

O potencial estético-poético dos games e a sociedade de desempenho

Aline Antunes¹

Resumo: Nossa realidade encontra-se doente. Os autores Jane McGonigal e Byung-Chul Han em suas respectivas obras “A Realidade em Jogo” (2012) e “Sociedade do Cansaço” (2015) identificam e diagnosticam tal problema sob dois pontos de vista diferentes, propondo soluções completamente distintas. Han determina apenas uma única solução: o desenvolvimento da sensibilidade via contemplação; no entanto, dentre suas diversas críticas, compreende os games como simples incentivadores da prática hiperativa da multitarefa, geradores de uma atenção ampla, porém rasa. McGonigal, por sua vez, propõe catorze correções bastante otimistas para a realidade, utilizando os games e suas mecânicas lúdicas como base para as mudanças propostas. Entretanto, em momento algum a autora menciona o potencial estético-poético da linguagem. Em suas obras, ambos os autores parecem ignorar tal potencial dos games e é justamente com base nele que este artigo pretende elaborar e propor uma nova correção também otimista – e, por que não, um caminho de cura – para nossa realidade.

Palavras-chave: Games. Realidade. Comunicação. Jane McGonigal. Byung-Chul Han.

Abstract: Our reality is sick. The authors Jane McGonigal and Byung-Chul Han in their respective works *Reality is Broken* (2012) and *The Burnout Society* (2015) identify and diagnose this problem from two different points of view, proposing completely different solutions. Han determines only one solution: the development of sensitivity via contemplation; however, among its many critics, comprises games as mere supporters of overactive multitasking practice, generating a wide but shallow attention. McGonigal, in turn, proposes fourteen quite optimistic fixes to reality, using games and their playful mechanical as the basis for the proposed changes. Furthermore, both authors never once mentioned the aesthetic and poetic potential of language. Bth seem to ignore such potential of games and it is precisely on this basis that this article aims to develop and propose a new but also optimistic fix - and why not a possible cure - for our reality.

Keywords: Games. Reality. Communication. Jane McGonigal. Byung-Chul Han.

Introdução

Nossa sociedade encontra-se doente. Essa é uma constatação peremptória desenvolvida por Byung-Chul Han, em sua obra *Sociedade do Cansaço* (2015), um

¹ Aline Antunes é bacharel em Artes Visuais pela ECA-USP (2009), especializada em Estéticas Tecnológicas pela PUC-SP (2012) e atualmente, mestranda em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, sob a orientação da Profa. Dra. Lucia Santaella.

diagnóstico avassalador sustentando uma visão pessimista. Para ele, nossa sociedade se encontra doente por conta de um excesso de positividade, que desagua num estado interior de depressão geral. Por positividade, o autor define a falta de obstáculos, de diferenças, de interrupções: uma sociedade baseada no “sim” que leva à crença de que tudo é possível.

Além do excesso de positividade, Han define nossa sociedade atual como “sociedade do desempenho”, em oposição à sociedade disciplinar de Foucault. Agora, o verbo modal é aquele do positivo poder ilimitado, em contraposição ao negativo não-poder da anterior sociedade disciplinar. As noções de proibição, mandamento e lei tornam-se projeto, iniciativa e motivação. De forma resumida, a situação é tal que o sujeito de hoje se vê livre, senhor das próprias ações e decisões, mas que, na verdade, vive uma intensa autoexploração voluntária, até a exaustão total. Esta autoexploração é ainda mais eficiente por caminhar de mãos dadas com o falso sentimento de liberdade (p. 30). O explorador agora é o explorado, o que gera uma liberdade paradoxal que acaba se manifestando patologicamente nos adoecimentos psíquicos.

Han então apresenta aquela que considera ser a única solução ao excesso de positividade: o desenvolvimento da habilidade contemplativa através da prática do “tédio profundo”. Enquanto o excesso de positividade – excesso de estímulos, informações, impulsos – fragmenta e destrói a atenção, culminando na técnica hoje tão difundida do *multitasking*, o tédio profundo é por ele entendido enquanto a única possibilidade de um aprofundamento contemplativo. Sua visão crítica e pessimista da multitarefa abrange inúmeras atividades e chega ao ponto de incluir jogos de computador como agravantes da hiperatividade e hiperatenção, por gerarem uma atenção ampla, mas rasa. A primeira parte desse artigo procura apresentar a obra de Han, no intuito de aprofundar principalmente a compreensão da ideia de contemplação enquanto cura para nossa sociedade.

