

JOGOS VICIADOS: VIDEOGAMES E A INTERSEÇÃO ENTRE AÇÕES POLÍTICAS E LÚDICAS

RIGGED GAMES: VIDEO GAMES AND THE INTERSECTION BETWEEN POLITICAL AND LUDIC ACTIONS

Ivan MUSSA¹

Resumo:

Este artigo parte da observação de que a ação política, como forma de fuga de um esquema de dominação, envolve processos que se abrem para atitudes lúdicas. Nesse sentido, as tecnologias digitais desempenham papel importante em criar mundos para o exercício da mesma capacidade lúdica que será requisitada na criação de estratégias para lidar com estes esquemas. Os videogames, dado este contexto, atuarão de forma específica, criando ambientes para experimentação inventiva. Certos jogos constroem ambientes de modo que a ação lúdica precisa encontrar brechas para permitir a ação criativa. Assim, três jogos (*Prom Week*, 2012; *The Escapists*, 2014 e *Dwarf Fortress*, 2006) serão descritos de modo a demonstrar sua capacidade de associar ações lúdicas e políticas.

Palavras-chave: Jogo; Política; Ambientes Digitais.

Abstract:

*This paper is based on the observation that political action, as a form of escape from a domination scheme, involves processes that open themselves up to playful attitudes. In this sense, digital technologies play an important role in creating worlds for the exercise of the same recreational capacity that will be required in the development of strategies to deal with these schemes. Video games, given this context, will act in a specific way, creating environments for inventive experimentation. Certain games build environments in such a way that playful action needs to find loopholes through which creative action will appear. Thus, three games (*Prom Week*, 2012, *The Escapists*, 2014 and *Dwarf Fortress*, 2006) will be described in order to demonstrate their ability to associate playful and political actions.*

Keywords: *Game; Politics; Digital Environments.*

¹ Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM/Uerj). E-mail: ivanmussa@gmail.com.

Introdução

O economista Richard Wolff, professor da Universidade de Massachusetts, concedeu em fevereiro de 2015 a palestra intitulada “The Game is Rigged”². O argumento central da fala gira em torno dos problemas que emergem no contexto do capitalismo contemporâneo e que, segundo ele, denunciam sinais de sua insuficiência. Para Wolff, o sistema está enfrentando obstáculos gerados pelos seus próprios mecanismos internos, um fenômeno que seria ilustrado pela situação econômica atual da Grécia.

No contexto crítico que se prolonga pelo menos desde 2009, passando pelas eleições ganhadas pelo partido Syriza, o país enfrenta sérios problemas financeiros. A crise é motivada por dívidas do governo, que fazem parecer – sobretudo segundo o discurso midiático hegemônico – que a Grécia está “quebrada”. Aí entra o questionamento de Wolff: não é a Grécia que está quebrada. Segundo o explicado pelo economista, os credores configuram um conglomerado de instituições, representadas pela Comissão Europeia, Banco Central Europeu e o FMI. O problema está no motivo do empréstimo: o dinheiro deveria ser destinado a bancos privados espalhados pela Europa e Estados Unidos. Na verdade, seriam esses bancos que estariam “quebrados”, e o dinheiro emprestado à Grécia pelas instituições europeias deveria ser repassado a eles como pagamento.

Cabe questionar, no entanto: se a Grécia deve a esses bancos e não consegue pagar, de quem é a responsabilidade? A resposta imediata tende a apontar, obviamente, para o endividado. Porém, ainda seguindo a argumentação de Wolff, entende-se que a questão é mais complexa. Tanto as práticas jurídicas em geral quanto o campo intelectual da economia tratam o problema segundo um princípio distinto. Tribunais costumam se deparar com casos análogos, nos quais o devedor não tem condições de pagar o credor, e precisam articular um acordo. Eis o que a teoria econômica, diz Wolff, ensina nos livros mais básicos: caso um empréstimo resulte em problemas, a responsabilidade recai sobre o credor. Ele deve, previamente, analisar as condições do processo, entre elas a habilidade e capacidade da contraparte de devolver o valor

² Disponível no seguinte endereço: <https://www.youtube.com/watch?v=XlhFMa4t28A>.

condizente. Além do endividado, o credor também deve ser punido caso não haja possibilidade de quitação.

Se é assim, porque essa punição não é executada, ou ao menos se negocia um acordo? Cabe voltar ao título da palestra de Richard Wolff. A necessidade de manter os motores capitalistas funcionando motiva a difusão da ideia incorreta de que a culpa pertence sempre a quem pegou emprestado, caso não haja meios para o pagamento. Essa lógica está presente não apenas em dinâmicas entre credores e devedores, mas se desdobra no âmbito microscópico das relações interpessoais, já que o dinheiro acabará sendo pago pelas camadas econômicas inferiores: a classe trabalhadora. Essa manobra envolve procedimentos de distorção operados pelos agentes nutridos pelo funcionamento desses motores, e que se esforçam para que este permaneça a todo vapor. “The game is rigged”: O jogo está viciado³.

