

MAGISTER LUDI

Magister Ludi

Magister Ludi

Frédéric Lebas

Doutor em sociologia pelo Centro de estudo sobre o atual e o cotidiano (Centre d'étude sur l'actuel et le quotidien, CEAQ), Universidade Paris Descartes, e é codiretor juntamente com Olivier Sirost, MCF-HDR, do Grupo de pesquisa em antropologia do corpo e suas questões (Groupe de recherche en anthropologie du corps et ses enjeux).

E-mail: Frederic.lebas@ymail.com

RESUMO

O jogo pode ser sério. E as conscientizações que ele confere contém uma parte sublime. Após essa constatação, este texto convida a refletir sobre a noção de jogo, se apoiando sobre o discurso especulativo e fictivo do Jogo das contas de vidro de Herman Hesse, afim de ilustrar que o drama pode se tornar real quando ele se atualiza e ganha em consistência. Ou seja quando o jogo, além de seu caráter transicional, se fecha sobre si mesmo e não está mais aberto.

Palavras-chave: Jogo; ficção; literatura; complexidade; emergência

❖ Tradução: Olivier H. D. Xavier.

❖ Artigo original publicado em Revue Sociétés, n. 107, 2010/1, Paris, De Boeck, autorizado para publicação em junho de 2013.

RESUMÉ

Le jeu peut être sérieux. Et les prises de conscience qu'il confère renferment une part de sublime. D'après ce constat, ce texte invite à réfléchir sur la notion de jeu, en prenant appui sur le discours spéculatif et fictionnel du Jeu des perles de verre d'Herman Hesse, afin d'illustrer que le drame peut advenir lorsqu'il s'actualise et prend consistance. C'est-à-dire lorsque le jeu, au-delà de son caractère transitionnel, se renferme sur lui-même et qu'il n'est plus ouvert.

Mots clés: Jeu; fiction; littérature; complexité; émergence

RESUMEN

El juego puede ser serio. Y las conscientizações que él confiere contiene una parte sublime. Después de esa constatação, este texto invita a reflejar sobre la noción de juego, apoyándose sobre el discurso especulativo y fictivo del Juego de las cuentas de vidrio de Herman Hesse, afim de ilustrar que el drama puede hacerse real cuando él se actualiza y gana en consistencia. O sea cuando el juego, además de su carácter transicional, se cierra sobre sí mismo y no está más abierto.

Palabras clave: Juego; ficción; literatura; complejidad; emergencia

“O jogo é uma espécie de *coup de force*,
No meio do “claro-obsuro” da vida cotidiana,
Ele lança um desafio à calma estagnação do mundo.”

Jean Duvignaud, *Le jeu du jeu*

“Eu amo aquele que se envergonha quando o dado pára em seu favor
E que pergunta então: serei eu um trapaceiro?
- Pois ele quer o seu declínio.”

Friedrich Nietzsche, *Ainsi parlait Zarathoustra*

Prolegômemo

Tirar a medida e a extensão do mundo no qual nos situamos tem em si uma porção de sublime no sentido que Edmund Burke lhe dá. Quem nunca se entregou a esse jogo dos sentidos que consiste em obter prazer, gozo, naquilo que nos traz medo e que nos aterroriza. As profundezas abissais dos abismos, o infinito horizontal do deserto, o pulular das florestas primárias ou o desencadeamento das forças vivas da natureza cósmica, são fontes de descobertas e de espanto, tanto quanto de melancolia, quiçá de sentimento mórbido. Compreender a sua medida é também contemplar a ideia de conhecer o seu funcionamento interno, e é aqui que se desenha o sublime da complexidade, para representar a reversibilidade entre a natureza e a cultura. Hoje, o chamado do vazio do abismo, onde se perderam tantos aprendizes demiurgos, é de fato orquestrado pela *Teoria do jogo* e do *jogador racional* vindo dos trabalhos em cibernética de von Neuman e Morgenstein. Eles propuseram sistematizar de maneira exaustiva a variabilidade dos “inputs” e “outputs” de um fenômeno, e organizá-la em sistema lógico-matemático. Seguir-se-á então o princípio de simulação.

Assim, os jogos têm de fato em seu seio esse insaciável apetite de conhecimento e de proficiência, é nisso que eles guardam essa porção de sublime.

Apesar da etimologia latina de jogo, *jocus*, significando a brincadeira ou a zombaria, nós concordaremos com os trabalhos de Johan Huizinga, que insistirá nesse fato desde as primeiras páginas de *Homo ludens* (Huizinga, 1951, p. 23), em que o lúdico provém do *sério*. Certas condutas dos jogadores racionais podem de várias formas nos espantar

pelos seus níveis de abstração e pela seriedade da qual são provas estes jogadores. Aceitar as regras, é como ser pego e possuído por elas. E mesmo quando nós nos recusarmos a jogar, seremos ainda assim obrigados a elaborar estratégias e a seguir regras. Podemos desde então nos manter fora do jogo? Na mesa de jogo ou no grande tabuleiro geo-eco-político do mundo, somos dependentes dos golpes dos jogadores/decisores. Não haveria mais um *lado de fora* como esperam os libertários? Um local onde é possível inventar, imaginar outros jogos, estratégias e modos de exploração da vida?