Já para a autora Jane McGonigal (2012), o principal sintoma de nossa sociedade doente se encontra não apenas no fato de nossa realidade se encontrar esgotada, como também por não funcionar no intuito de proporcionar a tão sonhada felicidade humana. Como possibilidade de solução, desenvolveu uma teoria bastante desafiadora

na qual enfatiza entre outras coisas a importância das habilidades de colaboração e cooperação dos jogadores nos espaços virtuais.

Sua teoria parte da reflexão a respeito do acúmulo de horas que as pessoas gastam jogando games, ao ponto dessas horas equivalerem ao tempo de um emprego de meio-período – em alguns casos, até ultrapassar (p. 13). McGonigal acredita que isso se dá, principalmente, pela estrutura lúdica e pelo modelo de recompensa adotado na mecânica dos jogos em geral. Com base na psicologia positiva, os games seriam muito mais eficientes do que a realidade em diversos aspectos: atender nossos desejos, recompensar nossos esforços de maneira clara e imediata, dar desafios proporcionais ao nosso nível de habilidade, e ainda, nos convencer a persistir em determinado objetivo, mesmo depois de alguns fracassos, sem nunca ultrapassar a linha de tolerância que ocasionaria a frustração. Sua principal proposta na obra é pensar como direcionar tais horas dedicadas a melhorar os mundos virtuais pelos jogadores para consertar nossa sociedade doente, nosso mundo real. Para isso, apresenta catorze maneiras possíveis, por ela chamadas de correções para a realidade, que serão apresentadas na segunda parte deste artigo.

Enquanto Han vê nos jogos apenas meios fomentadores de hiperatividade, que agravam o estado já doente de nossa realidade, McGonigal acredita que eles podem corrigir e mudar o mundo. No entanto, na leitura das obras de McGonigal e de Han foi notado que em momento algum os autores mencionam ou consideram o potencial estético-poético da linguagem dos games (ver Antunes, 2012). Ao partir da aceitação de tal potencial – que tem por consequência a defesa de que os games podem sim proporcionar momentos de contemplação e de prazer extático – este artigo pretende elaborar e propor, em sua terceira e última parte, uma nova correção também otimista (e, por que não, um possível caminho de cura) para nossa realidade.

Sociedade do Cansaço

Byung-Chul Han inicia seu livro dizendo que cada época tem suas enfermidades fundamentais. Sob a perspectiva patológica, o começo do século XXI é caracterizado pelas enfermidades neuronais (e não biológicas, como no século anterior). Agora,

dentre os principais problemas destacam-se a depressão, o déficit de atenção com síndrome de hiperatividade, o transtorno de personalidade limítrofe e a síndrome de *burnout* (crise nervosa provocada pelo esgotamento). Não são mais infecções que nos assolam, são enfartos psíquicos provocados não pela negatividade de algo imunologicamente diverso, mas pelo excesso de positividade. Esses problemas escapam a qualquer técnica imunológica que tenha a função de barrar a negatividade daquilo que é estranho.

Hoje, afastando-se totalmente do esquema de organização e defesa imunológicas, nossa sociedade caracteriza-se pelo desaparecimento da alteridade e da estranheza. Esta se neutraliza numa forma de consumo: o estranho torna-se exótico e o turista viaja para visitá-lo; o turista, agora consumidor, já não é mais, portanto, um sujeito imunológico. O estranho lhe interessa, desperta-lhe a curiosidade.

A principal justificativa de Han contra o paradigma imunológico na atualidade é que ele não se coaduna com o processo de globalização. “A alteridade, que provocaria uma imunorreação, atuaria contrapondo-se ao processo de suspensão de barreiras” (p. 13). Então enquanto o imunológico é representado por barreiras, cercas e trincheiras que impedem a troca e o intercâmbio, com a globalização atual, vive-se a falta de alteridade imunologicamente ativa: sua característica principal é a hibridização, o que antes jamais seria admitido. Com isso, a positivação do mundo faz surgir novas formas de violência, que não partem da rejeição da estranheza do outro, mas são imanentes ao sistema.