Coincidência ou não, uma frase quase exatamente igual a este título é proferida pelo personagem Preston “Bodie” Broadus, na série de TV *The Wire*, transmitida pela HBO entre 2002 e 2008. “This game is rigged, man” (“Esse jogo está viciado, cara”) é a fala que sintetiza o desabafo do jovem traficante que, ao longo das cinco temporadas da trama, galga degraus e sai das posições inferiores até chegar a comandar um pequeno território em uma das esquinas de Baltimore. Na cena em que profere a frase, Bodie conversa com o detetive Jimmy McNulty, que o chama de “soldado”. O próprio Bodie chega a se comparar com os peões no jogo de xadrez: peças que avançam casas e que podem, por vezes, se promovem quando atingem a última. Mas que, quase sempre, acabam se submetendo ao protagonismo das peças mais poderosas.

Bodie é um “peão”, soldado que enfrenta um conjunto de forças muito maior que ele próprio. De algum modo, conseguiu chegar longe, contra todas as probabilidades que atuam em oposição aos peões. Mesmo assim, não consegue exatamente o que quer, já que, sempre que o jogo vira, as peças menores são as primeiras a sofrerem as consequências. Dentro do seu próprio mundo, o detetive McNulty vive um drama semelhante. Como detetive da polícia de Baltimore, precisa

³ A tradução “viciado” para o termo *rigged* se deve ao contexto do uso da palavra “game” (jogo). Dados viciados, por exemplo, são aqueles manipulados para cair de certo modo, o que inibe o funcionamento ideal do sistema. Entende-se que certas forças mobilizam os sistemas de jogos (e do mundo) de forma que estes se tornam mais impiedosos com determinados participantes, favorecendo outros.

constantemente lidar com Bodie e outros traficantes de baixa patente. No entanto, de pouco adiantam seus esforços, já que sua meta é chegar aos verdadeiros protagonistas do crime organizado: alguns poucos atores que mobilizam um número amplo de empregados, objetos e técnicas no sentido de controlar a máquina do tráfico (o que, muitas vezes, envolve disputas de territórios bem maiores que uma esquina).

Mas a máquina do tráfico conecta-se a outras máquinas. Ao longo dos episódios, *The Wire* demonstra a cumplicidade entre diversas vertentes dos poderes públicos, privado e paralelo. A atuação de grandes traficantes como Avon Barksdale e Marlo Stanfield depende da habilidade de advogados e contadores. O dinheiro canalizado pela venda de drogas mistura-se com o da especulação motivada pela expansão do setor imobiliário na cidade. Logo, senadores e prefeitos se envolvem financeiramente com traficantes, o que irradia consequências para a hierarquia da máquina policial. Prefeito controla chefe de polícia, que tem poder sobre majores que, seguidamente, nomeiam e comandam tenentes. Tenentes estão acima de sargentos e, finalmente, chegamos aos detetives, que são aqueles que de fato devem pensar e executar as operações de combate ao crime organizado.

Para chegar às patentes altas do lado do tráfico, esses policiais precisam lidar com essa estrutura hierárquica. Acontece que ela é movimentada pelos interesses dos mesmos que pretendem galgar degraus. Obviamente, esses interesses se deslocam na trilha deixada pelo dinheiro. As altas patentes do tráfico, do poder privado e das instituições públicas estão jogando umas com/contra as outras, usando seus subordinados como peões. A função dos pobres detetives, em teoria, é romper com essas relações ilegais – o que não levaria à cadeia apenas traficantes, mas empresários e políticos. Aqui, o jogo volta a se viciar: as estruturas hierárquicas de Baltimore fecham as portas de qualquer divisão e exilam qualquer oficial que ouse executar operações que ameace estes poderes – isso se estas conseguirem obter a chancela do judiciário, que também sofre a mesma pressão.

O Detetive McNulty não quer galgar degraus nessa escada: ele quer seguir na direção que seu faro aponta, seja de um bandido ou de um especulador engravatado. Obviamente, isso começa a incomodar peixes grandes, o que dificulta a vida de McNulty e outros policiais que teimam em desafiar forças superiores. Na última

temporada da série, McNulty se une a Lester Freamon (um detetive veterano condenado ao ostracismo depois de ameaçar pessoas “importantes”) para tentar reconfigurar o jogo. A dupla percebe uma brecha nas investigações de assassinatos de moradores de rua: quase sempre os casos são arquivados antes mesmo de começarem. McNulty e Freamon começam, portanto, a “falsificar” assassinatos, adulterando cenas de crime para fazer parecer que existe um *serial killer* atuando em Baltimore. Logo os detalhes sórdidos dos assassinatos fictícios despertam a gula da mídia, o que perturba a prefeitura, que precisa manter sua imagem em alta. Dinheiro e recursos são destinados para as unidades policiais, que são espertamente usados por Freamon e McNulty para investigar o negócio milionário do megatraficante Marlo Stanfield.