Dar uma importância tão consequente a essa noção de jogo como motor das civilizações pode parecer bem caricatural, mas somos obrigados a constatar a sua proeminência em nossas sociedades contemporâneas, ainda que observando apenas os jogos eletrônicos, sejam os MMORPG¹, os *god games*² ou os MUD (multi-user dungeon), como World of Warcraft (WOW). As forças criadoras movimentadas para formar esses mundos fictícios elevam o jogo ao status de obra de arte. A embriaguez e a exaltação da vertigem do projeto wagneriano, o *Kesamkunstwerk*, nunca estão muito longe!

Essa forma de discursar sobre o jogo não é a prerrogativa de um estudo dos fenômenos que o desconstroem, segundo os métodos de Johan Huizinga ou de Roger Caillois. Esses estudos entram em acordo igualmente com a designação que propõe Varga Zoltán resumindo a perspectiva de Friedrich von Schiller, ou seja a de considerar o jogo como um *discurso especulativo*³.

A aproximação de Schiller (1992 [1795]) para definir aquilo em direção à que a educação do homem deve se dirigir é a síntese da dualidade entre o *instinto formal* tendo como principal objetivo de compreender a realidade segundo seus *a priori* – “essa palavra [formal] incluindo todas as qualidades

1 *Massive multiplayer online role-playing games* (jogo de interpretação de personagem *on-line* massivamente multijogador).

2 Jogos, tais quais *Civilization* ou *Populous*, nos quais o jogador detém certos poderes que lhe permitem controlar um grande número de parâmetros. Podemos ainda falar de jogos como *Spore Creatures*, onde podemos criar passo a passo seres vivos, sua civilização e sua expansão colonizando o espaço.

3 Varga Zoltán, *Les jeux de la théorie, la théorie des jeux. Le jeu comme objet conceptuel dans la théorie littéraire*, http://magyar-irodalom.elte.hu/palimpszeszt/II_szam/O1.htm.

formais das coisas e todas as suas relações para com as faculdades pensantes”⁴ – e o *instinto sensível* que “tem a sua fonte na nossa existência física ou na nossa natureza física [e cujo] papel é de inserir o homem nos limites do tempo e de transformá-lo em matéria” (Schiller, 1992, p.183). De sua síntese nasceria o *instinto de jogo*. Schiller propõe desenvolver uma “forma viva” enquanto beleza que aliará os sentidos e a razão, ou seja, tentar canalizar os dois principais feixes dissociando a condição do homem moderno. Esse último hesitando entre uma orientação imanente, materialista e sensualista e uma orientação transcendente, valorizando a forma estética ideal. Michel Maffesoli designaria esse processo pela “razão sensível”, para parafrasear o título de uma de suas obras. Para Maffesoli, a *Bildung* – “instinto de formação que incita cada ser vivo a adotar uma forma precisa, e então conservá-la” (Maffesoli, 2005, p. 135) – é aquilo a que leva o jogo. A *Bildung* conduziria em direção a uma intensificação da relação natureza/cultura e ao seu transbordamento. Ela designa, explica o autor, a abertura em direção à graça divina, a *maya*, ilusão necessária a toda formação do mundo imaginal.

É certamente através da arte de inventar jogos e de jogá-los, o jogo como “símbolo do mundo”, diria Eugen Fink, que está o coração dos processos de *desnaturalização da natureza* e de sua *culturalização*. Desconstruindo a natureza, e reconstruindo-a, simulando e criando seus princípios de organização ou agindo diretamente sobre as suas variáveis, nós decidiríamos de suas futuras formações. E nisso participaríamos de sua *desindividualização* formadora.

Isso sem contar com uma outra faceta cujas incidências têm efeitos no mínimo diretos sobre a vida cotidiana e onde a linguagem comum é substituída pela linguagem da ciência. Trata-se dos meta-jogos que consistem em criar sistemas multivariáveis que permitem “idealmente” simular os sistemas complexos cuja sutileza e meta-estabilidade excede de longe a compreensão. É assim para os ecossistemas, para as variações da bolsa mundial, a meteorologia, o deslocamento

4 O *formal* segundo Schiller leva ao domínio da razão que esquadrinha a existência (Schiller, 1992, p. 215). Seguindo o pensamento de Heráclito e o projeto heideggeriano, Eugen Fink enfatiza as limitações do poder de ação do homem sobre a natureza pela *technê*: “Como tecnicidade, o homem produziu coisas que, sem ele, não existiriam na natureza; ele tem um poder criador limitado” (Fink, 2007, p. 27).

das populações e, certamente, a política e a Guerra que já foram as primeiras áreas simuladas... Nessas áreas, não há o mesmo problema do *pensamento integrativo* (Edgar Morin), da conjunção do um e do múltiplo, o *unitas multiplex*. Um método que permitiria, de uma só vez, preservar uma abertura e uma coerência dos sistemas estudados, preservando-se simultaneamente dos obstáculos da simplificação redutora, da disjunção dos saberes uns em relação aos outros.

Reduzir e simplificar os dados “mundanos” a um algoritmo e gerar seus inputs e outputs para uma “máquina não trivial” (Morin, 2005, pp. 109-110) é um perigo em direção ao qual a razão abstrata do jogador racional pode ser levada. Se os objetivos desses metajogos fossem movidos pela *libido sciendi*, a sede de compreender e de explicar – segundo a etimologia primeira dessa palavra: desdobrar - , não haveria nada de preocupante nisso. Mas suas finalidades e suas ações são frequentemente movidas, pela *libido dominandi*, em direção a objetivos utilitários e funcionalistas. Se o jogo se fecha sobre si mesmo de forma autoreferencial, não sendo mais considerado como aberto, se ele, por consequência, toma uma dimensão por demais ontológica e tautológica, as possibilidades de criar novos vetores, novas maneiras de compreender a vida – essas “formas vivas” (Schiller) – pela hibridação e mutação, se amenizam e tornam-se nulas.