Como consequência do excesso de positividade, Han define nossa sociedade atual como “sociedade do desempenho”, em oposição à sociedade disciplinar de Foucault. A diferença é que, enquanto a sociedade positiva atual é principalmente composta por sujeitos de desempenho e produção – os “empresários de si mesmos” -, a anterior sociedade de controle era uma sociedade da negatividade, da proibição, do não-ter-o-direito. Tal concepção, para Han, não dá mais conta dos dias de hoje, quando o poder ilimitado é o verbo modal. As noções de proibição, mandamento e lei tornam-se projeto, iniciativa e motivação. Como principais consequências, enquanto a sociedade disciplinar gera loucos e delinquentes, a sociedade de desempenho gera

depressivos e fracassados (p. 25). Nossa sociedade concebe o desempenho como parte do inconsciente social, no objetivo de maximizar a produção:

“Para elevar a produtividade, o paradigma da disciplina é substituído pelo paradigma do desempenho ou pelo esquema positivo do poder, pois a partir de um determinado nível de produtividade, a negatividade da proibição tem um efeito de bloqueio, impedindo um maior crescimento. A positividade do poder é bem mais eficiente que a negatividade do dever” (p. 25).

Com isso, o sujeito de desempenho é mais rápido e mais produtivo que o sujeito da obediência. Mesmo assim, o sujeito de desempenho continua disciplinado. Uma vez que o imperativo de desempenho é o novo mandato da sociedade pós-moderna do trabalho, seu novo maior problema é justamente a pressão de desempenho que desencadeia as já mencionadas enfermidades neuronais. No entanto, agora, o homem depressivo explora a si mesmo, sem qualquer coerção estranha. A depressão irrompe no momento em que o sujeito de desempenho não pode mais poder, ela é um cansaço de fazer e de poder.

Numa sociedade que acredita que *nada é impossível*, o sujeito de desempenho se encontra em eterna guerra consigo mesmo, em constante autoacusação destrutiva e autoagressão. “A depressão é o adoecimento de uma sociedade que sofre sob o excesso de positividade. Reflete aquela humanidade que está em guerra consigo mesma” (p. 29). Aqui é definido o principal diagnóstico: o sujeito de desempenho, livre da instância externa de domínio, é soberano de si mesmo, mas não é livre. Ao contrário, liberdade e coação coincidem, no intuito de maximizar o desempenho. A autoexploração é ainda mais eficiente, pois caminha de mãos dadas com o falso sentimento de liberdade (p. 30). O explorador é o explorado, o que gera uma liberdade paradoxal, que acaba se manifestando patologicamente nos adoecimentos psíquicos.

Han, então, apresenta aquela que considera ser a única solução ao excesso de positividade: o tédio profundo. Enquanto o excesso de positividade – excesso de estímulos, informações, impulsos – fragmenta e destrói a atenção, culminando na técnica hoje tão difundida do *multitasking*, o tédio profundo é a única possibilidade de um aprofundamento contemplativo. Neste ponto, Han faz a crítica que despertou o interesse e desencadeou o desenvolvimento deste artigo:

“Não apenas a multitarefa, mas também atividades como jogos de computador geram uma atenção ampla, mas rasa, que se assemelha à atenção de um animal selvagem. As mais recentes evoluções sociais e a mudança de estrutura da atenção aproximam cada vez mais a sociedade humana da vida selvagem”(p. 32).

Para Han, essas atividades, incluindo os jogos eletrônicos, seriam, portanto, um retrocesso da evolução humana. Em contrapartida, logo a seguir, diz que

“Os desempenhos culturais da humanidade, dos quais faz parte também a filosofia, devem-se a uma atenção profunda, contemplativa. A cultura pressupõe um ambiente onde seja possível uma atenção profunda. Essa atenção profunda é cada vez mais deslocada por uma forma de atenção bem distinta, a *hiperatenção*” (p. 33).

Essa hiperatenção funciona como uma barreira ao tédio profundo, essencial para um processo criativo. Segundo Han, o tédio profundo é a base do princípio criador e ponto alto do descanso espiritual. “A pura inquietação não gera nada de novo, apenas reproduz e acelera o já existente” (p. 34). O ego hiperativo, portanto, não tem acesso à atenção profunda, contemplativa; apenas o tédio profundo provoca uma vontade de mudança, impulsiona a procurar um movimento novo (do andar, fez-se a dança).

Outra característica fundamental do tédio profundo é seu silêncio contemplativo. Somente através dele que se tornam acessíveis o oscilante, o inaparente e o fugidio. “No estado contemplativo, de certo modo, saímos de nós mesmos, mergulhamos nas coisas” (p. 36). Ou ainda, Han menciona Merleau-Ponty: “A paisagem, dizia ele, pensa-se em mim, em sou sua consciência” (p. 37).