O fato de que a situação logo começa a escapar do controle dos detetives atesta apenas o fato de que “desviciar” o jogo é uma tarefa árdua, contínua e por vezes arriscada. Ela requer a percepção de caminhos e procedimentos criativos, que direcione as forças do sistema de um modo inventivo, sem necessariamente quebrar suas regras. Este modo de agir é o que chamaremos, ao longo desse texto, de ação lúdica. Agir ludicamente é jogar com as possibilidades de um sistema, explorar suas capacidades ocultas para produzir resultados diferentes. Esse tipo de comportamento passa pelo entendimento em larga escala das lógicas que operam no mundo em que se vive.

Este trabalho se embasa na suposição de que a atitude lúdica potencializa a ação política. Para abrir caminhos para outros modos de existir, é necessário que o indivíduo lide com as muitas forças que se impõem sobre ele. De modo geral, ao observarmos o capitalismo e suas formas de dominação que limitam a vida humana, encontramos um jogo de forças que fortalecem o status quo (ou que não o perturbam) e outras que o contrariam. Quando se age politicamente para atuar sobre essas forças (de um lado ou outro), a atitude lúdica entra como ferramenta possível para brincar com as regras do sistema, encontrando brechas e redistribuindo as forças que o formatam.

Para tanto, é necessário que se empregue um conjunto de técnicas intelectuais, afetivas, lógicas e sensoriais. Sendo assim, eleger-se a seguinte questão: como a cultura contemporânea condiciona o exercício dessas técnicas? Cada forma de expressão artística e/ou técnica possui seus modos específicos de falar e agir sobre o mundo. Seja um economista explicando a dívida da Grécia em uma aula ou uma série de TV

abordando uma perspectiva microscópica do mesmo problema: cada tipo de discurso tenta capturar a dinâmica das relações sob um determinado registro.

Escolhemos, para contrapor à esta introdução, os videogames. Uma possível sensação de incongruência entre o tema do capitalismo e dos jogos eletrônicos será dissipada a partir do momento que for percebido o modo como certos jogos conectam-se ao seu jogador. O que se tem são, justamente, mundos com lógicas próprias que entram em movimento e pedem ao jogador que se adapte a elas. O desafio é, muitas vezes, explorar a dinâmica dos mundos e criar diferentes modos de superar suas limitações através da brincadeira com as regras. Descreveremos essa dinâmica em três jogos (*Prom Week*, 2012; *The Escapists*, 2014 e *Dwarf Fortress*, 2006), dividindo o assunto em três chaves: a lógica do mundo, a ação do indivíduo e autorregulação entre ambos.

O mundo como teia de relações em *Prom Week*

Para falar da interseção entre ações política e lúdica, é preciso descrever não só o sujeito que as executa, mas também o mundo no qual ela se dá. Isto, de imediato, levanta problemas teóricos relativos ao tipo de entendimento que desenvolvemos a respeito de cada um destes extremos, bem como sobre o modo com o qual eles interagem e se comunicam. De certa forma, é este o tom da crítica epistemológica desenvolvida por Bruno Latour (2005) no campo da sociologia.

Resumidamente, o projeto de Latour, no livro *Reagregando o Social*, traz à tona o desprezo que a sociologia clássica alimenta contra papel dos atores não-humanos para a constituição das diversas redes que operam no nosso mundo. Podemos destacar os objetos técnicos e, seguindo o raciocínio de Latour, levantar a questão de que, muitas vezes, sua importância na dinâmica que se estabelece entre seres humanos, de modo que não seria mais possível dizer que nós, animais “racionais”, possuiríamos uma espécie de supremacia ontológica nessas redes: às vezes podem ser os objetos aqueles que usam e manipulam os “sujeitos”.

O uso de aspas na palavra “sujeito”, porém, já remete a uma possível insuficiência da teoria ator-rede quando se trata de quebrar a dicotomia sujeito/objeto. Sem dúvida o status de sujeito está sendo questionado pela TAR: não há mais condições

para pensarmos os seres humanos como indivíduos livres para fazer escolhas, submetendo objetos às nossas vontades e determinando o caminho dos acontecimentos de forma plena. Mas a palavra “objeto”, embora não seja um mau por si só, denuncia uma possível relutância em abandonar em definitivo as inserções fixas em papéis determinados. Se não isso, ao menos se torna um novo problema pensar o que seria um objeto em um mundo onde sujeitos não existem (ou pelo menos não possuem o mesmo poder a eles creditados pelas teorias modernas).

