

A ICONOMIA DOS GAMES: O MITO DA INFÂNCIA ETERNA E A PRIVATIZAÇÃO DO IMAGINÁRIO NO CAPITALISMO LÚDICO

The games iconomy: the myth of eternal childhood and the privatization of the imaginary in play capitalism

La iconomía de los juegos: el mito de la eterna infancia y la privatización de lo imaginario en el capitalismo lúdico

Gilson Schwartz¹

Resumo: Neste artigo, desenvolve-se uma reflexão a partir da ideia de um ludo-capitalismo enquanto máquina de organização do medo da morte e da libido posta a serviço da concentração de capitais e domesticação do imaginário. Crise de imagem, gamificação da infância, plataformização são pensadas à luz da ideia de uma “história da revolução digital”. Conclui-se que no centro da transformação digital está a emergência da dimensão “lúdica” da existência como sinal privilegiado da nossa dimensão humana.

Palavras-chave: Jogo. Infância. Comunicação digital. Mito.

Abstract: In this article, a reflection is developed from the idea of a ludo-capitalism as a machine for the organization of the fear of death and the libido placed at the service of the concentration of capital and the domestication of the imaginary. Image crisis, childhood gamification, platformization are thought in the light of the idea of a “history of the digital revolution”. It is concluded that at the heart of the digital transformation is the emergence of the “playful” dimension of existence as a privileged sign of our human dimension.

Keywords: Game. Childhood. Digital communication. Myth.

Resumen: En este artículo se desarrolla una reflexión a partir de la idea de un ludocapitalismo como máquina de organización del miedo a la muerte y de la libido puesta al servicio de la concentración del capital y de la domesticación del imaginario. Crisis de imagen, gamificación infantil, plataformización se piensan a la luz de la idea de una “historia de la revolución digital”. Se concluye que en el corazón de la transformación digital está el surgimiento de la dimensión “lúdica” de la existencia como signo privilegiado de nuestra dimensión humana.

Palabras clave: Juego. Infancia. Comunicación digital. Mito.

¹ Economista, sociólogo e jornalista, professor livre-docente do Departamento de Cinema, Rádio e TV da Escola de Comunicações e Artes e do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Presidente da rede Games for Change América Latina e autor de “Brinco, Logo Aprendo” (Editora Paulus, São Paulo, 2016). gilson.schwartz@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-0198-3489>

A consciência prática, teórica e estética, o mundo da linguagem e do conhecimento, da arte, do direito e o da moral, as formas fundamentais da comunidade e do Estado, todas elas se encontram originariamente ligadas à consciência mítico-religiosa. (Ernst Cassirer)

Afirmamos que a violência fundadora é a matriz de todas as significações míticas e rituais. (René Girard)

Parece, portanto, que chegamos a um impasse: ou tomamos o valor como pressuposto e ao fazê-lo o dinheiro desaparece; ou então o pressuposto é o próprio dinheiro, e não se pode entender que este seja a origem de crises e intensas transformações históricas. Em outras palavras, como podemos esperar partir de um pressuposto tão geral quanto o valor, mas que implica o dinheiro como consequência ao invés de apagá-lo? Que hipótese se deve apresentar que não leve apenas à ideia de equilíbrio ou reprodução, mas que incorpore indissolavelmente a de crise ou transformação? Há uma solução: consiste em estabelecer a violência como ponto de partida da sociedade de mercado. (Michel Aglietta e André Orléan)

“Gamificação”: a ritualização digital do *Puer Aeternus*

A psicologia junguiana deu celebridade ao arquétipo do *puer aeternus*. Não é preciso adotar uma teoria dos arquétipos para ao menos perceber que o universo dos “videogames”

ou mesmo, de modo geral, a esfera lúdica digital tornou-se um vórtex de infantilização estrutural de amplas camadas da população mundial.

A questão fundamental nessa fronteira do capitalismo digital é a acumulação de capital por monopólios privados a partir de uma operação global de sequestro do tempo e da temporalidade, da memória e da capacidade desejante em oposição ao arquétipo que se contrapõe ao mito da infância eterna: o *Senex* (que significa homem velho em latim) que está associado à materialidade da passagem do tempo biológico e ao culto do deus Cronos: disciplinado, racional e formal em oposição à eterna infância-adolescência do *Puer* dionisíaco, fantasioso e sedado. A sedação do sedentarismo digital produz em escala pós-industrial uma população adestrada que se imagina guerreira, heroica e responsável pela sobrevivência de universos e fantasias míticas. Em poucas palavras, é a mais nova e tecnologicamente eficiente máquina de organização do medo da morte e da libido posta a serviço da concentração de capitais e domesticação do imaginário.

