatoriamente, mas são composições de um mundo ficcional explorável e navegável, principalmente a partir da década de 1990, quando os games que simulam a tridimensionalidade se popularizaram. Graças a isso, talvez uma abordagem interessante para investigar os modos de habitar os games seja aquela da *arquitetura narrativa*.

O arquiteto inglês Nigel Coates é um dos defensores da produção da assim chamada arquitetura narrativa. Em termos gerais, esse método de projetar objetos arquitetônicos pauta-se pela inclusão da natureza humana em seu desenvolvimento. Tentando incutir significado às formas arquitetônicas, a abordagem é fenomenológica, defendendo a produção de uma

¹⁰⁰ Ibidem, p. 263.

¹⁰¹ FRASCA, Simulation versus narrative, 2003, p.234.

¹⁰² GONÇALVES & NESTERIUK, Level design em videogames, 2018, p. 4.955.

¹⁰³ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 245.

¹⁰⁴ GONÇALVES & NESTERIUK, Level design em videogames, 2018, p. 4.956.

arquitetura que leve em conta “as experiências humanas e a necessidade de transformá-las em histórias”. Para Coates, essa abordagem permitiria aos arquitetos compreender como as pessoas interagem com o seu ambiente e, partindo desse conhecimento, propor espaços dotados da riqueza necessária para instigar o envolvimento individual com o espaço. Para tanto, caberia ao arquiteto conceber a intenção do espaço, valendo-se das formas para montar uma narrativa espacial cativante, “modelando e simplificando os eventos em uma sequência que possa estimular a imaginação, com cuja compreensão torna-se possível recontar a história — verbal, figurativa ou espacialmente”. Como uma reação ao caráter abstrato e funcional do modernismo, a proposta de uma arquitetura narrativa seria, segundo esse autor, “particularmente adequada para o design numa idade da comunicação”.¹⁰⁵

Inicialmente, Coates parece entender que há uma dinâmica social complexa para a produção dos espaços que vai muito além da figura do arquiteto. Nessa linha, ele afirma que “[m]esmo assentamentos não planejados, tais como assentamentos precários [*shantytowns*] ou vilas medievais contêm conteúdo narrativo complexo; para um habitante, eles configuram um mapa tridimensional de relações sociais, possíveis perigos e eventos passados”. Dessa maneira, todos os indivíduos seriam dotados de uma bagagem enciclopédica de informações arquitetônicas, mas — ele ressalta — “não por termos modelado esse espaço, e sim porque nós o experienciamos”. Nota-se, assim, que esse arquiteto quase reconhece abertamente a dinâmica social complexa envolvida com a produção do espaço social, independentemente da participação direta de arquitetos, em termos quase lefebvrianos, mas não avança nesse sentido. Coates não parece abrir mão do papel central que o arquiteto desempenha no seu arranjo teórico acerca de como o espaço deve ser produzido. Caberia ao arquiteto planejar as tensões e a experiência narrativa e espacial dos usuários, como se o espaço social fosse fruto de uma intenção e não das relações sociais, com suas contradições, conflitos e estratégias políticas manifestadas espacialmente. A arquitetura narrativa torna-se, pois, apenas um instrumento a mais para os arquitetos, acentuando uma cisão entre estes últimos e a sociedade, e reproduzindo o discurso conservador de controle sobre a produção do espaço. Consequentemente, essa abordagem exalta um processo de dominação ligado ao modo de produção capitalista. Mesmo quando parecer incorporar aspectos críticos sobre a produção do espaço, como a tensão e o conflito, Coates não abandona a ideia de que a produção do espaço é subjetivamente intencional: alguém define como o espaço será criado e, por isso, a melhor maneira para um arquiteto contribuir para a transformação da sociedade é intencionalmente propor espaços transformadores.

¹⁰⁵ COATES, *Narrative architecture*, 2012, pp. 10–15.

A arquitetura dificilmente pode ser narrativa, a não ser que contenha um grau de tensão e incorpore o visitante numa experiência de ser pensante. Para ser narrativo, o espaço, o tratamento da superfície, as figuras que a construção forma ao redor de seu caminho, tudo isso deve engajá-lo e provocá-lo — para criar um campo de sentido, sem recorrer à falsa história ou atmosfera [...].

[...] se você deseja aquele algo a mais em uma era digital em que toda forma pode ser alcançada e todo mundo simulado, *a narrativa fornece aos arquitetos uma ferramenta adicional retirada do rico e maravilhoso mundo da natureza humana.*¹⁰⁶

No epílogo de seu livro, Coates afirma que “[a] coisa mais difícil é construir uma alma numa edificação. Muitos poucos conseguiram fazê-lo”. Essa fala deixa bastante explícito como ele crê numa intenção projetual primária como fonte a partir da qual o espaço deve ser produzido, dando a entender que o espaço dotado de ‘alma’ é aquele pensado intencionalmente assim por um agente planejador — em outras palavras, um arquiteto. Não aparece aí a ideia de um espaço social que seja a manifestação dos conflitos, das contradições e das relações sociais porventura instituídas. Nessa linha, Coates defende a arquitetura narrativa como alternativa para o campo arquitetônico porque enxerga nela o método segundo o qual será possível ao arquiteto dar ‘alma’ aos edifícios, inculcando um caráter transcendental ao seu método de manipulação da forma do espaço. O autor o faz porque teme que o arquiteto perderá o “papel principal [*leading role*] no processo construtivo” se não conseguir compreender as experiências humanas e, com base nelas, propor, graças ao seu gênio individual, as narrativas espaciais capazes de engajar os usuários numa vivência urbana e arquitetônica envolvente.¹⁰⁷

Essa abordagem é um tanto problemática porque propõe uma redução gigantesca da complexidade dos processos de produção do espaço e porque enfatiza um protagonismo desse círculo privilegiado da arquitetura¹⁰⁸ que só faz sentido sob o imaginário sócio-espacial capitalista, em que interessa a cisão artificial entre concepção, produção e uso para obtenção de maior controle sobre a produção do espaço e para ampliar a exploração de mais-valor nesse processo. A ‘tensão’ e a consideração do usuário (visitante) como ‘ser pensante’ registradas por Coates são apenas projeções do que o arquiteto compreende como elementos dramáticos relevantes para guiar o projeto a ser desenvolvido e a narrativa porventura concebida. Não se trata, sob esse método, de tentar criticamente encontrar as tensões socialmente relevantes ou identificar os seres pensantes como agentes estratégicos no processo conflituoso da produção do espaço. Dessa maneira, mesmo esses aspectos mais ‘críticos’ na abordagem da arquitetura narrativa são

¹⁰⁶ Ibidem, pp. 263, grifos meus.

¹⁰⁷ Ibidem, pp. 14, 260.

¹⁰⁸ STEVENS, *O círculo privilegiado*, [1998] 2003.

apenas imagens surgidas a partir da mente do próprio arquiteto, que permanece no centro de tudo.

No texto “Arquiteto sempre tem conceito”, Silke Kapp, Priscilla Nogueira e Ana Paula Baltazar mostram o descompasso que existe entre “um público à procura de soluções espaciais ou construtivas relativamente simples e um grupo profissional habituado a fundamentar o próprio trabalho em concepções abstratas, que vão de doutrinas estilísticas a metáforas do universo literário ou filosófico”.¹⁰⁹ Acho que não é necessário explicitar em qual dos extremos o arquiteto geralmente se encontra, mas, por descargo de consciência, faço-o aqui: do segundo. E isso desde o início de sua formação em arquitetura e urbanismo — independentemente da origem social do neófito do campo.

[...] o novato aprende logo, em geral já na primeira disciplina de projeto arquitetônico, que não basta pensar espaços, resolver questões construtivas ou tomar cuidados com um contexto natural e urbano. É preciso que cada projeto tenha um ‘conceito’, isto é, uma ideia central que pode estar ou não relacionada à situação concreta, mas que de qualquer modo fará girar em torno de si todas as demais decisões, dando unidade, coerência e integridade ao desenho e ao discurso. Em outras palavras, o novato é introduzido aos valores sobre os quais o campo arquitetônico procura manter seu monopólio: a arquitetura para além da construção e da vida cotidiana, que gera lucro simbólico [capitais não econômicos, tais como originalidade, prestígio, estilo, refinamento] para os próprios arquitetos e para a parte privilegiada de seus clientes.¹¹⁰

O próprio modo como Kapp, Nogueira e Baltazar conceituam o que é arquitetura as afasta da perspectiva proposta por Coates. Para as arquitetas, arquitetura é “o espaço transformado pelo trabalho humano, não apenas aquela pequena porção projetada por arquitetos e reconhecida pelo campo acadêmico e profissional da arquitetura como legítima expressão de seus princípios em determinado momento histórico”. O fenômeno social — ou melhor, sócio-espacial — da arquitetura não pode, então, estar centralizado na figura do arquiteto se entendido sob esse prisma bem mais abrangente. Não se trata somente de algo que abarca obras supostamente extraordinárias como o Museu Guggenheim em Bilbao de Frank Gehry — cuja produção o método da arquitetura narrativa ideologicamente reforça —, mas, sim, a experiência fática da produção do espaço no mundo humano como um todo — mais aberto, portanto, a uma leitura crítica da produção social do espaço porque investiga seus conflitos e as relações de poder e de produção instituídas.¹¹¹

¹⁰⁹ KAPP *et al.*, *Arquiteto sempre tem conceito*, [2009] 2021, p. 229.

¹¹⁰ *Ibidem*, p. 242, conteúdo dos colchetes: p. 236.

¹¹¹ *Ibidem*, p. 230.

Métodos de projeção como aquele defendido por Coates podem servir para a promoção imagética e espetacular de grandes instituições, satisfazendo a contemporânea demanda de que fala Bucci, quando afirma, com base em Debord, que “todas as indústrias [e demais campos da vida social] precisam fabricar imagens, todos os mercados consomem imagens e toda mercadoria circula como imagem”.¹¹² Entretanto, esse mesmo método é inóspito para atender aquilo que Kapp, Nogueira e Baltazar chamam de demandas populares. Esse tipo de demanda usualmente provém de pessoas físicas ou pequenos grupos, referindo-se prioritariamente à produção de moradias, mas podendo “incluir usos mistos, pequenas instalações produtivas ou comerciais e até equipamentos coletivos criados por iniciativa de seus usuários”, e sempre contando “com recursos financeiros relativamente limitados”.¹¹³

Ademais, trata-se de um tipo de demanda que normalmente visa atender a algo que Pierre Bourdieu, citado pelas autoras, chama de “gosto de necessidade”, uma característica relacionada ao *habitus* — isto é, ao “processo de socialização incorporado pelo indivíduo na forma de sua linguagem, seus hábitos cotidianos e modos de agir, seu estilo de vida e seu gosto” — da classe social a que essa camada popular pertence. A satisfação desse tipo de gosto dificilmente passa pela construção narrativa e fenomenológica de que fala Coates. Pelo contrário, ela busca, antes de tudo, “coisas aparentemente práticas, sem afetação, contrapostas de maneira relativamente direta à privação que essas coisas combatem”. Em termos blochianos, poderíamos arguir que a maior parte da produção arquitetônica demandada na sociedade contemporânea tem a ver com a autopreservação. Claro que isso não significa a imediata uniformização funcional da produção do espaço. Como Kapp, Nogueira e Baltazar destacam, “[a] imensa variedade de configurações espaciais em assentamentos espontâneos, assim como as múltiplas interferências dos moradores em monótonos conjuntos habitacionais, demonstra o equívoco desse pressuposto”.¹¹⁴

Há, é evidente, uma atualização singular da produção desses espaços, ensejando aquilo que Lefebvre chama de “espaço diferencial”, em contraposição a um “espaço abstrato”. O primeiro é o espaço no qual as diferenças são aspectos constitutivos, um espaço vivo e vivificado que se abre à sua própria apropriação e produção. Esse espaço não se fecha sobre si mesmo como se fosse um produto, mas mantém-se aberto como um processo. Nele, impera o potencial de criação, e não uma reprodução de qualidades homogêneas, que é o traço do espaço abstrato. Este último não apenas depende da repetição de elementos concebidos previamente, mas

¹¹² BUCCI, *Superindústria do imaginário*, 2021, p. 333.

¹¹³ KAPP *et al.*, *Arquiteto sempre tem conceito*, [2009] 2021, pp. 223–224.

¹¹⁴ *Ibidem*, pp. 235–237.

mesmo as diferenças acaso incluídas são apenas diferenças induzidas, que não decorrem das contradições sociais e seus conflitos, ou seja, “diferenças internamente aceitáveis para um conjunto de ‘sistemas’ que são planejados como tais, pré-fabricados como tais — e que, dessa maneira, são completamente redundantes”.¹¹⁵ As diferenças aí manifestadas limitam-se às formas, revolvendo-se sob a aparência de uma diversidade falsa porque não manifestam, de fato, a diversidade conflitiva da sociedade. Nesse sentido, a construção de uma bela narrativa espacial que seja apenas *aparentemente diferencial* atua mais como uma máscara de naturalização de imaginários do que como real convite à compreensão das dinâmicas contraditórias do mundo social e de sua manifestação em espaço social.

Por mais que as revistas de arquitetura sejam povoadas pela produção espetacular e que, atualmente, a tirania da imagem seja “um dado incontestável”,¹¹⁶ a porção do espaço que poderia ser atendida pelo método da arquitetura narrativa é ínfima diante da realidade social instituída. E não adianta dizer que é só uma questão de falta de oportunidade. Como bem explicam Kapp, Nogueira e Baltazar: “Para que as classes populares se livrem da dominação, não basta lucro simbólico dentro de estruturas estabelecidas. É preciso que as próprias estruturas da totalidade social mudem substancialmente”.¹¹⁷

Ironicamente, ao buscar combater o modernismo, Nigel Coates propõe uma técnica de projeção que somente reproduz o modo de produção instituído no Renascimento e que foi reforçado pelo modernismo: a dominação do canteiro pelo desenho. O arquiteto inglês somente propõe um novo matiz para a prática modernista, não a transforma. Afinal, como lembra Baltazar, o modernismo “de certa forma, coroou o modo de produção da arquitetura via representação e deu continuidade a esse processo de separação entre projeto e construção que já se encontrava incorporado na prática arquitetônica”.¹¹⁸ Se o arquiteto é o narrador do espaço, então sua relação com o canteiro, com a construção e com a própria sociedade é secundária: importa como ele imagina o espaço produzido, como representa sua intenção projetual (aquela capaz de criar experiência de envolvimento narrativo pré-concebida para o usuário) e principalmente como ele controla o processo de execução de sua genial visão pelo trabalho braçal de um corpo operário subjugado.

O método da arquitetura narrativa seria, portanto, excessivamente focado na forma, dando espaço para a reprodução de práticas de exploração da produção do espaço pelo capital.

¹¹⁵ LEFEBVRE, *The production of space*, [1974] 2008, p. 396.

¹¹⁶ BUCCI, *Superindústria do imaginário*, 2021, p. 336.

¹¹⁷ KAPP *et al.*, *Arquiteto sempre tem conceito*, [2009] 2021, p. 236.

¹¹⁸ BALTAZAR, *Além da representação*, [2012] 2021, p.254

Além disso, tal método confere grande poder ao arquiteto, suposto agente central desse processo, a quem cabe intuir propostas de experiência espacial cativantes para os membros da sociedade. Por mais que a proposta seja a criação de experiências subjetivas sedutoras, os propósitos de homogeneização e dominação da produção do espaço são o que o sustentam.

Esse método, portanto, não seria capaz de lidar com o espaço social em toda a sua contradição constitutiva e, de fato, poderia revelar-se somente mais uma estratégia de naturalização ideológica de significações imaginárias operantes mediante a proposição de uma “ficção que direciona o projeto”.¹¹⁹ Mas, se isso acentua os problemas da adoção da arquitetura narrativa no mundo real e cotidiano, nos games essa proposta pode funcionar muito bem como método para criar mundos ficcionais, mecânicas de jogo e mesmo conteúdo narrativo, integrando todos esses aspectos — inclusive para criticar o imaginário instituído.

Diferentemente do espaço social, marcado pela coexistência de interesses contraditórios em permanente situação de disputa pela produção do espaço e das instituições e relações sociais, o mundo do game é, sim, na maioria dos casos, produto de um indivíduo ou grupo de indivíduos que determinam todos os aspectos daquela existência ficcional: os desenvolvedores.¹²⁰ Certamente, a complexidade dinâmica de games do estilo MMORPG, por propiciar um espaço de interação digital entre jogadores, por meio de seus avatares, implica alguma abertura ao conflito. Esses jogadores, ao interagirem no mundo digital, podem instituir certas relações e normas de conduta, como a formação de guildas ou grupos para partirem juntos numa aventura ou missão, e definirem, quando for o caso, a partilha dos espólios porventura adquiridos. Mas mesmo esse ambiente complexificado pela interação entre vários jogadores ainda está restrito ao campo de possibilidades criado pelos desenvolvedores do mundo digital. Dessa maneira, a arquitetura desse mundo entra no elenco de elementos modeláveis de que os game designers podem se valer para criar o jogo e seu mundo, inclusive instituindo os limites e as possibilidades da simulação — o que abrange, por conseguinte, traços de imaginário sócio-espacial. Por conta disso, como destacam Gonçalves e Nesteriuk:

[...] é de fundamental importância entender como a arquitetura pode contribuir para a construção do design espacial dos games, no sentido de ser um forte elemento narrativo e incentivador da experiência imersiva, sendo também um importante gatilho de

¹¹⁹ KAPP *et al.*, *Arquiteto sempre tem conceito*, [2009] 2021, p. 242.

¹²⁰ É sempre bom destacar que a liberdade de desenvolvimento concedida a esses profissionais nunca é plena. Como venho discutindo ao longo deste texto, muitas vezes o viés mercadológico ou as decisões das altas cúpulas de grandes produtoras de games determinam como deve ser o jogo e seus valores.

sugestão de elementos que evocam histórias, além de ser um indicador de mecânicas de *gameplay*.¹²¹

A ideia de aplicação da arquitetura narrativa no game design é inicialmente apresentada por Henry Jenkins em texto de 2004. Segundo esse autor, “os game designers não apenas contam histórias; eles desenham [*design*] mundos e esculpem espaços”, e essa abordagem deve guiar a produção desse tipo de mídia. Quando Jenkins se volta para a abordagem do desenvolvimento de jogos sob esse prisma, ele o faz primeiramente para romper o debate existente entre ludologistas e narratologistas. A seu ver, nos jogos de videogame dotados de narrativas, o design de mundo nos games não é uma atividade que ocorre apartada do enredo, como se trama e espaço fossem entidades independentes. Para Jenkins, há um potencial latente de integração entre os dois aspectos, algo que se realiza quando os jogos de videogame são tratados “menos como histórias e mais como espaços cheios de possibilidade narrativa”.¹²²

Ao estabelecer como os games e o processo do game design costumam se voltar primeiramente para a criação de mundos ficcionais, Jenkins atribui a essa mídia um acentuado poder imersivo. Para o autor, de maneira semelhante ao que defende Murray, a navegabilidade dos espaços dos mundos digitais dos games cria uma camada a mais na capacidade de contar histórias e, assim, uma forma a mais para envolver o jogador. Dessa maneira, a criação do ambiente digital não é apenas a definição de um palco sobre o qual a trama se desenrola. Ambiente e narrativa conectam-se de tal maneira que a preocupação com a arquitetura dos mundos digitais não é algo trivial, mas, pelo contrário, fundamental para a criação do game. Isso é algo que Jenkins, inclusive, enxerga na prática do desenvolvimento de jogos, afirmando que não é coincidência que os gêneros mais comumente adaptados dos filmes ou da literatura para os games — quais sejam: fantasia, aventura, ficção científica, horror e guerra — “são aqueles mais focados na construção de mundos e na contação espacial de histórias”.¹²³

Segundo Diogo Gonçalves, a importância do espaço nos jogos de videogame e o potencial da arquitetura narrativa tornam importante pensar o *level design* no desenvolvimento de games. Este último, no conceito estabelecido por Christopher Totten, a quem Gonçalves recorre, significa a modelagem de espaços em consonância com uma lógica específica de desenvolvimento, com o intuito de contribuir tanto para a experiência de divertimento do jogador quanto para viabilizar a compreensão e a aplicação das regras que constituem o jogo. Nesse sentido, o level design é a etapa de construção da forma do jogo e da organização do mundo

¹²¹ GONÇALVES & NESTERIUK, *Level design em videogames*, 2018, p. 4.956.

¹²² JENKINS, *Game design as narrative architecture*, 2004, pp. 121, 119.

¹²³ *Ibidem*, p. 122.

ficcional criado, tendo em vista os tipos de ações que podem ali ser realizados e o desenrolar da narrativa, de forma que, “para os jogos, o espaço representa mais do que um quebra-cabeça ou caminho que deve ser explorado. O *level design* abarca outras questões narrativas, culturais, interativas e sociais”.¹²⁴

O espaço do mundo digital, portanto, tem força narrativa e contribui diretamente para a experiência do jogar e para a construção de sentido pelo jogador, razão pela qual o design de espaço não pode ser tomado como uma atividade secundária ou menos relevante para o game design quando comparado com o estabelecimento de mecânicas ou de enredos dramáticos. A modelagem espacial adquire propósito porque é essa dimensão que integra os vários aspectos envolvidos no jogo. O espaço, assim, “se torna protagonista e guia a experiência. O jogador vive a narrativa habitando o espaço do jogo e firma raízes nos diferentes lugares, criando relações afetivas”.¹²⁵ Ademais, o espaço digital integra não só aspectos intradieгéticos; ele integra o jogador ao mundo do game, permitindo-lhe, enfim, habitar o imaginário.

A abordagem da arquitetura narrativa no game design, portanto, destaca a diferença entre essa mídia transmidiática e mídias convencionais como os filmes e a literatura. Conforme afirma Jenkins, em razão das peculiaridades que apresentam (simultaneidade, navegabilidade, desenvolvimento processual etc.), os games podem ser vistos como histórias espaciais, isto é, “histórias que respondem a princípios estéticos alternativos, privilegiando a exploração espacial ao desenvolvimento do enredo”.¹²⁶ Recorrendo a Lammes e Verhoeff, as autoras Fragoso, Amaro e Freitas afirmam que “as narrativas dos games são relatos espaciais, estórias de navegação e descoberta, nas quais o espaço prevalece sobre o tempo”.¹²⁷ Dada essa relação peculiar da mídia com as dimensões do espaço e do tempo, é possível afirmar que a experiência de jogar os games é diferente daquela de outras mídias em ao menos três sentidos: no ritmo de desenvolvimento da trama, no controle do autor sobre as etapas de seu desenrolar e na quantidade de estímulos provocados concomitantemente.

Do mesmo modo que a experiência é diferente, a maneira pela qual o jogador experiencia os traços do imaginário sócio-espacial nos games é diferente daquela pela qual isso ocorre nos filmes e na literatura. Nestas duas últimas mídias, por mais que uma instituição sócio-espacial seja representada, o contato do espectador ou do leitor com essa instituição tem sua extensão e intensidade determinada previamente pelo criador da obra, impedindo que o indivíduo se

¹²⁴ GONÇALVES, *O level design nos videogames*, 2021, pp. 18, 22, 29.

¹²⁵ *Ibidem*, p. 50.

¹²⁶ JENKINS, *Game design as narrative architecture*, 2004, p. 124.

¹²⁷ FRAGOSO *et al.*, *Imagens de mundos de jogo e práticas espaciais*, 2021, p. 262.

aprofunde na imagem sócio-espacial retratada para além da forma imposta. Claro que isso não implica o fim da interpretação dos produtos dessas mídias, mas qualquer leitura será feita dentro de constrações muito bem estipuladas pelo seu autor. Nos games, principalmente naqueles de mundo aberto, isso é bem diferente. Ainda que tudo no game seja pré-programado, o que enfatiza sua predeterminação, o jogador muitas vezes tem liberdade de se aprofundar num aspecto e não em outro, decidindo por conta própria quando e se pretende fazer avançar a trama. De fato, ‘a extensão e a intensidade’ do mundo digital do game está ‘determinada previamente pelo criador da obra’, mas a possibilidade de explorar de maneiras variadas esse mundo é algo que evidencia o caráter qualitativamente diferente dos jogos de videogame em relação à literatura e ao cinema, por exemplo.

Quando estou assistindo a um filme de faroeste e vejo o protagonista cometer um roubo a banco, posso experienciar — como espectador que observa — a ação apresentada apenas pelo tempo que o roteiro e o diretor decidiram que é adequado fazê-lo, enxergando tudo apenas sob ângulos de câmera preestabelecidos e devendo imaginar por minha própria conta se os clientes que estavam no banco se abaixaram para não sofrerem represália ou se tentaram fugir pela porta da frente do estabelecimento após o criminoso anunciar o assalto. Não posso decidir olhar para os lados e muito menos decidir como aquele roubo vai se desenrolar. Quando, porém, estou jogando *Red Dead Redemption 2* e eu/Arthur Morgan decido assaltar um banco, eu posso optar por abordar o evento de maneira mais comedida ou violenta, bem como definir por minha conta quantas vezes vou querer fazer um assalto. Posso, enquanto realizo o crime, olhar ao redor e ver quantas pessoas ainda estão dentro do local e se alguém parece disposto a sacar uma pistola para poder combater a ameaça. Posso até mesmo decidir qual estabelecimento vou roubar dentre todos aqueles existentes no mundo digital e na ordem que eu quiser — salvo, é claro, quando houver alguma missão que envolva assaltar um banco específico, mas mesmo aí eu posso apenas evitar essa missão e seguir explorando o ambiente de simulação por algum tempo antes de fazê-la. Todos os bancos já estão programados no game, assim como está programada a mecânica do assalto; mas *como* atualizar essas informações depende somente do jogador.

É, então, a navegabilidade pelo espaço digital que confere ao jogador tamanho senso de agência. Habitar os mundos digitais é uma experiência essencialmente espacial, e a riqueza do espaço criado afeta o grau de envolvimento do jogador e, por conseguinte, sua encenação de crença. Nesse sentido, para contar uma história e criar um mundo ficcional envolvente, o game designer pode se valer do próprio espaço digital criado, pois este último se torna uma ferramenta a mais para incentivar a captura voluntária do sensível pelo jogador. Aí, sim, a arquitetura

narrativa de que Coates é um dos muitos adeptos, a ideia da forma como maneira de instigar fenomenologicamente a experiência, entra em ação porque a criação do espaço digital se conecta profundamente com a criação da experiência estética do jogar.