Parece ser este um dos motivos que incentiva a resposta do sociólogo Tim Ingold (2011) ao modo como Latour enxerga a formação de redes e a agência que emerge a partir de seus nós. Ingold representa sua discussão com Bruno Latour em forma de fábula: enquanto Latour é representado pela formiga, Ingold incorpora a aranha. Os dois insetos discutem sobre como interpretar o surgimento das ações no mundo. A quem atribuir a responsabilidade dos acontecimentos? A formiga, por perceber o mundo enquanto um conjunto de atores conectados, indica que a agência emerge da rede formada por associações entre múltiplas entidades. Já a aranha retruca que, nessa ideia, não há materialidade nas relações. Para ela, não existem fronteiras que definem os seres e, portanto, não há como dizer que eles estabelecem relações uns com os outros:

Eu sei quando uma mosca pousa na teia porque posso sentir as vibrações nas linhas por meio das minhas pernas esguias, e é ao longo destas mesmas linhas que corro para pegá-la. Mas as linhas da minha teia não me *conectam* à mosca. Ao invés disso, elas já estão traçadas antes da mosca chegar, e elaboram por meio de sua presença material as condições de captura sob as quais tal conexão pode ser estabelecida⁴ (INGOLD, 2011, p. 91).

A teia é uma metáfora da tentativa de Ingold de conferir materialidade às associações mencionadas por Latour. De fato, se pensarmos a rede como uma união de objetos em associação, essas relações acabam soando como algo quase metafísico, sem possibilidade de que as descrevamos. Em contrapartida, pensar as relações como ponto

⁴ Livre tradução de: “I know when a fly has landed in the web because I can feel the vibrations in the lines through my spindly legs, and it is along these same lines that I run to retrieve it. But the lines of my web do not connect me to the fly. Rather, they are already threaded before the fly arrives, and set up through their material presence the conditions of entrapment under which such a connection can potentially be established.”

de partida permite uma fuga da dicotomia – uma fuga difícil, mas possível. É claro que Ingold não está dizendo que as conexões são coisas palpáveis, como uma teia de aranha. Na verdade, cada ser mantém uma potência de se conectar, que é a sua própria constituição material. Dessa forma, o ser é algo mutante, que se reconfigura a cada nova conexão: as relações estabelecem as coisas, e não o inverso.

No videogame *Prom Week* (2012), a mudança dos atributos que definem cada um dos personagens ao longo das partidas apresenta um campo interessante para esta reflexão. O jogo simula uma escola, nas semanas que antecedem o baile de formatura. O jogador assume o papel de um aluno que precisa aumentar sua popularidade e aceitação perante os colegas, ao mesmo tempo em que procura atingir certos objetivos (como conseguir namorar uma aluna popular ou ser amigo do melhor esportista da classe). O modo como o jogo é jogado envolve a manipulação das relações entre os estudantes: para conseguir a amizade do personagem *x*, pode-se tentar irritar o personagem *y*, que é arqui-inimigo de *x*, por exemplo.



Prom Week

A perturbação da teia de relações irradia consequências imprevisíveis no grupo de alunos. Uma ação aparentemente inofensiva pode retornar em forma de algo negativo. Xingar o inimigo de um aliado em potencial pode ser uma boa ideia. Mas se este inimigo for namorado da melhor amiga da garota com quem seu personagem quer ficar, ela pode acabar ficando chateada e acabar se tornando uma inimiga. Logo se

percebe que os personagens estão em constante mudança: seus afetos e desafetos, bem como seu *status* social são deslocados, reformulados e distorcidos a cada movimento de cada um deles. Jogar *Prom Week* envolve a sensação de controlar um indivíduo que, muito mais que um conjunto fixo de propriedades, consiste na verdade em um pacote de virtualidades que é desenhado pelas relações que estabelece com o ambiente em volta.

Deste modo, o mundo aparece ao jogador menos como uma reunião de objetos em interação e mais como um conjunto de forças que se deslocam segundo diferenças intensivas (DeLANDA, 2011, p. 16). Essas diferenças põem em circulação fluxos afetivos e simbólicos, que condicionam as transformações dos indivíduos. Ou melhor: os seres em si (sejam eles vivos ou não vivos) tornam-se um conjunto de diferenças intensivas que comportam de antemão a capacidade de conexão e mutação.