Han também se apoia em Nietzsche, que sustenta que “a vida humana finda numa hiperatividade mortal se dela for expulso todo elemento contemplativo”. Uma das correções necessárias à humanidade, por Nietzsche proposta, é fortalecer em grande medida o elemento contemplativo da sociedade (p. 37). Para fortalecer tal elemento contemplativo, Han desenvolve em sua obra o que chama de “pedagogia do ver”. Para ele, a vida contemplativa pressupõe uma maneira específica do ver (p. 51). Ainda baseado em Nietzsche, Han define aprender a ver enquanto “habituar o olho ao descanso, à paciência, ao deixar-se aproximar-se-de-si”; numa atenção profunda e contemplativa, um olhar demorado e lento.

Em outras palavras, aprender a ver envolve o desenvolvimento da concentração e da resistência a estímulos. O próprio reagir de imediato, ou seguir a todo e qualquer impulso, já seria, na visão de Han, uma doença, uma decadência, um sintoma de esgotamento (p. 52). Em sua visão, “a atividade que segue a estupidez da mecânica é pobre em interrupções” (p. 53). Surge aqui a importância do ato de hesitar: a negatividade da interrupção é entendida como indispensável para que a ação não decaia para o nível do trabalho.

A partir disso, o funcionamento da sociedade é comparado ao do computador que, livre de toda e qualquer alteridade, é definido por Han como uma máquina positiva. “No empuxo daquela positividade geral do mundo, tanto o homem quanto a sociedade se transformam numa máquina de desempenho autista” (p. 56). Como principal consequência, a sociedade do desempenho gera um cansaço e esgotamento excessivos, característicos de um mundo pobre em negatividade e dominado por um excesso de positividade. Sua conclusão é a de que “o excesso da elevação do desempenho leva a um infarto da alma” (p. 71).

Neste ponto, Han apresenta os dois tipos de cansaço definidos por Peter Handke, o cansaço destrutivo e o cansaço inspirador ou fundamental. O primeiro, calado, cego, dividido e destruidor é individual e solitário; o segundo, falaz, vidente e reconciliador é aquele que abre um “entre”, um espaço de amizade: “Eu não só vejo simplesmente o outro, mas eu próprio sou o outro, e ‘o outro torna-se igualmente eu” (p. 72).

O cansaço inspirador é aquele que pretende diminuir o isolamento e aumentar a partilha com o mundo, que não causa um esgotamento ou nos incapacita de fazer qualquer coisa. Ele nos inspira, faz surgir o espírito: “o ‘cansado’ habilita o homem para uma serenidade e abandono especial, para um não fazer sereno” (p. 73). É também chamado de “cansaço translúcido”, caracterizado por um estado de atenção totalmente distinto do normal, “com acesso às formas longas e lentas que escapam à hiperatenção curta e rápida” (p. 74). É o cansaço que faz desaparecer a economia da eficiência e da aceleração. E mais ainda, segundo Handke, “no repouso do cansaço, tudo se torna admirável”.

A Realidade em Jogo

A realidade está quebrada, esgotada; precisamos fazer jogos para consertá-la. Essa é a principal premissa de Jane McGonigal em seu livro *A Realidade em Jogo* (2012). Na obra, a autora identifica e apresenta catorze maneiras de consertar a realidade mundial, maneiras sustentadas pela crença de que os jogos não devem mais ser vistos enquanto simples forma de entretenimento escapista. Ao passar a enxergá-los enquanto atividade séria, cuja experiência implica aprendizado e mudanças de hábitos, será possível “fortalecer o poder dos jogos para o bem” (ibid., p. 19).

A partir disso, a autora propõe suas catorze possíveis correções para nossa realidade, divididas em três partes. A primeira parte, “Por que os jogos nos deixam mais felizes”, fala sobre as emoções que são cuidadosamente planejadas pelos chamados “engenheiros da felicidade” para serem geradas nos jogadores através do ato de jogar. A segunda parte, “Reinventando a realidade”, apresenta os jogos de realidade alternativa (ARGs) – como são idealizados e os benefícios que trazem na busca por aprimorar a vida cotidiana. A terceira e última parte, “Como os grandes jogos podem mudar o mundo”, discute sobre como os jogos de multidão (MMORPG) podem ser aplicados e direcionados para solucionar reais objetivos mundiais urgentes, baseados, principalmente, na necessidade humana de se adaptar a situações extremamente adversas. Para isso, são apresentados e discutidos dez estudos de caso.

Ao longo de cada capítulo, a autora apresenta tópicos que resumem quais seriam as possíveis “correções da realidade”, ou seja, aplicações dessas estruturas lúdicas presentes nos jogos (eletrônicos ou não) que podem tornar o mundo real mais atraente. As catorze correções e seus breves resumos serão transcritos a seguir, seguidos por breves comentários explicativos.