Nigel Coates e Kevin Lynch — citado por Jenkins como uma referência à qual os game designers deveriam recorrer para compreender o potencial da arquitetura narrativa — apresentam teorias não muito adequadas para a compreensão da sociedade e seu espaço complexo e contraditório. Ambas são limitadas por naturalizarem um modo instituído de produção do espaço, enxergando nas formas objetos neutros a partir dos quais o espaço pode ser desenhado (*designed*). Porém, se elas não valem tanto para o mundo real e cotidiano, talvez sejam, sim, fontes bem interessantes para os game designers criarem esses espaços de habitação temporária, afinal, tudo nos games será uma simplificação pré-programada. O controle não é uma estratégia social em relações desiguais de poder, mas uma tarefa constitutiva do mundo simulado. Mesmo a multidão programada para representar as massas revolucionárias da Revolução Francesa em *Assassin's Creed: Unity* não deixa de ser uma simplificação gigantesca. Ali, o grande contingente de pessoas aparece como uma massa disforme, e os comportamentos modelados para os NPCs obedecem a padrões limitados. Não há, naquele contingente digital, as contradições internas inerentes ao fenômeno da multidão, os conflitos de interesse e as variações estratégicas de atuação. Mas a multidão simulada, como elemento da arquitetura narrativa, ajuda a contar algo sobre o mundo digital e, por representação, do mundo real e cotidiano — sendo este último, inclusive, inspiração para as significações operantes imaginárias que conferem sentido à simulação.

Quando, então, falamos da arquitetura narrativa nos jogos de videogame, podemos incluir aí a simulação das relações sociais que compõem o cotidiano, o que, de fato, acaba aproximando o espaço digital do conceito de espaço social de Lefebvre. Se o espaço social é a manifestação de relações sociais, ao modelar relações emuladas, a ativação das regras que instauram o comportamento dos NPCs é a ilusória manifestação de um espaço social digital — qualitativamente diferente do espaço social real e cotidiano, mas nem por isso irrelevante. Esses traços acentuam a possibilidade de envolvimento voluntário com o faz de conta, viabilizando o habitar imaginário. A esse respeito, a arquiteta Maria Elisa Navarro Morales, que participou do desenvolvimento do game *Assassin's Creed II*, um jogo de ação e aventura em mundo aberto, revela quão ampla pode ser a modelagem digital do mundo ficcional. Num game como esse,

[...] a arquitetura aparece como um cenário em que a vida diária das pessoas que habitam tais lugares se desenrola. O jogador, à medida que corre pelas ruas, se encontra

com personagens do comum, e estes formam um conjunto inseparável com a arquitetura e a atividade que praticam: o vendedor em suas lojas, as crianças brincando na rua, soldados vigilantes de pé à frente do edifício que protegem, cortesãs recorrendo às ruas, buscando clientes em potencial, pregadores sobre plataformas, dando sermões rodeados por ouvintes etc.¹²⁸

A arquitetura digital, então, é narrativa, pois ela ajuda a criar uma atmosfera que o jogador pode habitar indiretamente, agindo e estabelecendo sentidos com base no imaginário sócio-espacial incutido nas linhas de programação e que em muitos aspectos se assemelha ao imaginário sob o qual o próprio jogador foi socialmente fabricado. Porém, é preciso ter em mente que, no processo de level design, os desenvolvedores podem tomar uma série de licenças poéticas a fim de conciliar narrativa, mecânicas de jogo e mundo digital. É graças a isso que a arquiteta María Elisa Navarro Morales informa que, conquanto a maior parte dos elementos arquitetônicos modelados para o game em cuja produção ela atuou sejam corretos do ponto de vista histórico, “baseados nas cidades italianas do Renascimento”, período em que se desenrola a trama, o game, para propiciar a experiência pretendida, precisa exagerar certos aspectos, como quando propõe a existência de tumbas secretas no Duomo de Brunelleschi ou edifícios que jamais teriam existido nos arredores de Firenze, na Itália, como o Palazzo Auditore, morada do protagonista e de sua família no início da história. Essa imbricação faz com que, mesmo em mundos ficcionais pretensamente realistas, tanto personagens quanto lugares sejam “construções nas quais se mesclam realidade e fantasia”.¹²⁹

A criação dos espaços digitais, em que essa mescla de fantasia e realidade se dá em proporções variáveis, passa pela representação ou simulação de elementos que instituem, no mundo digital, um imaginário sócio-espacial que precisa ser internamente coerente e externamente referencial, do contrário toda a potencial dramaticidade do espaço criado ficará perdida porque estará além da possibilidade de leitura e interação significativa pelos jogadores. Diferentemente do imaginário sócio-espacial da vida cotidiana, que, sendo da ordem da experiência criativa humana, é magmático e fluido, o imaginário sócio-espacial programado em um game tem maior grau de cristalização: as práticas, arranjos, instituições e imagens presentes num game podem fazer bastante sentido para a sua época, mas, assim como a multidão complexa dos centros urbanos (ainda) não pode ser representada em todos os seus meandros e contradições, o imaginário sócio-espacial programado — portanto, em certa medida, cristalizado — é limitado, vestigial, quando comparado ao imaginário do mundo a vida. Qualquer visão criada para um game, portanto, não será uma reprodução da sociedade; de fato, nem mesmo será um

¹²⁸ NAVARRO MORALES, *La arquitectura como elemento narrativo...*, 2018, p. 99.

¹²⁹ *Ibidem*, pp. 94–96, 99.

panorama geral da sociedade como um todo. Será, quando muito, um modelo contextualmente determinado e bem elaborado. Mesmo as simulações dos games mais recentes ainda estão muito distantes de uma modelagem aberta e apta a registrar a dinamicidade complexa do mundo social, conseguindo abranger a fluidez do imaginário sócio-espacial e seu caráter magmático. Os espaços habitáveis criados para os games e projetados em telas como representações perspectílicas que emulam a visão real continuam limitados ao fato de serem criados por alguém sob um imaginário específico e com objetivos pré-definidos (como o lucro nos games *triple-A* ou o marketing no caso dos *advergames*, que são jogos criados com intuito de servirem de propaganda para algo).

Quando nos colocamos diante de uma representação perspectílica, não somos nós que vemos o mundo, mas os olhos de um outro. A imagem que nos chega é a imagem de um dos olhos desse outro. Já não temos mais referência do momento como possibilidade de apreensão espacial e temporal, nem mesmo somos capazes de dizer da duração, como espaço e tempo vividos. O que temos é uma imagem, absoluta, que se encerra numa janela fora de seu contexto espaço-temporal. Tal janela não mais se abre para o mundo, apenas representa um instante do mundo para o qual se abriu.¹³⁰

Criados dentro do paradigma perspectívico de que falam Baltazar¹³¹ e Fragoso, Amaro e Freitas,¹³² os jogos de videogame são uma expressão contemporânea de como representações pretensamente neutras são, na verdade, imagens sócio-espacialmente determinadas. O fato de o espaço do game ser navegável não implica o fim de sua inerente predeterminação: o espaço que posso navegar é limitado ao que foi programado, e as significações operantes imaginárias com que posso lidar são aquelas instituídas nas linhas de código, explícita ou implicitamente. A simulação do game como um todo é essa janela que representa um instante do mundo social. O movimento não deve nos enganar. Ao encenar a crença de que aquilo é real, o jogador ilusoriamente realiza uma visão de mundo instituída por outrem. Vive indiretamente as instituições ali apresentadas por outras pessoas, e isso afeta o seu processo de fabricação social.

Porém, se os games são representações construídas previamente e, por essa razão, limitados ao que outros conseguiram desenvolver, é preciso lembrar o alerta de Frasca de que os jogos de videogame não são qualquer tipo de representação, mas simulações, e por isso são dotados de maior amplitude para o agir do que imagens estáticas. A complexidade dinâmica envolvida no fato de serem simulações interativas consegue fazer com que esse método de

¹³⁰ BALTAZAR, Além da representação, [2012] 2021, p. 255.

¹³¹ Ibidem.

¹³² FRAGOSO *et al.*, Imagens de mundos de jogo e práticas espaciais, 2021.

representação apresente duas dimensões que, segundo Baltazar, não são encontrados na representação arquitetônica convencional: tempo e comportamento.¹³³

Nos games, regras e mecânicas são programadas para regular o desenvolvimento da ação no mundo digital. Isso, portanto, implica a incorporação do tempo na simulação, tornando-a algo além de uma representação estagnada. Por mais que os filmes tenham incluído a ilusão do movimento temporal pelo posicionamento sequencial de imagens e, com isso, tenham incluído o tempo na mídia, nos jogos de videogame essa dimensão não apenas aparece como é deixada, via de regra, sob o poder do jogador. Ainda que este último, uma vez que tenha ligado um game, não seja obrigado, em condições usuais, por nada além de si mesmo a realizar ações no jogo, se ele não faz nada, então ele não joga — um game só se realiza quando efetivamente é jogado. Isso é diferente do que se dá com um filme, cujo desenrolar já é preestabelecido assim que apertado a tecla *play* no controle. O desenvolvimento de ações e o caráter procedimental do game, respondendo com atualizações processadas computacionalmente aos comandos fornecidos pelo jogador, revelam que a manipulação pelo jogador e o tempo de desenrolar das ações são aspectos imbricados, afinal a ação visualmente se desenrola à frente do jogador de acordo com as suas ações. Por mais que muitos games hoje em dia tendam a incorporar em si ciclos de dia e noite, é muito comum que as mudanças realmente relevantes nos dias *in-game* dependem da atuação do jogador. Se fico parado no meio do nada em *Red Dead Redemption 2* e me recuso a fazer qualquer coisa, posso eventualmente ser atacado por um urso que, por conta da programação do sistema, passou perto de meu personagem e viu ali um almoço em potencial, é possível dizer que o que decorreu foi semelhante ao que se dá com um filme. Isso, todavia, seria um erro. Se num filme está determinado previamente que um urso atacará um personagem, no game isso só ocorre na cena descrita porque eu voluntariamente me recusei a agir e porque as regras de funcionamento dessa máquina de estado chegaram a uma resposta do código interno que fez surgir aquela besta feroz na localidade em que meu personagem se encontrava. Caso eu tivesse optado por correr ou reagir com tiros contra o urso digital, o desenrolar teria sido outro. Essa potência de exploração do tempo existe porque o game é caracterizado pelo jogar, ou seja, pelo comportamento do jogador. Por mais que a simulação se restrinja à sua programação, não havendo como o software ou o hardware fornecerem respostas para além dos seus limites técnicos, também resta estabelecido que uma característica dos jogos de videogame é sua interatividade. Se o jogo só se realiza quando é jogado, e o jogar é obtido pela interação com o equipamento e a mídia a partir de uma interface de controle, trata-se, portanto, de um tipo de

¹³³ BALTAZAR, Além da representação, [2012] 2021, p. 256

representação em que o comportamento se torna elemento fundamental. Não se trata, assim, de uma “imagem absoluta”, nome pelo qual Baltazar qualifica as convencionais representações perspectivísticas da arquitetura.¹³⁴ O que temos nos games é algo bem mais dinâmico.

Apesar de todas as transformações tecnológicas que possam ter sido feitas no campo da produção arquitetônica, com a criação de sistemas como CAD e BIM, “o paradigma representacional continua prevalecendo”. Consoante afirma Baltazar, “[o] processo de produção da arquitetura ainda é fortemente baseado no espaço concebido, com as tecnologias da informação ainda a serviço da representação, e não voltadas para o espaço vivido, para a continuidade do projeto e da construção durante o uso”.¹³⁵ Continuamos, então, a habitar um mundo no qual a cisão capitalista entre concepção, produção e uso dita as normas para a produção arquitetônica, num processo de retroalimentação ideológica de arranjos e práticas sócio-espaciais imaginariamente instituídos, resultando na sua naturalização.

Porém, talvez algo lúdico e, em princípio, livre amarras com a produção ‘séria’ da arquitetura seja uma fonte interessante para o ensaio de modelos críticos dinâmicos. Talvez a especulação de Frasca sobre os videogames do oprimido possa inspirar um uso alternativo dos jogos de videogame, esse novo tipo de representação que estamos habitando indiretamente na contemporaneidade.

Os games parecem ser um instrumento muito propício para a renovação que Baltazar propõe para o ato de projetar, um processo aberto que ela chama de *interfaces*: “uma possível mudança no processo de projeto, que não é mais voltado para um produto final prescritivo e acabado, mas para um processo aberto que depende da interação do usuário para se completar temporariamente”.¹³⁶ Vale explicar que não se trata somente de uma substituição do processo convencional por outro método, mas a instauração de uma nova lógica de projetar. Uma diferença básica entre o projeto convencional e as interfaces é que, enquanto o primeiro “é baseado em delimitação e solução de problemas”, a segunda abordagem “tem como objetivo a problematização de situações, deixando-as abertas para que os usuários deem continuidade”.¹³⁷ Se tem algo que os jogos de videogame podem fazer bem é problematizar situações e cativar o jogador nelas, para que ali atue — algo, inclusive, que ele fará voluntariamente e por prazer. Não que programar essa abertura seja fácil para os desenvolvedores de games, mas tendo em vista a potência das imagens na contemporaneidade e sua importância, tal trabalho não seria

¹³⁴ Ibidem, p. 256.

¹³⁵ Ibidem, p. 258

¹³⁶ Ibidem, p. 261

¹³⁷ Ibidem, p. 261

infrutífero, mas verdadeiro instigador de discussões e processos mais amplos sobre a produção material do espaço.

Quando o arquiteto francês Antoine Picon investiga o impacto dos meios digitais e do projeto assistido por computador sobre a materialidade, ele não o faz, como Baltazar, para reestruturar a lógica de produção do espaço. O que Picon propõe é, antes, mais próximo de uma naturalização ideológica da separação já instituída entre concepção, produção e uso do espaço, e um novo modo de agir para os arquitetos.

Picon não postula um uso crítico do digital para que ele sirva à transformação das relações de produção instituídas, mas uma hibridização entre real e digital, entre concreto e abstrato, a fim de instaurar uma nova materialidade, apta a satisfazer os anseios de uma geração de pessoas que está habituada a interagir com imagens fantásticas nos videogames, com suas figuras bizarras e suas ações dinâmicas se desenrolando nas telas de computadores. Para o arquiteto francês, essa geração “desenvolveu atitudes físicas e mentais que exigem um tipo de espaço diferente, um espaço que pode ser decifrado por intermédio de sistemas de pistas e séries de cenários que se desdobram, ao invés do mapeamento holístico digital”. Em suma, o que Picon defende é uma reavaliação da disciplina da arquitetura, entendendo que a tecnologia viabiliza a inserção do design e a complexificação dos modelos muito além do papel, algo que o arquiteto, como responsável por pensar a produção espacial do mundo, precisa levar em conta, uma vez que “[a]s expectativas espaciais dessa geração talvez só se cumpram por uma arquitetura orientada digitalmente”.¹³⁸

Ainda que ele argumente que “a materialidade continuará a ser um aspecto fundamental da produção arquitetônica”, Picon não avança para além do paradigma representacional e da consequente dominação sobre a produção do espaço. O conflito entre o saber material construtivo e o controle heterônomo sobre a produção do espaço de que fala Sérgio Ferro não entra nas discussões de Picon. De fato, o arquiteto francês parece considerar positivo o aumento desse controle, pois, a seu ver, o computador, que surge somente como outro instrumento de representação, “cria a possibilidade de um processo documentado e contínuo entre a pura representação arquitetônica e as especificações técnicas. [...] A era digital possibilita que todo objeto e todo material sejam rigorosamente definidos, a cada etapa de sua elaboração”.¹³⁹ Definitivamente, uma abordagem do digital nesse prisma, ainda que tivesse impactos sobre a criação de formas espetaculares, não tomaria proveito da potência instigadora do digital para a crítica de

¹³⁸ PICON, A arquitetura e o virtual, [2004] 2013, p. 216.

¹³⁹ Ibidem, pp. 206, 217.

imaginários sócio-espaciais, uma crítica que, por sua vez, poderia ajudar a instaurar uma nova lógica da prática arquitetônica.

Nessa linha, quando Picon fala dos games como recurso interessante para aprendermos a lidar com a produção do espaço, ele não fala do potencial criativo e de interface de envolvimento social que eles representam, mas fala sobre as formas possíveis num espaço livre de restrições técnicas. Picon aborda, portanto, como a geração criada com referenciais digitais precisa ser cativada por formas materiais que incorporem a força plástica da produção digital.

Por mais naturalizadora de instituições que seja, a leitura de Picon ao menos não é tão extrema quanto a de William Mitchell, para quem seria possível argumentar teoricamente que “versões fisicamente fabricadas e eletronicamente imaginadas são simplesmente realizações distintas de uma única obra arquitetônica que é especificada por uma série de desenhos ou um modelo digital”.¹⁴⁰ Com essa assertiva, Mitchell ignora como o espaço físico e o digital são qualitativamente diferentes e como a prevalência do paradigma representacional para a produção da arquitetura no mundo real e cotidiano é uma construção social relacionada a disputas de poder, e não uma alternativa tecnológica neutra.

Mesmo que com níveis e abordagens diferentes, Picon, Mitchell e Coates, ainda que tracem relações entre arquitetura e mundo digital — os dois primeiros — e arquitetura e narrativa — caso do último —, parecem conceber a arquitetura apenas como a produção espetacular que se dissemina imageticamente nas revistas que exaltam as novidades do campo. Por isso, esses autores, ainda que busquem uma reformulação da prática arquitetônica, apenas enfatizam, cada qual a seu modo, o agir do arquiteto genial e a importância da representação como elemento central a guiar a produção do espaço, reiterando o tipo de prática da produção arquitetônica preconizada desde o Renascimento e reforçada pelo modernismo. Perdem, assim, a oportunidade de enfatizar como o digital pode ser um recurso de remodelação do modo como nos aproximamos das representações: em lugar de servirem como fontes para determinar e controlar a produção do espaço, as representações podem se tornar métodos de experimentação e crítica da produção material do espaço. A representação, portanto, não precisa ser o instrumento de dominação que tem sido desde o período do gótico tardio: ela pode muito bem voltar a servir como ferramenta informativa, abastecendo discussões e guiando processos de produção do espaço. Os games, então, muito graças à sua associação com o divertimento e com a adesão voluntária, poderiam ser adotados como ferramentas que viabilizem habitar imaginários para discutí-los.

¹⁴⁰ MITCHELL, *Antitectonics*, 1998, p. 209.

Graeme Kirkpatrick argumenta que os games têm um papel importantíssimo no processo de estetização da tecnologia. Segundo esse autor, “Brenda Laurel (1995), Nicholas Negroponte (1995) e outros pioneiros da interface humana amigável se referem aos games como os primeiros softwares a desenvolverem esses princípios [facilidade de uso, interface gráfica amigável] e aplicá-los ao design de interfaces (Kirkpatrick, 2004)”.¹⁴¹ O momento, então, é propício para recuperar a potência latente dessa mídia, reconhecendo que os seus produtos estão, já de início, carregados de significações operantes imaginárias com as quais os jogadores podem ter uma conexão profunda, tal como aquela que já ocorre nos filmes e nos livros, e que é bem conhecida. O traço característico dos games é que neles essas significações precisam ser atuadas, não somente observadas. Essa atuação, a seu turno, tem a ver com a voluntária captura de si mesmo no mundo digital, na consciência dual a partir da qual o jogador interage com imagens e instituições no mundo ficcional, e tal interação potencialmente pode resvalar para suas compreensões acerca do mundo real e cotidiano.

Conforme venho argumentando ao longo do texto, não é necessário recorrer a simuladores de construção de cidades para investigar a presença do imaginário sócio-espacial nos games. A criação de mundos digitais enciclopédicos, participativos, procedimentais e espaciais já implica uma imbricação entre o mundo digital e as referências do mundo real, razão pela qual os elementos digitalmente edificados do mundo ficcional não são apenas objetos de cenário; eles atuam diretamente sobre o processo de construção de sentido pelos jogadores.

Nessas linha, se levarmos em conta a tese de Juul de que os elementos presentes no mundo ficcional têm uma função comunicativa, servindo como instruções sobre a jogabilidade, e associarmos essa ideia à compreensão de Murray e Aarseth de que os games são uma modalidade narrativa que trabalha com a simultaneidade de informações e estímulos, podemos inferir que os elementos do mundo ficcional não comunicam somente as mecânicas de jogo, mas também aspectos constitutivos de um mundo ficcional coeso. Ao fazê-lo, tais elementos contribuem para que seja emulada uma totalidade envolvente, o que ajuda a garantir a imersão nos espaços digitais — ou melhor, esses elementos contribuem para que o jogador *queira fingir que acredita estar envolvido com os espaços digitais*. Disso decorre que a arquitetura do mundo digital — entenda-se: o conjunto de espaços digitais que simulam digitalmente o espaço produzido por trabalho — ganha ainda mais importância, mostrando como mesmo em jogos de videogame narrativos, sem pretensão de focar a produção do espaço propriamente dita, o espaço cumpre uma função importante para viabilizar a imersão e fomentar a crítica. Talvez a captura do

¹⁴¹ KIRKPATRICK, *Computer games and the social imaginary*, 2013, pp. 65–66.

sensível propiciada pelos games seja a chave para a criação de interfaces digitais que, de maneira prazerosa, inspirem a crítica ao existente ruim e promovam ensaios de sonhos diurnos de um possível-real, instigando a imaginação radical criadora, afetando os imaginário sócio-espaciais justamente ao proporem uma leitura crítica de um imaginário sócio-espacial vestigial cristalizado nas linhas de programação de um game.

6 ARQUITETOS SONHAM COM OVELHAS ELÉTRICAS?

Quando Rick Deckard, o caçador de andróides, retorna para sua casa após uma missão bem-sucedida de caçar alguns andróides modelo Nexus-6 que haviam matado seus donos em Marte e fugido para o planeta Terra, ele carrega consigo um sapo que havia encontrado no deserto. No mundo de Deckard, um futuro distópico em que a maior parte da vida animal havia sido extinta, ter encontrado aquele sapo no deserto, logo após o caçador começar a questionar todo o sentido da existência da vida — principalmente da sua própria —, significava algo: significava algum sentido, significava que a vida persiste apesar de tudo! Ou, ao menos, deveria ter significado isso. A empolgação deixa o rosto de Rick assim que Iran, sua esposa, admirando a descoberta do marido, encontra um minúsculo painel no abdômen do animal e o destrava... Era um animal elétrico, como a ovelha que eles tinham no terraço e como tantos outros que eram fabricados e vendidos para aqueles que, como Rick, não tinham dinheiro para comprar animais vivos, os quais eram caros em função de sua raridade. Aquele ali não era um animal de verdade. Iran, triste por ter visto a decepção no olhar de seu marido, pede desculpas, mas Rick diz que não importa. “Eu iria querer saber”, ele responde. Questionado pela esposa se gostaria de usar um sintetizador de ânimo — máquina de nome autoexplicativo que possuíam — para se sentir melhor, o caçador de andróides nega. Aquele não era um sapo vivo, mas os andróides que ele caçava e aposentava (eufemismo para ‘matava’, como o próprio personagem reconhece ao longo do livro) também não eram, e talvez nem mesmo ele fosse. Ou talvez tudo fosse vida, e isso não importava. “As coisas elétricas também têm suas vidas. Mesmo sendo insignificantes como essas vidas são”, declara Deckard.¹ Fora o tom niilista do derrotado caçador de andróides, pergunto: será que jogos de videogame também têm suas vidas e, mais do que isso, será que importam de alguma maneira para a nossa vida em sociedade?

Na introdução deste trabalho, propus investigar três hipóteses centrais: 1) games podem ser ferramentas de naturalização de imaginários sócio-espaciais; 2) games, assim como filmes, séries etc., contribuem para uma voluntária (auto)captura do sensível daqueles que interagem com a mídia, razão pela qual afetam processos de fabricação social dos sujeitos de maneira peculiar; e 3) games com temática contrassistêmica não necessariamente provocam mudanças no mundo real com suas imagens revolucionárias, funcionando, muitas vezes, como experiências catárticas e pessoais de descarga de energia transformadora. Acredito ter conseguido passar pelos três temas.

¹ DICK, *Andróides sonham com ovelhas elétricas?*, [1968] 2015, pos. 3200 *et seq.*

Discuto o primeiro ao abordar a conexão entre games, ideologia e imaginário, tendo em vista o panorama hiperimagético da contemporaneidade. Ao fazer isso, creio que eu tenha conseguido demonstrar que os jogos de videogame, como filmes, séries, conteúdo de mídias sociais etc., participam do processo de fabricação social dos indivíduos, muitas vezes mediante a reprodução de imagens e instituições sócio-espaciais, contribuindo para sua naturalização. Essa participação do processo de fabricação dos membros da sociedade, por sua vez, tem muito a ver com o segundo tema, estudado aqui com base em conceitos como o da encenação da crença e o da captura do sensível. Afinal, não é porque existem imagens veiculadas pelas várias mídias que elas afetam a socialização dos indivíduos; a afetação só existe porque estes últimos optam por se envolver imersivamente com essas imagens. Especificamente quanto aos games, a imersão tem a característica singular de abarcar a manipulação de ações no mundo digital. Tais ações, por sua vez, quando correspondem a simulações de instituições socialmente partilhadas, reforçam ou, no mínimo, ajudam a reconhecer sua existência na sociedade. Porém, conquanto nos games o jogador indiretamente consiga agir sobre os mundos ficcionais, consolidando e naturalizando imagens, práticas e arranjos sócio-espaciais específicos, dificilmente um jogo de videogame, por si só, conseguirá provocar transformações na sociedade. Mesmo as imagens de revolta contrassistêmica muitas vezes praticadas nos jogos de videogame não provocam essas mudanças. De fato, é possível supor que elas majoritariamente sirvam como simples escape catártico da frustração com as mazelas da vida social. Derrotar uma força militar fascista em *Watch Dogs: Legion* está longe de corresponder a uma luta antifascista no mundo da vida, uma luta política que precisa ser firme e evidente, tendo em vista a ascensão de movimentos extremistas na atual conjuntura nacional e global. Isso, entretanto, em lugar de descredibilizar os games como instrumento da crítica, pode ter o efeito oposto: não é porque os jogos de videogame não provocam diretamente a transformação social que eles não podem ser *um meio que provoca a imaginação radical transformadora*. Importa pouco, portanto, que o imaginário sócio-espacial porventura cristalizado em um game seja sobre a transformação das relações de produção e da sociedade; o que realmente importa é esse potencial de os jogos de videogame de servirem como meio de explicitação de instituições sócio-espaciais naturalizadas em nossa sociedade. A simplificação imprescindível aos games muitas vezes resulta em exagero caricatural de algumas instituições, de que é exemplo a polícia em *Grand Theft Auto V*, cujos agentes são programados com uma impressionante propensão à violência. Não é preciso muita coisa para um policial digital começar a disparar tiros contra o personagem do jogador, independentemente da conduta delituosa acaso cometida. O simples fato de trombar com um policial digital

na rua por acidente pode resultar em tiros e mais tiros no game. Logo, ainda que o comportamento dos policiais digitais de GTA V seja absurdo, não é difícil encontrar nas manchetes dos jornais notícias sobre violência policial exagerada. Assim, pelo fato de atuarem como holofotes de práticas sócio-espaciais (muitas vezes simplificadas ou exageradas), os games precisam ser lidos como meio adequado para a crítica social, afinal nem sempre simulam *qualquer coisa*; frequentemente, *simulam a sociedade*.