Esta máquina complexa está programada em algoritmos no “interior” do software. Mas é por meio da interface gráfica que acontece o diálogo entre código e jogador. Ora, se nos situarmos em uma visão ontológica que vê o(s) mundo(s) como um conjunto mutante de relações, é para essa interface que devemos direcionar o olhar se quisermos enxergar o mundo comum que emerge da conexão entre ser humano e máquina. As imagens, textos que aparecem e se movimentam na tela e os sons emitidos pelos autofalantes são produzidos pela fusão entre os olhos e os pixels, entre o tímpano e a vibração das saídas de áudio, da cognição humana e da operação maquínica⁵.

A mediação feita pela interface é anterior aos extremos que ela conecta, ou melhor: que ela transmuta. Graças aos componentes da interface – cursores, textos e menus, mas também as aparências e comportamentos dos personagens e objetos ficcionais – o ser humano que joga se converte em um novo tipo de sujeito: o jogador (PIAS, 2011), enquanto as instruções do código emergem enquanto processos inteligíveis: o mundo do jogo (JØRGENSEN, 2013).

⁵ Essa compreensão abandona o pressuposto de que a interface gráfica é uma película que separa dois mundos, para encará-la como pivô da produção de um mundo comum entre jogador e sistema. Além do trabalho de Kristine Jørgensen, essa ideia é calcada fortemente na ideia de “mediação radical”, apresentada por Richard Grusin na conferência Vida Secreto dos Objetos, em 2015, que ocorreu em São Paulo e no Rio de Janeiro. Para Grusin, a mediação deve deixar de ser percebida como processo inscrito entre objetos e passar a ser tratada como o modo de relação responsável pela emergência dos componentes de um sistema (GRUSIN, 2015).

O sujeito político em *The Escapists*

A interface deixa de ser, portanto, um meio neutro pelo qual um conteúdo navega e passa a ser um conjunto de forças que configura os tipos de relações possíveis dentro dela. Ela se torna um mundo, uma máquina, uma evidência de que são as relações as responsáveis pela construção dos ambientes nos quais sujeitos podem vir a existir. Se o sujeito é um padrão de conexões virtuais penetradas pelos fluxos que as redirecionam, pode usar suas forças ativas para se adaptar a estas intervenções do ambiente, sobretudo se quiser subverter a dominação que incide sobre ele.

Essa dominação é exercida devido ao fato de que o conjunto de forças que operam sobre os indivíduos são, obviamente, muito maiores que ele. Seja opressivo ou não, todo ambiente impõe sobre quem o habita as condições básicas às quais se deve adaptar e garantir a (sobre)vivência. Tais condições, novamente, modificam o indivíduo, assim como as propriedades desse sujeito reconfiguram sua capacidade de adaptação. Isto fica claro quando observamos as ferramentas de dominação do capitalismo, que cria uma série de mecanismos para separar e agrupar sujeitos e produzir suas subjetividades. Uma destas ferramentas, para Felix Guattari (1996), é o conceito de cultura.

Dentro do contexto do capitalismo, a elite seria aquela que detém, a priori, maiores capacidades de interferir nos fluxos que organizam o mundo. O conceito de cultura seria desenvolvido enquanto instrumento da elite para valorizar seu próprio status dentro desse mundo: cria-se uma codificação quantificável que pode ser medida pela quantidade de livros que dada pessoa leu, quais lugares frequenta ou que tipo de música ouve. Tais e tais tipos de “produtos culturais” definem um nível elevado de cultura, enquanto outros determinam pouca ou má cultura. Ao mesmo tempo, limita-se a ação subjetiva, deslocando certas práticas para o âmbito da cultura, enquanto a outras se renega tal estatuto. Esse processo, para Guattari, consiste em uma arma “capitalística”, que se estende ao terceiro mundo para produzir uma subjetividade não apenas individual, mas social (GUATTARI; ROLNIK, 1996, p. 16).

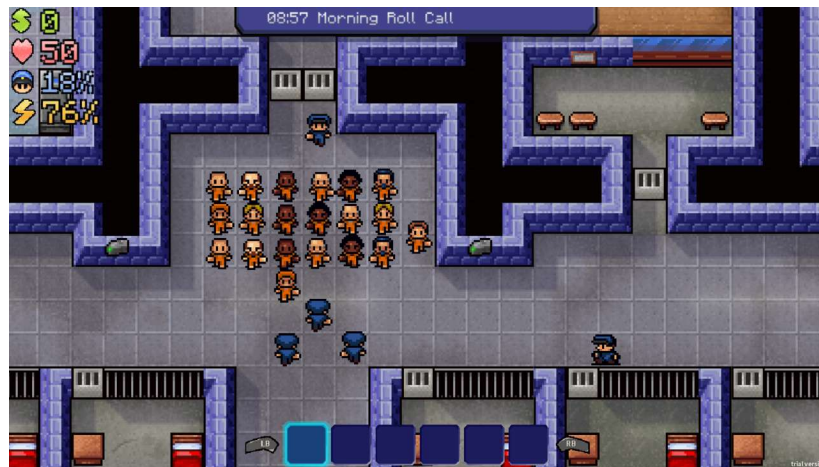
O autor propõe, para contrapor tais processos de subjetivação impostos, uma possível forma de vida que provenha de processos de singularização. Viver de forma singular seria transgredir as formas subjetivas previstas pelas forças opressoras do capital, dando origem a um modo de existência criativo, que fuja do padrão, “Uma