“CORREÇÃO #1: OBSTÁCULOS DESNECESSÁRIOS

Em comparação aos jogos, a realidade é muito fácil. Os jogos nos desafiam com obstáculos voluntários e nos ajudam a empregar nossas forças pessoais da melhor maneira possível” (p. 32).

Comentário: a primeira correção, “Obstáculos desnecessários”, deriva da definição de jogo e de suas quatro características principais: meta, regras, sistema de *feedback* e participação voluntária (ibid., p. 30). A realidade é vista pela autora como

muito fácil se comparada aos inúmeros percalços encontrados nos games; precisaríamos, portanto, de mais obstáculos desnecessários em nossas vidas. Segundo a autora, os games despertam emoções positivas por serem um trabalho árduo voluntário e funcionarem no limite exato da habilidade do jogador, qualidade conhecida por fluxo (*flow*). Um bom jogo é, portanto, visto como uma “oportunidade única de estruturar a experiência e provocar uma emoção positiva” (p. 42).

“CORREÇÃO #2: ATIVAÇÃO EMOCIONAL

Em comparação aos jogos, a realidade é deprimente. Os jogos concentram nossa energia, com otimismo incansável, em algo no qual somos bons e apreciamos fazer” (p. 47).

Comentário: a segunda correção, “Ativação emocional”, aborda o fato dos games tornarem possível a vivência do fluxo quase imediatamente, por conta de seu *feedback* instantâneo e ciclo rápido de aprendizado e recompensa. A principal lição deste capítulo é compreender que a felicidade de cada indivíduo não é simplesmente “encontrada” no mundo, deve ser por ele mesmo fabricada. Para tal, a autora define quatro etapas, que são a base para otimizar a experiência humana: trabalho árduo e gratificante; esperança de ser bem-sucedido; conexão social; e encontrar um sentido por ser parte de algo maior. Sua conclusão é a de que quanto mais árduo é o trabalho, maior é a recompensa intrínseca e mais duradoura é a felicidade resultante. Daí, surgem a terceira e a quarta correções.

“CORREÇÃO #3: TRABALHO MAIS GRATIFICANTE

Em comparação aos jogos, a realidade é improdutiva. Os jogos nos oferecem missões claras e trabalhos mais práticos e gratificantes” (p. 64).

Comentário: esta correção sustenta que ter metas claras e possibilidade de ação ajudam a garantir um trabalho bem concebido e uma maior garantia de produtividade implícita. É determinada como consequência a quarta correção.

“CORREÇÃO #4: MAIS ESPERANÇA DE SUCESSO

Em comparação aos jogos, a realidade não demonstra esperança. Os jogos eliminam nosso medo do fracasso e aumentam nossas chances de sucesso” (p. 77).

Comentário: neste capítulo, é enfatizado o valor do fracasso como aquele que faz a diversão continuar. A vitória, ou seja, o domínio sobre o jogo, tende a por fim à diversão. A principal lição para a vida, a partir disto, é aprender a se manter otimista diante do fracasso, o que ajuda a desenvolver resistência mental e emocional.

“CORREÇÃO #5: CONECTIVIDADE SOCIAL MAIS FORTE

Em comparação aos jogos, a realidade é desconectada. Os jogos criam vínculos sociais mais fortes, e levam a redes sociais mais ativas. Quanto mais tempo passamos interagindo dentro de nossas redes sociais, mais probabilidade temos de gerar uma subcategoria de emoções positivas, conhecidas como “emoções pró-sociais” (p. 91).

Comentário: a quinta correção aborda a questão da importância das emoções pró-sociais – emoções de bem-estar dirigidas a outros (MCGONIGAL, p. 91) – que criam vínculos sociais duradouros. Ao compreender o valor das relações humanas, fica fácil perceber que somos todos parte de algo maior que nós mesmos: a sociedade, o mundo, o universo. E é justamente sobre isso que a sexta correção reflete.

“CORREÇÃO #6: ESCALA ÉPICA

Em comparação aos jogos, a realidade é trivial. Os jogos nos tornam parte de algo maior e dão sentido às nossas ações” (p. 106).