Nem Marx chegou ao ponto de marcar de modo tão incisivo o poder do capital como essencialmente máquina de expropriação da libido, embora naturalmente a exploração do trabalho e as projeções fantasmáticas da “forma-mercadoria” do valor, culminando na “forma-dinheiro”, tenham desde a publicação de “O Capital” inspirado inúmeras aproximações psicanalíticas entre a mais-valia e o mais-de-gozar (em toda a vertente lacaniana em que bebe, por exemplo, Eugênio Bucci, [2021]).

A compreensão da esfera lúdica, seu contexto e os impactos de longo prazo sobre o desenvolvimento integral das crianças requerem uma investigação sobre as conexões entre a

lógica do jogo e da arquitetura computacional dos games com a história do capitalismo, suas revoluções científicas e tecnológicas.

A relação entre crianças e mídias digitais tem sido há mais de duas décadas objeto de pesquisas e definições incapazes de superar a ambiguidade, senão a pura contradição. Sonia Livingstone (1995), uma das vozes mais autorizadas, subscreve os alertas lançados por Jens Qvortrup há pelo menos 25 anos². São alertas para mudanças estruturais, entre as quais ganha relevo o surgimento da família pós-tradicional, e para mudanças radicais, com foco nas sociedades consumistas marcadas pela expansão das indústrias criativas, da “sociedade do espetáculo” e até de um “ludo-capitalismo” (SANTOLARIA, 2021).

As sociedades ocidentais no pós-guerra forjaram um padrão de consumo em que as fronteiras entre infância e vida adulta foram progressivamente apagadas, seja pelo acesso inédito das crianças ao mundo adulto, seja pela banalização do consumo de massa que em boa medida infantiliza (no mau sentido) a vida adulta.

Padrão de consumo que também precariza a cidadania, desde a formação de opinião e debate público ao consumo insustentável de alimentos e bens industrializados que impactam negativamente a saúde individual e pública, o meio-ambiente e o acesso à memória, ao patrimônio cultural e ao lazer.

² Para Qvortrup, um dos pioneiros da sociologia da infância, é possível e necessário “conectar a infância às forças estruturais maiores” (em outras palavras, trata-se de uma “categoria estrutural” tão importante quanto classe social ou gênero). Ao propor o “reconhecimento da infância como fenômeno social”, indica “a necessidade de uma abordagem interdisciplinar para estabelecer relações entre a infância, como categoria, e as crianças, em suas vivências cotidianas; e para prover um quadro positivo ou negativo das condições de vida das crianças em geral, com vistas a compreendê-las como cidadãs”. Cf. Qvortrup (2010 e 2011).

O papel das mídias audiovisuais, das múltiplas telas (antes mesmo do computador, sobretudo a televisão), foi sempre decisivo na conformação desse modelo de industrialização em larga escala que cobra seu preço agora (OSGERBY, 1998). A internet acelerou e intensificou essa configuração de “mercados da infância” com seus nichos e aumentou a dificuldade de comunicação entre as gerações enquanto a própria lógica do consumo infantil estendeu-se ao comportamento dos adultos, borrando as fronteiras do conhecimento entre crianças e adultos e afetando as relações nas famílias³.

Não se tratou, aqui, propriamente de democratização do conhecimento, mas de perda de profundidade ou desvalorização da relação parental. A massificação comunicativa horizontal nos mercados talhados para crianças e jovens, consolidados pela internet, levam também a uma redução nos níveis de compromisso do indivíduo na medida em que se torna cada vez mais difícil responder à pergunta “quem sou eu?” (GERGEN, 2002).

É como se fosse possível um “capitalismo sem classes” que, por meio da “destraditionalização”, promova um individualismo sem peias que aprofunda as ameaças de uma sociedade de riscos, estabilizando a desigualdade (BECK, 2005). O que aparece e de fato funciona como espetáculo individualizado seria em última análise um processo de consolidação de novas formas de controle, opressão e enquadramento dos indivíduos na lógica da acumulação de capital, da busca incessante e ilimitada de ganhos e na supressão de todo e qualquer tempo livre à disposição do cidadão.

³ Uma apresentação ampla e introdutória sobre tipos de games foi organizada por Ivelise Fortim (2020)

As revoluções digitais (internet 1.0, 2.0, 3.0 etc.), resultado da aceleração do progresso técnico sobre o tradicionalismo, o irracionalismo e as formas arcaicas de dominação, seriam enfim apenas mais uma etapa de embotamento, massificação e manipulação de massas de consumidores iludidos com suas habilidades individuais de tomar decisões. A modernidade nada mais seria que uma ameaça e a constantemente renovada promessa de emancipação dessa ameaça que a própria modernidade recria incessantemente, como num game infinito.