Ao longo deste texto, argumentei algumas vezes que a sujeição reiterada a imagens socialmente instituídas nos jogos de videogame pode provocar ou ao menos contribuir para processos ideológicos (ou videológicos) de naturalização de significações operantes imaginárias específicas. Essas imagens nos games, muitas vezes lidas como insignificantes, dizem muito sobre nossa sociedade e, como outras mídias, contribuem para a conformação do imaginário sócio-espacial com base no qual conferimos sentido a isso que chamamos de ‘realidade’. De fato, a mera existência dos jogos de videogame já nos conta muito sobre nossa sociedade e sobre a maneira como contemporaneamente ela entende o jogar com artefatos complexos: uma simulação de agência que permite ao indivíduo fingir que acredita experienciar sucesso, emoções e até mesmo um senso de identidade a partir de imagens digitais que se desenrolam procedimentalmente à sua frente, à medida que o jogador ou a jogadora insere novos comandos com sua interface de controle e acentua um processo de captura do sensível ao qual ele ou ela adere voluntariamente.

Com base nesse poder das imagens dos games, poderíamos ser levados a crer que bastaria, então, criar games com imagens sócio-espaciais diferentes, sobre uma sociedade diversa, em que o sucesso estivesse relacionado não à vitória pessoal, mas à solidariedade e à partilha de bens, ao reconhecimento do valor de toda vida humana, fazendo todos esses princípios se refletirem nos mundos ficcionais simulados e em suas mecânicas. Essa, porém, seria uma abordagem ingênua e talvez tendente à manutenção da mídia como apenas mais um tipo de entretenimento no oceano de imagens da cultura da convergência. Como mencionado: *o imaginário sócio-espacial cristalizado em linhas de código num game é apenas um meio para pensarmos o magma fluido e dinâmico que é o imaginário sócio-espacial do mundo da vida cotidiana*. Há games que conseguem, de fato, apresentar uma crítica social profunda, mas muitos (arrisco-me a dizer: a maioria deles) estão fora dos circuitos mais populares. São grãos de areia no fundo de um oceano imagético. Mas mesmo se eles contassem com o grau de exposição que os *triple-A* possuem, será que isso mudaria algo na sociedade? Se o que os games conseguem apresentar

são vestígios cristalizados de um imaginário sócio-espacial, será que eles podem, de fato, ser meios a partir dos quais a sociedade questionaria suas próprias instituições?

Jane McGonigal parece bastante confiante ao propor que os games podem, por si mesmos, levar a mudanças na sociedade ao ensinar práticas solidárias, afinal, para ela, “se você conseguir mudar pessoas suficientes em um determinado lugar, realmente poderá mudar a cultura em um nível maior”.² O problema de afirmações como essas é que elas colocam o peso da mudança social na vontade das pessoas, mas mudar os ânimos locais pode ser inútil se não houver uma transformação nas relações de produção de mundo. As desigualdades sócio-espaciais com que nos defrontamos ao caminhar pelos centros urbanos não são simplesmente consequências intencionais de uma cúpula dominadora. Por mais que estejam em uma posição infinitamente mais confortável do que aquela ocupada pelas pessoas na base da pirâmide social, os grandes detentores do capital são igualmente determinados pelo imaginário sócio-espacial que confere sentido às instituições e às relações sociais que os favorecem; sua visão de mundo e capacidade de cognição é determinada por esse imaginário. Por estarem numa posição extremamente favorável na conjuntura social, podem, de fato, querer que as coisas permaneçam como estão, que o modo de produção capitalista e todas as suas desigualdades se reproduzam. Mas o que eles querem importa bem pouco. O fato de essa conformação estar sócio-espacialmente instituída é o que sustenta a reprodução das relações de produção, e ela só está instituída porque há uma matriz de sentido socialmente partilhada que a justifica: o imaginário sócio-espacial.

Entretanto, McGonigal não está errada ao supor que os games podem se relacionar com a sociedade. Talvez falte uma perspectiva mais crítica que despersonalize os conflitos da sociedade e suas soluções, mas a fé em que o lazer e o divertimento têm um papel na consolidação e disseminação de significações operantes imaginárias faz sentido — ainda que como meio provocador. O prazer ligado ao jogar tem um papel importante nos processos de socialização, afinal, como explica Caillois, isso acentua o poder da função pedagógica ou civilizatória dos jogos. Assim, do mesmo modo que a diversão pode contribuir para processos ideológicos de naturalização de imagens sociais, ela pode provocar sonhos diurnos com imagens de algo que seja melhor do que o existente ruim ou, ao menos, enfatizar traços socialmente instituídos desse mesmo existente ruim, atuando como um farol ou chamariz sobre um problema social. Mas não se trata de criar jogos de videogames que tornem divertido ser solidário e isso mudará o mundo. É importante que essa mídia transmidiática consiga tomar parte na disseminação de valores

² MCGONIGAL, *A realidade em jogo*, [2011] 2012, p. 217.

comportamentais que reverberem positivamente sobre a sociedade, promovendo o bem comum, mas seria temerário conceber que influenciar condutas individuais nesse nível primeiramente moral vai mudar o mundo. Talvez, inclusive, a consequência disso fosse o completo oposto: a incorporação de características dos games ao cotidiano como se dá com os jogos de realidade aumentada (os ARGs — *augmented reality games*) poderia acabar contribuindo para a dominação e a exploração mediante a gamificação das relações, recobrando as contradições e injustiças do modo de produção capitalista com um véu de ludicidade. Vender a própria força de trabalho gerando mais valor seria um jogo, não um martírio. Ou melhor, seria um martírio, mas *pareceria* ser um jogo.

As imagens de solidariedade de que fala McGonigal contribuiriam numa escala microscópica, gerando condutas mais amigáveis nos pequenos grupos e talvez isso rendesse alguns ganhos de gentileza urbana. Mas certamente essas alterações simples e superficiais seriam incapazes de modificar o imaginário sócio-espacial que institui a sociedade capitalista e, por conseguinte, incapazes de transformar as relações de produção e as instituições sociais, bem como suas manifestações em espaço social. Talvez a inclusão de games ou de suas qualidades nos processos produtivos e nas instituições apenas tivesse o efeito reverso de iludir trabalhadores e consumidores com a impressão de serem partes relevantes de uma relação divertida com seus chefes e com os detentores dos meios de produção. Talvez isso fizesse deles membros passivos ou, no mínimo, mais dóceis e menos propensos à revolução autoexpansiva de que fala Bloch. Conforme afirma Chauí, superar a divisão social do trabalho depende de transformar as relações de produção das condições de existência no/do mundo, não de uma ‘tomada de consciência’:

A divisão social que separa proprietários e destituídos, exploradores e explorados, que separa intelectuais e trabalhadores, sociedade civil e Estado, interesse privado e interesse geral, é uma situação que não será superada por meio de teorias, nem por uma transformação da consciência, visto que tais separações não foram produzidas pela teoria nem pela consciência, mas pelas relações sociais de produção e suas representações pensadas.³

Portanto, que fique claro: a revolução será a transformação das relações de produção ou não será nada. Mudar os games e o imaginário porventura presente neles não mudará o mundo social e seu espaço. Mas nem por isso a crítica deve se descuidar desse universo midiático e da potência dos imaginários sócio-espaciais neles porventura cristalizados. As imagens que os games criam devem ser criticamente enfrentadas — mediante a inclusão dessa mídia como fonte para interpretação da sociedade nos currículos acadêmicos — ou remodeladas — com a

³ CHAUI, *O que é ideologia*, [1980] 1982, p. 71.

possibilidade de criação de interfaces a partir dessa mídia que já é dotada de qualidades que convidam à participação, de maneira semelhante aos videogames do oprimido de Frasca. As imagens dos games são importantes, pois podem instigar o pensamento crítico *quando lidas com essa abordagem*. Ausente essa consciência crítica sobre os jogos de videogame, enfatiza-se o poder dessa mídia de reforçar a adesão a instituições existentes ou permitir o apaziguamento catártico do anseio de luta contra as injustiças da sociedade, limitando essa luta ao mundo digital, isolando os indivíduos em si mesmos e vendendo-lhes escassas fontes de conforto individual para que, como consumidores, tentem (e falhem!) construir algum senso de identidade. Como afirma Bucci, a partir das imagens o “capital avança sobre as subjetividades e sobre as subjetivações”⁴ — processo que é forte de maneira bastante peculiar nos games porque eles não apenas entregam imagens apreciáveis, mas a ilusão de que a ação do indivíduo é relevante, razão pela qual a conquista que o jogador ou jogadora alcança no mundo digital consegue amenizar a fragmentação da sua própria identidade por um modo de produção e organização social opressor e voraz. O capital, assim, se vale das imagens para multiplicar seu poder de expansão e reprodução de relações instituídas, gerando adesão ao imaginário sócio-espacial hegemônico porque apresenta essas imagens já cristalizadas, fazendo da ativação desses arranjos a única alternativa possível ou, no mínimo, a melhor possível. Nesse sentido, o modo de produção do capital se vale da condição que ele mesmo instala, transformando os dominados nos principais consumidores da cilada que lhes distrai de sua própria situação.

A associação entre agência e encenação da crença implica que jogar um game é estar envolvido com uma produção de sentido de mundo específica, uma captura do sensível perpetrada pelo próprio jogador que escolhe fingir fazer parte do mundo digital. Nessa sua incursão parcial, o jogador pode ter que lidar com uma série de significações operantes imaginárias, reforçando na fantasia lúdica instituições e traços de um imaginário sócio-espacial que sustenta as desigualdades existentes na sociedade como se elas fossem consequências naturais, esperadas ou mesmo benquistas de todo agrupamento humano. Ao mesmo tempo, ele reforça a condição imaginariamente instituída de tentar buscar no consumo dessa associação entre divertimento e agência algum sentido de sucesso pessoal. Mas o que ocorre se os jogos de videogame já têm, em si mesmos, mecânicas que evidenciam seu papel de meio para criticar a sociedade?

O projeto *Values at play*, de Mary Flanagan e Hellen Nissenbaum, problematiza a inclusão de valores nos jogos de videogame, uma abordagem que se faz cada vez mais necessária, apesar de que poderia ser mais ampla do que aquilo que até então essas autoras defendem. Entre

⁴ BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, p. 24.

os muitos jogos citados por Flanagan e Nissenbaum para abastecerem sua análise, há os jogos *September 12th* e *Spent*.

Em *September 12th*, game de 2003 desenvolvido por Gonzalo Frasca após o atentado às Torres Gêmeas em 11 de setembro de 2001, o desenvolvedor alerta desde o início que *não é possível vencer nesse jogo*. Retratando um mercado no Oriente Médio, o cenário proposto é apresentado em perspectiva isométrica, mostrando algumas edificações e muitas pessoas andando pelo lugar. Com visual bastante estilizado, o jogo é colorido e caricaturizado, com simplificações visuais que o tornam quase infantil. Em contraposição à aparência do game, a jogabilidade lida com temas profundos e controversos. Nele, o jogador assume o comando de drones de ataque do exército dos Estados Unidos da América e, dentre todas as pessoas digitais que caminham pelo cenário, cabe ao jogador identificar os terroristas: homens armados com metralhadoras que andam pelo mercado oriental. Uma vez identificado um terrorista, o jogador deve posicionar o cursor de seu mouse sobre a figura digital e apertar o botão, ordenando um ataque. Ocorre que o ataque com drones não é necessariamente preciso: a explosão mata o terrorista, mas também mata quem estiver dentro da zona de impacto e destrói as edificações atingidas pelos estilhaços do míssil. Uma vez que o ataque tenha passado e as vítimas tenham sido mortas, o jogador pode ver algumas figuras que se prostram ao redor dos corpos no chão. Ao mesmo tempo, ele ouve o barulho de choro pelos mortos. De repente, figuras digitais que até então se vestiam como habitantes locais apenas lidando com o seu cotidiano se transformam: assumem graficamente a figura de um terrorista, com sua metralhadora e sua postura agressiva. Cabe ao jogador eliminar as novas ameaças ao Ocidente. E assim sucessivamente.

Como se nota, o game instala um ciclo de destruição e morte que se retroalimenta. Se, por um lado, o jogo tem grande carga axiológica, criticando a retaliação que os Estados Unidos da América e seus aliados fizeram ao Oriente Médio após o ataque às duas torres em Nova Iorque, por outro é possível notar traços de instituições sociais e práticas espaciais. Ao lidar com o game, assumindo o posto de um agente no exército americano, o jogador, para ser impactado pela experiência, precisa ter em sua bagagem imaginária noções que lhe permitam atribuir sentido ao que se revela à sua frente. Se ele não compreende que uma instituição social (o exército), atuando em nome de outra instituição social (o Estado norte-americano) atua sobre um conjunto de relações e instituições sociais manifestadas espacialmente (o mercado de uma cidade do Oriente Médio) com violência e força excessiva, muito da experiência estética pretendida fica prejudicado. Além disso, uma leitura mais ampla enxerga aí traços do imaginário sócio-espacial próprio do imperialismo e do neocolonialismo: grandes potências avançam sobre

países pobres (ou melhor: *empobrecidos pelas potências*) sob a imagem de estarem agindo heroicamente — que é bem o que Frasca satiriza com seu game impossível de vencer. Todas as instituições envolvidas com esse game não são naturais e autoexplicativas: trata-se de construções imaginárias sócio-espacialmente instituídas.

Spent é um game que foi desenvolvido pela agência de publicidade McKinney em 2011 para seu cliente *pro bono*, a organização sem fins lucrativos Urban Ministries of Durham (Gabinete de Política Urbana de Durham). A proposta do jogo era, em consonância com a organização à qual estava atrelado, denunciar a situação precária dos trabalhadores norte-americanos, a pobreza e as dificuldades inerentes à condição de se estar em situação de rua.

O jogo oferece decisões realistas, porém difíceis que pessoas enfrentariam vivendo com apenas US\$1.000 por mês em Durham, na Carolina do Norte, ou em suas proximidades. Feito para o Gabinete de Política Urbana de Durham, o jogo oferece dilemas que levam as pessoas a procurarem ajuda social ou financeira. [...] Os jogadores aprendem com que rapidez as mudanças de emprego, casa e cuidado com a saúde podem levar à condição de morador de rua.

Como em *September 12th*, muitas características representadas explícita ou implicitamente em *Spent* não são dados naturais e lógicos em si mesmos. A própria condição de ter que trabalhar e pagar pela sua sobrevivência já indica um recorte sócio-espacial para que o game possa fazer sentido para os jogadores; quando, então, são incluídas as decisões ‘realistas’ para custear saúde, moradia, dívidas, transporte etc., apontando-se a condição de se tornar um morador de rua como consequência de uma má gestão financeira do pouco dinheiro disponível obtido com um trabalho que paga uma soma precária para suprir as demandas do trabalhador, o recorte sócio-espacial em que essas imagens fazem sentido fica mais restrito: obviamente se trata de uma sociedade sob o modo de produção capitalista.

É importante destacar que Flanagan e Nissenbaum estão interessadas na investigação da relação entre os valores morais e a produção dos jogos de videogame, afinal, para ambas “[t]odos os jogos expressam e incorporam valores humanos. De noções de justiça às ideias profundas sobre a condição humana, os jogos oferecem uma arena atraente onde pessoas atuam suas crenças e ideias”. Sua intenção é “ajudar designers a encontrar um papel ativo na configuração dos valores sociais, éticos e políticos que podem ser incorporados nos jogos”, criando o que elas chamam de *designer consciencioso*.⁵ Ocorre que, para além dos valores morais, os jogos de videogame também lidam com significações operantes imaginárias e suas instituições.

⁵ FLANAGAN & NISSENBAUM, *Values at play*, [2014] 2016, pp. 19, 22–23.

Como mencionado acima, no game *Spent*, por exemplo, a conexão com o modo de produção capitalista é bastante evidente — até porque o game recorre a dados do mundo real, como preços de aluguéis, para atualizar o desafio de sobreviver em Durham e seus arredores. Nesse sentido, talvez houvesse imenso ganho no processo de desenvolvimento de games críticos como *September 12th* e *Spent*, citados pelas autoras, se ele fosse associado não apenas a uma leitura axiológica do social, mas a uma leitura crítica do imaginário sócio-espacial neles programado. Talvez fazendo isso, os games pudessem se aproximar da proposta de atuarem também como meios para a crítica da sociedade e de suas instituições, a fim de que os jogadores pudessem, ao lidarem com as decisões ‘realistas’, colocar sob uma lente envolvente suas próprias questões sócio-espaciais, percebendo em modelo simulado a importância de sua mobilização coletiva para instituir conformações sociais alternativas.

Não proponho tomar um imaginário sócio-espacial alternativo cristalizado na programação do game e usá-lo como inspiração para modelar um imaginário sócio-espacial na vida cotidiana. Primeiramente, isso não faria sentido porque o imaginário sócio-espacial, independentemente de quanto esforço seja investido na naturalização das instituições, é criação permanente. Mesmo a reprodução de instituições é, como explica Castoriadis, uma disputa política de poder para ‘criar novamente’ as mesmas instituições, mantendo-as. Consequentemente, esse imaginário sócio-espacial cristalizado que pode ser programado num game é, como o próprio mundo do game, uma simulação simplificada. Em segundo lugar, não é necessário que o game seja contrassistêmico para servir à crítica. Mesmo um jogo de videogame que passe totalmente ao largo de preocupações críticas mais evidentes pode, a depender de suas características internas, sobrescrever ou acentuar certas significações operantes imaginárias. Dessa maneira, ao enfatizar traços do imaginário sócio-espacial do mundo real, ainda que revelando vestígios parciais deste último, tais games podem ser redirecionados como meios para a crítica da sociedade. Fazer isso é utilizar o potencial envolvente dos jogos de videogame como meio que revela não só valores morais, mas instituições e imagens sócio-espaciais; enxergá-las é poder criticá-las.

Essa interpretação das ideias do *Values at play* não parece tão distante dos princípios já propostos para o projeto. Segundo as autoras, “o significado [de um game] emerge não dos elementos [ponto de vista, mapas, recompensas, hardware etc.] individualmente, mas *da relação entre os elementos*”, incluindo *quem joga*.⁶

Ora, a perspectiva crítica do imaginário nos moldes castoriadianos é a de compreender a sociedade com uma *leitura total das instituições sociais*. Como espero ter conseguido

⁶ Ibidem, p. 80.

demonstrar, essas instituições não existem apartadas de sua manifestação espacial, mas *manifestam-se como espaço social*. Associe-se a isso os atributos navegáveis, procedimentais, participativos e enciclopédicos dos mundos digitais dos games, bem como o envolvimento voluntário do jogador mediante a *encenação da crença e a conseqüente captura do sensível*, e teremos o amplo conjunto de elementos com base nos quais a leitura da sociedade e de seu espaço pode ser feita a partir dos games, mesmo em se tratando de uma simplificação estilizada. Dessa forma, quando as autoras listam os três componentes fundamentais para a inclusão de valores nos games — quais sejam: i) a descoberta dos valores relevantes; ii) a implementação em elementos do game; e iii) a verificação de sua implementação —,⁷ nada impede que essas mesmas ferramentas teóricas sirvam para entender quais significações operantes imaginárias estão sendo incluídas no game e o que isso nos conta sobre a nossa sociedade e seu espaço. É possível, portanto, criar modelos que nos falem sobre como é a sociedade, e é possível que esses modelos não sejam abstrações algorítmicas complexas de difícil compreensão, mas jogos de videogame divertidos e cativantes, gerando interfaces no sentido proposto por Baltazar, estimulando que grupos sócio-espaciais se apropriem dos processos de produção de seu espaço e, por conseguinte, de si mesmos.

Na verdade, mesmo em games *triple-A*, feitos com o intuito principal de obter lucro mediante a exploração de mais-valor da força de trabalho envolvida com a sua criação, essa ideia de simular a sociedade em modelos reduzidos já tem sido aproveitada, quer tenhamos noção disso ou não. Assim que os desenvolvedores de jogos de videogame decidiram produzir obras em aberto que retratam aspectos da vida social, a imbricação entre real e digital, passando pelo imaginário, começou a ficar mais explícita. Por exemplo, como afirma Gonzalo Frasca, por mais que *The Sims* seja um game criticável pela sua exaltação ao consumo e ao mito da meritocracia individual na sociedade capitalista, é preciso reconhecer que ele esboça um interesse de trabalhar, no game design, problemas relativos ao cotidiano social — e essa não é uma tarefa simples.

O que faz de *The Sims* uma obra de vanguarda não é que ele simula a vida humana, mas o fato de que, *ao tentar simulá-la, está afirmando que a vida humana pode ser simulada, que podemos ser modelados como um sistema menos complexo*. [...] Está claro que nem sequer podemos sonhar com o enfrentamento de temas sociais, políticos ou filosóficos em videogames baseados apenas em monstros e trolls: personagens humanos verossímeis são um requisito absoluto. Por essa razão, *The Sims* deveria ser

⁷ Ibidem, p. 83.

bem recebido como um avanço no game design, apesar de sua retratação questionável da vida consumista.⁸

Não é que *The Sims* crie um sistema menos complexo que efetivamente serve de modelo ideal para representar a vida humana e sua complexidade, mas ele se propõe a fazê-lo. Se ele consegue fazer isso, é porque alguns traços ou significações operantes imaginárias têm um peso tão forte que a sua mera presença no mundo digital já lhe confere coesão e funcionamento. Enxergar esse potencial nas simulações dos games não é um sonho absurdo, mas uma possibilidade. Jogos de videogame não podem representar o mundo em sua totalidade, mas o fato de serem limitados coloca sobre eles o peso de, em seu limite, mostrar o que superficialmente é entendido como mais relevante, até porque as lacunas porventura existentes gritam sobre o que é tomado como pressuposto naturalizado pela sociedade para a qual esses jogos são criados. Quando um game adorável como *Animal Crossing: New Horizons* incorpora transações econômicas com uma moeda bonitinha como os bells, ele simplifica o sistema financeiro da sociedade de consumo, mas não o elimina. A ideia do consumo de bens é incorporada pelo game, representada na simulação e habitada pelo jogador. Ao abarcar a instância comunicativa de nossa era, o entretenimento “assumi para si nada menos que a sintetização artificial dos mitos da nossa era. Os prismas pelos quais os indivíduos desenvolvem identificações, emitem juízos de valor e experimentam estesia são, todos eles, fornecidos exclusivamente pela indústria do entretenimento. Não há outro canal possível”.⁹

Na contemporaneidade, aprendemos sobre a construção social de sentidos pelas imagens que nos divertem — e graças a isso o risco de manipulação aumenta. Como afirma Bucci de maneira não tão otimista: “A concentração de capital aumentou, o poder do entretenimento cresceu, a fabricação de mitos recrudescer, as técnicas de manipulação se complexificaram em subterfúgios ainda mais insidiosos e, bem, tudo deu errado”.¹⁰ Mas, se o ‘erro’ foi criado pela sociedade, então a grande vantagem é que a sociedade tem o poder de consertá-lo. Não foi uma imposição divina (ou diabólica) que desceu sobre a humanidade e instituiu o atual estado de coisas, o existente ruim de que fala Bloch; foi a própria sociedade que instituiu imaginariamente a sua situação corrente. Porém, o fato de que a própria sociedade detém o poder de criar a si mesma e transformar-se não quer dizer que será fácil fazê-lo. Ainda que o fluir da história seja essa condição humana e social de criação permanente, as instituições tendem a buscar a sua recriação, de tal maneira que é a sua (re)criação que garante sua conservação. Com isso, para

⁸ FRASCA, *Videogames of the oppressed*, 2001, p. 52, grifos meus.

⁹ BUCCI, *A superindústria do imaginário*, 2021, p. 72.

¹⁰ *Ibidem*, p. 90.

mudar a sociedade, é preciso mudar relações profundas sobre como produzimos socialmente a nossa existência; é preciso, portanto, mudar relações de produção, mas também as significações operantes imaginárias que as sustentam, afinal mudar as relações de produção significa mudar concomitantemente a matriz de sentido de mundo que institui e é instituída por essas relações. Apesar de muitos dos argumentos apresentados até aqui darem a entender que os games, principalmente os *triple-A*, dificilmente são afeitos a apresentar imagens de alternativas, eles podem instigar a transformação social, e podem fazê-lo porque servem como meios para a compreensão e a crítica da sociedade e de seu espaço.

Richard Bartle, um dos criadores do já referido game *multi-user dungeon* — *MUD* —, ambiente on-line para jogadores atuarem conjuntamente em jornadas no mundo ficcional, acredita na possibilidade de os games serem espaço de experimentação para vivenciar diversas aventuras. Ele supõe que, a partir dessas experiências digitais, os jogadores podem refletir sobre a vida no mundo real.¹¹ Isso talvez seja mais uma esperança ou intento do que uma característica inerente aos jogos de videogame. Ainda que a crítica esteja bem evidente nas mecânicas de *September 12th*, mesmo aí a clareza sobre o que está implicado na simulação demanda um esforço explicativo acerca de elementos que se encontram fora do mundo do jogo. Nesse sentido, é preciso ter em mente que o modo como os games são abordados varia muito — como talvez já fosse de se esperar — em razão do contexto social no qual são jogados. Em outras palavras: para que seja possível enxergar a crítica, é necessário ter alguma noção sobre o que é criticado e alguma propensão (política) para compreender esse conteúdo.