Comentário: muitas vezes, a realidade é percebida como trivial. Os games nos tornam parte de algo maior e dão sentido às nossas ações, principalmente através de três formas: contextos épicos para ação, ambientes épicos para imersão e projetos épicos para solução (p. 106). Neste capítulo, McGonigal aborda o conceito chave para o diálogo que este artigo propõe: a *Admiração*. Segundo a autora, “a admiração é o que sentimos quando reconhecemos estar diante de algo maior que nós mesmos. Está intimamente ligada aos sentimentos de espiritualidade, amor e gratidão – e, mais importante, a um desejo de servir”. Sob seu ponto de vista, admiramos algo que nos faz sentir bem e nos inspira a fazer o bem (p. 107).

“CORREÇÃO #7: PARTICIPAÇÃO INTEGRAL

Em comparação aos jogos, as tarefas do mundo real não nos envolvem tanto. Eles nos motivam a participar mais integralmente daquilo que estamos fazendo” (p. 130).

Comentário: a sétima correção afirma que as tarefas do mundo real não nos envolvem tanto quanto os games por conta da falta de motivação. Para participar

integralmente – e ser feliz – é necessário ser automotivado, ter intenso interesse, ser autodirecionado e ter um entusiasmo genuíno naquilo que se faz. Os jogos de realidade alternativa são aqui apresentados como uma possível solução, pois motivam a realização de atividades cotidianas triviais ao dar-lhes um novo significado.

“CORREÇÃO #8: RECOMPENSAS SIGNIFICATIVAS NO MOMENTO EM QUE MAIS PRECISAMOS DELAS

Em comparação aos jogos, a realidade é supérflua e insignificante. Os jogos nos ajudam a nos sentirmos mais recompensados quando trabalhamos ao máximo” (p. 154).

Comentário: para que as realidades alternativas possam fazer com que as atividades triviais se tornem mais compensadoras, são necessárias as “recompensas significativas”. Aqui, McGonigal diz ser possível recompensar mais pessoas com mais frequência se a meta for justamente uma recompensa intrínseca, ou seja, via emoções positivas, satisfação, orgulho ou conectividade social (p. 157).

“CORREÇÃO #9: MAIS DIVERSÃO COM ESTRANHOS

Em comparação aos jogos, a realidade é solitária e nos isola. Os jogos nos ajudam na união e criação de poderosas comunidades a partir do zero” (p. 176).

Comentário: em relação à conectividade social, a autora propõe a necessidade de “mais diversão com estranhos”. Aqui, a realidade é vista como solitária e os games surgem como possibilidade de criação de poderosas comunidades (p. 176). Tais comunidades podem evidenciar novos interesses – espaços, instituições e atividades – que temos em comum com estranhos, o que acaba por gerar confiança mútua e a compreensão de que não estamos sozinhos no mundo.

“CORREÇÃO #10: HACKS DA FELICIDADE

Em comparação aos jogos, a realidade é difícil de aceitar. Os jogos facilitam a aceitação de bons conselhos e a prática de hábitos mais felizes” (p. 192).

Comentário: esta correção busca demonstrar como as realidades alternativas podem nos ajudar a adotar os hábitos diários das pessoas mais felizes do mundo. Tais hábitos seguem três principais orientações: praticar atos aleatórios de gentileza, pensar na morte cinco minutos por dia e dançar mais. Ao respeitar essas três orientações, jogos de realidade alternativa nos permitem envolver a felicidade de

diversas maneiras (via liberação de dopamina, alegria pós-traumática e euforia) e podem mudar nossa forma de pensar e agir a longo prazo (p. 217). Com isso, McGonigal acredita que os games não apenas aprimoram os indivíduos como também podem criar um legado positivo para o futuro.

“CORREÇÃO #11: UMA ECONOMIA DO ENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

Em comparação aos jogos, a realidade não é sustentável. As gratificações que obtemos ao jogar são um recurso infinitamente renovável” (p. 245).

Comentário: a décima primeira correção busca propor games que possuam uma economia interna que funcione motivando os participantes ao dar-lhes recompensas intrínsecas, e não recompensas lucrativas monetárias (p. 244). Aqui, a intenção é propor uma competição pelos ciclos cerebrais e sentimentos dos participantes, no intuito de aumentar a capacidade coletiva de envolvimento. Em outras palavras, a experiência emocional em si, conseqüente do ato de jogar, é a verdadeira recompensa.

“CORREÇÃO #12: MAIS EPIC WINS

Em comparação aos jogos, a realidade é pouco ambiciosa. Os jogos nos ajudam a definir metas espantosas e a enfrentar, como um grupo, missões sociais aparentemente impossíveis” (p. 253).