É nos discursos *especulativos*, discursos que podemos aproximar da ficção científica, no momento em que tentamos criar novas bases para o imaginário, que floresce o jogo dos possíveis potenciais. Não veríamos nisso, no humus dessas ficções científicas, os locais onde se decidem as tentativas de individualização do jogo, do *Grande Jogo* ou da *Grande Obra alquímica*?

Quando o *magister ludi* sai do jogo

Uma das demonstrações mais convincentes do projeto schilleriano está na obra iniciática de Hermann Hesse, *Le jeu des perles de verre. Essai de biographie du magister ludi Joseph Valet accompagn  de ses  crits posthumes* (2002, [1943]). Essa obra, que inspira uma primeira geração de leitores nos anos 1930 na Alemanha, obteve pouco sucesso na Europa. Essa literatura de educadores embebidos no misticismo, no catolicismo e no I-ching, era então considerada um kitsch. É nos Estados Unidos, no início dos anos 1960, que Hesse obteve o

sucesso que lhe atribuímos; ele foi então aclamado no seio da cultura hippie através de Timothy Leary.

Não perderemos tempo com os detalhes da narrativa nem resumiremos todas as etapas espirituais iniciáticas de Joseph Nnecht (traduzido em francês por Joseph Valet). Valet é a figura arquetípica do discípulo modelo e ordenado, do jogador talentoso cuja modéstia iguala o gênio e a juvenil sapiência. A irresistível ascensão de Valet até a mais alta esfera da ordem espiritual do jogo, *magister ludi*, está no mesmo arquétipo da *puer aeternus* (Maffesoli, 2008, p. 172), o retorno da figura mística da *criança eterna*, privilegiada nas nossas sociedades contemporâneas, e cuja cristalização possível seria Harry Potter.

O jogo das Contas de vidro é uma antecipação situada num espaço-tempo fictício chamado a *Universitas Litterarum*, correspondente de forma arbitrária ao ano de 2200 da nossa era. Esse romance utópico é uma resposta de Hesse aos traumatismos de duas guerras mundiais, uma esperança para a humanidade⁵.

Toda a existência de Joseph Valet tende à realização da harmonia universal. Após ter subido todas as etapas da hierarquia, perturbado pelas responsabilidades que lhe cabem na gestão da Castália, Valet não encontra mais nela as satisfações passadas. Conscientizando-se da diferença entre o mundo espiritual e o mundo profano, graças aos ensinamentos históricos de Jacobus e às disputas verbais inflamadas que ele mantinha com seu camarada de estudos Plonio Designori, ele decide sair da ordem para se encarregar da educação de Tito, o filho de Designori. Não sem antes ter

5 Nós poderíamos aproximar essa forma de considerar o futuro da psichistória desenvolvida por Isaac Asimov entre 1942 e 1950 na série inacabada *Fondation* (*Le Cycle de Fondation*, 7 tomos, Paris, Gallimard, coll. "Folio-Sciences-fictions", 2009). Uma das questões que se pergunta Asimov é: como preservar uma franja da humanidade de sua própria destruição após ter descoberto os sinais prévios de sua decadência graças à ciência da *psichistória*? A estratégia, o Plano Seldon na obra, consiste em deixar decair a humanidade até seu colapso final, e então a reinjetar no momento oportuno as artes e técnicas afim de relançar a civilização. A memória humana e aqueles que conceberam e vigiam o bom funcionamento do Plano Seldon foram anteriormente enviados em locais longínquos da galáxia. *Le Jeu des perles de verre* funciona de forma quase similar, fora que não a um plano ordenador do futuro. O jogo é ensinado apenas em *Castália* e em suas escolas, e é ensinando e exercendo *O jogo das contas de vidro* que a cultura se encontrará conservada.

dado os motivos de sua partida: seu profundo desejo de se dedicar à pedagogia e de dispensar seu saber. Outra razão para essa reviravolta, o jogo, emblema da vida na Cidadela, está no processo de desligamento para uma nova era. *Castália* é insensível e cega à decadência que gira em torno dela, às guerras e às mudanças políticas tão próximas. "A jóia é ao mesmo tempo a mais preciosa e inútil, a mais amada e a mais frágil de todo o nosso tesouro. É ela que perecerá primeiro." Ao longo do tempo, o jogo se fecha ao mundo exterior, a Castália não está mais harmonizada com o mundo em evolução que a cerca, permanece atada ao próprio umbigo imposto pelo mundo racional, doutrinal e dogmático. Detalhe útil, a técnica não é considerada. Enquanto no início o *jogo das Contas de vidro* funcionava como um sistema aberto, está agora contaminado pela patologia da razão: "A patologia da razão é a racionalização que prende o real num sistema de ideias coerentes, mas parcial e unilateral, e que não sabe nem que uma parte do real é irracionalizável, nem que a racionalidade tem por missão dialogar com a irracionalidade" (Morin, 2005, pp. 23-24). Os Castalianos, apesar de sua abertura, não souberam preservar o jogo aberto, se renovar e se adaptar ao seu ambiente.