Essa evolução está associada a uma passagem da experiência lúdica da rua para o interior da residência assim como a uma dificuldade crescente de empregabilidade dos mais jovens, prolongando o tempo da permanência indoor que o acesso às redes sociais parece compensar (fenômeno ainda mais radicalizado com a pandemia da Covid-19).

A rua, o território, a cidade tornam-se progressivamente mais perigosos para crianças, favorecendo a busca de formas domésticas de lazer indissociáveis do consumo de TVs, consoles de games e computadores ligados à internet. A mobilidade do telefone celular, nesse contexto, parece mais aparente ou superficial frente à questão central que é a da qualidade da conexão virtual a redes de socialização administradas por grandes empresas.

Essas tendências parecem explicar o sucesso de fenômenos como Facebook ou TikTok que, embora não sejam jogos online, são espaços lúdicos virtuais com todas as características da mitificação dos games ou, para usar a expressão da moda, “gamificação”.

Roblox, Twitch e Instagram, WhatsApp ou Telegram recriam sistematicamente a ilusão de uma experiência lúdica sem riscos (análoga à função mítica de formalização de uma violência sacrificial primordial nos termos de Girard [2008] ou de uma representação formal de

uma intuição mítico-religiosa na interpretação de Cassirer [2018]) num mundo que se torna a cada dia mais arriscado e violento, seja por questões de segurança e de saúde pública, seja pela escassez de praças e espaços verdes nas cidades reais, seja pelo recurso reiterado à violência das armas pelo crime organizado ou pelos projetos imperialistas que se tornam ainda mais presentes após a crise capitalista de 2008.

“Mitoversos”: reestruturação capitalista e apropriação da libido infantilizada

Em 2021, um acontecimento extraordinário tornou essa agenda inevitável e prioritária: a crise de imagem que atingiu em cheio as plataformas Facebook e Instagram. Ambas já vinham sofrendo uma série de questionamentos por seus impactos na formação de bolhas de opinião, disseminação de fake news, manipulação de tendências eleitorais e gestão de um modelo de negócios voltado a gerar receitas com publicidade direcionada.

Além desse leque já impressionante de riscos para a democracia e para a qualidade da moderação corporativa da opinião pública surgiram dúvidas sobre os efeitos da socialização digital sobre a saúde mental de crianças e adolescentes.

Antes desse acontecimento, já em 2020 o presidente Trump lançava holofotes sobre o crescimento da rede chinesa TikTok sobre crianças e adolescentes nos EUA. Em 18 de

setembro de 2020, o Departamento de Comércio dos EUA anunciava o bloqueio do aplicativo de vídeos e do aplicativo de mensagens WeChat⁴.

Segundo o então presidente Donald Trump, a rede TikTok faria uso militar dos dados das crianças (TikTok could weaponize your kids' data, algo como: "O TikTok pode transformar os dados de seus filhos em arma"). Em junho de 2021, o presidente Joe Biden revogou o decreto de Trump e anunciou uma nova ofensiva para avaliar os riscos para a segurança nacional apresentados por aplicativos controlados por estrangeiros⁵.

O TikTok já ultrapassa a casa de 100 milhões de usuários norte-americanos e 1 bilhão de usuários em todo o mundo (já foi baixado mais de 3 bilhões de vezes e tem um valor de mercado estimado em US\$ 50 bilhões). Em 2019, a Índia e o Paquistão baniram o aplicativo por "questões morais". Globalmente, 28% dos usuários têm menos de 18 anos e 59% dos usuários são mulheres.

Antes mesmo da crise espetacular do Facebook, o TikTok anunciou (em agosto de 2021) medidas de segurança e privacidade para adolescentes⁶. A audiência global do Facebook (dados para 2020) é de 2,8 bilhões de usuários (30% têm menos de 25 anos) e a rede atinge 70% da população dos EUA (42% de todos os adolescentes).