Escrevendo sobre o ambiente on-line dos games, Woodcock informa como a comunidade gamer atual tende a ser tóxica, repleta de abuso verbal, conservadora, racista e sexista. Pessoalmente, como frequentador de fóruns de games para saber das novidades dessa parcela do universo geek, vejo que há muita verdade nessa constatação de Woodcock. Evidentemente, grande parte dos frequentadores tem perfis bastante agradáveis, com muito senso de humor e educação nas relações uns com os outros, até porque esses fóruns costumam ter moderadores que buscam coibir comportamentos hostis. Infelizmente, porém, é muito comum em fóruns de internet e partidas on-line alguns comportamentos desagradáveis, violentos e criminosos. Não são raras as histórias de mulheres sendo assediadas por muitos homens em partidas na internet e é extremamente corriqueiro que jogadores menos experientes sejam constantemente ofendidos pelos mais experientes — o que acaba afastando os novatos. A atmosfera que tipicamente

¹¹ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 249.

cerca os games (na sua produção¹² e no seu desfrute, principalmente on-line) tende a coibir as qualidades reflexivas que essa mídia poderia oferecer. Como afirma Jamie Woodcock, esses comportamentos antissociais ainda se mantêm como “parte inevitável dos jogos on-line. Se eles servem para fornecer o tipo de espaço discutido por Bartle, isso é algo pelo que se deve lutar, tanto quanto qualquer rodada de *Counter-Strike* ou *League of Legends*”.¹³ Isso não significa, porém, que seja impossível que os games tenham um impacto crítico positivo. Recorrendo às palavras do cientista político Bertell Ollman e às do filósofo Walter Benjamin, Woodcock indica o potencial transformador dos games e a necessidade de a crítica tomar a frente na empreitada de fazer uso dessa força latente:

Os jogos eletrônicos podem, portanto, “servir também a um propósito crítico, introduzindo fatos desconfortáveis, desmascarando deficiências sociais, incentivando oposições e ainda apresentando alternativas futuras. Isso também surge em sua história. Os jogos, como a ficção científica, geralmente fornecem um cenário de críticas fundamentais e mesmo de revolta”. Se a Alt-Right e o Gamergate¹⁴ armaram-se dos jogos e de suas comunidades como ferramentas políticas, a melhor resposta, para usar as palavras de Walter Benjamin em um contexto diferente, é “politizar a arte”.¹⁵

Ignorar o potencial dos games como fenômeno cultural é abrir espaço para que a luta sobre o conteúdo que eles veiculam e pela promoção do ambiente pretendido por Bartle com *MUD* seja perdida de pronto. Como afirma Jenkins, “fala-se mais em restringir o acesso [às mídias] — desligar a televisão, dizer não ao Nintendo — do que em expandir as habilidades para utilizar as mídias para nossos próprios fins, reescrevendo histórias que a cultura nos concede”. É preciso, então, trabalhar pelo “letramento midiático”, criando as condições para que

¹² Jason Schreier, na produção de seu livro *Sangue, suor e pixels*, entrevistou muitas pessoas envolvidas com os bastidores da indústria dos games. Logo início de seu texto, alerta o seguinte: “Você provavelmente notará que a maioria das pessoas que falam neste livro são do sexo masculino, um reflexo deprimente (e não intencional) de uma indústria que, há décadas, é dominada por homens” (SCHREIER, *Sangue, suor e pixels*, [2017] 2018, p. 17).

¹³ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 250 [tradução alterada]. No texto original em inglês, Woodcock escreve: “If online videogames are to provide the kind of space that Bartle discussed, that is something that needs to be fought for as hard as any round of *Counter-Strike* or *League of Legends*”. Em sua tradução, Guilherme Cianfarani escreveu: “Se eles servem para fornecer o tipo de espaço discutido por Bartle, isso precisa ser combatido tanto quanto qualquer rodada de conter *Counter-Strike* ou *League of Legends*” (grifei). Ora, o trecho grifado na tradução diz o completo oposto do original, convidando a combater a proposta de Bartle, e não a lutar para que ela se realize.

¹⁴ “[O Gamergate] começou no 8chan, um site onde insultos racistas e sexistas são comuns e o ‘xingamento é quase obrigatório’. A trollagem é também predominante, assim como métodos mais extremos, como ‘doxing’ (achar e publicar material privado ou identificado sobre alguém). Esse movimento deixou os fóruns e se desenvolveu em uma campanha online de perseguição usando a hashtag #GamerGate, mirando as desenvolvedoras de jogo Zoë Quinn e Brianna Wu, a crítica feminista Anita Sarkeesian e várias outras, incluindo acadêmicas. Conforme a campanha aumentava, métodos de perseguição e assédio começaram, incluindo *doxing*, ameaças de violências sexuais e ameaças de morte. Em 2014, o movimento começou a ser coberto de forma mais ampla pela imprensa, que começou a discutir uma ‘cultura de guerra’ surgindo no universo dos jogos” (WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, pp. 245–246).

¹⁵ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 256.

principalmente os jovens — mas não só eles — “possam vir a se considerar produtores e participantes culturais, e não apenas consumidores, críticos ou não”.¹⁶

Do Gamergate à Alt-Right, nós não podemos mais ignorar que os jogos sejam um campo de luta cultural. Isso não quer dizer censurar jogos, mas sim entender que batalhas de ideias são vencidas e perdidas nesse terreno. [...] como Leigh Alexander afirmou: “quando você se recusa a criar ou auxiliar uma cultura em seus espaços, você é responsável pelo que se espalha no vácuo. É isso o que está acontecendo com relação aos jogos”.¹⁷

Games podem ajudar a imaginar outra sociedade, apesar de que reiteradamente “naturalizam o capitalismo e sua racionalidade como modo de vida”.¹⁸ De fato, ao suprirem a demanda por sentido de identidade e por sensação de conquista, eles reforçam o processo de naturalização das instituições próprias do modo de produção capitalista porque redirecionam a energia transformadora social. Além disso, muitas vezes, as narrativas, os sistemas de regras e os mundos ficcionais comumente criados como produtos da indústria cultural tendem a replicar traços de um imaginário sócio-espacial instituído porque a simulação digital busca cada vez mais um grau maior de realismo, e o realismo é confundido com a representação do que está dado no atual panorama institucional e imaginário das sociedades hegemônicas, a partir de onde os jogos de videogame são produzidos. As novas técnicas de programação e os novos aparelhos de processamento computacional dos games têm permitido a geração de produtos cada vez mais aprimorados, criando réplicas cibernéticas de instituições e as naturalizando mediante o uso de artefatos complexos que propiciam a diversão, cristalizando algo que, no mundo da vida, é fluido e permanentemente submetido aos resultados dos embates políticos na sociedade: o imaginário sócio-espacial. Essa maior riqueza imagética de tendência alinhada ao modo de produção capitalista, todavia, não é, como ressaltam Bucci, Fragoso e Jenkins, cada qual à sua maneira, uma transformação *da técnica*, mas uma transformação *da cultura*.

Por mais que os jogos de videogame possam ser pedagogicamente apropriados para, então, servirem de meio à crítica, jogos como *Spent* e *September 12th* mostram como as próprias mecânicas do game podem instigar a crítica — mas essa orientação é raridade entre os jogos *mainstream* mais populares. Assim, diante dessa inclinação para a reprodução, mesmo que involuntária, de traços de um imaginário hegemônico, surge a necessidade de “lutar por

¹⁶ JENKINS, *Cultura da convergência*, [2006] 2015, 75%.

¹⁷ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 258.

¹⁸ GROHMANN, Prefácio à edição brasileira, 2020, pp. 7–8.

outras narrativas nos jogos”.¹⁹ E essa é uma luta que extravasa os limites internos do game, afetando até mesmo as relações de trabalho em sua produção.

A circulação das lutas dos trabalhadores de *games* também envolve lutas por outras circulações de sentidos, por outras narrativas. Não existe luta anticapitalista que não passe pelo circuito da cultura. Um exemplo é o jogo *Tonight We Riot*, produzido pela Pixel Pushers Union 512 e distribuído pela Means Interactive, ambas cooperativas de trabalhadores. Explicitamente socialista, o jogador não comanda uma pessoa só, mas um movimento de trabalhadores contra o capitalismo a partir de ação direta: “enquanto um de nós sobreviver, a Revolução continuará”.²⁰

Assim como na música da indústria cultural²¹ (termo cunhado em meados de 1940 por Adorno e Horkheimer), em que “o ouvinte se transforma em um passivo consumidor orientado pela linha de menor resistência”, nos games há um processo semelhante. Por mais que neles caiba ao jogador optar sobre como agir, a liberdade de ação é limitada por regras e por um mundo ficcional, compondo um conjunto frequentemente influenciado por imaginários sócio-espaciais do mundo real. Com isso, apesar do potencial dos games de instigar a criatividade dos jogadores no ambiente simulado, a adesão voluntária destes últimos àquilo que experienciam tende a prevalecer, e os jogadores optam pelos games cujas imagens os deixam seduzidos e cujo encanto lhes permite ser voluntariamente capturados para se livrar, ao menos por um tempo, do peso da existência fragmentária e caótica que vivenciam diariamente. Assim, nos games, parece caber o que Adorno afirmou sobre a música na indústria cultural: “Sensualidade, subjetividade e profanação, velhos antagonistas da alienação reificante, agora sucumbem a ela”.²²

O prazer experimentado nos games aumenta a intensidade com o que o jogador deixa suas sensações e seus sentimentos serem capturados. A captura do sensível, então, surge não como experiência catártica para enaltecer a aptidão ou capacidade humana para o jogo inventivo e criativo, e sim de maneira reificada, coisificando essas sensações no objeto videogame: sensualidade, subjetividade e profanação são experimentadas no espaço digital, ali é seu lugar, ali são prazerosas. E só ali. Games usualmente aparecem como escape da vida cotidiana não necessariamente para que se possa refletir sobre ela, mas para que ela possa ser esquecida por alguns poucos instantes. Mesmo quando os jogadores experienciam um mundo ficcional revolucionário, de rebeldia contra o *status quo*, imersos por meio de seu avatar na simulação, a

¹⁹ Ibidem, p. 8.

²⁰ Ibidem, p. 13.

²¹ No texto citado, Adorno propõe a oposição entre ‘a música séria’ e a ‘música ligeira’ — ou ‘música leve’ —, em que esta última representa o que aqui estou chamando de ‘música da indústria cultural’.

²² ADORNO, Sobre o caráter fetichista na música e a regressão da audição, [1938] 2020, p. 58.

experiência é de certa maneira esvaziada. A certeza do faz de conta que justifica a encenação da crença e o estado de dupla consciência faz com que aquilo que acontece no jogo permaneça dentro do jogo.

No já mencionado *Watch Dogs: Legion*, game de ação e aventura em mundo aberto desenvolvido pela Ubisoft Toronto, distribuído pela gigante francesa Ubisoft e lançado em 2020, o jogador se depara, como dito, com uma Londres distópica em que a empresa paramilitar privada Albion assume o controle da cidade para ‘garantir a segurança dos cidadãos’. Diante do estado de sítio opressivo instaurado, o grupo hacker DedSec, cujos membros são controlados pelo jogador, quer derrotar a Albion e reconquistar a liberdade para os londrinos. Ao mesmo tempo, o grupo pretende impedir a companhia mercenária de se espalhar pelo restante da Inglaterra e aumentar ainda mais os tentáculos de sua tirania agressiva. O traço mais inovador desse game é que, no mundo aberto em que a aventura é experimentada, há uma quantidade imensa de NPCs, e quase todos — salvo alguns personagens essenciais para a trama, como o líder da Albion, Nigel Cass — são recrutáveis. No meu grupo de revolucionários, por exemplo, havia um especialista em drones, um advogado, uma arquiteta, uma operária da construção civil, um agente secreto, um assassino de aluguel e até mesmo um membro do baixo escalão da Albion, dentre outros.

Via de regra, o fato de o jogador, controlando um de seus agentes, poder pichar um mural com uma propaganda crítica contra o Estado policalesco instaurado naquela distopia, em um cruzamento importante da cidade digital, pode não ser nada além de um simples escape divertido. Na Londres ficcional, o personagem age como um indivíduo subversivo, mas, mesmo no estado de consciência dual, essa pulsão revolucionária não parece vazar espontaneamente para o mundo real e cotidiano. Por mais que o tema seja a subversão, trata-se de uma subversão controlada, e não um agenciamento real: o jogador não necessariamente se torna mais atento à violência institucional do mundo real, afinal agir contra ela tem consequências bem mais reais do que simplesmente ‘carregar um jogo salvo’ se seu personagem no game for morto ou preso. No estado de consciência dual, o jogador entende que ele é subversivo *no faz de conta*. Assim, antes de funcionarem como uma experiência viva e com base na qual o indivíduo possa refletir sobre a sua realidade fora do mundo digital, fazendo-a titubear, profanando-a, os games podem funcionar como escape seguro e extremamente lucrativo para o capitalismo, permitindo a canalização dos impulsos revolucionários para o mundo digital. Com isso, os jogadores experimentam uma justiça em miragem, e talvez essa catarse possa ser o bastante para refrear impulsos vigorosos que poderiam explodir no mundo real.

As significações imaginárias operantes revolucionárias que parecem nascer ao longo do desenrolar do game são, como as instituições naturalizadas porventura simuladas, igualmente cristalizações. Trata-se, assim, de imaginários de natureza distinta: o do mundo digital é sólido, programado, limitado; o do mundo da vida cotidiana é fluido, magmático, cambiante. Por mais contra-hegemônicas que sejam ‘minhas’ ações na imersão lúdica do ambiente digital dos games, elas estão, em geral, restritas a ele. Portanto, a liberdade que experimento de agir sobre o espaço do mundo digital, rebelando-me contra as instituições existentes, não passam disso: um desfrute falseado de uma autonomia ilusória. Experimento a justiça sócio-espacial nas distopias dos videogames, feita por minhas próprias mãos que controlam o joystick ou por minhas não tão próprias mãos digitais que picham mensagens de retomada das ruas contra os perpetradores da injustiça institucionalizada, e faço isso no espaço digital porque extravasar minhas angústias na ficção digital é seguro e cativante, porque as consequências estão adstritas ao ambiente digital e realizar as ações é divertido. Além disso, é importante lembrar que esse escape tecnológico de gráficos e mecânicas de última geração — basta lembrar que *Watch Dogs: Legion* foi lançado há pouco mais de dois anos — só existe porque, na atual conjuntura da superindústria do imaginário, produzir esse game é lucrativo. Ironicamente, então, fazer um game que propõe uma crítica aos rumos que a sociedade capitalista tem tomado não só apazigua os ânimos como objeto de distração e diversão (novamente também com o sentido de ‘divergir’) mas também faz girar a engrenagem social do consumismo narcisista. Como experiência de prazer, tanto as provocações contidas nas imagens revolucionárias quanto as instituições sociais de um imaginário sócio-espacial alinhado ao que está socialmente instituído no mundo da vida podem cooperar apenas para, respectivamente, direcionar a energia revolucionária de quem joga e confirmar ideologicamente imagens e instituições naturalizadas. Games são um meio para a crítica social; como meio que são, precisam ser instrumentalmente aproveitados, não agem espontaneamente.

Além disso, mercadoria que são, jogos de videogame precisam apelar à satisfação de desejos de seus consumidores. Será que, em o fazendo — com relação à justiça social, por exemplo —, não servem como a cilada necessária para impedir a revolução no mundo da vida? A parte de mim que adora videogames e realmente olha com semblante enviesado para aqueles que querem apenas depredar meu hobby como se ele fosse a causa dos infortúnios do mundo nega veementemente esse argumento. Mas a parte de mim que entende que as experiências catárticas propostas pela indústria cultural permitem a experimentação de sensações sem que estas precisem ser efetivamente vivenciadas, garantindo um respiro diante da implacabilidade

da vida, pensa que a resposta positiva a essa pergunta é uma possibilidade bastante real. Não duvido do embotamento dos instintos pela voluntária captura de si no mundo digital da simulação, mas, justamente por se tratar de uma simulação e pelo fato de atualmente os games estarem tratando temas bastante sérios, habilitando o jogador a ter atitudes às vezes bastante marcantes para sua experiência pessoal, enxergo aí um enriquecimento crítico pessoal *a partir dos games*.

Recentemente, jogando uma das últimas missões secundárias ao final de *Watch Dogs: Legion*, intitulada “Parques e recuperação”, acabei comparecendo a um evento liderado pela organização FAPI — Frente de Ação Patriota Inglesa (ou, em inglês, EPAF — English Patriotic Action Front). Cheguei a ele em busca de um perigoso criminoso extremista e xenofóbico que tinha profundas ligações com a força policial inglesa. Era interesse desse indivíduo criar tumultos entre imigrantes, imputando a estes últimas tendências violentas e desordeiras, para, enfim, obter autorização governamental para fazer algo que ele e seu grupo já faziam, apenas não às claras: agredir e matar imigrantes. O tom da missão é bem sombrio — e ela não é uma exceção, pois há várias nesse mesmo sentido no game.

Já afetado pelo contexto e mesmo pelas falas de meu personagem e seus aliados — os quais não mediam palavras para condenar as ações execráveis desse grupo extremista —, cheguei à manifestação onde membros da FAPI se organizavam. Pouco antes de ingressar no território hostil da missão propriamente dita e eliminar os NPCs inimigos com minhas armas e equipamentos, reparei que havia um personagem não jogável segurando um cartaz logo à frente do acampamento e com o qual, graças à interface do jogo, eu vi que podia interagir. Acima da representação digital desse personagem figurante, havia o símbolo de um dos botões do controle que eu segurava fisicamente e a mensagem “Conversar”. Já tendo dominado a sintaxe do controle, eu sabia que bastava eu segurar o botão no controle e meu personagem iniciaria um diálogo programado com Tomasz, o NPC. Mas o que mais chamou minha atenção e levou à interação com o personagem não foi a interface visual me mostrando a opção de apertar um comando, e sim o que estava escrito no cartaz que ele segurava: “*Britain for Britons*”.

Não bastasse o texto xenofóbico escrito, ao interagir com o NPC, reparei como seu discurso foi ainda mais preconceituoso. Aquele personagem não jogável não era um inimigo ou ameaça armada contra o meu personagem. Ele não estava dentro do território hostil e não tinha em sua programação algo que o levasse a espontaneamente me atacar. Mesmo assim eu gratuitamente apertei os botões de ataque necessários em meu controle e agredi aquele boneco digital pelo fato de que o que ele dizia era asqueroso. Ora, ainda mais diante de todas as crises que

temos vivenciado no mundo, de todos os conflitos resultantes de migrações muitas vezes forçadas, soa-me absurdo alguém ter aquele tipo de fala, mesmo ali, no espaço ficcional digital. E acredito que mesmo os desenvolvedores concordariam comigo; apesar de terem criado a cena, a missão e as interações possíveis com os personagens do mundo do jogo, certamente fizeram-no de maneira satírica, ridicularizando o extremismo anti-imigrante europeu. Intuo isso porque, como eles colocaram aquele indivíduo do lado dos vilões da história, devem tê-lo feito porque não concordam com o que o personagem que eu havia acabado de agredir falava. Não à toa, o nome da conquista que se obtém no game ao finalizar essa missão é “Inglaterra para todos”.

Surge então mais uma pergunta: foi esse um escape? Creio que sim. Não sou uma pessoa agressiva e não pretendo me tornar uma apenas porque agi como agi no game. Esse pequeno ato digital foi uma experiência libertadora, mas o fato é que ela não serviu somente para aplacar um desejo de mudança: a meu ver, missões como essa, mesmo partindo de um game produzido por uma grande corporação como a Ubisoft, serviu como exercício crítico. Não acho que a minha ‘conclusão’ de agredir o xenófobo seja a correta, mas tê-lo feito naquele contexto pode ter me mostrado um pouco mais daquilo em que acredito. Pode não ter incutido novas significações operantes em meu imaginário, mas reforcei valores em que creio e reforcei também críticas a instituições sociais que eu já nutria. Há uma força latente nos games de provocar a crítica, mesmo que essa crítica não advenha diretamente dos jogos de videogame; talvez seja necessário um empurrão externo — razão pela qual eu insisto mais uma vez na crença de que os jogos de videogame podem ser meios para a crítica social, constituindo fonte para a experiência da vida cotidiana, ordem da qual emana e sobre a qual age o imaginário sócio-espacial. Como afirma Murray:

Talvez as forças sociais e econômicas nunca consigam levar a atual indústria de entretenimento para além dos lucrativos jogos do tipo “fogo neles!”, dos quebra-cabeças e labirintos. Mas nada impede que desenvolvedores mais sofisticados produzam histórias com mais ressonância dramática e densidade humana, histórias que, ao contrário dos táteis²³ de Huxley, signifiquem algo...²⁴

²³ Os táteis — ou *feely* — são máquinas do mundo ficcional da obra *Brave New World* (*Admirável Mundo Novo*), de Aldous Huxley, escrita em 1932. Esses equipamentos, que surgem em substituição aos livros, banidos naquele universo, emulam sensações físicas, ativando estímulos eróticos em quem os utiliza, causando extremo espanto ao protagonista, porque reduz “os lábios de todos os indivíduos na audiência a meras ‘zonas erógenas faciais’ a serem estimuladas por meios galvânicos, como se fossem lâmpadas elétricas a serem acesas” (MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p.34). Nesse sentido, há uma captura completa do sensível, e as sensações são impostas como pulsos elétricos, não como instigações poéticas ao sentir. O indivíduo, alvo dos estímulos, deixa de ser um ser afetivo e torna-se apenas outra peça no processo técnico e fisiológico.

²⁴ MURRAY, *Hamlet no holodeck*, [1997] 2003, p. 64.

Será que a proposta de Gonzalo Frasca de jogos contra-hegemônicos faz mesmo sentido? Parece-me que, de algum modo, os games, mesmo esses ‘alternativos’, podem ser capturados pelo modo de produção capitalista e por todos os discursos, instituições e aparelhos que o sustentam... Talvez os games não devam ser vistos como um fim em si mesmo; seu poder provocador depende de reconhecermos que eles são representações a partir das quais podemos refletir, encarando o que está ali representado sob a lente da teoria crítica. Até porque, como lembra Woodcock, na disputa pela construção de uma noção de identidade gamer, a esquerda perdeu, e a campanha de perseguição GamerGate, que teve, entre outras, Anita Sarkeesian como alvo, é exemplo de como o extremismo direitista é fácil de ser encontrado no grande grupo composto pelos jogadores de videogames.²⁵ Isso é ainda mais marcante no que diz respeito ao ambiente de jogos on-line, indo muito longe da catarse ética que Richard Bartle esperava ajudar a construir.

Despidos das costumeiras restrições sociais, os jogadores dizem coisas que pensariam duas vezes antes de dizer em outros ambientes. A ascensão da Alt-Right forneceu uma oportunidade para esse tipo de toxidade escapar dos ambientes dos jogos, espalhando-se na sociedade. Referindo-se às suas criações, Richard Bartle disse que esperava que “parte da cultura proveniente dos jogos afetasse o mundo real”, mas esse não era, certamente, o tipo de exemplo que ele tinha em mente.²⁶

Ademais, será que o consumidor de games, tendo em vista quão complexo é, ainda hoje, participar diretamente da produção de um game (mesmo diante de alternativas como os altamente criativos *Little Big Planet* e *Dreams*, por exemplo, que têm, em suas mecânicas, modelos comportamentais e objetos digitais que podem ser manipulados pelos jogadores para criar seus próprios games dentro dos games), não é apenas um consumidor que recebe o produto? Se o jogador não for mais do que mero consumidor, seria possível dirigir-lhe a mesma observação que Adorno propõe para os consumidores de canções de sucesso: “Ao seu alcance está apenas aquilo que lhe é completamente alheio, e alheio lhe é completamente, como que separado pelo espesso véu da consciência massificada, aquilo que procura falar pelos emudecidos”.²⁷

²⁵ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, pp. 245 et. seq.

²⁶ *Ibidem*, p. 250. A seguinte fala de Bartle transcrita por Woodcock é bastante esclarecedora quanto às suas intenções iniciais: “A ética *hacker* original era: você pode fazer o que quiser, desde que não machuque ninguém. Isso alimentou os jogos e se expandiu para o exterior. Quanto mais jogos você joga, mais você tem senso de coisas como injustiça, se você joga um jogo injusto, ele não é divertido, não é um jogo bom. Eu acho que torna você mais resistente aos exemplos de injustiças do mundo real. Você pode começar a pensar: por que as pessoas homossexuais não podem [se] casar? Por que diabos isso não me afeta?” (WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 249).

²⁷ ADORNO, Sobre o caráter fetichista na música e a regressão da audição, [1938] 2020, p. 66.

Talvez seja demais esperar que a produção dos games seja apropriada pela sociedade a tal ponto que eles se tornem ferramentas facilmente manipuláveis para que sejam criados sistemas de jogabilidade marcados por críticas instigadoras de sonhos diurnos contra o existente ruim ou fomentadoras do exercício do imaginário radical. Nascidos sob o jugo da superindústria do imaginário e da cultura da convergência, talvez os games possam ter se naturalizado como objetos midiáticos que são produzidos por outros, cabendo aos jogadores apenas a postura de consumidores desses bens. Certamente, jogos de videogame dotados de crítica podem ser encontrados entre muitos blockbusters, como é o caso da série *Fallout*, cujos games retratam o mundo que resta após um apocalipse nuclear causado pelo abuso do uso da energia nuclear e da exploração acentuada dos recursos naturais por uma sociedade hiperconsumista. Mas mesmo esses games podem aparecer como apenas outra história para ser consumida, sendo mais fácil apenas ceder à captura do sensível e se livrar de preocupações com o mundo da vida por alguns instantes. Até porque um dos maiores confortos na vida sob o capitalismo é aderir ao modelo de vida contraditório, repleto de promessas vazias e desigualdades visíveis ou invisibilizadas, ainda que subsista um fio crítico ao fundo. Talvez o que Adorno escreve sobre a música possa ser analogamente aplicado aos jogos de videogame.

Se de fato os indivíduos de hoje já não pertencem a si mesmos, então isso significa que eles já não são mais “influenciados”. Os polos opostos da produção e do consumo cada vez mais subordinam-se mutuamente do modo mais estrito; só não são reciprocamente dependentes quando isolados. Por isso sua mediação de modo algum escapa à conjectura teórica. Basta lembrar quanto excesso de sofrimento é poupado àquele que não se excede em pensamentos, o quão adequado à realidade é aquele que a confirma como adequada, e com que facilidade o poder de integração se oferece aos que se integram facilmente — e então a correspondência entre a consciência do ouvinte [ou consciência do jogador] e a música fetichizada [ou o game] permanecerá compreensível, mesmo que a primeira não se deixe reduzir claramente à segunda.²⁸

Porém, seria esse traço uma fatalidade inexorável dos games, a de sucumbir ao ciclo de um consumismo desenfreado e gerar produtos sempre incapazes de promover a crítica, somente reproduzindo imaginários sócio-espaciais e contribuindo para a autonomização de instituições? Penso que não. Com o avanço da técnica e as transformações na sociedade, games passam a tratar de temas complexos de maneira cada vez mais vívida e imersiva, convidando os jogadores a lidarem com certas instituições e imagens sócio-espaciais. “Os jogos podem ser tanto uma fuga do trabalho, como uma forma potencial de experimentar e explorar uma alternativa para a

²⁸ Ibidem, pp. 78–79.

sociedade que temos agora”.²⁹ E isso necessariamente inclui o pensamento crítico acerca da produção do espaço.

Se a produção democrática do espaço precisa ser dialógica para corresponder ao exercício da autonomia, não é papel do arquiteto urbanista, agente externo que é, assumir o protagonismo sob o argumento de que os novos meios lhe permitem explorar formas capazes de enriquecer a experiência social — e a mesma ressalva vale para qualquer apoiador externo de um grupo sócio-espacial. A esses sujeitos externos cabe apenas o papel de assessores, limitados a enriquecer o diálogo dos agentes diretamente envolvidos *quando e se* solicitados.