É nesse tempo de felicidade que Joseph Knecht, doente, logo após ter conseguido tocar a alma do fogoso e talentoso Tito, símbolo do espírito rebelde, da liberdade, se afoga, tocado pela graça da Maya. Esse afogamento é de fato apenas a transmissão de seu último ensinamento, o da humildade face ao orgulho da hierarquia de Castália e à revelação, o apogeu do espírito, que Edouard Sans designa no prefácio como "última síntese: o verdadeiro Humano se realiza somente quando o Espírito e a vida, O Espírito e a natureza se servem de forma recíproca ao se fundir na unidade cósmica"⁶. Assim, embora se aplicando à sua tarefa com fervor e dedicação, tal qual é exigido de todos os habitantes de Castália, ele se desliga progressivamente das responsabilidades de *magister ludi* que lhe pertencem para voltar-se para sua própria busca interior, maldizendo a certeza já eliminada de sua ordem.

Desses poucos pontos de referência ele tira que o jogo em si brilha pela sua ausência já que ele não é explicado pelo autor de forma precisa. Ele é só vagamente descrito como

6 *Le jeu des perles de verre*, op. Cit., p. 36.

uma sequência complexa cuja trama principal é constituída segundo uma partitura musical ou uma modelização matemática, englobando todos os campos do saber: síntese suprema das ciências e das artes, linguagem universal baseada sobre a proporção das formas e a harmonia musical. Esse *jogo dos jogos*, que abandona o “inventário espiritual do mundo” assim como todas as formas de sedução e de companheirismo em curso, privilegia como um dos principais componentes a contemplação, a *vita contemplativa*, e o sentimento religioso: “Ele se tornou o símbolo, a *unio mystica* de todos os membros separados da *Universitas Litterarum*.”⁷

Segundo sua postura *mitocrítica*, Gilbert Durand diz das obras de Hesse e de Gide que elas revelam a “anticâmara da angústia contemporânea” (Durand, 1979, p. 262), ou seja que elas constata a derrota do fundo da problemática moderna no sentido em que o pluralismo “não é nunca assumido, retomado” (*ibid.*): um pluralismo inacabado que se distingue da alteridade. Para Durand, o símbolo do fracasso é a sombra da morte que acompanha os principais protagonistas dos romances de Hesse e Gide, como simbolização de seu fracasso. Decidir o momento da sua morte faz parte dos últimos ensinamentos ditos por Nietzsche em *Ainsi parlait Zarathoustra*: “Aquele que cumpre morre de sua morte vitoriosamente, cercado por aqueles que esperam e prometem” (1983, p. 91). Um fracasso com ares de vitória, certamente, Hesse sendo um grande leitor de Nietzsche. Porém, para Gilbert Durand, os protagonistas de seus romances não souberam restaurar o mito hermetista e alquimista e chegar a uma maturação do ser, como conseguiu alcançar Charles Baudelaire, figura tutelar e decadente da crítica da modernidade.

Uma das particularidades do *Jogo das Contas de vidro* enfatizadas a seguir é a ausência de regras, de um manual claramente estabelecido e promulgado. E os diferentes significados do termo “jogo”, traduzido em língua inglesa como *game* e *playing* e cuja sutileza a língua francesa não traduz, são úteis para nos ajudar a compreender essa ausência no conto de Hesse. O *game* se define como um jogo que respeita no sentido estrito as regras como organizadas e imutáveis, o que corresponde, por exemplo, aos ritos iniciáticos muito codificados. No entanto, *playing* tem uma

⁷ *Ibid.*, p. 92.

conotação mais larga, deixando um espaço de liberdade para que se exprimam a improvisação e o sentido da criatividade. Poderíamos imaginar que um jogo possa existir sem regras, códigos? Ao menos, podemos visualizar que as regras se criam ao longo do processo de imersão no jogo? A falta de regras significaria que nós teríamos integrado as regras do jogo a ponto que todas as posturas autoreflexivas se tornem impossíveis?

Se transpusermos diferentemente, não respeitaríamos mais explicitamente a moral enquanto tal. Ao contrário, semearíamos uma ética do jogador dividido, implícito e não dogmático, entre os parceiros. À hora atual, os adultos e jovens jogam e jogar permite preservar uma juventude desenvolvendo e conservando suas faculdades de aprendizagem, de adaptação e de escuta do mundo: “Nós temos aqui, ainda, uma das marcas do mito da “criança eterna”, que não se importa com as qualificações morais judicativas ou normativas, de acordo com a lógica política. Para utilizar uma expressão comum, ser “cool” em relação a si mesmo, aos outros, à vida em geral parece ser a única injunção que seja aceita na estruturação coletiva” (Maffesoli, 2006b, p. 81). Sabendo disso, trata-se de jogos dos quais temos dificuldade de compreender o funcionamento já que eles tentam se emancipar de todo e qualquer fundamento. Isso nos leva a pensar o jogo diferentemente, um jogo que não é mais da ordem do *ludus*, mas da ordem da *paidia*, das “manifestações espontâneas do instinto de jogo” (Caillois, 1967, p. 76).