singularização existencial que coincida com um desejo, com um gosto de viver; com uma vontade de construir o mundo no qual nos encontramos, com a instauração de dispositivos para mudar os tipos de sociedade, os tipos de valores que não são os nossos” (GUATTARI; ROLNIK, 1996, p. 17).

Além de destacar o caráter poético dessa atitude, é necessário chamar atenção também para o fato de que Guattari aponta a necessidade de que esse processo de singularização coincida com o desejo. Ou seja, não se trata de uma negação dos instintos ou das necessidades básicas ou não-básicas, como se fugir do esquema de dominação capitalística envolvesse um sacrifício ou uma postura altruísta. É justamente usando as armas do próprio sistema – a manipulação e inserção nos fluxos de desejo – que se escapa de suas garras e se constrói uma vida singular. É nesse ponto que as ações política e lúdica se encontram: a primeira chega como tentativa de fugir de uma dominação, enquanto a segunda complementa essa atitude como um dos dispositivos

Todo sistema de regras produz suas brechas. Isto porque uma regra, no mesmo movimento que limita a ação, cria também uma nova possibilidade de agir (JUUL, 2005, p. 58). Tomemos como exemplo a regra que dita que o peão, no xadrez, pode ser movido apenas na direção vertical e não pode recuar. Essas limitações que cerceiam o comportamento são responsáveis, também, pela criação das estratégias que colocam peões como peças fundamentais para tramar jogadas-armadilha. Muitas vezes, o movimento de um peão na hora e no contexto certos podem provocar a queda de uma peça importante, como a dama, o bispo ou a torre.

Em *The Escapists* (2014), a ideia de escapar da dominação ganha um traço quase literal: o jogador comanda um prisioneiro confinado, com o objetivo claro e direto de fugir da prisão. O jogo consiste em uma simulação da vida na prisão e, por este motivo, seu sistema possui uma série de imposições ao comportamento do jogador: há horários específicos para fazer exercício, tomar banho, comer e até realizar trabalhos braçais (como lavar roupas ou limpar a prisão). Guardas patrulham cada passo dos prisioneiros que, não obstante, estão constantemente envolvidos em atividades irregulares. Existe uma economia interna, com dinheiro e objetos a venda. Estes objetos são necessários para criar armas para se defender de (ou atacar) guardas ou de outros prisioneiros, bem como para criar ferramentas que auxiliem na execução de um plano de fuga.



The Escapists

As ações necessárias para fugir precisam ser executadas sem despertar a ira excessiva dos guardas. Mas além dos oficiais, o jogador precisa lidar com a multiplicidade de relações entre os presos. Para conseguir dinheiro, é preciso realizar tarefas para os presos, como espancar um inimigo ou procurar um objeto roubado. Muitas vezes é necessário invadir as celas de outros internos, o que gera inimizade, num esquema parecido com o observado em *Prom Week*. O que o jogador precisa fazer, para escapar, é agir de modo criativo, o que exige a experimentação com objetos e com a rotina de guardas e presos. É necessário encontrar as brechas no(s) sistema(s) da prisão, o que pressupõe a atitude lúdica e brincalhona de encontrar conexões imprevistas em situações aparentemente estéreis (KASTRUP, 2007).

Autorregulação: O jogador como força menor em *Dwarf Fortress*

Parece seguro afirmar que a criação de um modo de vida singular envolve a integração do indivíduo no fluxo das forças que o mundo à sua volta põe em movimento. É claro: a adequação e a submissão a estes fluxos, por si só, consiste apenas em uma entrega ao domínio exercido pelas forças superiores. O ambiente e as conexões que este estabelece com o indivíduo exigem uma série de atividades: nutrição, abrigo, associação a outros indivíduos. Esses processos exigem procedimentos consumidores de energia e tempo, e que envolvem riscos e incertezas. Como, então, se conectar ao

ambiente (conjunto de forças que compõem o mundo) sem mergulhar em uma dinâmica inescapável e quase tirânica de dominação?