Comentário: para intensificar as emoções positivas conseqüentes, são necessárias “mais *epic wins*”, oportunidades para que as pessoas comuns façam coisas extraordinárias. A realidade é considerada pouco ambiciosa, comparada aos games; estes, por sua vez, podem definir metas espantosas e proporcionar, em grupo, conquistas de desafios antes considerados impossíveis. Depois de alcançar um feito extraordinário, é sempre estabelecido um novo precedente: “podemos fazer mais e pode ficar melhor” (p. 249). Surge aqui um novo tipo de economia, baseada na troca de três recompensas intrínsecas: a felicidade por fazer o bem, a emoção de cumprir um desafio e a satisfação de acumular pontos via algo real e maravilhoso (boas ações). “Quando os incentivos se adaptam melhor a nossos profundos desejos humanos, a vida se torna mais apreciável, aventureira e gratificante” (p. 260). É aqui retomado o desejo pela busca do admirável antes mencionado.

“CORREÇÃO #13: 10 MIL HORAS COLABORANDO

Em comparação aos jogos, a realidade é desorganizada e dividida. Os jogos nos ajudam a fazer um esforço concentrado – e, ao longo do tempo, nos dão superpoderes colaborativos” (p. 277).

Comentário: a décima terceira correção trata de um estudo que comprova que dedicar-se por 10 mil horas em determinada atividade ou habilidade, antes dos 21 anos, é um prenúncio de sucesso ou virtuosidade em tal atividade no futuro² (p. 267). No caso dos games, os jogadores desenvolvem excepcionalmente a habilidade da colaboração. A realidade, vista por McGonigal como desorganizada e dividida, pode ser beneficiada pelos games, uma vez que estes nos auxiliam a fazer esforços concentrados e dão “superpoderes colaborativos”. Tais benefícios tornam possível “salvamos o mundo real juntos”, discussão da décima quarta e última correção proposta.

“CORREÇÃO #14: PROSPECÇÃO MASSIVA PARA MÚLTIPLOS JOGADORES

A realidade está presa ao presente. Os jogos nos ajudam a imaginar e a inventar o futuro juntos” (p. 301).

Como conclusão de sua obra, McGonigal sustenta que podemos criar qualquer futuro que possamos imaginar e propõe tais catorze correções enquanto maneiras de colocar a realidade em jogo. Ao postulá-la como nosso destino, diz que nossa única e urgente missão na vida é justamente nos envolvermos com a realidade. A principal solução que encontra, retomando, é parar de pensar nos games somente como um divertimento escapista e usá-los para melhorar a realidade, via tais catorze distintas maneiras. Para a autora, os jogos “não nos desviam de nossas vidas reais. Eles preenchem nossas vidas reais: com emoções positivas, atividade positiva, experiências positivas e forças positivas”(p. 352). Segundo ela, os jogos estariam reinventando a civilização:

“Se nos comprometermos com a exploração do poder dos jogos para produzir a verdadeira felicidade e a verdadeira mudança, então uma realidade melhor será mais do que provável – será possível. E, nesse caso, nosso futuro juntos será absolutamente extraordinário” (p. 352).

² “Malcolm Gladwell foi o primeiro a propor a teoria das 10 mil horas em seu livro *Outliers: The Story of Success*, um êxito de vendas” (MCGONIGAL, 2012: p. 267).

Uma nova correção para a realidade

Tanto Han quanto McGonigal identificam e diagnosticam a enfermidade das sociedades atuais, propondo soluções completamente diferentes. Han determina apenas uma única solução, o desenvolvimento da sensibilidade via contemplação, e, dentre suas diversas críticas, aborda os games enquanto incentivadores da prática hiperativa da multitarefa, geradores de uma atenção ampla, porém rasa. McGonigal, por sua vez, propõe catorze correções utilizando os próprios games como base para as mudanças propostas. No entanto, em momento algum a autora menciona o potencial estético-poético da linguagem. Ambos os autores, portanto, parecem ignorar tal potencial e é justamente com base nele que este artigo pretende elaborar e propor uma nova possibilidade não vislumbrada por ambos. Evidentemente, apresento como uma possibilidade, pois tenho certa dificuldade em aceitar a ideia de uma “ortopedia da realidade”, algo que está, de certa forma, implicado na posição dos dois autores. Entretanto, levar essa discussão à frente seria motivo para um outro trabalho.

A tendência à multitarefa, incentivada pelas mídias atuais, pode e deve ser usada em prol da melhoria da qualidade de vida. Os games não precisam apenas focar na multitarefa pela busca de maior rendimento e gerar como consequência uma atenção rasa: eles têm a capacidade de exigir do jogador uma atenção profunda e possibilitam a criação de momentos e experiências contemplativas.