⁴ <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2020/09/18/eua-proibe-apps-chineses-tiktok-e-wechat-a-partir-de-domingo.ghtml>, <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2020/09/18/os-fatores-que-levaram-trump-a-anunciar-bloqueio-de-tiktok-e-wechat-nos-eua.ghtml> e <https://www.nbcnews.com/business/business-news/tiktok-could-weaponize-your-kids-data-says-donald-trump-jr-n1239358>

⁵ <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2021/06/09/biden-revoga-decreto-de-trump-que-bloquearia-tiktok-nos-eua.ghtml> e <https://www.nytimes.com/2021/06/09/us/politics/biden-tiktok-ban-trump.html>

⁶ <https://newsroom.tiktok.com/en-us/furthering-our-safety-and-privacy-commitments-for-teens-on-tiktok-us>

A compreensão do alcance, do sentido e dos impactos do consumo de conteúdo digital de qualidade por crianças e jovens ganha ainda mais relevância a partir da pandemia da Covid-19, assim como a guerra mercadológica pela atenção desse grupo etário.

A pesquisa mais recente da Piper Sandler (Taking Stock With Teens) realizada entre agosto e setembro de 2021 com 10 mil adolescentes norte-americanos com idade média de 15,8 anos, oferece mais alguns elementos para uma visão inicial dos desafios e agendas empresariais. A participação dos games no orçamento deste segmento é de 8% (9% afirmam já negociar com criptomoedas, dos quais 78% são homens), 52% esperam comprar um console de nova geração e 87% usam iPhone. Igualdade racial e questões ambientais estão no alto de suas preocupações políticas e sociais⁷.

Num momento em que a economia de plataformas (como o Facebook/Instagram) inspira os mais intensos debates sobre riscos à saúde mental e física, à privacidade e mesmo à estabilidade das democracias ocidentais, é fundamental compilar os aspectos positivos e os negativos da gamificação da infância e mesmo da infantilização da cidadania.

Há um pressuposto em nosso esforço de revisão interdisciplinar da literatura científica e das principais linhas de pensamento sobre games, infância e adolescência: a era digital tem implicado não apenas o crescimento inequívoco do mercado de games, mas a emergência de um fenômeno mais amplo, profundo e complexo que ganha escala e proeminência na medida em que o desemprego e a deseducação pandêmica lançam ao mundo milhões de jovens cujo destino é morrer em trincheiras reais ou virtuais.

⁷ <https://www.pipersandler.com/1col.aspx?id=6216>

É um cenário que exige a criação de neologismos como “gamificação” e de expressões como “ócio criativo” ou “era lúdica”, que definem uma etapa histórica, econômica e cultural, o “ludo-capitalismo”.

A natureza inédita das transformações na relação entre infância e mídia exige também que sejam ouvidas as vozes, as opiniões e as reflexões críticas sobre o lugar da dimensão lúdica em sociedades marcadas pela exclusão, pelo preconceito e pela desidratação de direitos sociais que tornam o desenvolvimento humano integral uma nova utopia.

O mito da infância eterna numa época sem espírito

A descrição do momento atual como “época sem espírito” ganhou evidência com a obra de Bernard Stiegler, uma referência para o debate contemporâneo sobre os impactos sociais da economia política do audiovisual. Para Stiegler, vivemos numa “época sem epoché”⁸.

Por fim, em que medida é possível traçar fronteiras claras entre a indústria de games para crianças e adolescentes e o acesso desse público a conteúdo adulto em um cenário ilimitado de universos (cada vez mais, metaversos – universos de fantasia voltados à

⁸ Cf. Turner, 2020. “Epoché” ou “suspensão do juízo” significa “colocar entre parênteses”, ou seja, não aceitar nem negar uma determinada proposição ou juízo. Opõe-se ao dogmatismo, em que se aceita uma proposição. Para Husserl, a “epoché” permite o acesso às estruturas da consciência transcendental por meio da suspensão da influência mundana. Esse é o princípio repensado como um posicionamento político na obra de Bernard Stiegler. Para Stiegler, a “epoché” é tanto a suspensão dos sistemas sociais existentes quanto um momento de redobramento crítico, onde a fonte de ruptura é integrada em uma nova “época”. Uma “época sem epoché” significa que a temporalidade é engolida ou anulada pela técnica. A técnica nessa perspectiva é simultaneamente venenosa e curativa, a sua aposta política reside na necessidade de combater os aspectos venenosos da “algoritmização” do mundo (uma forma extrema e tecnológica de alienação por meio da digitalização). Em boa medida esse é o fenômeno por trás das “fake news” e da “pós-verdade”, ou seja, criação de realidades midiáticas em que já não se consegue formular um juízo crítico.

consolidação de fandoms, os fã-clubes) infantojuvenis junto a uma multiplicidade de aplicativos, plataformas, mídias sociais e canais de distribuição audiovisuais?