Labirintos de espaços transicionais

É necessário dizer, antes de continuar a reflexão, que nos inspiramos amplamente nos *espaços potenciais* ou *transicionais* postos em evidência pelo psicanalista Donald Woods Winnicott (2002 [1975]). Essa intuição teórica lhe permitiu compreender o papel fundamental do jogo como capacidade de criação de um espaço intermediário entre o dentro e o fora; como origem de uma ilusão necessária na qual a criança vai se realizar na busca de seu eu no início da relação com sua mãe. A elaboração desses espaços topológicos tem ainda uma importância crucial e singular na compreensão de nossas sociedades contemporâneas, assim como, de forma mais geral, em todos os fenômenos

culturais⁸. As teorias relativas ao jogo se dissimulando em todas as atividades humanas, nos levam a pensar a sociedade como uma sucessão de espaços transicionais, todos mais ou menos vastos, encerrando em cada um deles um princípio da realidade que lhes é própria.

Nós somos capazes de sentir o impacto em volta da criação dos *RPGs* que tiveram seu crescimento graças a *Dungeons & Dragons*, comercializado desde 1974. Contrariamente aos Wargames e aos jogos de tabuleiro mais antigos que se restringiam exclusivamente a fases de combate, Gary Gygax e Dave Arneson criaram esse jogo de inspiração medieval fantástica, a fim de fazer viver o seu personagem fora do campo de batalha. Paradoxo interessante: oferecendo sistemas de jogo aos jogos eletrônicos, o RPG adiantou sua própria perda. Jogamos RPG com a ajuda de um suporte de papel impresso ou sobre uma plataforma com ajuda de bonecos, o que exige certas predisposições e faculdades de projeção imaginativa permitindo se representar mentalmente os universos, assim como a capacidade de dividir esse imaginário com os novatos. As principais fontes dos universos dos RPGs são prolixas e vêm da literatura de ficção científica, *heroic-fantasy*, *cyberpunk* e *steampunk*. A sua representação é assegurada por ilustrações e por alguns comic book que propagam o sentimento de excitação dos jogos. O acesso aos mundos dos jogos eletrônicos é muito mais simples e intuitivo, devido à urgência da interatividade que os caracteriza.

Jogar, participar, é renovar sua visão do mundo. Consequentemente, nem todo jogo pode bastar em si, pois já há um além do jogo, um fora do jogo, na imagem de Joseph Vallet que decide abandonar Castália. As considerações dos criadores de jogos eletrônicos, demiurgos ou taumaturgos pós-modernos, fazedores de universos, propõem inclusive a mesma exigência de *pluralidade*. Em outros termos, tratar-se-ia de acessar à plenitude e a essa impressão de ser apenas um com a natureza, para se entregar às ilusões da *maya*, do jogo perfeito e plural. Mas até onde a ilusão jogaria conosco?

Tratando de jogos eletrônicos e de seu apelo imersivo,

8 “Entre o objeto dado e o sujeito atingido, o “transicional” é a primeira obra do homem. A linguagem, a escrita, a cultura cairão na fissura do primeiro brinquedo, do humilde urso de pelúcia...” (Durand, 1989, p. 216).

podemos aproximar essa busca da que Mamoru Oshii conta em seu filme *Avalon* (2000), inspirado nas lendas da ilha da fada Morgana no ciclo arthuriano. Acompanhamos nesse filme as peregrinações de Ash, jogadora do jogo eletrônico *Avalon*, até que ela chega ao nível supremo, a “Classe especial A”, última etapa antes de Avalon. Esse filme procede pela inversão do real e do virtual: Ash vive dentro de um real que parece desencarnado, de cores sépia anacrônicas, aonde estranhamente só os alimentos parecem verdadeiros enquanto que o universo do jogo de Avalon nos parece tão surreal quanto o cotidiano de Ash. É no final do filme, quando Ash chega a Avalon, local, ilhotas onde se encontram as almas dos guerreiros “não regressados”, que transparece o real encarnado tal qual o conhecemos no Ocidente: Varsóvia, local onde foi filmado o filme.

Aqui, a característica do *game* é trocada pela de *playing*. O jogo se torna um fenômeno transitório permitindo compreender uma realidade alternativa cujas fronteiras não nos são fixas. Tal qual a emancipação da criança de sua mãe pelo intermédio de seu “paninho”. Valet aproxima a harmonia do cosmos em sua completude após largar o caminho do *Jogo das contas de Vidro*. Através do jogo eletrônico Avalon, Ash sai de seu plano de realidade para se encontrar num outro local que dizem ser o domínio dos deuses, dos guerreiros: ele não é nada além de nossa realidade, sem efeitos especiais, purgado de todo fantástico e de toda magia. Ao jogar, o jogador decide tocar uma realidade fictícia. Porém, ele não pode se separar do fluxo imediato da consciência, idealmente de uma realidade infinitamente concreta que ele poderia triturar à vontade, apalpar em todos os sentidos e mesmo destruir ao seu bel prazer afim de verificar sua própria existência corporal, tanto quanto a do mundo no qual ele evolui. O mundo da simulação é, no mesmo nível que o espaço transicional, “uma experiência de controle do mundo” (Winnicott, 2002, p. 98). No romance de Hesse, o mestre do jogo, aquele que é supostamente o guia espiritual de todos os jogadores de Castália, abandona suas altas funções e deixa por assim dizer o jogo continuar sendo seu próprio chefe em direção ao seu inevitável fim. O *jogo dos jogos* giraria em um *circuito fechado*, de forma autônoma ou como nos jogos eletrônicos: o mundo virtual evolui segundo suas próprias rotinas, segundo as decisões da inteligência