Mais até do que a vaidade narcísica da autoria, pesa para o arquiteto urbanista o interesse numa justiça social idealizada, que extrapola os limites da utopia possível de que fala Bloch porque é por vezes sonhada com um romantismo cego desapegado das limitações materiais e das dificuldades de superar a naturalização de imaginários. O gozo experimentado por fazer valer a (sua) justiça social (ideal) talvez seja o insumo espiritual do seu agir no mundo. Como intenção, é verdadeiramente louvável, mas é preciso estar consciente dos limites de sua atuação. Quando toma para si a incumbência de provocar ou (involuntariamente até) conduzir o debate político e a produção do espaço, repreenhe toda pulsão autônoma dos grupos sócio-espaciais, mesmo porque a instituição arquiteto urbanista é permeada por valorizações simbólicas que conferem ao profissional técnico o status de receptáculo do saber sobre o espaço. Se os games surgirem como uma interface possível, um meio facilmente apropriável e convidativo porque lúdico, talvez arquitetos e urbanistas possam começar a se envolver mais com o seu desenvolvimento e, melhor ainda, com o desenvolvimento de ferramentas de desenvolvimento de games, a fim de aplicar o seu conhecimento especializado não em projetos de natureza heterônoma, mas na criação de ferramentas fomentadoras da crítica sobre a produção da sociedade e de seu espaço.

Nessa linha, o conhecimento específico de arquitetos e urbanistas pode surgir no game design não com o intuito de modelar cidades digitais realistas, a fim de que se obtenham produtos finais mais aprimorados ou divertidos. Nem mesmo surgiria nessa seara para fazer dos games algo que ‘proponha ensinar a autonomia pelo meio digital’, o que seria um contrassenso, vez que autonomia precisa ser construída internamente, não proposta de fora para dentro. Se, porém, os jogos de videogame forem tomados como um meio a mais para que a sociedade enxergue a si mesma e, em o fazendo, possa criticar suas instituições e a sua manifestação em espaço social, derrubando a naturalização ideológica de certas imagens, então o conhecimento

²⁹ WOODCOCK, *Marx no fliperama*, [2019] 2020, p. 258.

dos arquitetos e urbanistas poderá fazer uso dessa mídia transmidiática para contribuir nos processos de produção do espaço. Com isso, mesmo games *triple-A mainstream* poderiam servir de meio para promover uma captura do sensível diferente: uma captura do sensível que não se deixa levar pelo digital, mas que, através do digital, recaptura a realidade material da produção do espaço e da sociedade mediante a sua crítica a partir do que é representado no ambiente simulado. Nesse sentido, a abordagem da arquitetura narrativa levantada como hipótese por Jenkins, Gonçalves e Nesteriuk pode ser um método ideal para que a arquitetura e o urbanismo se conectem ao game design, num cruzamento cujo objetivo seria estabelecer ferramentas de manipulação do espaço digital, da narrativa, das mecânicas e da jogabilidade como um todo para desenvolver games em que a conexão entre a modelagem digital e o imaginário sócio-espacial seja tornada mais clara e os games funcionem como um canal para a problematização do social.

Dessa maneira, talvez seja, de fato, possível fazer dos games uma ferramenta da crítica, como propõe Frasca.³⁰ Esse teórico, em seu estudo, propõe uma aproximação entre as teses de Paulo Freire — pedagogia do oprimido —, de Augusto Boal — teatro do oprimido, particularmente da técnica do Teatro Fórum³¹ — e do game design para postular a criação dos videogames do oprimido. Para esse pensador, o ambiente digital das simulações é extremamente propenso ao exercício típico do Teatro Fórum, cujo objetivo principal não era “produzir performances belas ou divertidas, mas promover discussões críticas entre os participantes”. Assim, a seu ver, o que se passa numa sessão de Teatro Fórum não é, como nos teatros usuais, uma encenação que representa algo, mas uma “simulação de como a situação ocorreria, dependendo de muitos fatores”.³² Os games, então, surgem como a possibilidade de criar esses modelos de situações para fins de exercício crítico. Talvez outra ‘vítima’ do romantismo revolucionário aos moldes de Bloch, Frasca afirma:

Eu pessoalmente acredito que, ao aumentar a conscientização crítica entre os cidadãos, a sociedade pode realmente mudar. Não há como alcançar esse processo sem o trabalho conjunto de educadores, políticos e artistas. [...] Nem o “Teatro do Oprimido” nem meus “Videogames do Oprimido” podem mudar a sociedade por si mesmos. Como Brecht acreditava, a arte só pode contribuir para a mudança social, mas não

³⁰ FRASCA, *Videogames of the oppressed*, 2001, p. 55.

³¹ “O Teatro Fórum evoluiu a partir de uma antiga técnica boaliana conhecida como *dramaturgia simultânea*, em que espectadores sugerem diferentes ações a serem performadas por atores a fim de solucionar um problema particular que estaria sendo encenado. Nessa técnica, espectadores permaneciam fora do palco e participavam vocalizando suas opiniões aos atores. Certa vez, uma mulher, que estava muito chateada com a situação descrita pela peça, não estava satisfeita com as soluções propostas e pediu permissão para entrar no palco e encenar ela mesma a solução que previra. Essa anedota criou as bases para as mecânicas do Teatro Fórum” (FRASCA, *Videogames of the oppressed*, 2001, p. 64).

³² FRASCA, *Videogames of the oppressed*, 2001, pp. 65, 67.

pode ser o principal fator que impulsiona a mudança. Portanto, minha abordagem não deve ser vista como uma tentativa de mudar a sociedade, mas sim como uma tentativa de contribuir para fomentar as condições que possam ajudar na mudança social.³³

Sendo eu mesmo outro indivíduo afetado pelo romantismo revolucionário e pelo otimismo possível-real blochiano, vejo-me obrigado a concordar com Frasca. Na verdade, Grame Kirkpatrick, — para quem os jogos de videogame são ambivalentes, pois, ao mesmo tempo que instigam a criatividade, podem gerar novos tipos de dependência, manipulação e controle social —³⁴ enxerga nos jogos de videogame ou, mais especificamente, no *ato de jogar um game* o potencial de romper com os processos ideológicos conservadores contemporâneos. A seu ver, jogar permite criticar o real porque significa atuar de maneira criativa e imprevisível, razão pela qual a atividade é dotada de “potencial disruptivo e corrosivo”.³⁵ Discutir o imaginário nos games pode não provocar a mudança social, mas ao menos pode ajudar a criar as condições para que ela ocorra. As imagens propostas nos games, sua jogabilidade e os meios de aproximação dos produtos e do processo de produção dessa mídia transmidiática podem incutir significados de transformação social, porque a sociedade não é limitada por aquilo que ela já tenha instituído, inclusive seus códigos e suas formas de representação.

Uma coisa é dizer que não podemos escolher uma linguagem em uma liberdade absoluta, e que cada linguagem se apodera do que “deve ser dito”. Outra coisa é acreditar que somos fatalmente dominados pela linguagem e que só podemos dizer o que ela nos leva a dizer. Não podemos jamais sair da linguagem, mas nossa mobilidade na linguagem não tem limites e nos permite tudo questionar, inclusive a própria linguagem e nossa relação com ela. O mesmo ocorre em relação ao simbolismo institucional — exceto evidentemente que o grau de complexidade é neste caso incomparavelmente mais elevado. Nada do que pertence propriamente ao simbólico impõe fatalmente o domínio de um simbolismo autonomizado das instituições sobre a vida social; nada, no próprio simbolismo institucional, exclui seu uso lúcido pela sociedade [...]. Uma nova sociedade criará certamente um novo simbolismo institucional e o simbolismo institucional de uma sociedade autônoma terá pouca relação com o que conhecemos até aqui.³⁶

³³ Ibidem, p. 75.

³⁴ KIRKPATRICK, *Computer games and the social imaginary*, 2013, p. 21. Neste ponto, vale explicar que o aparente pessimismo da análise de Kirkpatrick não é gratuito. O sociólogo busca estudar como o perfil do jogador de jogos de videogame está relacionado ao imaginário social neoliberal. A seu ver, numa sociedade em que só resta aos indivíduos, como afirma a escritora e ativista política Barbara Ehrenreich, citada por Kirkpatrick, “sorrir ou morrer”, as qualidades próprias do gamer são bastante similares àquelas dos indivíduos com sucesso nessa organização societal. Afinal, jogadores de videogame são competitivos e propensos a tarefas repetitivas e intensas; cumprem a função de preencher o vazio da insegurança laboral e financeira com conquistas fúteis; e tornar-se bom num game é superar a fragmentação de si mesmo, mediante a validação da própria existência numa arena, ainda que digital e ficcional (KIRKPATRICK, *Computer games and the social imaginary*, 2013, pp. 24–27).

³⁵ Ibidem, p. 35.

³⁶ CASTORIADIS, *A instituição imaginária da sociedade*, [1975] 1982, p. 153.

Talvez os games possam nos ensinar a sentir “uma esperança sincera e despudorada diante de desafios tão intimidadores”, como sugeriu McGonigal.³⁷ Mas essa esperança não deve ser a ilusão de autoengano perdida, e sim o sonho diurno blochiano, capaz de nutrir a semente de uma imaginação radical socialmente partilhada, fazendo atuar o poder instituinte do imaginário sócio-espacial, dando vida a um novo mundo humano e social. Talvez, do encontro de um game desenvolvido para instigar o debate, em moldes semelhantes aos *videogames of the oppressed* de Gonzalo Frasca, com um público propenso a se deixar capturar pela experiência estética que ele mesmo ajuda a produzir e, daí, se aprofundar nessa discussão, os jogos de videogame se tornem fonte para o pensamento crítico sobre a sociedade e o seu espaço. Afinal, como lembra Bloch, “[a] inspiração como um todo, cada vez que gera uma obra, sempre procede do encontro entre sujeito e objeto, entre a tendência dele e a tendência objetiva da época, e ela é a centelha que acende essa concordância”.³⁸ Talvez a captura do sensível possa ser revertida em inspiração. Essa, porém, ainda é somente uma especulação. Mas uma especulação bastante otimista.

³⁷ MCGONIGAL, *A realidade em jogo*, [2011] 2012, p. 76.

³⁸ BLOCH, *O princípio esperança*, [1954] 2005, p. 125.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. Computer game studies, year one. *Game Studies: the international journal of computer game research*, v. 1, n. 1, 2001 [on-line].
- ADORNO, Theodor W. *Indústria cultural*. Trad. Vinicius Marques Pastorelli. São Paulo: Editora UNESP, 2020.
- ADORNO, Theodor W. Sobre o caráter fetichista na música e a regressão da audição [Über den Fetischcharakter in de Musik und die Regression des Hörens, 1938]. In: Theodor W. Adorno. *Indústria cultural*. São Paulo: Editora UNESP, 2020, pp. 53–101.
- ALAN Wake. Espoo: Remedy Entertainment, 2010. 1 jogo eletrônico.
- ALMEIDA, Nilma Figueiredo de. O imaginário na psicologia analítica de C. G. Jung. In: Nyrma Souza Nunes de Azevedo; Reuber Gerbassi Scofano (eds.). *Introdução aos pensadores do imaginário*. Campinas, SP: Alínea, 2008, posição 687–1046. [e-book kindle]
- ALVARENGA, André Lima de. *Grand Theft Auto: representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame*. Dissertação de Mestrado. Or. Roberto Lobato Corrêa. Programa de Pós-Graduação em Geografia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007.
- ALVARES, Claude. Ciência [1992]. In: Wolfgang Sachs (ed.). *Dicionário do desenvolvimento: guia para o conhecimento como poder*. Trad. Vera Lúcia M. Joscelyne; Susana de Gyalokay; Jaime A. Clasen. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000, pp. 40–58.
- ALVARES, Claude. Science [1992]. In: Wolfgang Sachs (ed.). *The development dictionary: a guide to knowledge as power*. 2010, pp. 243–259.
- AMERICA'S Army. United States Army, 2002. 1 jogo eletrônico.
- ANGRY Birds. Espoo: Rovio Entertainment, 2009. 1 jogo eletrônico.
- ANIMAL Crossing: New Horizons. Kyoto: Nintendo, 2020. 1 jogo eletrônico.
- ARANTES, Pedro Fiori. *Arquitetura na era digital-financeira: desenho, canteiro e renda da forma*. São Paulo: Editora 34, 2012.
- ARAVENA, Alejandro. Minha filosofia arquitetural? Inclua a comunidade no processo. *TED Talks*, 6 nov. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=o0I0Poe3qlg>>. Acesso em: 5 abr. 2015. 15:53 min. [vídeo no YouTube]
- ARAVENA, Alejandro; IACOBELLI, Andrés (eds.). *Elemental: manual de vivienda incremental y diseño participativo / Elemental: incremental housing and participatory design manual*. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2012.
- ASSASSIN'S Creed II. Montreal: Ubisoft Montreal, 2009. 1 jogo eletrônico.
- ASSASSIN'S Creed: Syndicate. Quebec City: Ubisoft Quebec, 2015. 1 jogo eletrônico.
- ASSASSIN'S Creed: Unity. Montreal: Ubisoft Montreal, 2014. 1 jogo eletrônico.

AZEVEDO, Nyrma Souza Nunes de. Cornelius Castoriadis: imaginário e autonomia. In: Nyrma Souza Nunes de Azevedo; Reuber Gerbassi Scofano (eds.). *Introdução aos pensadores do imaginário*. Campinas, SP: Alínea, 2008, posição 1521–1755. [e-book kindle]

AZEVEDO, Nyrma Souza Nunes de; Scofano, Reuber Gerbassi (eds.). *Introdução aos pensadores do imaginário*. Campinas, SP: Alínea, 2008. [e-book kindle]

BACZKO, Bronislaw. Imaginação social [L'imaginaire social, 1984]. Trad. Manuel Villaverde Cabral. In: *Enciclopédia Einaudi: Anthropos-Homem*. Volume 5. Lisboa: Imprensa Nacional — Casa da Moeda, 1985, pp. 296–332.

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch. *Marxismo e filosofia da linguagem* [*Marksizm i filosofija jazyka*]. Trad. Michel Lahud; Yara Frateschi Vieira; Lúcia Teixeira Wisnik; Carlos Henrique D. Chagas Cruz. São Paulo: Hucitec, [1929] 2006.

BALTAZAR, Ana Paula. *Cyberarchitecture: the virtualisation of architecture beyond representation towards interactivity*. Unpublished PhD thesis, London: The Bartlett School of Architecture, University College London, 2009.

BALTAZAR, Ana Paula. Além da representação [2012]. In: Silke Kapp; Ana Paula Baltazar (eds.). *Moradia e outras margens*. Belo Horizonte: mom, 2021, v.1, pp. 249–262.

BATMAN: Arkham City. London: Rocksteady Studios, 2011. 1 jogo eletrônico.

BATTLEFIELD V. Stockholm: Dice; Electronic Arts, 2018. 1 jogo eletrônico.

BAYONETTA. Osaka: Platinum Games, 2009. 1 jogo eletrônico.

BAYONETTA 2. Osaka: Platinum Games, 2014. 1 jogo eletrônico.

BAYONETTA 3. Osaka: Platinum Games, 2022. 1 jogo eletrônico.

BERKA, Camila. O impacto de *Animal Crossing: New Horizons* (Switch) na quarentena. *Nintendo Blast*. Publicado em 03 mar. 2021. Disponível em: <<https://www.nintendoblast.com.br/2021/03/impacto-animal-crossing-new-horizons-quarentena-discussao.html>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

BERMAN, Rick; PILLER, Michael; TAYLOR, Jeri. *Star Trek: Voyager*. [série de televisão]. EUA: Paramount Network Television, 1995.

BEYOND: Two Souls. Paris: Quantic Dream, 2013. 1 jogo eletrônico.

BLACK, Shane. *Iron Man 3*. 131 min. EUA, 2013.

BLOCH, Ernst. *O princípio esperança* [*Das Prinzip Hoffnung*]. Trad. Nélio Schneider. Rio de Janeiro: Editora UERJ, [1954] 2005, v.1.

BOGOST, Ian. *How to do things with videogames*. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2011.

BOMFIM, Alexandre Mesquita Silva. *A arquitetura de uma constelação: os arquitetos-estrela e a arquitetura como fenômeno sógnico e social*. Monografia de Graduação. Or. Rita de Cássia Lucena Velloso. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, 2016.

BOMFIM, Alexandre Mesquita Silva. A arquitetura de uma constelação. *Cadernos de Arquitetura e Urbanismo*, v. 24, n. 34, 1º sem. 2017, pp. 286-324.

BOMFIM, Alexandre Mesquita Silva. *Em busca do imaginário espacial: uma articulação entre Castoriadis e Lefebvre*. Dissertação de Mestrado. Or. Silke Kapp. Belo Horizonte: Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Minas Gerais, 2017.

BOURDIEU, Pierre. The forms of capital. 1986. Disponível em: <<https://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/fr/bourdieu-forms-capital.htm>>. Acesso em: 14 jun. 2023.

BOURDIEU, Pierre; CHAMBOREDON, Jean-Claude; PASSERON, Jean-Claude. *Ofício de sociólogo: metodologia da pesquisa na sociologia [Le métier de sociologue]*. Trad. Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis: Vozes, [1968] 2007.

BUCCI, Eugênio. A superindústria do imaginário: como o capital transformou o olhar em trabalho e se apropriou de tudo que é visível. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.

BURGER, Neil. *Divergent*. 140 min. EUA, 2014.

BURNOUT Paradise. Guildford: Criterion Games; Electronic Arts, 2008. 1 jogo eletrônico.

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem [Les jeux et les hommes: le masque et le vertige]. Trad. Maria Ferreira. Petrópolis, RJ: Vozes, [1958] 2017.

CALL of Duty: Mobile. Shenzhen: TiMi Studio Group; Tencent; Activision, 2019. 1 jogo eletrônico.

CALL of Duty: World at War. Santa Monica: Treyarch; Activision, 2008. 1 jogo eletrônico.

CALL of Duty 4: Modern Warfare. Woodland Hills: Infinity Ward; Activision, 2007.

CANDY Crush Saga. Stockholm; London: King Digital Entertainment, 2012. 1 jogo eletrônico.

CARVALHO, Edézio Teixeira de. *Geologia urbana para todos: uma visão de Belo Horizonte*. Belo Horizonte: s.n., [1999] 2001.

CASSIDY, Ruth. Debunking the myth that Lara Croft's design was the result of a bug. *The Gamer*. Publicado em 22 de fevereiro [on-line]. 2021. Disponível em: <<https://www.thegamer.com/tomb-raider-lara-croft-design-bug-myth-2/>>. Acesso em: 09 abr. 2021.

CASTORIADIS, Cornelius. *A instituição imaginária da sociedade*. Trad. Guy Reynaud. Rio de Janeiro: Paz e Terra, [1975] 1982.

CASTORIADIS, Cornelius. *L'institution imaginaire de la société*. Paris: Editions du Seuil, 1975.

CASTORIADIS, Cornelius. *Socialismo ou barbárie: o conteúdo do socialismo* [Le contenu du socialisme]. Trad. Milton Meira do Nascimento; Maria das Graças de Souza Nascimento. São Paulo: Brasiliense, [1979] 1983.

CASTORIADIS, Cornelius. Sobre o conteúdo do socialismo II [Sur le contenu du socialisme II, 1957]. In: Cornelius Castoriadis. *Socialismo ou barbárie: o conteúdo do socialismo*. Trad. Milton Meira do Nascimento; Maria das Graças de Souza Nascimento. São Paulo: Brasiliense, 1983, pp. 74–156.

CASTORIADIS, Cornelius. *As encruzilhadas do labirinto I* [Les carrefours du labyrinthe I]. Trad. Carmen Sylvia Guedes; Rosa Maria Boaventura. Rio de Janeiro: Paz e Terra, [1978] 1987.

CASTORIADIS, Cornelius. Antropogonia em Ésquilo e autocriação do homem em Sófocles. In: Cornelius Castoriadis. *Figuras do pensável: as encruzilhadas do labirinto VI* [Figures du pensable: les carrefours du labyrinthe]. Trad. Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, [1999] 2004, pp. 17–46.

CASTORIADIS, Cornelius; COHN-BENDIT, Daniel. *Da ecologia à autonomia* [De l'écologie à l'autonomie]. Trad. Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo: Brasiliense, 1981.

CASTRONOVA, Edward. On virtual economies. *Game Studies: the international journal of computer game research*, v. 3, n. 2, 2003 [on-line].

CEOS do Reino Unido ganham mais em dias do que horistas por ano. *Money Times*. Publicado em 10 de janeiro de 2010 [on-line]. Disponível em: <<https://www.moneytimes.com.br/ceos-do-reino-unido-ganham-mais-em-dias-do-que-horistas-por-ano/>>. Acesso em: 12 abr. 2021.

CHAUÍ, Marilena de Souza. *O que é ideologia*. São Paulo: Brasiliense, [1980] 1982.

CHINA impõe limite de 90 minutos por dia para jovens jogarem videogame. *Veja*. Publicado em 07 de novembro de 2019 [on-line]. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/mundo/china-impoe-limite-de-90-minutos-por-dia-para-jovens-jogarem-videogame/>>. Acesso em: 12 abr. 2021.

CITIES: Skylines. Tampere: Colossal Order, Paradox Interactive, 2015. 1 jogo eletrônico.

CLASTRES, Pierre. A sociedade contra o Estado: pesquisas de antropologia política [La société contre l'État: recherches d'anthropologie politique]. Trad. Theo Santiago. São Paulo: Cosac & Naify, [1974] 2003.

CLAVURIER, Vincent. Real, simbólico, imaginário: da referência ao nó [Réel, symbolique, imaginaire: du repère au nœud]. Trad. Elisa dos Mares Guia-Menendez. *Estudos de Psicanálise*, n. 39, [2010] 2013, pp. 125–136.

COATES, Nigel. *Narrative architecture*. Chichester, UK: John Wiley & Sons, 2012.

COUNTER Strike: Global Offensive. Bellevue: Valve; Hidden Path Entertainment, 2012. 1 jogo eletrônico.

CRUZ JR., Adilson Assis; GRILLO, Antônio Carlos Dutra. Arquitetura líquida. In: *Anais do 1º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo*, Rio de Janeiro, 29 nov. a 3 dez. 2010. Disponível em:

<<https://www.anparq.org.br/dvd-enanparq/simposios/186/186-832-1-SP.pdf>>. Acesso em: 28 jun. 2023.

CURTIS, David Ames. Foreword. In: Cornelius Castoriadis. *Political and social writings: volume 1, 1946–1955: from the critic of bureaucracy to the positive content of socialism*. Trad. David Ames Curtis. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, pp. vii–xx, 1988.

CURTIS, David Ames. Cornelius Castoriadis: an obituary. *Salmagundi*, n. 118/119, 1998, pp. 52–61.

DEAD Space. Redwood City: EA Redwood Shores, Visceral Games, 2008. 1 jogo eletrônico.

DEPOIS de 15 anos, videogames deixam de ser proibidos na China. *Canaltech*. Publicado em 27 de julho de 2015 [on-line]. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/depois-de-15-anos-videogames-deixam-de-ser-proibidos-na-china-45941/>>. Acesso em: 12 abr. 2021.

DETROIT: Become Human. Paris: Quantic Dream, 2018. 1 jogo eletrônico.

DIABLO III. Irvine: Blizzard Entertainment, 2012. 1 jogo eletrônico.

DICK, Phillip K. *Androides sonham com ovelhas elétricas? [Do androids dream of electric sheep?]*. Trad. Ronaldo Bressane. São Paulo: Aleph, [1968] 2015. [e-book kindle]

DOOM. Richardson: id Software, 1993. 1 jogo eletrônico.

DOSSE, François. *Castoriadis: una vida [Castoriadis. Une vie]*. Trad. Horacio Pons. Buenos Aires: El cuenco de plata, [2014] 2018.

DOUBLE Dragon. Tokyo: Technōs Japan; Taito, 1987. 1 jogo eletrônico.

DREAMS. Guildford: Media Molecule, 2020. 1 jogo eletrônico.

DURAND, Gilbert. As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral [Les structures anthropologiques de l’imaginaire]. Trad. Hélder Godinho. São Paulo : WMF Martins Fontes, [1960] 2012.

ENDURO. Santa Monica: Activision, 1983. 1 jogo eletrônico.

ENGELS, Friedrich. A situação da classe trabalhadora na Inglaterra: segundo observações do autor e fontes autênticas [Die Lage der Arbeitenden Klasse in England]. Trad. B. A. Schumann. São Paulo: Boitempo, [1845] 2010.

FEENBERG, Andrew. Ten paradoxes of technology. *Techné*, v. 14, n. 1, 2010, pp. 3–15.

FERRO, Sérgio. Michelangelo: arquiteto e escultor da Capela dos Médici [Michel-Ange, architecte et sculpteur de la Chapelle Médicis]. Trad. Andréa Stahel M. da Silva. São Paulo: WMF Martins Fontes, [2002] 2016.

FERRO, Sérgio. *Construção do desenho clássico*. Belo Horizonte: MOM, 2021.

FIFA International Soccer. Vancouver: EA Vancouver, 1993. 1 jogo eletrônico.

FINAL Fight. Osaka: Capcom, 1989. 1 jogo eletrônico.

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. *Values at play: valores em jogos digitais [Values at play]*. Trad. Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, [2014] 2016.

FORD, John. *The man who shot Liberty Vance*. 123 min. EUA, 1962.

FOSTER, Hal. *O complexo arte-arquitetura [The art-architecture complex]*. Trad. Célia Euvaldo. São Paulo: Cosac Naify, [2011] 2015.

FRAGOSO, Suely. Perspectivas: uma confrontação entre as representações perspectivadas, o conhecimento científico acerca do espaço e a percepção espacial cotidiana. *Galáxia*, n. 6, out. 2003, pp. 105–119.

FRAGOSO, Suely. Reflexões sobre a convergência midiática. *Líbero*, v. VIII, n. 15–16, 2006, pp. 17–21.

FRAGOSO, Suely. Imersão em games: da suspensão de descrença à encenação de crença. In: *Anais do XXII Encontro Anual da COMPÓS*, Salvador, Universidade Federal da Bahia, 2013. Disponível em: < <https://proceedings.science/compos/compos-2013/trabalhos/imersao-em-games-da-suspensao-de-descrenca-a-encenacao-de-crenca?lang=pt-br> >. Acesso em: 28 jun. 2023.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana; FREITAS, Fabiana. Imagens de mundos de jogo e práticas espaciais. *Significação*, v. 48, n. 55, 2021, pp. 250–272.

FRASCA, Gonzalo. *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Thesis — Master of Information Design and Technology. Or. Janet Horowitz Murray. School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology, Atlanta, 2001.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus narrative: introduction to ludology. In: Mark J. P. Wolf; Bernard Perron (eds.). *The video game theory reader*. London, New York: Routledge, 2003, pp. 221–234.

FRASCA, Gonzalo. *Play the message: play, game and videogame rhetoric*. PhD Dissertation. Or. Espen Aarseth. Copenhagen: Center for Computer Games Research, IT University of Copenhagen, 2007.