Estamos diante de uma onda avassaladora de midiatização das relações humanas sem que ocorra o necessário e correspondente letramento ou alfabetização para o uso dessas mídias e interfaces, tanto de jogos como de novos canais de consumo da cultura gamer (como Twitch e ampliação dos mercados de streaming ao vivo de competições de games e eSports).

Mesmo em nichos mais tradicionais da economia audiovisual global (TV a cabo e distribuidoras de filmes e de reality shows como Netflix, Amazon, Endemol etc.), a questão da vida como um jogo é pano de fundo ou mesmo a essência de roteiros em que muitas das séries, filmes e realities são calcados na linguagem e na mecânica de um game ou versam diretamente sobre games mortais (como a série coreana Round 6).

Em agosto de 2021, o governo chinês anunciou limitações severas aos menores de idade quanto ao uso de jogos online, que são agora permitidos apenas às sextas-feiras, fins de semana e feriados, das 20 às 21h. A regulamentação repressiva dificilmente abrirá caminho para metaversos emancipatórios, liberais ou criativos. A Coreia do Sul, com a série Round 6 para a Netflix, colocou no topo da audiência em dezenas de países uma série em que um jogo mortífero é a base para um enredo de terror e paranoia⁹.

Tanto documentários quanto obras de ficção no audiovisual contemporâneo (ou híbridos, como a já clássica série Black Mirror) deixam para trás obras da literatura como 1984 ou

⁹ Cf. Son, S.A., *Round 6*: a crise que assola a Coreia do Sul e inspira série da Netflix, disponível em <https://www.bbc.com/portuguese/geral-58899202> O longa-metragem premiado *Parasita* também integra em seu roteiro elementos de jogo tanto no argumento quanto na estética.

Admirável Mundo Novo em termos de anunciação de futuros distópicos que, no entanto, parecem em boa medida já realizados no presente.

Boa parte dessas distopias digitais, jogos ou mecânicas de gamificação servem de espinha dorsal para roteiros (inclusive um sucesso brasileiro na Netflix em 2016, 3%, que chegou a quatro temporadas mergulhando a audiência num mundo distópico de extrema miséria em que um grupo de jovens enfrenta uma competição na qual apenas os 3% vitoriosos “mudarão de vida para sempre”).

A manipulação do comportamento de consumidores ou a censura a conteúdos de caráter político tem sido a regra em algoritmos digitais. O Congresso norte-americano vem desde 2020 promovendo uma das mais detalhadas sindicâncias sobre o poder de monopólio das big tech e a incursão de Facebook e TikTok no universo infantojuvenil estão no centro do debate regulatório e das guerras culturais.

É fundamental contextualizar a cultura, as tecnologias e as possibilidades de regulação do universo dos games neste cenário mais amplo, uma vez que o que está em questão é a própria formação da cidadania sob a égide da digitalização total da vida e das consciências.

Esse panorama (agravado pela pandemia da Covid-19) exige uma percepção crítica e independente, baseada em evidências científicas dos riscos e oportunidades que o universo dos jogos online apresenta para o desenvolvimento integral de crianças, adolescentes e suas famílias num tempo de crise e incerteza.

Para lograr essa percepção ampliada do fenômeno lúdico digital, é pertinente a compreensão do processo histórico mais amplo e de longa duração que se pode resumir na expressão “revoluções digitais” ou “revoluções da inteligência”.

Embora recente enquanto produto de consumo de massa, a realidade histórica é que o jogo digital – e mesmo a ideia de “jogo” – está tanto na origem do pensamento algorítmico quanto na definição contemporânea dessa que é uma das fronteiras de mercado mais avançadas e dinâmicas do capitalismo cognitivo.

A expressão “estrutura das revoluções digitais” tornou-se uma visão consagrada, ainda que polêmica, apresentada em 1962 por Thomas Kuhn, filósofo e historiador das ciências que tratou da “estrutura das revoluções científicas”. Perspectiva que inspirou outras reverberações, como a referência à estrutura das revoluções artísticas de Gianni Vattimo (2007).

Artefato tecnológico, produto de mercado e hábito cultural, a associação entre os jogos e muito especialmente os jogos eletrônicos (ou “games”, anglicismo inevitável) e a estrutura das revoluções científicas talvez surpreenda a quem supõe que as “revoluções” científicas sejam um processo muito abstrato, vinculado à uma suposta “ciência pura”. Entretanto, um dos méritos fundacionais da obra de Kuhn foi justamente ancorar a dialética entre “ciência normal” e “mudança de paradigma” num conjunto de processos de natureza social, histórica e pragmática.