Enquanto para Han os games pressupõem hiperatividade e atenção dispersa, existem games cujo enfoque é primordialmente poético³, nos quais a ação dita hiperativa é mínima e chega a provocar estados de transe contemplativo. Nesse tipo de game, as metas e objetivos não são tão claros e diretos; costumam ter como foco a investigação e a exploração pela mera curiosidade, não guiada por objetivos específicos. Muitos deles também são compostos por ambientes e cenários de proporções épicas, e ressaltam nossa ínfima existência perante o universo. Com isso, possibilitam ao jogador experienciar a sensação de sublime, de fazer parte de algo maior que eles mesmos.

³ Como exemplos, podemos citar os games Flow (2006), Flower (2009) e Journey (2012), todos da desenvolvedora thatgamecompany, e ainda Entwined (2014), da PixelOpus.

Outro ponto que merece atenção é aquele no qual Han afirma que “no estado contemplativo, saímos de nós mesmos e mergulhamos nas coisas”. Os games, enquanto ambientes virtuais interativos imersivos, possibilitam essa experiência de maneira quase literal e de maneira inédita – é a primeira linguagem que possibilita tal experiência de maneira tão direta e acessível.

Os games com enfoque poético tendem a ser polissêmicos, atemporais, e – quando possuem narrativa – abordam estruturas temáticas universais (como a jornada do herói, por exemplo). Por isso, muitas vezes suscitam a discussão a respeito de serem ou não considerados uma forma expressiva de arte. Dentro de tais discussões, o elemento contemplativo e a possibilidade de experiências extáticas são determinantes para que sejam reconhecidos enquanto expressões artísticas.

Se games poéticos podem ser estimuladores de um olhar contemplativo e de desenvolvimento da sensibilidade, eles também podem ser vistos enquanto importante meio de contemporizar os males da nossa realidade. Tal argumento é reforçado pela visão de McGonigal, segundo a qual games em geral são o oposto de depressão (2012, p. 37), uma vez que oferecem inúmeras possibilidades de experiências e possibilitam a criação de novos vínculos afetivos. Podem até mesmo ser vistos como uma busca voluntária por obstáculos desnecessários a serem superados – funcionando, portanto, como uma reinserção voluntária da negatividade ausente apontada por Han na sociedade de desempenho.

Como reflexão final, o diálogo entre os distintos diagnósticos pode resultar na definição de uma nova possibilidade se não para “consertar a realidade”, pelo menos para minimizar os efeitos da depressão e de outras enfermidades neuronais em geral. Essa solução é alicerçada pelo fator comum a ambos os autores que é a busca pelo admirável. Em McGonigal, este admirável é definido por fazer o bem para melhorar o mundo; em Han, o admirável é incentivar o desenvolvimento da capacidade contemplativa na sociedade.

Os dois autores parecem concordar quanto ao fato de que, atualmente, o mundo se encontra quebrado e doente, extremamente carente de curiosidade, de tédio criador, de experiências extáticas, de contemplação e de vínculos afetivos. Este artigo buscou apresentar os games poéticos como possível caminho frente ao

diagnóstico de Han, enquanto proporcionadores potenciais de experiências extáticas e poéticas. Ao mesmo tempo, essa solução se enquadraria na pesquisa de McGonigal como uma nova inspiração para a realidade, não mencionada em sua obra:

Correção #15: Mais experiências poéticas

A realidade de hoje é principalmente caracterizada pela autoexploração excessiva, reforçada pela ilusão de liberdade. Tal situação, sob a perspectiva patológica, favorece diversas enfermidades neuronais como a depressão. Os games com enfoque poético podem e devem ser utilizados no combate de tais enfermidades, uma vez que possibilitam a vivência de experiências extáticas e contemplativas, assim como a criação de novos vínculos afetivos.

Referências

ANTUNES, Aline. *Os games enquanto jornadas semióticas*. Trabalho de conclusão do curso de Estéticas Tecnológicas. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2012.

Entwined. San Mateo, California: PixelOpus, 2014.

Flow. Los Angeles: thatgamecompany, 2006.

Flower. Los Angeles: thatgamecompany, 2009.

HAN, Byung-Chul. *Sociedade do cansaço*. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

Journey. Los Angeles: thatgamecompany, 2012.

MCGONIGAL, Jane. *A Realidade em Jogo*. Tradução de Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.