O filósofo da técnica, Gilbert Simondon (2007), encontra a resposta no processo que chama de autorregulação. Seu trabalho caminha no sentido de demonstrar o papel da técnica na vida humana, sobretudo para desmistificar a noção de que os objetos técnicos constituem uma dimensão do mundo sem valor humano. Com efeito, Simondon argumenta em uma linha que define bem as diferenças entre os funcionamentos da cognição humana e da operação maquínica (p. 151-164). Ao mesmo tempo, relata os motivos pelos quais devemos acreditar que a vida humana é essencialmente técnica.

A tecnicidade seria uma espécie de capacidade do pensamento humano de reorganizar os fluxos de informação e materializar os códigos resultantes em forma de máquina. Projetar e construir objetos técnicos, no entanto, não é a única função da tecnicidade. Por trás do seu funcionamento complexo, o objeto técnico esconde um potencial de conexão à natureza. Essa conexão reinventa a lógica do mundo em volta do objeto, reorganizando seus fluxos de modo a criar diferença. Um dos exemplos dados por Simondon, que aqui será resumido, é de uma turbina aquática que possui um motor interno. Sua função é fazer a água circular para gerar energia, o que requer a combustão interna, feita por um motor. O esquentamento excessivo do motor faria a turbina quebrar, o que é evitado pelo próprio movimento da água, que é criado pelo próprio objeto técnico.

Em suma, o objeto cria as próprias condições para que ele mesmo exista. Tudo isso, obviamente, sem desrespeitar as leis da física ou da química. Ambiente (água) e objeto técnico (turbina) se conectam de forma inseparável, viram um só sistema que resulta em novas forças que atuam no mundo. O princípio que rege este feito é o da tecnicidade, que permite ao ser humano usar construtos como a turbina em questão para jogar com os fluxos do mundo e se conectar ao ambiente de infinitos outros modos:

O agrupamento industrial não é o único realizável com os objetos técnicos: pode-se também realizar agrupamentos não-produtivos, que têm por fim ligar o homem à natureza, por meio de um encadeamento regrado de mediações organizadas, criar um acoplamento entre o pensamento humano e a natureza.

O mundo técnico intervém aqui como sistema de convertibilidade⁶ (SIMONDON, 2007, p. 262).

O pensamento técnico permite a conexão humana com a natureza, uma forma de conexão que, diferente do trabalho puro e simples, “pertence à ordem da invenção” (SIMONDON, 2007, p. 262). O campo da invenção, como prática essencial da criatividade (KASTRUP, 2007), está fundamentalmente associado à ação lúdica. Em mundos como o de *Dwarf Fortress*, a circulação de fluxos de forças é tão complexa e tão esmagadora, que a única saída para o comportamento inventivo é realizar uma série de operações técnicas razoavelmente complicadas. De fato, jogar *Dwarf Fortress* consiste em uma experiência de se deixar dominar totalmente pelas imposições do ambiente, até que essa entrega total começa a criar adaptação e abre brechas para a atuação singular.



Dwarf Fortress

O mundo do jogo em questão é várias centenas de vezes maior do que o de *Prom Week* ou mesmo *The Escapists*. Em vez de simular uma escola ou prisão, gera continentes inteiros. Sua topologia e clima são calculados por algoritmos, bem como as

⁶ Tradução livre de: “El agrupamiento industrial no es el único realizable con los objetos técnicos: se puede también realizar agrupamientos no productivos que tienen por fin ligar al hombre a la naturaleza por medio de un encadenamiento reglado de mediaciones organizadas, crear un acoplamiento entre el pensamiento humano y la naturaleza. El mundo técnico interviene aquí como sistema de convertibilidad”.

veias de minérios subterrâneas e a expansão de áreas desérticas e florestas densas. Animais amigáveis e hostis habitam áreas com água e vegetação, bem como redes de cavernas que parecem estender-se infinitamente. Na superfície, raças de seres inteligentes criam suas comunidades simuladas: elfos, humanos, goblins e anões se instalam em áreas que variam desde pequenas vilas até cidades enormes e complexos de fortalezas.

O mundo não é estático: animais atacam uns aos outros, o sistema climático faz chover e nevar em áreas condizentes, e as comunidades entram em conflitos internos e externos. Os mundos gerados pelas nuvens algorítmicas de *Dwarf Fortress* são únicos para cada jogador. Cada ser, como um anão que habita uma fortaleza, possui seu humor e suas capacidades de agir. Se acordar com raiva, pode começar uma discussão com um companheiro e disparar uma série de efeitos que começa a tomar proporções maiores. Guerras são declaradas, cidades são invadidas e civilizações inteiras podem desaparecer, para que mais tarde seja reerguida em outro lugar, quando seus habitantes planejarão sua vingança.