A devida compreensão da história da revolução digital revela que os games foram, desde o seu início, o modelo e o meio pelos quais uma nova compreensão da lógica, da linguagem e dos símbolos matemáticos – e suas relações com o mundo real – ganhou proeminência.

Processo que gerou mudanças de paradigma, tanto científicos quanto artísticos, preparando e ao mesmo tempo acelerando a emergência histórica da infância e da adolescência como dimensões essenciais do desenvolvimento integral dos indivíduos.

O jogo é nessa perspectiva o resultado de uma ciência que se desenvolve ao longo de séculos na medida em que a racionalidade instrumental se torna fundamental para a afirmação do poder e da riqueza do Ocidente – surge entre os gregos uma civilização que valoriza niké (vitória) e diké (justiça). O ideal olímpico é uma instância dessa correlação entre alcançar a justiça e definir a verdade a partir de um antagonismo; não é casual que a justiça tenha no Ocidente sua expressão icônica no equilíbrio entre os pratos de uma balança. A verdade é resultado de um contraponto dinâmico e racional, não de uma revelação mística ou submissão a um dogma religioso.

A visão que o próprio Kuhn apresenta em sua reconstrução da história da ciência é um embate ou a reiteração cíclica de um contraponto entre anomalias e normalidades que, afinal, traduzem a busca da verdade num jogo, numa dinâmica competitiva socialmente condicionada e reiteradamente colocada em xeque, contestada, sujeita a crises, descobertas e redescobertas.

Nessa dinâmica, a dualidade entre sujeito e objeto, teoria e prática, sintaxe e pragmática, corpo e mente, mundo das ideias e mundo de coisas é continuamente exposta a questionamentos, o que, em última análise, resulta em progresso.

Os processos de verificação empírica ou de falseabilidade popperiana estão associados a um princípio de descoberta científica em que a demonstração é muito frequentemente uma

simulação, ou seja, exige a realização de experimentos controlados em laboratórios – o que evidentemente não é possível quando o que está em questão são problemas de natureza social e humana que dificilmente podem ser reproduzidos em laboratório¹⁰.

Todo laboratório funciona como um jogo, ou seja, permite a realização de experimentos a partir de regras que precisam ser claras e objetivas (de tal sorte que os cientistas, em laboratórios construídos sob as mesmas regras, possam reproduzir os resultados ou tentar falseá-los).

Como um jogo em que participamos a partir do momento em que aceitamos suas regras e nos colocamos dentro de um “círculo mágico” (o universo de fantasia criado pelos inventores de cada jogo), a pesquisa científica segue um roteiro, obedece a regras a partir das quais a decisão pela verdade ou a confirmação de vitória de uma hipótese científica são parte de um jogo. Aqui, a linguagem, a comunicação e a simulação (ou construção de modelos) tornam-se as vias de acesso à realidade das coisas. Ocorre que mesmo os experimentos para avaliar impactos sobre a saúde ou o comportamento de crianças e jovens dificilmente podem ocorrer em condições de laboratório, deixando boa parte do debate em aberto.

A “seriedade” do jogo e seu papel na aceitação de um modo de ser social representam ainda hoje, apesar de sua integração a profundas transformações econômicas, tecnológicas e culturais, aspectos pouco reconhecidos.

¹⁰ O princípio da “falseabilidade popperiana” afirma que uma proposição pode ser considerada verdadeira ou falsa não a partir de sua verificabilidade (como queriam os positivistas lógicos do Círculo de Viena), mas apenas a partir da sua “refutabilidade” (ou “falseabilidade”). Cf. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Falseabilidade>

São quase três séculos de capitalismo ancorado numa visão de ciência indissociável de revoluções científicas e tecnológicas cujo pressuposto é uma relação lúdica e crítica com a realidade.

O senso comum assim como o cientista social, o político e o governante relutam a reconhecer que os jogos ou a atitude lúdica diante da realidade (física ou social) não é atividade fútil e sem outras consequências, “a não ser, na melhor das hipóteses, um certo lapso de tempo escoado sem tédio e, na pior, a ruína de um homem e sua família” (DUFLO, 1999, p. 53).

Em primeiro lugar (DUFLO, 1999), tornou-se necessário “que a criança se tornasse interessante e, com ela, suas atividades”. Adicionalmente, era crucial que o jogo adquirisse “um outro estatuto que não o relegasse mais à categoria de uma atividade menor, mas que lhe desse um espaço no coração do ser humano”. Ora, a primeira razão prepara a segunda. Ambas exigem a invenção de uma antropologia, ou seja, de uma nova ciência do que é ser humano, em especial do que é ser criança.