artificial que se tornou *magister ludi*, um *deus ex machina* de certa forma, trancado em uma *caixa preta*. Reencontramos, em Maurice G. Dantec (Grande função, 2006), a figura obsessora dessa caixa preta, que simbolizaria a passagem a um *campo-mundo*, uma *máquina-mundo*: a confirmação da suposição das máquinas que possuiriam de fato o verbo, o logos de Deus, e cuja *black box* seria a matriz a partir da qual teríamos acesso ao princípio de individuação constitutivo de todo ser. “E o andróide vindo trazer a imortalidade à humanidade havia desenhado no espaço um vasto globo com suas duas mãos abertas” (Dantec, 2006, p. 709). Aqui, a caixa preta conjuga-se à simbologia do “cálice” (Durand, 1992, p. 320) como receptáculo de uma realidade.

Transparência da mônada

Encontramos essa mesma preocupação de globalidade e de renúncia a todos os problemas em Walter Benjamin na sua análise da instalação “triumfante” da modernidade na *Origine du drame baroque allemand* na parte que trata da *monadologie*. Ou seja do Trauerspiel, o “jogo da tristeza”, “drama”, termo que alguns traduzem por “teatro do luto”. Sabemos que Benjamin é influenciado pelo pensamento alegórico como “percepção dos fragmentos do passado” rearranjados e reinterpretados segundo uma perspectiva messiânica e de redenção. Do “jogo” sai a figura do *Angelus novus*, esse mensageiro bíblico que Karl Kraus designa como “o libertador do inumano em nós” (Buci-Glucksmann, 2002, p. 206), vindo satisfazer o desejo de autodestruição que se acomodaria no mais profundo do humano. O que prediz Benjamin, é a *modernidade do livrar-se*: “local ambíguo onde já, a memória e o esquecimento se confundem numa tenebrosa e profunda unidade” (Benjamin, 2002). Uma modernidade que acumularia todos os tipos de objetos feitos de tijolos e cimento, compondo um quadro kitsch privado de toda autenticidade.

Para Benjamin, o princípio da monadologia se resume assim: quanto mais a ideia é elevada, mais a mônada na qual ela se inscreve, ou seja a construção de uma *proto-história*, se torna perfeita e sem falhas. É por esse motivo que este último acrescenta que a monadologia é o cálculo do infinitesimal pois, ainda que ela seja apenas uma redução do que se parece aos nossos olhos uma história “natural”,

ela não deixa de ser a reprodução alegórica e redutora de um mundo reinterpretado até os seus mínimos detalhes. “A ideia é mônada – o que significa resumidamente: toda ideia contém a imagem de um mundo. O papel da apresentação da ideia, não é nada mais do que desenhar essa imagem de forma reduta do mundo” (Benjamin, 2002, p. 46). Encontramos essa mesma ideia em Dantec que, em *Grande junção*, designa esse não-local como o *anome*: “Acreditem no anome pois o anome acredita em vós⁹.”

Uma das figuras da impossibilidade de conter a totalidade se encontra sem dúvida em *Citizen Kane* (1941), filme de Orson Welles, analisado por Christine Bucci-Glucksmann em *A loucura do ver*. Nesse filme que segue a vida de um grande magnata da imprensa, interpretado pelo próprio Orson Welles, Buci-Glucksmann detecta uma manifestação da “imagem cristal” deleuziana, na qual está em germinação uma temporalidade, uma “cartografia mental abstrata” (Buci-Glucksmann, 2002, p. 205), até que esse germe cristalino se torne um local. O filme começa pelo olhar mergulhado num peso de papel de cristal de Charles Foster Kane, às portas da morte. Em seu último suspiro, ele pronuncia o enigmático nome de *Rose Bud* (broto de rosa), que descobrimos no final de filme ser o nome gravado sobre o trenó de sua infância, antes que fosse separado de sua mãe. Se arriscarmos aqui uma leitura psicanalítica, o trenó aparece como o objeto transicional e o símbolo da separação com sua mãe. E o peso de papel representa a explosão memorial da primeira juventude de Kane. Na idade adulta, ele não parará de suprir a brutal ruptura de sua infância tentando atualizar à escala de I/I essa explosão, ou seja acumulando de forma desparelhada – reencontramos aqui a ideia de livrar-se em Benjamin – todas as riquezas e a diversidade do mundo em uma ilha de nome *Xanadu*¹⁰. Depois da morte de Kane, *Xanadu* é desfeita, e assistimos ao inventário do capharnaüm do qual ele foi constituído. Tudo isso significa que talvez seja impossível constituir um mundo sobre embasamentos tão

9 *Grande junção*, op. Cit., p. 715.

10 Nome da residência de verão do imperador Kubilāi Khan. *Xanadu* ficou conhecido pelo sociólogo americano Ted Nelson, inventor da noção de *hipertexto*: “O hipertexto é um modo de organização dos dados e um modo de pensamento. [...] Trata-se de um conceito unificado de idéias e dados interconectados, e da forma que essas idéias e dados podem ser editadas em uma tela de computador”.

frágeis: a memória de uma criança ferida e deformada pelos anos. Repousa sobre um sonho alegórico, uma alegoria para Buci-Glucksmann, cujo principal drama é o de continuar no estado de transparência virtual. Toda tentativa de lhe oferecer um plano de consistência será falha, só farão imitar o mundo criando aberrações monstruosas inviáveis...