FULLER, Simon. American Idol. [série de televisão]. EUA: Fox, 2002.

GAMERANX. How a free open world game made \$1 billion dollars in record time. Publicado em 8 de abril de 2021 [on-line]. 12:01 min. Disponível em: <<https://youtu.be/01lxCsqwqcE>>. Acesso em: 12 abr. 2021.

GASI, Flávia Tavares. A poética imaginária do videogame: as passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais. Dissertação de Mestrado. Or. Lúcia Clemente Isaltina Leão. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2011.

GASI, Flávia Tavares. *Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar: o videogame como agenciador de devaneios poéticos*. Tese de Doutorado. Or. Lúcia Clemente

Isaltina Leão. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2016.

GENSHIN Impact. Shanghai: miHoYo, 2020. 1 jogo eletrônico.

GHIRARDO, Diane. *Arquitetura contemporânea: uma história concisa [Architecture after modernism]*. Trad. Maria Beatriz de Medina. São Paulo: Martins Fontes, [1966] 2002.

GOD of War. Los Angeles: Santa Monica Studio, 2005. 1 jogo eletrônico.

GOD of War 2. Los Angeles: Santa Monica Studio, 2007. 1 jogo eletrônico.

GOD of War 3. Los Angeles: Santa Monica Studio, 2010. 1 jogo eletrônico.

GOD of War. Los Angeles: Santa Monica Studio, 2018. 1 jogo eletrônico.

GOD of War: Ragnarok. Los Angeles: Santa Monica Studio, 2022. 1 jogo eletrônico.

GONÇALVES, Diogo Augusto. *O level design nos videogames: a arquitetura como experiência*. Tese de Doutorado. Or. Sérgio Nesteriuk. Doutorado em Design, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2021.

GONÇALVES, Diogo Augusto; NESTERIUK, Sérgio. Level design em videogames: novas acepções de pesquisa. In: *Anais do 13º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*, Joinville, Univille, 2018, pp. 4948–4957.

GONÇALVES, Diogo Augusto; NESTERIUK, Sérgio. Arquitetura narrativa e a experiência do jogador. In: *Anais do 9º Congresso Internacional de Design da Informação e 9º Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação*, Belo Horizonte, 11–14 nov. 2019, pp. 1783–1790.

GRAND Theft Auto: San Andreas. Edinburgh: Rockstar North, 2004. 1 jogo eletrônico.

GRAND Theft Auto V. Edinburgh: Rockstar North, 2013. 1 jogo eletrônico.

GROHMANN, Rafael. Prefácio à edição brasileira. In: WOODCOCK, Jamie. *Marx no fliperama: videogames e luta de classes*. São Paulo: Autonomia Literária, 2020, pp. 7–15.

HAILA, Anne. Economic arguments: rent theory and property rights. In: Anne Haila. *Urban land rent: Singapore as a property state*. Chichester, West Sussex, UK: John Wiley & Sons, 2016 [e-book].

HARVEY, David. Do administrativismo ao empreendedorismo: a transformação da governança urbana no capitalismo tardio [1989]. In: David Harvey. *A produção capitalista do espaço*. Trad. Carlos Szlak. São Paulo: Annablume, 2005, pp. 163-190.

HARVEY, David. The theory of rent. In: David Harvey. *The limits of capital*. London, New York: Verso, [1982] 2006, pp. 330–372.

HARVEY, David. *Espaços de esperança [Spaces of hope]*. Trad. Adail Ubirajara Sobral; Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Loyola, [2000] 2013.

HATRED. Gliwice: Destructive Creations, 2015. 1 jogo eletrônico.

HEAVY Rain. Paris: Quantic Dream, 2010. 1 jogo eletrônico.

HORIZON: Zero Dawn. Amsterdam: Guerrilla Games, 2017. 1 jogo eletrônico.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor Ludwig Wiesengrund. O iluminismo como mistificação das massas [1947]. In: Jorge Mattos Brito de Almeida (ed.). *Indústria cultural e sociedade*. Trad. Juba Elisabeth Levy. São Paulo: Paz e Terra, 2009, pp. 5–44.

HOW Alexander Calder's mobiles challenged the traditional understanding of sculpture. High Museum of Art, 18 ago. 2021. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=YxUhc_2qmbQ&ab_channel=HighMuseum of Art](https://www.youtube.com/watch?v=YxUhc_2qmbQ&ab_channel=HighMuseumofArt)>. Acesso em: 2 jun. 2023. 3:00 min. [vídeo no YouTube]

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura [Homo ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel]. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, [1938] 2019.

JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture. In: Noah Wardrip-Fruin; Pat Harrigan (ed.). *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge, MA; London: The MIT Press, 2004, pp. 118–130.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência [Convergence culture]*. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, [2006] 2015. [e-book kindle]

JOHNSTON, Joe. *Captain America: the first avenger*. 124 min. EUA, Marvel Studios, 2011.

JOHNSTON, Joe; HUNT, Maurice. *The Pagemaster*. 75 min. EUA, 1994.

JUUL, Jesper. Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais [Half-real: video games between real rules and fictional worlds]. Trad. Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, [2005] 2019.

KAPP, Silke. *Canteiros da utopia*. Belo Horizonte: MOM, 2020.

KAPP, Silke. Grupos sócio-espaciais [2018]. In: Silke Kapp; Ana Paula Baltazar (eds.). *Moradia e outras margens*. Belo Horizonte: MOM, 2021, v.1, pp. 151–170.

KAPP, Silke; NOGUEIRA, Priscilla; BALTAZAR, Ana Paula. Arquiteto sempre tem conceito [2009]. In: Silke Kapp; Ana Paula Baltazar (eds.). *Moradia e outras margens*. Belo Horizonte: MOM, 2021, v.1, pp. 229–247.

KATAMARI Damacy. Tokyo: Namco Bandai, 2004. 1 jogo eletrônico.

KAWAHARA, Reki; ITO, Tomohiko. *Sword Art Online*. [série animada]. Japan: Tokyo MX, 2012.

KIRKPATRICK, Graeme. Controller, hand, screen: aesthetic form in the computer game. *Games and culture*, v. 4, n. 2, apr. 2009, pp. 127–143.

KIRKPATRICK, Graeme. *Computer games and the social imaginary*. Cambridge, MA: Polity Press, 2013.

KOUTSOGIANNIS, Alexandros. Ideologia e o projeto de autonomia na teoria do imaginário de Cornelius Castoriadis. Trad. Cynthia Lins Hamlin. *Estudos de sociologia, Revista do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFPE*, n. 5, v. 2, 1999, pp. 7–30.

KOWARICK, Lúcio. *A espoliação urbana*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, [1979] 1983.

KRISTEVA, Julia. Primeira Parte: Introdução à Linguística. In: Julia Kristeva. *História da Linguagem*. Lisboa: Edições 70, 1988.

LACAN, Jacques. *O simbólico, o imaginário e o real [Le symbolique, l'imaginaire et le réel, 1953]*. s.d. Disponível em: <<https://psicoanalisis.org/lacan/rsi-53.htm>>. Acesso em: 27 jul. 2021. [Transcrição e tradução da Conferência de Lacan em 8 de julho de 1953 na Société Française de Psychanalyse]

LACAN, Jacques. A tópica do imaginário [La topique de l'imaginaire, 1954]. In: Jacques Lacan. *O seminário: escritos técnicos de Freud, 1953-1954*. Livro 1. Trad. Betty Milan. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986, pp.89-106.

LANTZ, Fran. O poder dos valores. In: Mary Flanagan; Helen Nissenbaum. *Values at play: valores em jogos digitais*. Trad. Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, [2014] 2016, pp. 101–104

LEFEBVRE, Henri. *O direito à cidade [Le droit à la ville]*. Trad. Rubens Eduardo Frias. São Paulo: Centauro, [1968] 2011.

LEFEBVRE, Henri. *Espaço e política: o direito à cidade II [Espace et politique: le droit à la ville II]*. Trad. Margarida Maria de Andrade; Pedro Henrique Denski; Sérgio Martins. Belo Horizonte: Editora UFMG, [1972] 2016.

LEFEBVRE, Henri. The survival of capitalism: reproduction of the relations of production [La survie du capitalisme: la reproduction des rapports de production]. Trad. Frank Bryant. New York: St. Martin's Press, [1973] 1976.

LEFEBVRE, Henri. *The production of space [La production de l'espace]*. Trad. Donald Nicholson-Smith. Malden, MA: Blackwell Publishing, [1974] 2008.

LEGROS, Patrick ; MONNEYRON, Frédéric; RENARD, Jean-Bruno; TACUSSEL, Patrick. *Sociologia do imaginário [Sociologie de l'imaginaire]*. Trad. Eduardo Portanova Barros. Porto Alegre: Sulina, [2006] 2014.

LEVY, Pierre. *O que é o virtual? [Qu'est-ce le virtuel?]*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, [1995] 1996.

LÉVY, Pierre. O que aprendi com Michel Serres e Cornelius Castoriadis. *Fronteiras do Pensamento*, 23 ago. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=O_CFq6ZTrnc&ab_channel=FronteirasdoPensamento>. Acesso em: 27 jul. 2021. 4:54 min. [vídeo no YouTube]

LINDÓN, Alicia. ‘El imaginario suburbano americano y la colonización de la subjetividad espacial en las periferias pauperizadas de la ciudad de México’. *L'Ordinaire des Amériques*, n. 207, 2007.

LÖWY, Michael. Ideologias e ciência social: elementos para uma análise marxista. São Paulo: Cortez, [1985], 2015.

LÖWY, Michael. Marxismo e esperança: Ernst Bloch, pensador revolucionário. *Dialectics, Revista de Filosofia – Dossiê Ernst Bloch*, n. 21, jan.–abr. 2021, p. 155–161.

LUCAS, George. *Star Wars*. [série de filmes]. EUA: Lucasfilm, 1977.

LURIA, Alexander Romanovich. *A construção da mente [The making of mind]*. Trad. Marcelo Brandão Cipolla [Michael Cole; Sheila Cole (eds.)]. São Paulo: Ícone, [1979] 1992.

LYRA, Bruno Galiza Gama. *Videogames e interfaces: representação e experiência*. Dissertação de Mestrado. Or. Cleomar Rocha. Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual, Universidade Federal de Goiás, 2010.

MAFFESOLI, Michel. *O conhecimento comum: compêndio de sociologia compreensiva [La connaissance ordinaire]*. Trad. Aluizio Ramos Trinta. São Paulo: Brasiliense, [1985] 1988.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. Entrevista concedida a Juremir Machado da Silva. *FAMECOS*, n. 15, 2001, pp. 74–82.

MANNHEIM, Karl. *Ideologia e utopia: introdução à sociologia do conhecimento [Ideologie und Utopie]*. Trad. Sérgio Magalhães Santeiro. Rio de Janeiro: Zahar, [1929] 1968.

MASS Effect. Edmonton: BioWare, 2007. 1 jogo eletrônico.

MASSEY, Doreen. *Pelo espaço: uma nova política da espacialidade [For space]*. Trad. Hilda Pareto Maciel; Rogério Haesbaert. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, [2005] 2008.

MARVEL'S Spider-Man. Burbank: Insomniac Games, 2018. 1 jogo eletrônico.

MARX, Karl. A assim chamada acumulação primitiva. In: Karl Marx. *O capital: crítica da economia política*. Livro 1. Trad. Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, [1867] 2013, pp. 785–833.

MARX, Karl. Cooperação. In: Karl Marx. *O capital: crítica da economia política*. Livro 1. Trad. Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, [1867] 2013, pp. 397–410.

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, 1845–1846 [Die deutsche Ideologie: Kritik der neuesten deutschen Philosophie in ihren Repräsentanten Feuerbach, B. Bauer und Stirner, und des deutschen Sozialismus in seinen verschiedenen Propheten (1845–1846)]. Trad. Rubens Enderle, Nélio Schneider e Lúcio Cavini Martorano. São Paulo: Boitempo, [1845–1846] 2007.

MAX Payne 3. New York: Rockstar Games, 2012. 1 jogo eletrônico.

MCGONIGAL, Jane. *A realidade em jogo [Reality is broken]*. Trad. Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, [2011] 2012.

MEDAL of Honor: Warfighter. Los Angeles: Danger Close Games; Electronic Arts, 2012. 1 jogo eletrônico.

MIRROR'S Edge. Stockholm: Dice, Electronic Arts, 2008. 1 jogo eletrônico.

MITCHELL, William J. Antitectonics: the poetics of virtuality. In: John Beckmann (ed.). *The virtual dimension: architecture, representation, and crash culture*. New York: Princeton Architectural Press, 1998, pp. 205–217.

MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço [Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace]*. Trad. Elissa Khairy Daher; Marcelo Fernandes Cuzziol. São Paulo: Editora UNESP, [1997] 2003.

NAVARRO MORALES, María Elisa. La arquitectura como elemento narrativo en Assassin's Creed II. *Quaderns de cine: cine, historia y videojuegos*, n. 13, 2018, pp. 93–102.

NESTERIUK, Sérgio. *Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar*. Tese de Doutorado. Or. Sérgio Bairon Blanco Sant'Anna. Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2007.

NESTERIUK, Sérgio; GONÇALVES, Diogo Augusto. Hiperestímulos na contemporaneidade: jogo e exploração espacial nos videogames. In: Marcos Nicolau (ed.). *Interseções midiáticas: as múltiplas faces da internet*. João Pessoa: Ideia, 2016, pp. 78–104.

NEWTON, Bryan; MICHELS, Pete (dirs.). Rixty Minutes. In: Justin Rolland; Dan Harmon. *Rick and Morty*, s. 1, e. 8, 2014, 23min. [série de tv]

NINTENDO Entertainment, Planning & Development. Animal Crossing: New Horizons — Nintendo Switch Trailer — Nintendo E3 2019. *Nintendo*, 11 jun. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_3YNL0OWio0&list=PL2JiZAV5BmDwn8sHP94mJs52ebEpK5ujO&index=57&ab_channel=Nintendo>. Acesso em: 16 set. 2021. 1:47 min. [vídeo no YouTube]

NINTENDO Entertainment, Planning & Development. Animal Crossing: New Horizons Direct 2.20.2020. *Nintendo*, 21 fev. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ie4WZCLbtVs&ab_channel=Nintendo>. Acesso em: 16 set. 2021. 27:47 min. [vídeo no YouTube]

NINTENDO Entertainment, Planning & Development. *Animal Crossing: New Horizons*. [Nintendo Switch]. Produzido por Hisashi Nogami. Escrito por Makoto Wada. Kyoto: Nintendo, 20 mar. 2020.

OKAMI. Osaka: Clover Studio; Capcom, 2006. 1 jogo eletrônico.

PAJITNOV, Alexey Leonidovich. *Tetris*. Moscow, 1985.

PARSONS, Charlie. *Survivor*. [série de televisão]. EUA: CBS Studios, 2000.

PICON, Antoine. A arquitetura e o virtual: rumo a uma nova materialidade [Architecture and the virtual: towards a new materiality, 2004]. In: A. Krista Sykes (ed.). *O campo ampliado da arquitetura: antologia teórica (1993–2009)*. Trad. Denise Bottman; Roberto Grey. São Paulo: Cosac Naify, 2013, pp. 205–221.

PITFALL!. Santa Monica: Activision, 1982. 1 jogo eletrônico.

POKÉMON GO. San Francisco: Niantic, 2016. 1 jogo eletrônico.

PRISON Architect. Walton-on-Thames: Introversion Software, 2012. 1 jogo eletrônico.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política* [*Le partage du sensible*]. Trad. Mônica Costa Netto. São Paulo: Editora 34, [2000] 2005.

‘RED pill’: como diretora de ‘Matrix’ rebateu Weintraub e Elon Musk por uso do termo. *O globo*. Atualizado em 7 mar. 2023. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/blogs/blog-do-acervo/post/2023/03/red-pill-como-diretora-de-matrix-rebateu-weintraub-e-elon-musk-por-uso-do-termo.ghml>>. Acesso em: 6 ago. 2023.

RED Dead Redemption 2. New York: Rockstar Games, 2018. 1 jogo eletrônico.

REGRAS do jogo 191: Desinformação nas comunidades gamer. Entrevistada: Suely Daldati Fragoso. Entrevistadores: Fernando Henrique e Anderson do Patrocínio. [s.l.]: Holodeck Design, 4 ago. 2023. *Podcast*. Disponível em: <<https://www.holodeckdesign.com.br/regras-do-jogo-191-desinformacao-nas-comunidades-gamer/>>. Acesso em: 6 ago. 2023.

RESIDENT Evil. Osaka: Capcom, 1996. 1 jogo eletrônico.

RESIDENT Evil 2. Osaka: Capcom, 1998. 1 jogo eletrônico.

RESIDENT Evil 3: Nemesis. Osaka: Capcom, 1999. 1 jogo eletrônico.

RIBAS, Tiago. Pesquisa Game Brasil mostra queda no número de jogadores de videogame. *Folha de São Paulo*. Publicado em 4 abr. 2023. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/tec/2023/04/pesquisa-game-brasil-mostra-queda-no-numero-de-jogadores-de-videogame.shtml>>. Acesso em: 20 ago. 2023.

RIVER Raid. Santa Monica: Activision, 1982. 1 jogo eletrônico.

ROLFE, James; FINN, Kevin. *Angry Video Game Nerd: the movie*. 115 min. EUA, 2014.

ROSS, Gary. *The Hunger Games*. 142 min. EUA, 2012.

SAAD, Cesar Leonardo Van Kan. Prolegômenos acerca da noção de imaginário: entre triangulações e potência criativa. *Temporalidades: Revista de História*, v. 11, n. 1, 2018, pp. 124–150.

SADER, Emir. Apresentação. In: Karl Marx; Friedrich Engels. *A ideologia alemã*. São Paulo: Boitempo, 2007, pp. 09–15.

SACHS, Wolfgang. Meio Ambiente [1992]. In: Wolfgang Sachs (ed.). *Dicionário do desenvolvimento: guia para o conhecimento como poder*. Trad. Vera Lúcia M. Joscelyne; Susana de Gyalokay; Jaime A. Clasen. Petrópolis, rj: Vozes, 2000, pp. 117–131.

SACHS, Wolfgang. Environment [1992]. In: Wolfgang Sachs (ed.). *The development dictionary: a guide to knowledge as power*. 2010, pp. 24–37.

SCHMID, Christian. A teoria da produção do espaço de Henri Lefebvre: em direção a uma dialética tridimensional [Henri Lefebvre's theory of the production of space: towards a three-

dimensional dialectic]. Trad. Marta Inez Medeiros Marques; Marcelo Barreto. *GEOUSP: espaço e tempo*, n. 32, [2008] 2012, pp.89–109.

SCHREIER, Jason. *Sangue, suor e pixels [Blood, sweat and pixels]*. Trad. Guilherme Kroll. Rio de Janeiro: Harper Collins, [2017] 2018.

SCHREIER, Jason. Inside Rockstar games' culture of crunch. *Kotaku: gaming reviews, news, tips and more*. Publicado em 23 out. 2018. Disponível em: <<https://kotaku.com/inside-rockstar-games-culture-of-crunch-1829936466>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

SCOFANO, Reuber Gerbassi. A imaginação em Gaston Bachelard. In: Nyrma Souza Nunes de Azevedo; Reuber Gerbassi Scofano (eds.). *Introdução aos pensadores do imaginário*. Campinas, SP: Alínea, 2008, posição 1048–1286. [e-book kindle]

SCOFANO, Reuber Gerbassi. Michel Maffesoli e a consolidação dos estudos do imaginário. In: Nyrma Souza Nunes de Azevedo; Reuber Gerbassi Scofano (eds.). *Introdução aos pensadores do imaginário*. Campinas, SP: Alínea, 2008, posição 1757–1975. [e-book kindle]

SCOFANO, Reuber Gerbassi; Maia, Maria Vitória Campos Mamede. Gilbert Durand e a imaginação simbólica. In: Nyrma Souza Nunes de Azevedo; Reuber Gerbassi Scofano (eds.). *Introdução aos pensadores do imaginário*. Campinas, SP: Alínea, 2008, posição 1291–1511. [e-book kindle]

SCOTT, Ridley. *Blade Runner*. 117 min. EUA, Warner Bros, 1982.

SEIXAS, Raul. Prelúdio [1:12min]. In: Raul Seixas. *Gita*. Philips/Universal Music, 1974. [LP, CD e Spotify]

SHEFFER, Sam. TI-nspire calculator: yes, it plays Doom. *Engadget*. Publicado em 21 fev. 2011. Disponível em: <<https://www.engadget.com/2011-02-21-ti-nspire-calculator-yes-it-plays-doom.html>>. Acesso em: 21 jul. 2021.

SID Meier's Civilization VI. Sparks: Firaxis Games, 2016. 1 jogo eletrônico.

SILENT Hill. Tokyo: Team Silent; Konami, 1999. 1 jogo eletrônico.

SILVA, Aline Conceição Job da. *A personagem em videogames — avatar/persona: no limiar entre o sujeito, a identidade virtual e a ética derridiana*. Tese de Doutorado. Or. Carlos Gerbase. Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2016.

SILVA, Armando. *Imaginários urbanos [Imaginaris urbanos]*. São Paulo: Studio Nobel, [1992] 2001.

SILVEIRA, Débora Susan; TORRES, Marcos Alberto. A percepção do espaço em jogos eletrônicos de gerenciamento urbano: o caso de Tropicó 3. *Revista Ra e Ga — O espaço geográfico em análise*, v. 46, n. 2, jun. 2019, pp. 29–39.

SIMCITY. Redwood City: Maxis, 1989. 1 jogo eletrônico.

SIMCITY. Redwood City: Maxis, Electronic Arts, 2013. 1 jogo eletrônico.

SOJA, Edward W. Geografias pós-modernas: a reafirmação do espaço na teoria social crítica [Postmodern geographies: the reassertion of space in critical social theory]. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, [1989] 1993.

SONIC: the Hedgehog. Tokyo: Sonic Team; Sega, 1991. 1 jogo eletrônico.

SOUL Edge. Tokyo: Namco, 1996. 1 jogo eletrônico.

SOUZA, Jessé. *Ralé brasileira: quem é e como vive*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

SOUZA, Marcelo Lopes de. *Fobópolis: o medo generalizado e a militarização da questão urbana*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008.

SOUZA, Marcelo Lopes de. *Os conceitos fundamentais da pesquisa sócio-espacial*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, [2013] 2016.

SOUZA, Marcelo Lopes de. *Por uma geografia libertária*. Rio de Janeiro: Consequência, 2017.

STANEK, Lukasz. Henri Lefebvre on space: architecture, urban research, and the production of theory. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2011.

STAR Wars: Tie Fighter. Marin County: Totally Games; LucasArts, 1994. 1 jogo eletrônico.

STEVENS, Garry. O círculo privilegiado: fundamentos sociais da distinção arquitetônica [The favored circle: the social foundations of architectural distinction]. Trad. Lenise Garcia Correa Barbosa. Brasília: Editora UNB, [1998] 2003.

STREET Fighter II. Osaka: Capcom, 1991. 1 jogo eletrônico.

STREET Fighter V. Osaka: Capcom, 2016. 1 jogo eletrônico.

STREETS of Rage. Tokyo: Sega, 1991. 1 jogo eletrônico.

SUDOKU Universe. Lviv: Konstructors Entertainment, 2017. 1 jogo eletrônico.

SUPER Mario World. Kyoto: Nintendo, 1990. 1 jogo eletrônico.

TAFURI, Manfredo. Projecto e utopia [Progetto e utopia: architettura e sviluppo capitalistico]. Lisboa: Presença, [1973] 1985.

THE ELDER Scrolls V: Skyrim. Rockville: Bethesda Game Studios, 2011. 1 jogo eletrônico.

THE LAST of Us. Santa Monica: Naughty Dog, 2013. 1 jogo eletrônico.

THE SIMS. Redwood City: Maxis, 2000. 1 jogo eletrônico.

THE SIMS 4. Redwood City: Maxis, 2014.

TIME Crisis. Tokyo: Namco, 1995. 1 jogo eletrônico.

TINGLE, Rory. Chaos in Central Park as gamers leap out of their cars and leave their engines running to catch a rare Pokémon. Daily Mail. Publicado em 16 jul. 2016. Disponível em:

<<https://www.dailymail.co.uk/news/article-3693814/Chaos-Central-Park-gamers-leap-cars-leave-engines-running-catch-rare-POKEMON.html>>. Acesso em: 30 nov. 2022.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *The Lord of the Rings*. London: Harper Collins, [1954–1955] 2005.

TOM Clancy's Rainbow Six Siege. Montreal: Ubisoft Montreal, 2015. 1 jogo eletrônico.

TOM Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Saint-Mandé: Ubisoft, 2004.

TOMB Raider. Derby: Core Design, 1996. 1 jogo eletrônico.

TOMB Raider. San Mateo: Crystal Dynamics, 2013. 1 jogo eletrônico.

TROPICO 3. Sófia: Haemimont Games, 2009. 1 jogo eletrônico.

TROPICO 5. Sófia: Haemimont Games, 2014. 1 jogo eletrônico.

VIEIRA, Antônio Rufino. Princípio esperança e a ética material de vida. *Reflexão*, v. 32, n. 92, 2007, pp. 59–72.

VIDEOGAMES estimulam violência, diz pesquisa. *BBC Brasil*. Publicado em 24 abr. 2000 [online]. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/omundohoje/omh00042407.htm>>. Acesso em: 04 jul. 2023.

WACHOWSKI, Lilly; WACHOWSKI, Lana. *The Matrix*. 136 min. EUA, Warner Bros, 1999.

WAGNER, Nicholas. Por que Tom Nook não deveria ser tão odiado. *Nintendo Blast*. Publicado em 06 abr. 2020. Disponível em: <<https://www.nintendoblast.com.br/2020/04/tom-nook-animal-crossing-new-horizons.html>>. Acesso em: 12 ago. 2021.

WATCH Dogs. Montreal: Ubisoft Montreal, 2014. 1 jogo eletrônico.

WATCH Dogs 2. Montreal: Ubisoft Montreal, 2016. 1 jogo eletrônico.

WATCH Dogs: Legion. Toronto: Ubisoft Toronto, 2020. 1 jogo eletrônico.

WESTRE, Aaron. *Design games for architecture: creating digital design tools with Unity*. New York: Routledge, 2014.

WOODCOCK, Jamie. *Marx no fliperama: videogames e luta de classes [Marx at the arcade: consoles, controllers, and class struggle]*. Trad. Guilherme Cianfarani. São Paulo: Autonomia Literária, [2019] 2020.

WOODCOCK, Jamie. *Marx at the arcade: consoles, controllers, and class struggle*. Chicago: Haymarket Books, 2019. [e-book kindle]

WYNICK, Alex. Call of Duty anniversary: top 10 most controversial moments of violent shooter game. *Mirror*. Publicado em 05 nov. 2013. Disponível em: <<https://www.mirror.co.uk/news/technology-science/technology/call-duty-anniversary-top-10-2487234>>. Acesso em: 20 set. 2021.