É também nesse contexto que a educação vem para primeiro plano (basta se lembrar de Emílio, de Jean-Jacques Rousseau, assim como obras seminais de Erasmo e outros que ampliaram a percepção da função educativa dos jogos). E em Kant, definitivamente, apresenta-se o jogo como pedagogia para o trabalho, pois “é da maior importância que as crianças aprendam a trabalhar”, afinal “o homem é o único animal que deve trabalhar”. Kant afirma que a condição da liberdade é aprender a ser laborioso e também aprender a coerção como tal.

Assim foi ganhando importância a conexão moderna entre trabalho, jogo e liberdade, pois a partir de Kant o jogo alcança o estatuto de uma faculdade – e por “faculdade” entende-

se a capacidade humana de conectar representações a sujeitos e objetos (no pensar, no desejar ou no sentir). A importância do pensamento de Kant estava justamente na sua crítica às nossas capacidades humanas de pensar, desejar e sentir. Todo o iluminismo ou esclarecimento desenvolve-se a partir dessa visão do ser humano um crítico à sua capacidade de mapear, identificar e definir os limites do pensamento, do desejo e dos sentimentos. Essa perspectiva continua animando as pesquisas contemporâneas.

Um exemplo é a obra do economista Amartya Sen (2009) e dos “capabilistas” (ou adeptos da “abordagem das capacidades” ou “capabilities”), para quem o desenvolvimento humano está associado à criação de oportunidades para que as capacidades individuais sejam cultivadas e exercitadas como condição necessária de liberdade e justiça (RSNEN, 2011).

Para quem acredita na autonomia da técnica, o desenvolvimento tecnológico acaba por superar as limitações humanas, de tal sorte que as nossas capacidades são substituídas pela capacidade das máquinas pensarem, desenvolvendo uma inteligência artificial. Quando debatemos o impacto das tecnologias de informação e comunicação, ou seja, dos algoritmos alcançarem uma capacidade superior à dos indivíduos humanos de pensar, desejar e sentir, chegamos a um ponto em que muitos apontam para a emergência de um “pós-humano”.

Nesse sentido, os jogos e todas as interfaces digitais colocam-nos diante de questões antropológicas fundamentais. É o fim do humano, do humanismo ou das humanidades? É uma época de humanidades digitais em que a cultura é resultado da técnica? Os jogos eletrônicos seriam uma das expressões mais acabadas dessa nova realidade pós-humana? Seriam formas de treinar ou condicionar as crianças desde cedo a se guiar por lógicas, desejos e sentimentos

governados por softwares, robôs e outras máquinas? Ou seriam os jogos online a forma atualizada da reiteração performática de mitos que apenas aparentemente foram deslocados da vida cotidiana pela técnica, pela política e pela organização de mercados de trabalho “uberizados” e destituídos de direitos sociais?

Conclusão: Mitos e Games na fronteira da iconomia digital

Os games, seu desenvolvimento e compreensão pedem uma análise que muito raramente é apresentada: a de que esses produtos tecnológicos estão associados a um processo de longo prazo e radical de revolução civilizacional que é, ao mesmo tempo, científica e estética, tecnológica e cultural, instrumental e comunicativa, lógica e social. No centro dessa transformação está a emergência da dimensão “lúdica” da existência como sinal privilegiado da nossa dimensão humana.

Trata-se, portanto, de um “objeto” ou “tema” que só poderá ser bem compreendido na medida em que é identificado não apenas como produto audiovisual para “download” numa loja online, mas como o suporte de uma complexa instância de articulação entre ciência e arte na definição de um projeto civilizacional que percorre e caracteriza a modernidade (RAPTI e GORDON, 2021).

A revolução digital representada pelos games avança nessa trilha, acelerando tanto as tendências emancipatórias quanto a recorrente luta pelo poder como essências contraditórias da modernidade. Os jogos fazem parte da lógica das revoluções digitais, da disrupção praticamente contínua de regras e modelos e de sua iterativa conformação a novas

possibilidades de controle, monitoramento e sublimação da violência ou da tradução da própria violência social em formas inovadoras de violência simbólica.

Nesse contexto, os games e a gamificação aceleram a subordinação da vida social a uma infantilização algorítmica da condição humana, demasiadamente humana, em que o usuário do Facebook, o indivíduo imerso em um avatar e principalmente o criador de jogos e metaversos ocupam o vazio desse lugar sagrado aplicando ao infinito as capacidades de simulação de fantasias e dissimulação de realidades opressoras que aniquilam cotidianamente as mais elementares e íntimas motivações aspiracionais.