Em muitos aspectos, isso coloca o problema da *hiperrealidade* baudillardiana, da simulação integral da realidade. À imagem dos jogos eletrônicos, jogaríamos jogos onde as partições e cenários já estão igualmente escritos. A realidade é apenas ilusão, simulação de lembrança, substituídas por vivências simuladas, pré-calculadas e divididas de forma consensual; pelo menos para aqueles que dividem os mesmos territórios ou nichos. O filme *Existenz* (1999) de David Cronenberg levanta igualmente esse problema da hiperrealidade nos jogos eletrônicos: tudo é virtual, nada é real, e saltaríamos insaciavelmente de uma realidade a outra, presos nos diferentes espaços transicionais sem saber de fato qual é o plano consistente original.

Para concluir: gerar a emergência

Graças à obra iniciática de Hesse, acrescida da contribuição de Winnicott, tentamos demonstrar que os jogos que imitam o mundo só são válidos se forem considerados espaços transicionais. A preservação do aspecto transitório dessas “máquinas multiversas abertas e interoperáveis” contribui para renovar os nossos estoques de experiências, criar ligação tanto quanto locais, para significar o enraizamento a partir do qual é possível compreender a porosidade dos mundos. O fundamento dos jogos contemporâneos, como *playing* e “instinto de jogo”, permitem erguer a própria personalidade, as máscaras sociais.

Em *O jogo das contas de vidro* se encontra certamente um de seus limites. Limite que constitui igualmente uma vitória na medida em que ela permite achar, sempre e ainda, zonas do lado de fora, lacunas como novas escapatórias emancipadoras. O limite que Gilbert Durand constata em *O jogo das contas de vidro* é o fracasso da busca pela pluralidade: o jogo evacua todas as alteridades em troca de um mundo abstrato e deserto. E cuja abstração última consiste em se livrar de suas roupas, em se desnudar, para enfim despossuir

o seu próprio envelope carnal. Hesse procede pelo “despir-se da alma” (Durand, 1979, p. 273) por sua postura ascética. Contrariamente ao que encontramos em Baudelaire, faltaria ao asceticismo de Valet e aos outros padres – a cidadela de Castália está aberta apenas aos homens – uma real integração do *outro*, cuja encarnação primeira e estrangeira é a mulher. O esquecimento do *eterno feminino*, do princípio alquímico da *anima*, dito de outra forma, a ausência dessa parte de sombra não pode conduzir a um pensamento dionisíaco.

Nem Hesse nem Schiller souberam apreciar as consequências. Em Carta sobre a educação *estética do homem*, Schiller convida a expurgar a sociedade de toda barbárie, enquanto o certo seria integrá-la para respeitar todas as facetas da alma humana. Mas não podemos acusar Hesse de não ter vislumbrado essa crítica. Este último, dando voz a Designori sob a cólera, enfatiza bem esse aspecto: “Vocês me apareceram dignos por vezes de inveja, às vezes de pena, outras vezes de desprezo, castrados que vocês são, artificialmente retidos em uma eterna infância, moleques e pueris em seu mundo de jogo, nesse jardim de crianças ignorantes das paixões, propriamente enclausurados e guardados, [...] toda emoção do coração que vem perturbá-los é logo controlada, desviada e neutralizada pela terapêutica da contemplação” (Hesse, 2002, p. 413). Em termos schillerianos, caímos no impasse de tocar *formas vivas* pelo *instinto de jogo* se não nos levarmos em conta os afetos, os afetos justamente or demais alisados pela educação contemplativa – no sentido passivo do termo – castaliana.

Que seja no gosto pelos jogos eletrônicos, ou antes pelos RPGs, as paixões e o espírito destrutivo são frequentemente citados à revelia da criatividade. Isto só faz corroborar de passagem a saturação da modernidade e sua necessária superação: quanto mais os espaços se reduzem, se fechando sobre uma única e mesma ideia totalizante e globalizante, mais vamos em busca de espaço do lado de fora. Pelo jogo que se tornou a figura totêmica da pós-modernidade, pela busca por mitos no sentido politeísta do termo, o acesso às formas individuadas permite recobrar acessos a um lado de fora que constitui o *mundo imaginal*. Segundo Carl Gustav Jung, a individuação seria esse enfrentamento e essa integração da parte sombria que permite a aquisição de um suplemento de alma e o alargamento da esfera do consciente. Esse alargamento pode fazer transbordar o jogo para além do

quadro atribuído. É nisso que ele pode se revelar perigoso, e se tornar verdadeiramente sério. Isso significa que devemos estar atentos quando ele ganhar em consistência e se atualizar. Como enfatiza Michel Maffesoli, após Benjamin, o drama barroco é uma caricatura da tragédia antiga, a vida não pode se apoiar nela de forma alguma.