Todo esse movimento apequena o papel do jogador, que pode controlar apenas um personagem ou uma comunidade de alguns anões. A comunidade pode crescer, mas à medida que isso acontece as exigências vão ficando maiores e o mundo mais hostil. O único modo de sobrevivência é criar formas de extrair madeira, produzir comida, desenvolver abrigo para os anões, cavar túneis para explorar riquezas, estabelecer contato com rotas de comércio, etc. Logo o jogador se vê preso em um fluxo de forças aparentemente inescapável. Mas é exatamente nesse ponto crítico que se encontra a possibilidade de conexão inventiva: só se cria um modo de agir criativo quando se incorpora os fluxos e se automatiza seu funcionamento. É um movimento comparável a conhecer as letras do alfabeto, para depois aprender a escrever palavras, frases, prosas ou poemas.

O equivalente dessas estruturas em *Dwarf Fortress* são as histórias únicas produzidas por cada jogo. Fazendeiros que aprendem a lutar, se juntam a exércitos e viram comandantes militares, comandando saques e invasões. Fortalezas que crescem a ponto de serem visíveis no mapa-múndi do jogo: algumas delas guiadas por líderes amados pelo povo e outros que são temidos e secretamente odiados. O mundo do jogo

simula sua própria história, na qual a maioria das coisas é banal, mas aqui e ali surgem, periodicamente, coisas, eventos, seres e grupos de seres notavelmente especiais. Não é fácil se tornar um deles. Se quiser comandar um exército sanguinário ou um herói que liberta escravos pelo mundo, o jogador precisará criar uma miríade de dispositivos e parâmetros técnicos para enfrentar as incertezas mortais que o mundo gera a cada turno.

Considerações finais

Este trabalho teve como objetivo demonstrar como os videogames geram uma plataforma potencial para exercitar de maneira lúdica ações de dimensão política. Parte-se do pressuposto de que um dos modos de agir politicamente é lutar para se desvencilhar da dominação do status quo, por produzi modos de vida singulares em uma dinâmica social que, em geral, produz subjetividades obedientes, que não se interessam por explorar brechas nos sistemas em que vivem. Procurar essas brechas é um ato político e, para que esse ato coincida com o desejo e produza diferença, a atitude lúdica é um procedimento potente.

Em *Prom Week*, *The Escapists* e *Dwarf Fortress*, encontra-se sistemas que possuem seu funcionamento, sua própria teia de conexões que existem de forma virtual. Ao se encontrar com um jogador, essas conexões se atualizam e, como uma semente, crescem cada uma de um jeito. De modo semelhante, o(s) mundo(s) que habitamos tece sua teia, à qual nos prenderemos inevitavelmente. Para piorar, os grupos privilegiados que têm acesso a meios de a reconfigurar essa teia, tentam viciar o jogo que ela engendra, tornando ainda mais difícil viver fora da servidão.

Cabe saber se nos comportaremos como moscas ou se produziremos modos de vida singulares. Se para existir de modo inventivo é necessário se conectar ao ambiente por meio de dispositivos técnicos, a hipótese que este artigo tenta comprovar é que estes (e outros) jogos admitem a intervenção lúdica que intensifica este processo.

Referências

- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: Obras escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- DeLANDA, Manuel. **Philosophy and Simulation**: The Emergence of Synthetic Reason. London: Continuum, 2011.

- GUATTARI, Félix e ROLNIK, Suely. **Micropolítica**: Cartografias do Desejo. Petrópolis: Vozes, 1986.
- GRUSIN, Richard. **Radical Mediation**. Disponível em:
<http://premediation.blogspot.com.br/2015/08/radical-mediation-from-secret-life-of.html>. 2015.
- INGOLD, Tim. **Being Alive**: Essays on Movement, Knowledge and Description. London: Routledge, 2011.
- JØRGENSEN, Kristine. **Gameworld Interfaces**. Cambridge/London: MIT Press, 2013.
- JUUL, Jesper. **Half-Real**: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005.
- KASTRUP, Virginia. **A invenção de si e do mundo**: Uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.
- LATOUR, Bruno. **Reassembling the Social**: An Introduction to Actor–Network Theory. Oxford, UK: Oxford UP, 2005.
- PIAS, Claus. The Game Player’s Duty: The User as the Gestalt of the Ports. In: HUHTAMO, Erkki e PARIKKA, Jussi. **Media Archaeology**: Approaches, Applications, and Implications. University of California Press: 2011.
- SIMONDON, Gilbert. **El modo de existencia de los objetos técnicos**. Argentina: Prometeo Libros, 2007.