No lugar da fé, as revoluções científicas e mais recentemente digitais colocam em cena uma nova antropologia, ou seja, uma visão da humanidade em que a questão central é “programar ou ser programado”.

Tudo vira software, ou seja, algoritmo a serviço do mito da infância eterna e portanto insensível à temporalidade, à historicidade e aos projetos de emancipação. A relação de cada indivíduo com a capacidade de “programar” torna-se a condição de cidadania numa “época sem espírito”, que parece dominada por uma tecnologia pura e autônoma, como se o progresso tecnológico ocorresse sem nenhum projeto de controle e dominação e, portanto, sem passado nem futuro.

A indústria de games cresce na esteira dessa mudança de paradigma, uma revolução sem sujeito revolucionário em que para cada indivíduo é negada a possibilidade de assumir responsabilidades sem se iludir com uma simulação de poder, alienando-se como ser desejan-

que se torna escravo dos roteiros de prazer, recompensa e aspirações programados por terceiros e plasmados em algoritmos pueris.

A crise do futuro que acomete toda a cultura e a vida social moderna tardia tem na experiência do jogo (objeto científico, tecnológico e artístico) seu lugar privilegiado de expressão. Cabe indagar se a gamificação da vida será capaz de abrir caminho para uma nova imaginação do futuro que não seja mais amparada em utopias e falsas promessas inspiradas na metafísica, na transcendência e na substituição do “Deus ex-machina” por uma máquina sem Deus.

REFERÊNCIAS

- Aglietta, M. e Orléan, A. (1982). *La violence de la monnaie*. PUF.
- Beck, U. (2005). *Risk Society: Towards a New Modernity*, Sage, London.
- Bucci, E. (2021). *A Superindústria do Imaginário* - Como o capital transformou o olhar em trabalho e se apropriou de tudo que é visível. Autêntica.
- Cassirer, E. (2018). *Linguagem e Mito*. Perspectiva.
- Duflo, C. (1999). *O jogo: de Pascal a Schiller*. Porto Alegre: Artmed.
- Fortim, I. (2020). *O que as famílias precisam saber sobre games? Um guia para cuidadores de crianças e adolescentes*, Homo Ludens. <https://cartilhagames.com.br/>
- Gergen, K.J. (2002). *Cell Phone Technology and the Challenge of Absent Presence*. https://www.researchgate.net/publication/240290276_The_challenge_of_absent_presence
- Girard, R. (2008). *A Violência e o Sagrado*. Paz e Terra.
- Livingstone, S. (1995). *Children and the Internet, Great Expectations, Challenging Realities*. Polity Press, Cambridge.
- Osgerby, B. (1998). *Youth in Britain Since 1945*, Oxford, Blackwell.

Qvortrup, J. (2010). A infância enquanto categoria estrutural . Introdução ao “Palgrave Handbook of Childhood Studies”, in *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 36, n.2, p. 631-643, maio/ago.

<https://www.scielo.br/j/ep/a/M9Z53gKXbYnTcQVv9wZS3Pf/?lang=pt&format=pdf>

Qvortrup, J. (2011). Nove Teses sobre “a infância como um fenômeno social”, *Diverso e Prosa. Proposições* 22 (1) <https://doi.org/10.1590/S0103-73072011000100015>

Rapti, V., Gordon, E. (Eds.). (2021). *Ludics, Play as Humanistic Inquiry*. Palgrave Macmillan.

Rsnen, P. (2011). *Kantian Basis of Amartya Sen's Idea of the Reasoned Scrutiny of Thinking*.

https://www.researchgate.net/publication/270481615_Kantian_Basis_of_Amartya_Sen's_Idea_of_the_Reasoned_Scrutiny_of_Thinking

Santolaria, N. (2021). *Parentologie : nos enfants survivront-ils au ludo-capitalisme?*, Le Monde, 31/10/2021, disponível em https://www.lemonde.fr/m-le-mag/article/2021/10/31/parentologie-nos-enfants-survivront-ils-au-ludo-capitalisme_6100471_4500055.html

Sen, A. (2009). *The idea of justice*. The Belknap Press of Harvard University Press Cambridge, Massachusetts.

Turner, B. (2020). Politicising the Epokhé: Bernard Stiegler and the Politics of Epochal Suspension. In Apostolescu, I., (ed.), *The Subject of Phenomenology*. Rereading Husserl. Springer. pp. 341-354.

Vattimo, G. (2007). *O fim da modernidade*. Martins Fontes.