YAKUZA. Tokyo: Sega, 2005. 1 jogo eletrônico.

YATES, Francis. *The art of memory: selected works*. Volume 3. New York, London: Routledge, [1966] 1999.

APÊNDICE – Excursos

Análises ilustrativas de alguns games comentados na tese

RED DEAD REDEMPTION II

Finalmente, a espera acabou! Desde o trailer apresentado pela Rockstar em 2016, os fãs de *Red Dead Redemption* não conseguiam conter sua ansiedade. E após anos e anos de espera, será que a criadora de *GTA*, *Bully* e *RDR* entregou o que havia prometido? Não. Entregou mais. Muito mais.

Seguindo a mesma linha do antecessor, lançado em 2010 para Playstation 3 e Xbox 360, *Red Dead Redemption 2* é um game de tiro em terceira pessoa, com um vasto mundo aberto ambientado em uma versão ficcional do Velho Oeste norte-americano. *Prequel* do jogo anterior, o game conta a história do bando Van der Linde, comandado por seu líder, Dutch, em uma saga para se livrar da perseguição implacável do governo depois de um assalto mal executado na cidade de Blackwater. Cronologicamente anterior ao primeiro *RDR*, a aventura se passa na virada do século XIX para o XX.

O protagonista desta vez é Arthur Morgan, um personagem com muito carisma e brilhantemente construído.

Não tive dificuldade de simpatizar com Arthur em sua jornada heroica (ou vilanesca, a depender exclusivamente do jogador e de suas decisões), sem falar que o ator que lhe dá voz, Roger Clark, faz um trabalho impecável. Na verdade, é mais justo dizer que todos os atores que fizeram voice acting para o game são absurdamente fantásticos. A captura de voz foi feita juntamente com a captura de movimentos dos atores, o que se traduz em imenso realismo nos gestos e falas do game.

É fácil se sentir no Velho Oeste em *RDR2*. Além dos gráficos de beleza inacreditável, a estética de filmes clássicos de John Wayne e Clint Eastwood é marcante. Uma simples caminhada pela rua principal de um dos vilarejos revela todo o cuidado que os desenvolvedores tiveram com a retratação do ambiente de faroeste. A luz que rebate em poças de água e lama após um dia chuvoso, a poeira subindo com o galope mais rápido dos cavalos, o brilho disperso do pôr do sol visto ao longe a partir das montanhas, as manchas de sangue nas roupas de



Arthur após ter carregado o corpo de um cervo que acabou de caçar. Absolutamente tudo é feito com cuidado, chegando a níveis de realismo que até então a gente só imaginava ser possível em *cut-scenes* pré-renderizadas, mas nunca no gameplay.

Fiquei boquiaberto com a infinitude de detalhes auditivos e visuais de *RDR2*, e tenho a impressão sincera de que senti cheiro de pólvora em alguns dos tiroteios experimentados no game, mas pode ser só minha imaginação... Mesmo assim, dentre todos os aspectos positivos, foi a história o que mais me cativou. Particularmente, a história de Arthur Morgan. A conexão emocional que tive com o personagem foi uma que não experimentava há tempos.

Controlando-o, o jogador conseguirá sentir na pele o que é ser um atirador experiente, um gunslinger de mais alto nível, graças, inclusive, ao retorno do *dead eye*. Essa mecânica permite que o jogador coloque o mundo em câmera lenta, podendo mirar precisamente o que ou quem — e aonde — quiser para atingir com seus disparos.

Por mais sádico que soe, a verdade é que não há nada como reagir a um assalto de uma gangue inimiga e, com o *dead eye*, deixar preparado um tiro mortal em cada um daqueles infelizes, executados assim que o jogador dá o comando. Ou melhor, assim que eu, Arthur Morgan, puxo o gatilho. Porque Arthur é tão real que é ele, sim, quem atira. E ele sou eu, o jogador.

Ser Arthur é também ser um cavaleiro veloz, um brigão hábil com os punhos quando estes se fazem necessários, um gênio com o laço, um pescador nato e um caçador atento. Sim, porque o jogo é amplo não só em espaços a serem explorados, mas em atividades a serem praticadas — além de caça, pesca, corridas e jogatinas nos saloons, até a construção de uma casa ganhou seu destaque no gameplay! Claro, não é como se eles tivessem incluído um *The Sims* dentro de *RDR2*, mas a simples existência desse evento mostra como os desenvolvedores do game estavam dedicados a criar a experiência imersiva mais ampla possível — e bota ‘ampla’ nisso! O mapa é imenso e nenhuma re-



Arthur Morgan, o protagonista de *Red Dead Redemption 2*.



gião parece um copy paste apressado da outra. A fauna, a flora, o relevo, tudo difere. E os efeitos do clima — chuvas fortes, neblina, sol a pino — realmente podem ser sentidos. É um mundo digital completo, habitado por gente digital de verdade.

Arthur é complexo como uma pessoa. Ele é bem mais do que a soma de suas características práticas de atirador, lutador e cavaleiro, e isso fica claro no seu desenvolvimento como personagem. O protagonista é, sem dúvidas, um exímio fora da lei, mas é também um homem, capaz de atos bons ou ruins — cabendo ao jogador decidir como proceder na maior parte do tempo. Infelizmente, vez ou outra, para o curso da narrativa proposta, não coube a mim escolher como agir. Mas essas situações de perda de controle foram raras. Em geral, eu decidia se faria o bem ou não.

O sistema de honra presente no jogo anterior retorna nesta segunda edição da série. Resgate pessoas sequestradas ou ameaçadas por gangues ou bandos rivais, cumprimente aqueles com quem cruzar ao caminhar ou cavalgar por uma das várias cidades e dos assentamentos no mundo



Caça é uma atividade secundária no game, mas contribui para a imersão no Velho Oeste selvagem além de permitir a obtenção de peles e suprimentos.



Não esqueça de levar suprimentos para o acampamento de seu bando: isso contribui para a sua honra e dá oportunidade de conhecer mais seus companheiros (e evita broncas da 'matriarca' do bando, Sra. Grimshaw...).



Arthur Morgan e Dutch, o líder do bando Van der Linde. A profundidade da relação entre ambos e seu desenrolar ao longo da narrativa é um dos pontos mais fortes do game.





Com aproximadamente setenta e seis quilômetros quadrados, o mapa de Red Dead Redemption 2 é gigantesco. E o fato de que a maior parte do tempo você vai percorrê-lo a cavalo cria a sensação de ser ainda maior. Mas o game conta com tantas paisagens deslumbrantes, localidades inusitadas para explorar e atividades secundárias variadas que não me lembro de ter experimentado uma única viagem entediante e sem graça.

de RDR2 ou aceite fazer uma boa ação sem cobrar o seu quinhão em dinheiro e receba pontos de honra. Por outro lado, ofenda pessoas, roube carroças e trens, seja um bandido ganancioso sem escrúpulos e veja sua honra diminuindo. Os impactos do sistema de honra no gameplay não são gritantes e afetam mesmo somente o final da história. Mas confesso que não testei com muito afinco ser desonroso. Gosto dos caras legais, então eu-Arthur era bem gentil.

Assim, gentil na medida do possível para um sujeito armado até os dentes e membro de um bando de foras da lei procurados pela polícia no Velho Oeste... Mas vocês entenderam!

Este é, sem dúvidas, um game fantástico. Um ou outro bug fazem parte do processo, mas não passei por nada que me deixasse insatisfeito com a experiência. Bom, não foi legal ter tido um trabalhão para salvar um sujeito que estava sendo sequestrado apenas para ele ser inexplicavelmente teletransportado para o meu lado no momento em que apertei o botão para atacar um de seus agressores e, ao invés de ajudá-lo, acabei dando-lhe um chute. (Só para deixar claro, assim que pude, eu o desamarrei, e ele justificadamente fugiu sem me agradecer por tê-lo resgatado.) Mas a culpa realmente deve ter sido minha por estar desatento à dinâmica da luta.





LEVANTAR



MARTELAR PREGO



MARTELAR PREGO



LEVANTAR
LEVANTAR



Nada como construir o próprio rancho para ter aquela sensação de “meu cantinho”. Tudo isso com a ajuda de um projeto escolhido de um catálogo! Ah... e com a ‘ajuda’ do Tio, claro...





O mundo de Red Dead Redemption 2 realmente passa a sensação de estar vivo, com pessoas envolvidas em várias atividades, inclusive trabalhando em construções. É a realidade digital do Velho Oeste se construindo.

Red Dead Redemption 2 é um jogo completo. Apresenta gráficos e detalhes extremamente polidos, bem como um trabalho sonoro de altíssima qualidade tanto no voice acting como nos efeitos e trilhas musicais. Com uma jogabilidade extensa, marcada por mecânicas que funcionam muito bem seja dando tiros, seja pescando ou cozinhando um pedaço de carne de caça, *RDR2* eleva o patamar do gênero games de mundo aberto a um novo nível. Seu Velho Oeste é vivo e intenso. A história prende o jogador, mas o mundo aberto lhe permite explorar muitas e distintas atividades

sem se tornar enfadonho. Cavalgadas longas de um assentamento a outro são respiros para voltar a encarar a saga de Arthur Morgan e seu bando.

Este é um daqueles games que eu gostaria de esquecer completamente. Apenas para experimentá-lo de novo, do começo ao fim, como se fosse a primeira vez. Talvez se eu consumisse o tanto de álcool que bebi como Arthur isso acontecesse... Mas meu fígado me diz que é melhor ficar apenas com a lembrança das sensações que experimentei na minha primeira viagem como o Sr. Morgan.



DETROIT

B E C O M E H U M A N

Detroit: Become Human é um game de aventura e drama interativo desenvolvido pela Quantic Dream, dirigido por David Cage e lançado em 2018. A trama se passa em Detroit, uma cidade icônica dos Estados Unidos, e traz uma narrativa rica e envolvente, que aborda questões sociais e éticas relacionadas à inteligência artificial e aos direitos dos androides. Este é um game que se destaca por seu enredo envolvente e pelos personagens cativantes que os jogadores controlam ao longo da história, uma narrativa rica e ramificada.

Uma das características mais marcantes de *Detroit: Become Human* é a representação detalhada de Detroit — claro, com as licenças futuristas necessárias para adequar o espaço aos avanços tecnológicos. O mundo digital aí representado revela uma versão futura da outrora “cidade do automóvel”, ambientada em 2038. No game, a indústria automobilística de Detroit entrou em decadência e a população luta para se adaptar a uma nova realidade, na qual androides altamente avançados são fabricados para desempenhar diversas tarefas, o que inevitavelmente provoca efeitos como desemprego e o surgimento de movimentos de trabalhadores contra as máquinas.

No game, os jogadores assumem o controle de três personagens principais: Connor, um androide projetado para auxiliar a polícia na caça a androides rebeldes, conhecidos como desviantes (*deviants*); Kara, uma androide doméstica que foge para proteger uma jovem garota chamada Alice de seu violento pai Todd; e Markus, um androide que começa a aventura como o auxiliar do artista Carl, mas que eventualmente se torna líder de um movimento em prol da liberdade para os androides.

Admito que não sou o maior fã dos trabalhos de David Cage, com games que se assemelham talvez até demais a filmes interativos. Por mais que possa haver um alto nível de ramificações, convidando à experimentação com as várias decisões possíveis, o gameplay é bastante restrito, resumido basicamente a duas coisas: sessões curtas nas quais o jogador tem controle de um personagem para movimentá-lo pelos cenários digitais; e os malditos *QTES*... Os *QTES* (ou *quick time events*) são eventos nos quais o jogador tem um tempo bastante curto para apertar os comandos que surgem na tela em seu controle, a fim de que o personagem faça a ação proposta. Por mais que essa estratégia seja boa para criar tensão, ela sempre me parece uma redução muito extrema do potencial do controle nos games, uma maneira quase preguiçosa de incluir o jogador na trama que se desenvolve. Mas, apesar disso, ao menos a trama de *Detroit: Become Human* é realmente uma ficção madura e cativante.

Cada personagem possui sua própria história e motivações, e a forma como os jogadores interagem com eles pode levar a diferentes desdobramentos na trama — marca de outros games de David Cage, como *Heavy Rain* e *Beyond: Two Souls*, apesar de que, neste game, Cage aprimora seu estilo. A narrativa de *Detroit: Become Human* é repleta de choques e reviravoltas, momentos emocionantes e escolhas morais extremamente desafiadoras. Os jogadores são confrontados com dilemas éticos complexos e suas decisões têm consequências significativas que podem afetar o destino não apenas dos personagens principais, mas também de outros personagens secundários e do mundo ao seu redor.





Os três protagonistas: Markus, Kara e Connor.





A Detroit futurista, com seus arranha-céus e sistemas de transporte urbano hipertecnológicos; a imagem do sucesso do desenvolvimento que esconde os problemas sociais com neon, tecnologia e publicidade.

Com múltiplos finais possíveis, o game convida o jogador a jogá-lo mais de uma vez, fazendo escolhas diferentes, a fim de experimentar como decisões distintas podem levar a resoluções variadas. O apelo à *replayability* incentiva os jogadores a explorarem diferentes caminhos narrativos para descobrir todas as nuances da história, experimentando de distintas maneiras o mundo digital belamente criado.

Os personagens de *Detroit: Become Human* são ricamente desenvolvidos e possuem uma profundidade emocional impressionante. Suas interações e relacionamentos são bem construídos, e os jogadores são constantemente desafiados a tomar decisões que refletem suas crenças e valores pessoais. As atuações dos dubladores trazem vida aos personagens, adicionando uma camada extra de imersão à experiência.

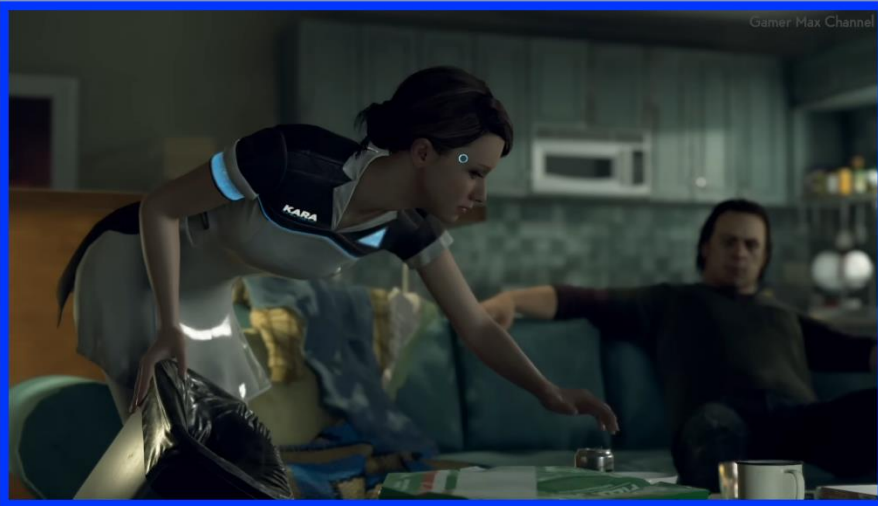
Ao longo do jogo, os jogadores exploram diversos locais na Detroit digital. Claro que, por ser um game focado essencialmente no desenvolvimento narrativo, não se trata de um mundo digital aberto, que pode ser explorado

sem restrições. Porém, independentemente da liberdade garantida, é importante destacar que cada ambiente é meticulosamente projetado, com atenção a detalhes arquitetônicos e à simulação de uma atmosfera urbana.

A cidade em si serve como um cenário realista e imersivo, proporcionando uma sensação de autenticidade à experiência do jogador, que atravessa parques e ruas com movimento borbulhante, observa canteiros de obra nos quais andróides desempenham incansavelmente o trabalho braçal (dirigidos normalmente por um único agente humano) e vê o fluxo ininterrupto de veículos típico de um grande centro urbano.

Além da representação física da cidade, *Detroit: Become Human* também aborda as questões sociais e econômicas enfrentadas pela população de Detroit no contexto desse futuro distópico de 2038. O jogo retrata uma sociedade dividida, em que parte da população se vê diretamente afetada pela existência dos andróides, a quem culpam por terem perdido seus empregos. Logo no início do game, o jogador, controlando o personagem Markus, pode lidar com um grupo de trabalhadores revolto-





Na cena à esquerda, Kara, a androide de trabalhos domésticos, trabalha enquanto Todd, o homem da casa, apenas relaxa e assiste à televisão.

Abaixo, da subserviência à revolta: Markus, o líder da rebelião androide, invade uma loja de andróides, desperta-os e os convoca para o movimento revolucionário.

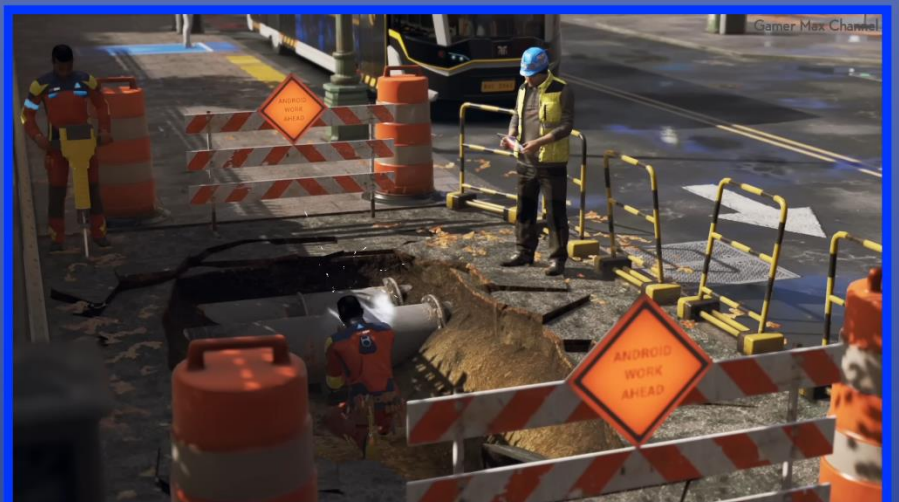
os antiandroides e mesmo com um pregador de rua que fala como os andróides são apenas uma armadilha do demônio. Entretanto, o tema principal da trama do game diz respeito ao fato de que os andróides, apesar de terem sido fabricados para servir aos humanos em diferentes papéis, sem colocar em dúvida o cumprimento das ordens, começam a desenvolver consciência própria e a questionar seu papel na sociedade. Dilemas éticos abordando preconceito, liberdade ou mesmo como definir o que é vida são frequentes no game, forçando o jogador a lidar com questões profundas sobre si mesmo e sobre a sociedade.

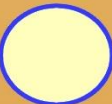
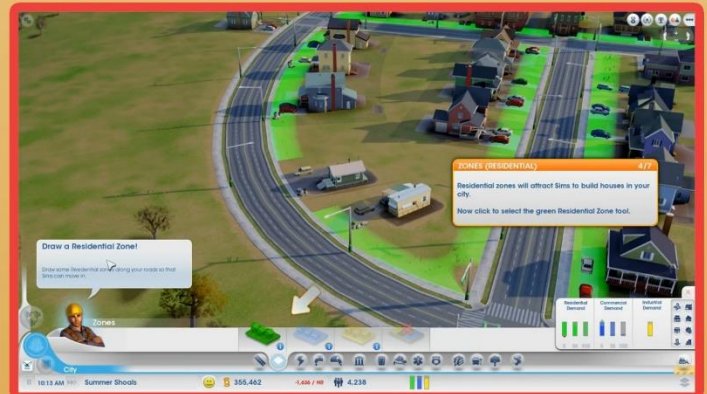
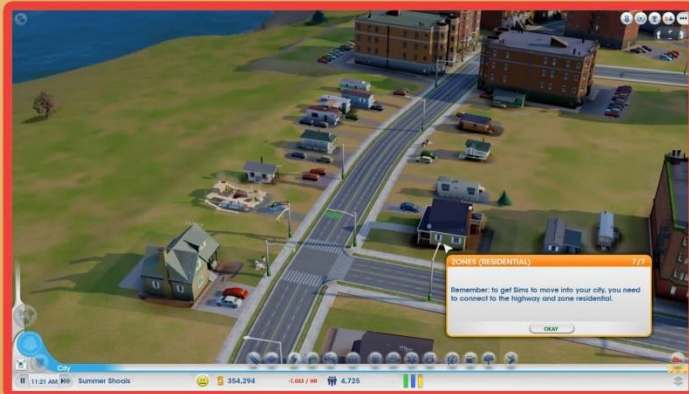
Através das escolhas feitas pelos jogadores ao longo da história, eles são confrontados com dilemas morais complexos e têm a oportunidade de explorar diferentes perspectivas sobre a liberdade, a discriminação e os direitos dos andróides. Essas questões refletem paralelos com desafios sociais reais, como a luta pelos direitos civis e a busca pela igualdade — com algumas metáforas não tão sutis, como a destinação de um espaço próprio para andróides nos ônibus urbanos. Por mais que o objetivo do game seja contar uma história e entreter o jogador de maneira divertida, ele sem dúvida é um grande provocador de reflexões.

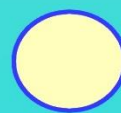


Markus, antes do evento que o leva a se tornar um líder rebelde, caminha na rua e se defronta com um piquete de humanos (acima à direita) que se posicionam contra os andróides, que lhes têm roubado os empregos (na imagem à direita, abaixo da primeira, andróides trabalham num canteiro de obras, sob a coordenação de um agente humano; na imagem abaixo, uma pessoa em situação de rua com uma placa em que se lê “eu perdi meu trabalho por causa dos andróides”). Em evidente demonstração da mística solução ludista, o líder do piquete quer destruir Markus naquele momento, mas é impedido por um policial. Este último não impede o crime porque Markus seja alguém, e sim porque, se o sujeito destruir “aquilo”, será multado. Não é homicídio, mas destruição de propriedade alheia.

* Todas as imagens utilizadas nesta análise foram extraídas do vídeo “Detroit Become Human - FULL GAME Walkthrough Gameplay No Commentary (Everyone Survives)” [10:40:28], do canal [Gamer Max Channel](https://www.youtube.com/channel/GamerMaxChannel), de 20 jun. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JVywqFx0GdE&ab_channel=GamerMaxChannel>. Acesso em: 28 jun. 2023.







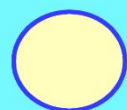


Todo fã da Nintendo sabe que a gigante tem algumas séries de sucesso que não podem ficar de fora da lista de games para seus aparelhos. *Animal Crossing* é um desses casos. A possibilidade de retornar para o mundo alegre e colorido dos amáveis *villagers* era aguardada desde o lançamento do Nintendo Switch. E, com a renovação desse adorável universo *chibi* além de algumas novidades bastante cativantes, o game não podia ter vindo em melhor hora.

Lançado em março de 2020, *Animal Crossing: New Horizons* veio ao mundo em um contexto global conturbado. No cenário de pandemia que se instaurou no planeta, forçando cada um de nós a permanecer isolado de tudo o que estivesse fora de nossas casas, o simulador estilizado de vida cotidiana veio trazer um respiro digital para a enfadonha, assustadora e entediante solidão. Era surpreendente como eu, o único personagem humano na ilha, me sentia contente ao encontrar a porquinha antropomórfica Agnes contando sobre os novos

móveis que ela comprou nos primeiros dias na ilha ou escutar os relatos de treinos cada vez mais exigentes de Hank, o rinoceronte fissurado em exercícios. Não que os diálogos com eles fossem de alguma maneira semelhantes à densidade complexa de conversar com amigos no mundo real. Mas até hoje é agradável ver como os outros *villagers* — sempre animaizinhos antropomórficos com design adorável — têm personalidades super simples e bastante bidimensionais e estereotipadas, mas distintas umas das outras e igualmente agradáveis. Ou vai ver eu simplesmente dei sorte e não conheci nenhum *villager* chato... Seja como for, naquele pequeno mundinho digital, a solidão do isolamento ficava amenizada.

Logo na introdução de *New Horizons*, descobri que o meu personagem — a quem dei o nome de Alex — acaba de contratar um serviço de fuga da vida na cidade, providenciado pela Nook Inc., empresa do já conhecido Tom Nook, figurinha repetida da série.





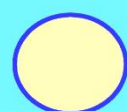
Chegando à ilha, fui instalado em uma tenda por Nook — que, é claro, simpaticamente me informou o valor da dívida que adquiri para pagar pelo serviço e bens fornecidos na mudança. Mas, uma vez na ilha, o game me deu toda a liberdade necessária para decidir basicamente todos os aspectos da produção do pequeno paraíso insular. Além das atividades variadas como coleta de recursos naturais de árvores e minerais para produzir móveis e ferramentas, e a possibilidade de pescar, colher flores, escavar fósseis e pegar insetos, caberia a mim decidir onde colocar novos jardins, onde criar pequenas praças com banquinhos que eu mesmo fizesse ou adquirisse e outros detalhes para fazer daquele lugar um espaço especial. Se bem que, na verdade, o jogo não me deixou fazer tudo isso tão rápido assim...

Achei meus primeiros dias na ilha bem lentos... Isso porque muitos recursos necessários para a explorar a ilha como um todo — como a vara para saltar cursos d'água, atravessando de um lado ao outro da ilha, ou mesmo a escada que precisamos colocar em alguns pontos específicos para conseguirmos alcançar níveis

Ao chegarmos à ilha, temos apenas uma tenda e alguns recursos básicos para começar. Ah, e uma dívida de quase cinquenta mil bells com Tom Nook...



Tom Nook faz questão de frisar os benefícios de contratar um empréstimo imobiliário com ele: nada de juros e um plano bem leve de pagamentos. Pff... Vendedores...





Você pode arrumar sua casa empurrando os móveis para os lugares que quiser ou manipulando diretamente os objetos com o controle, deixando tudo em seu devido lugar, seja no piso ou nas paredes.

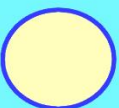
superiores do relevo — só ficam disponíveis após se passarem alguns dias e a execução de algumas atividades específicas solicitadas por alguns NPCs.