Uma das finalidades do jogo não seria a de sair dele, antes que ele esteja completamente sob controle, como uma mônada definitivamente fechada sobre si-mesma? O momento em que toda tentativa de procurar pela alteridade é vã, em que todo mistério seria resolvido. Abandoná-lo, como a criança se separa de seu “paninho”, a fim de passar para um novo objeto transicional e de continuar a inventar e a experimentar infinitamente outros devires. O objeto abandonado continuaria jogando sempre, bloqueado no mesmo modo de ser. Sabendo que o jogo é uma das provas de nossa existência, tanto que ele é um dos principais motores de nossa criatividade, não poderíamos nos satisfazer com um jogo que criamos e que jogamos. Uma das soluções é proposta por Alexandre Jodorowski no roteiro da história em quadrinhos dos *Tecnopais* (1998-2006). O herói, Albino, confrontado ao mundo inumano da casta dos tecno-tecnos passa por várias fases iniciáticas antes de guiar, finalmente, uma colônia de eleitos a um planeta onde as relações humanas e o desenvolvimento pessoal importariam mais que a vida material. A primeira fase de suas várias iniciações é justamente a de criar jogos eletrônicos simulando um ideal de vida que o herói se fixa ele próprio. A única escapatória se desenhando com os jogos iniciáticos e místicos criados por Albino é a de redobrar mais uma vez aquilo que já foi simulado, para desviar o destino do curso inevitável das coisas: o de se encontrar preso no jogo.

Referências

ASIMOV Isaac (2001 [1951-1992]). *Le cycle de Fondation*, 7 tomos, Paris, Gallimard, coll. “Folio Sciences-fictions”.
 BENJAMIN Walter (2002 [1916]). *Origine du drame baroque allemand*, Paris, Flammarion, coll. “Champs”.
 BUCI-GLUCKSMANN Christine (2002). *La folie du voir: une esthétique du virtuel*, Paris, Galilée, coll. “Débats”.
 CAILLOIS Roger (1967). *Les jeux et les hommes Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, coll. “Idées”.

DANTEC Maurice G. (2006). *Grande jonction*, Paris, Albin Michel.
 DURAND Gilbert (1992 [1969]), *Les structures anthropologiques de l’imaginaire. Introduction à l’archétypologie générale*, Paris, Dunod.
 DURAND Gilbert (1989). *Beaux-arts et archétypes: la religion de l’art*, Paris, PUF.
 DURAND Gilbert (1979). *Figures mythiques et visages de l’oeuvre*, Paris, Berg International, coll. “L’Île verte”.
 DUVIGNAUD Jean (1980). *Le jeu du jeu*, Paris, Balland.
 FINK Eugen (2007 [1960]). *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Minuit, coll. “Arguments”.
 HESSE Hermann (2002 [1943]). *Le jeu des perles de verre*, Paris, LGF, coll. “Le Livre de poche”.
 HUIZINGA Johan (1951). *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Nrf Gallimard.
 JODOROWSKY Alexandre, Janjetov Zoran, Beltran Fred (1998-2006). *Les Technopères*, Paris, Les Humanoïdes Associés.
 MAFFESOLI Michel (2008). *Iconologies. Nos idol@tries postmodernes*, Paris, Albin Michel.
 MAFFESOLI Michel (2006). *L’étoffe du réel*, Sociétés, 92.
 MAFFESOLI Michel (2005 [1996]). *Éloge de la raison sensible, Paris, La Table Ronde*, coll. “La petite vermillon”.
 MORIN Edgar (2006). *L’éthique complexe. La Méthode*, tomo 6, Paris, Seuil.
 MORIN Edgar (2005 [1990]). *Introduction à la pensée complexe*, Paris, Seuil, coll. “Points Essais”.
 NIETZSCHE Friedrich (1983). *Ainsi parlait Zarathoustra*, Paris, Librairie Générale Française, coll. “Livres de poche. Classique de poche”.
 SCHILLER Friedrich von (1992 [1795]). *Lettre sur l’éducation esthétique de l’homme*, Paris, Aubier, coll. “Bilingue”.
 Winnicott Donald Woods (2002 [1975]). *Jeu et réalités*, Paris, Gallimard, coll. “Points Essais”.
 ZOLTÁN Varga, *Les jeux de la théorie, la théorie des jeux. Le jeu comme objet conceptuel dans la théorie littéraire*, http://magyar-irodalom.elte.hu/palimpszeszt/IL_szam/OI.htm.
Filmografia
 CRONENBERG David (1999). *ExistenZ*, Alliance Atlantis.
 WELLES Orson (1941). *Citizen Kane*, Mercury Productions, RKO Pictures.
 OSHII Mamoru (2000). *Avalon*, Cinévia Films, Japon.

Outras publicações do autor

LEBAS, F. **Des techniques du corps au corps de la technique: anticipation littéraire d'un corps vécu au quotidien.** In: *Le corps au quotidien – Sociologie des expériences corporelles.* Nancy: Presses Universitaires de Nancy, 2013.

COUSSIEU, W. et LEBAS, F. Avant-propos. La science-fiction, littérature ou sociologie de l'imaginaire? In: **Sociologie et science-fiction.** Sociétés – Revue des Sciences Humaines et Sociales, n.113, 2011/3, Paris, De Boeck.

LEBAS, F. **Le vestige des collusions d'espaces: une contribution à l'élaboration d'un sens de la proxémie.** In: *Langages des sens, Communications*, n. 86, 2010, Paris, Le Seuil.

LEBAS, F. **l'être à la pollution: nouvelle figure de la monstruosité.** In: *Didier Manuel (Dir.) La figure du monstre: phénoménologie de la monstruosité dans l'imaginaire contemporain contemporain.* Nancy, Presses Universitaires de Nancy, 2009.