E, quando digo ‘se passarem alguns dias’, quero dizer dias reais mesmo. *Animal Crossing: New Horizons* é um game em que o mundo digital corre em tempo real e conforme o calendário do seu Nintendo Switch. Se eu decido sair para caçar insetos durante o dia, não encontrarei uma tarântula, por exemplo, as quais só aparecem após as dezenove horas. Isso tal-

vez seja algo bom porque, por mais que o instinto típico de pokémon de 'gotta catch'em all' seja parte da mística envolvente de *Animal Crossing* e seu colecionismo, encontrar uma tarântula pela primeira vez é uma surpresa e tanto. Basta errar o movimento de sua rede (e, na primeira vez, é bem fácil errar o timing) e, BAM!, seu personagem é atingido pelo aracnídeo e desmaia. Mas, claro, tudo no jeito adorável da série, sem consequências mais sérias do que ter perdido a chance de capturar a criatura. Nada no game é perigoso. Não há

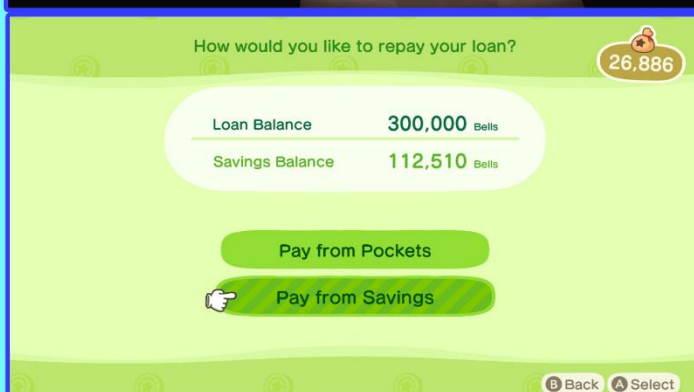


Ok... Admito: eu não coloquei tudo muito organizado...
Detalhe que até a mesa de criação de ferramentas já vem com uma planta arquitetônica!





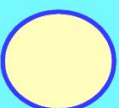
Nada como acabar de pagar um empréstimo imobiliário!... Apenas para Tom Nook encontrar uma nova oportunidade para nos convencer a expandir nossa casa mais uma vez... As expansões têm um limite, mas até que ele chegue, prepare-se para ver sua conta bancária sempre baixa.



vidas, barra de energia ou perda de experiência. Nada disso. O game quer apenas dar oportunidade ao jogador para adquirir cada vez mais coisas novas e criar a ilha dos seus sonhos. Isso tudo apesar dos controles que tornam toda a atividade de manipulação de relevo e objetos no game algo ligeiramente impreciso, já que o game não conta com os recursos de touchscreen oferecidos pelo Switch. Mas nada que nos atrapalhe a buscar coisas novas e novos formatos de ordenação dos objetos no espaço da ilha.

E se tem uma coisa que não para de surpreender no game é a quantidade de colecionáveis que oferece. Insetos, fósseis, peixes, crustáceos, aracnídeos, mobília, tapetes, roupas, sapatos... É um paraíso de busca quase interminável para completar todo o conteúdo disponibilizado no pequeno simulador de vida cotidiana. Claro, tudo bastante simplificado: peixes sempre vão morder a isca na vara de pesca da mesma maneira, tarântulas vão sempre tentar atacar do mesmo modo quando acuadas, e não importa quantas torradeiras eu compre, nenhuma delas será realmente utilizada para produzir alimentos. É tudo uma simplificação estilizada para representar coisas do nosso mundo real. Animal Crossing é basicamente isso.

E isso é muito, muito viciante.





O museu comandado pelo curador, a coruja Blathers, é um dos maiores incentivos à coleta de insetos, vida marinha e fósseis para exposição (ainda que eu raramente o frequente...).

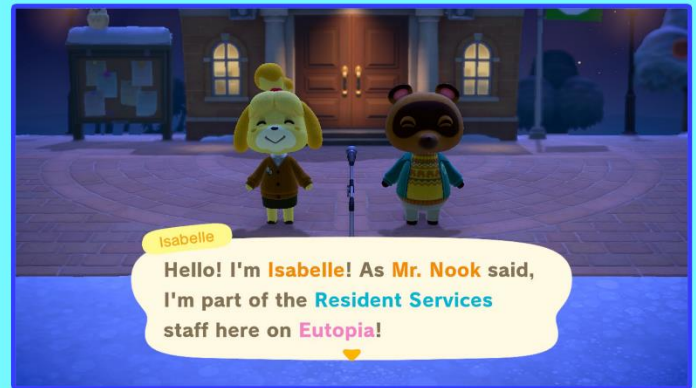
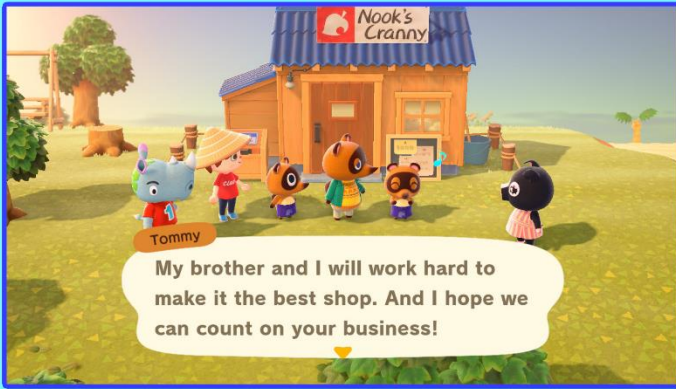
Confesso que eu era um daqueles que via as pessoas falando dos antigos *Animal Crossing* e olhava com desdém pra tudo aquilo. Joguinho com cara infantil, bobo e sem objetivo. Até que experimentei. Esse foi meu erro. Ou meu acerto, quem sabe? Tudo o que sei é que quase todo dia eu coletei frutas e legumes que eu plantei para vender na Nook's Cranny, a lojinha de Tommy e Timmy. Em seguida, faço minha ronda escavando novos fósseis para levar à coruja Blathers no museu da ilha, confiro as novas roupas disponíveis para comprar com Mable, mudo a disposição de móveis em casa,

coletei recursos minerais e madeira úteis para produzir itens com base nas novas receitas que adquiri e procuro ver se o barco de Redd ancorou na ilha para me vender uma nova obra de arte do mundo real. Ah, mas sempre recorrendo a algum guia on-line, afinal a raposa Redd não é nada confiável... Em uma de suas visitas, comprei uma falsificação do quadro *Moça com brinco de pérola* de Vermeer, descobrindo o erro apenas quando, no outro dia, eu levei a 'obra-prima' para o curador Blathers e ele me informou que era uma pintura falsa. Raposinha astuta...



Blathers, sempre muito educado, costuma dormir durante o dia, mas é só falarmos com ele que ele acorda para nos atender. À noite, está desperto, afinal ele é uma coruja...





Não é mentira dizer que todo — sim, *todo* — o desenvolvimento da pequena ilha depende do jogador. A construção e expansão da Nook's Cranny é um desses exemplos. Ainda que a lojinha apareça como uma empreitada de responsabilidade dos irmãos Tommy e Timmy, ela só se torna realidade com a contribuição ativa do personagem controlado pelo jogador. Na verdade, isso vale até mesmo para alguns eventos que aparentam ocorrer sem que o jogador os provoque diretamente, como a construção do novo prédio dos Serviços aos

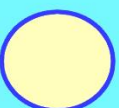
Residentes e a chegada à ilha da queridinha da série, Isabelle.

Sem que o jogador esteja envolvido com a expansão da ilha mediante a doação de peixes e insetos para incentivar a construção do museu, ou mesmo convidando visitantes para que se tornem moradores na ilha, nada acontece.

Bom, não dá muito para culpar os nossos vizinhos *villagers* por essa dependência toda de nossas ações. Afinal, o jogo consiste exatamente em ser o responsável por essas mudanças no mundo digital.



À medida que os dias vão se passando no game, novos recursos, personagens e edifícios aparecem, incluindo o balcão de consulta de construções, vital para o desenvolvimento da infraestrutura local. E a ilha, dependendo do esforço do jogador, vai ficando mais bonita, florida e cheia de objetos.



Animal Crossing: New Horizons é um game sem objetivo explícito. E isso, ao contrário de diminuir o interesse em jogá-lo, faz com que ele se torne ainda mais viciante.

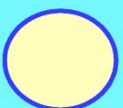
Na verdade, até mesmo se tomarmos como um objetivo a ideia inicial de Tom Nook de conseguir transformar a ilha em um paraíso capaz de chamar a atenção de K.K. Slider, o famoso *cãotor* (viram o que eu fiz aí?) do universo de *Animal Crossing*, para que ele faça um show no lugar, o game não se encerra, mas, de fato, obtém mais conteúdo uma vez que o fazemos. Até esse ponto, o jogador pode criar praças com mobiliário, plantar flores e árvores, criar pontes e rampas nas encostas ou mesmo expandir internamente sua própria casa — caso em que sempre precisará fazer um novo empréstimo com o magnata Tom Nook. Contudo, após o endgame com o show de K.K. Slider, novas opções de modificação do layout da ilha são disponibilizadas. A partir daí, o jogador passa a acessar o novíssimo “Island designer

app” no seu NookPhone (smartphone da Nook Inc. — sério mesmo, Tom Nook é chefe de um cartel...), quando passa a poder traçar caminhos e pisos na ilha, além de modificar seus cursos d’água e mesmo o formato de suas encostas. Isso só serviu pra aquecer meu desejo de deixar a ilha do jeito que eu gostaria. E os demais moradores parecem adorar. Constantemente eu os pego regando flores que eu plantei e mais de uma vez me deram espontaneamente um presente apenas porque eu era o cara responsável por conseguir trazer K.K. Slider para a ilha.

No geral, *Animal Crossing: New Horizons* é um game bastante singular. Ame-o ou odeie-o, ele é o que é: um game voltado para a ideia de curtir a vida em um paraíso insular despreocupado. Para mim, é um escape fantástico do dia a dia conturbado, com um mundo de cores, atividades variadas, gráficos adoráveis e trilha e efeitos sonoros agradáveis. Certamente, vale uma visita demorada para todo possuidor de um Nintendo Switch.



Enfim, o show do famosíssimo K.K. Slider!





Tom Nook

As part of **improving infrastructure**, we'll set aside plots in advance and put them up for sale!



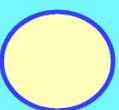
180,146

Tom Nook

I do have to charge a small fee of **10,000 Bells**, but if someone moves in, you'll earn **miles** for your efforts.

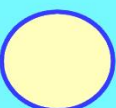


De algum modo, Tom Nook conseguiu me convencer a fazer serviço de corretagem imobiliária... E não só eu tinha que pagar por isso como adorava fazer esse trabalho! Nook é muito sagaz mesmo...





Cuidar da infraestrutura local é uma tarefa e tanto! Quando não sou eu quem trabalha, é Lloyd quem o faz, o gerente encarregado de obras que cuida de executar o trabalho difícil — ou ao menos deve ser ele... As coisas simplesmente aparecem construídas de um dia para o outro após eu doar o dinheiro...



SID MEIER'S

CIVILIZATION VI

Sid Meier's Civilization VI, desenvolvido pela Firaxis Games e lançado em 2016 para Microsoft Windows, é uma adição notável à icônica franquia de estratégia por turnos do subgênero 4x (eXplorar, eXpandir, eXtrair e eXterminar). Combinando uma jogabilidade que demanda um raciocínio tático na escolha das ações, gráficos impressionantes e um enredo envolvente, que se constrói a cada nova partida, à medida que o jogador faz avançar sua civilização, este título redefine os limites do gênero. Prepare-se para liderar uma civilização desde os primórdios da história até a era espacial, enquanto toma decisões cruciais e molda o destino de uma nação. Com um mapa de dimensões continentais, expansivo e de fronteiras variáveis, repleto de possibilidades, a liberdade de movimento das peças, construção de cidades estratégicas e extração de recursos se torna uma parte fundamental dessa jornada.

Além disso, o controle dos líderes históricos adiciona uma camada extra de autenticidade e personalidade, além de estratégia, já que cada líder tem habilidades específicas que podem ser utilizadas pelo jogador na busca pela vitória. *Civilization VI* é, sem dúvidas, um verdadeiro playground histórico, onde os jogadores têm o poder de moldar o destino de sua civilização. A gente quase esquece que é ficção - ao menos até se deparar com uma declaração de guerra vindo de Gandhi, ameaçando-nos com seu poderio bélico nuclear. Na verdade, talvez isso faça do game algo ainda mais incrível do que a realidade!

A jogabilidade de *Civilization VI* é seu verdadeiro ponto alto. O jogo combina habilmente elementos de construção de império, diplomacia, pesquisa tecnológica e guerra, oferecendo

uma experiência estratégica mais profunda do que seus antecessores e de outros games do gênero. Os jogadores têm o controle total sobre sua civilização, desde a escolha do líder e estilo de governo até definições sobre como será a expansão do território ou como serão as interações com outras nações. Posso fazer um acordo de ajuda mútua com Cleópatra apenas para irritar Montezuma, ou mesmo para trair o acordo em momento posterior. Vai de cada um decidir os rumos políticos de sua nação e, conseqüentemente, do mundo. O novo sistema de distritos dá uma camada extra de profundidade, permitindo que os jogadores planejem suas cidades de forma estratégica e otimizem o desenvolvimento de recursos, para aumentarem seu poder e, com isso, suas possibilidades de ação.

Os gráficos de *Civilization VI* são simplesmente deslumbrantes. Com um estilo que incorpora a alta definição de peças e espaços à simplificação das imagens para não poluir o mapa de jogo, a leitura do que se passa é lindamente lapidada e bastante intuitiva. Cada detalhe, desde as paisagens naturais até os ícones das unidades, é projetado com muito cuidado. Os líderes das civilizações são ricamente retratados de maneira caricatural e divertida, trazendo personalidade e carisma para o game. A trilha sonora épica complementa perfeitamente a atmosfera, evocando diferentes eras da história e mergulhando o jogador em um mundo rico em imersão.

Civilization VI oferece uma variedade de modos de jogo que garantem a longevidade do título. O modo Single Player permite que os jogadores desafiem a si mesmos em diferentes níveis de dificuldade contra oponentes contro-





lados pelo computador, mas a diversão não acaba no jogo solitário! O modo Multiplayer permite que amigos se enfrentem em uma batalha pela supremacia global - e pela tentativa de manter a amizade mesmo depois de meu Genghis Khan trair o Dom Pedro II de meu amigo em meio a uma guerra contra Cleópatra (para compensar quando a trai numa partida anterior e, bom, para alcançar meu objetivo final antes do meu amigo). Além disso, o jogo oferece conteúdo adicional através de DLCs e expansões, trazendo novas civilizações, líderes e mecânicas de jogo que mantêm a experiência fresca e emocionante.

Uma das características marcantes de *Civilization VI* é a imensa liberdade oferecida aos jogadores para explorar e construir seu império. O mapa é um vasto terreno aberto, esperando para ser descoberto e explorado. Nada de apego sentimental aqui: o mundo é seu playground de recursos, e os métodos para obtê-los vão desde a exploração colonizadora até a dominação militar. Cada turno traz novas possibilidades à medida que os jogadores expandem suas fronteiras, estabelecem cidades e aproveitam os recursos disponíveis. A estratégia de posicionamento das cidades é essencial, levando em consideração fatores diversos

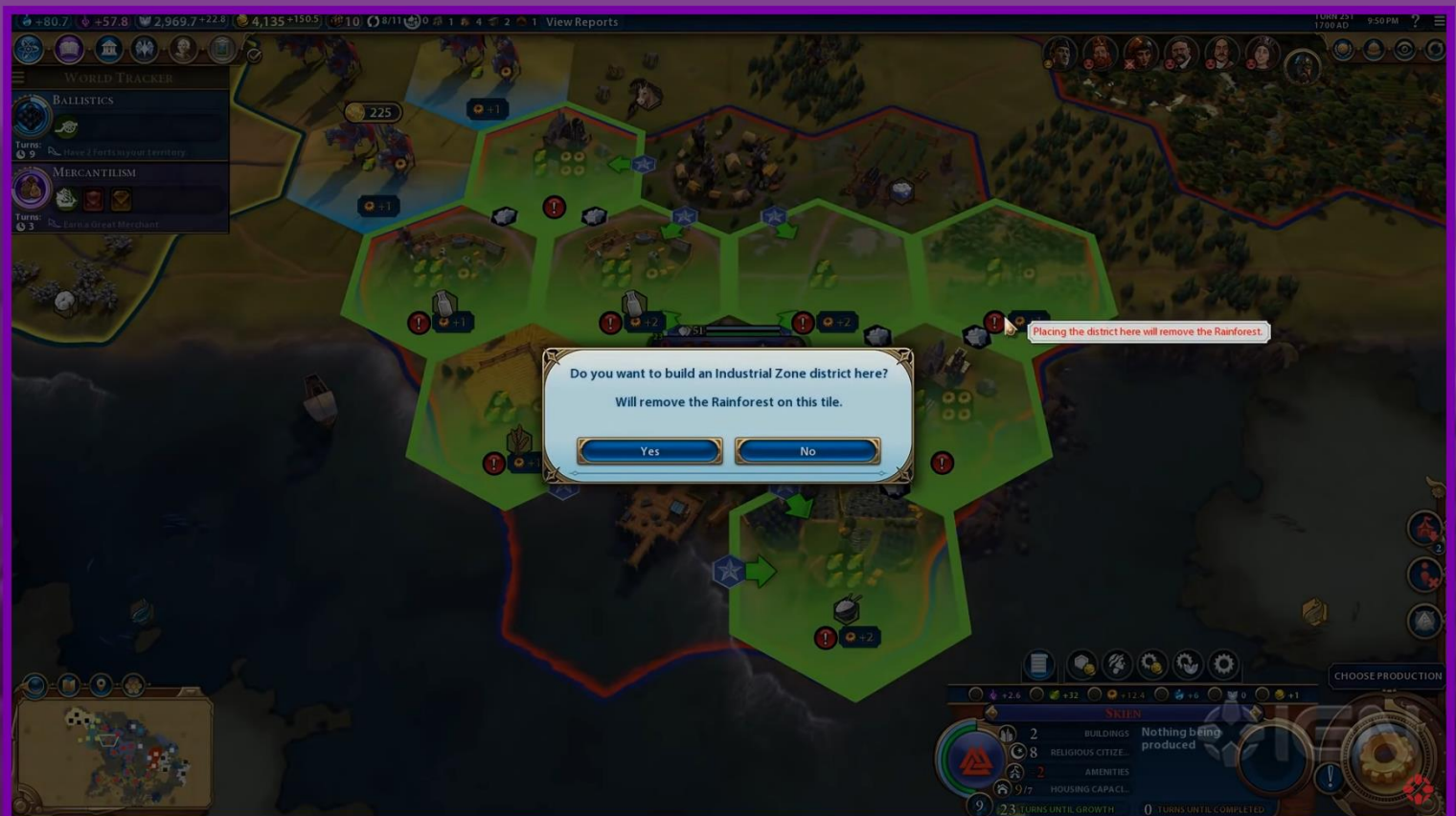


como terreno, recursos naturais disponíveis e proximidade com outras civilizações. Essa liberdade de escolha e planejamento torna cada partida única e gratificante — ou enfurecedoramente injusta; bom, como diriam os franceses, *c'est la vie*.

Em *Civilization VI*, a gestão inteligente dos recursos é fundamental para o sucesso de uma civilização. A capacidade de extrair e aproveitar esses recursos de forma estratégica é uma das chaves para o progresso. Seja a exploração de minas de ouro para impulsionar a economia, a construção de fazendas para alimentar a população ou a extração de recursos estratégicos para fortalecer o exército, as opções são amplas e exigem uma análise permanente e cuidadosa. O equilíbrio entre a produção e o consumo de recursos é uma tarefa desafiadora, mas necessária. Nada como descobrir que você precisa suspender seu avanço militar porque sua produção de alimentos caiu drasticamente, já que o país de quem você comprava comida resolveu se aliar a seu alvo bélico e, com isso, suspendeu os acordos.

Talvez um dos pontos mais chamativos da série e que comparece em *Civilization VI* seja a inclusão de líderes históricos, que dão vida e personalidade às civilizações. Cada líder tem características únicas, habilidades especiais e uma agenda própria. Esses líderes interagem com os jogadores e entre si, oferecendo alianças, estabelecendo tratados e, às vezes, até entrando em conflito. Essa dinâmica acrescenta profundidade e autenticidade ao jogo, pois os jogadores podem experimentar agir com personalidades históricas como Cleópatra, Gandhi, Gilgamesh e muitos outros. Ah, e não se preocupe: você pode escolher um líder que não tem nenhuma relação com a civilização! Faça uma escolha estratégica — ou, pelo menos, engraçada (lembra do Gandhi nuclear que mencionei acima?).

Administrar as fronteiras, os recursos e as relações com outras nações é algo que exige um raciocínio de malabarista do jogador. Devo remover a floresta tropical para criar uma zona industrial e perder seus benefícios? A decisão nunca é fácil no jogo (ou "na vida", não?).



Nada como construir uma das grandes maravilhas do mundo, admirando, em um time lapse bastante simplificado o processo de construção desses grandes edifícios arquitetônicos. Engraçado como parece que eles se constroem sozinhos quando cumprimos as condições para criar essa maravilha da arquitetura, não?

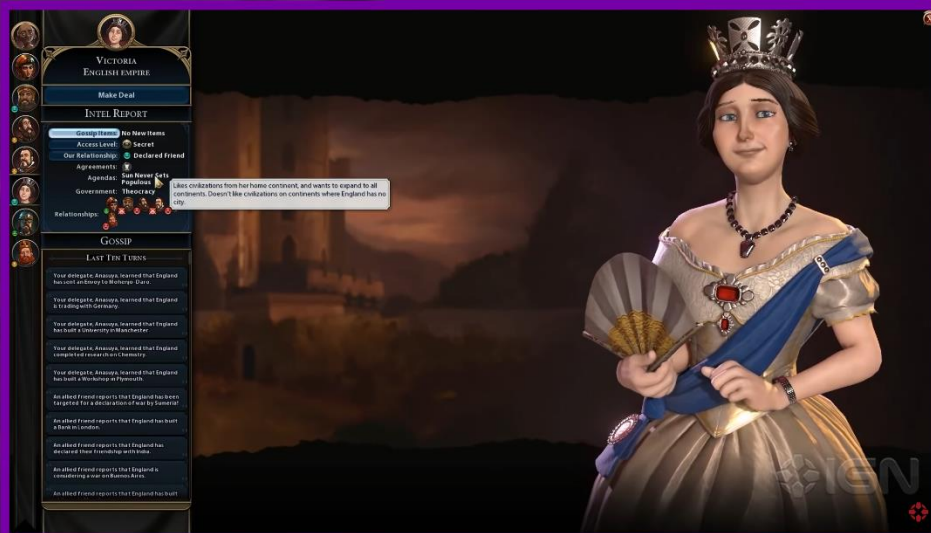


Figuras históricas como Cleópatra têm um importante papel no game: tornam cada partida icônica e relevante ao mesmo tempo; afinal, quando mais eu poderia fazer um acordo comercial com a mais famosa rainha do Nilo?



Claro que o nosso querido — ou não-tão-querido — Pedrão não poderia deixar de dar as caras, não é verdade?

Mas nem só de boas relações se faz política externa: vez ou outra é necessário ceder em alguns acordos para conquistar a simpatia (ou, quando necessário, a piedade) dos adversários.





Não se deixe enganar pela carinha simpática de Gandhi! No contexto certo e com a oportunidade correta, ele não hesitaria em enviar um míssil para destruir suas cidades mais importantes! Tudo em nome da conquista.

Em Civilization VI, não basta ao jogador se preocupar com a produção de bens para sua sobrevivência ou mesmo a aquisição cada vez mais concentrada de recursos naturais. São muitas as possibilidades de vitória.



Um jogador que não esteja devidamente atento a toda a trama complexa de relações com que deve trabalhar (ciência, cultura, religião etc.) pode ser facilmente surpreendido por uma derrota vinda de uma frente bastante inesperada. Afinal, nem só de pão vive o homem! (... acabo de perceber a ironia infeliz de fazer uma piada sobre pão com uma página focada em Gandhi...)



Sid Meier's Civilization VI é um marco no gênero de estratégia por turnos. Sua jogabilidade profunda e envolvente, seus gráficos impressionantes e sua variedade de modos de jogo e de condições de vitória (que pode ser obtida militarmente, culturalmente ou mesmo pela expansão da crença religiosa de sua civilização!) garantem que os jogadores nunca se cansam de explorar e conquistar o mundo. A atenção aos detalhes e a riqueza histórica do jogo são testemunho do talento da equipe de desenvolvimento, e um talento experimentado por horas e horas, porque aqui não há partidas curtas — para o bem ou para o mal, *Civ VI* é um game que exige do jogador bastante tempo! Se você é um fã de estratégia ou está procurando uma experiência imersiva que desafie sua mente, *Civilization VI* é uma escolha obrigatória. Prepare-se para embarcar em uma jornada épica através dos séculos e moldar a história à sua vontade!

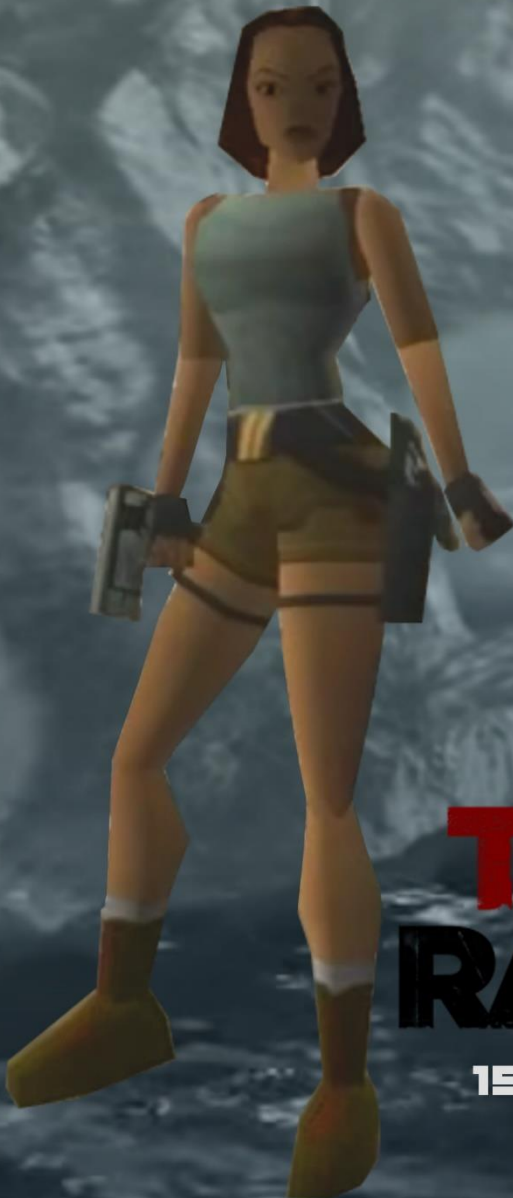


O desenvolvimento tecnológico é o grande motor de Civ VI: de primórdios tribais nômades ao programa espacial, no game o futuro da técnica é o grande traço da humanidade. É quase como se fosse inevitável ou natural chegar a este ponto, não é mesmo?

** Todas as imagens utilizadas nesta análise foram extraídas do vídeo "Civilization 6 Review" [00:04:23], do canal IGN [redação de Dan Stapleton], de 26 out. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_IV2r7kORKs&ab_channel=IGN>. Acesso em: 1º jul. 2023.*







TOMB RAIDER

1996 - 2013

