

Comunicologia, aparelhos e pós-história: conceitos flusserianos aplicados aos videogames e à gamificação¹

Fabrizio Augusto Poltronieri²

Resumo: O objetivo principal deste artigo é apresentar as teorias de Vilém Flusser para uma ampla audiência de pesquisadores envolvidos no estudo dos videogames e gamificação. O escrito trata dos conceitos de comunicologia, aparelho, imagens técnicas e pós-história. De acordo com Flusser estamos testemunhando o nascimento de uma era pós-histórica e, desta maneira, novas categorias precisam ser criadas e constantemente questionadas. Este artigo sumariza os principais aspectos deste novo cenário cultural, trazendo o conceito flusseriano de projeção como uma alternativa para algumas teorias em voga, ligando-a com características da gamificação encontradas na literatura atual. O artigos também trata da importância da programação nos dias correntes, destacando a papel deste conceito para a projeção de novas realidades calculadas sobre o mundo natural.

Palavras-chave: Videogames. Gamificação. Comunicologia. Aparelhos. Pós-história. Vilém Flusser.

Abstract: The main objective of this paper is to create a framework that presents Vilém Flusser's theories of communicology, apparatus, technical images and post-history to a larger audience of researchers involved in the videogames and gamification studies fields. Accordingly to Flusser, we are witnessing the rise of a post-historical era and, hence, new categories need to be thought and constantly questioned. This paper shows the main aspects of this new phase in the cultural and civilizational scenarios and brings the Flusserian concept of "projection" as an interesting and powerful alternative to some theories in vogue, linking it to gamefication's characteristics pointed out by the current literature. This also addresses in a broad sense the importance of programming to our era, stressing the role of this concept for the projection of new calculated realities on the natural world.

Keywords: Videogames. Gamification. Communicology. Apparatus. Post-history. Vilém Flusser.

¹ Este artigo é parte da pesquisa de pós-doutorado "Videogames e produção de conhecimento em uma era pós-histórica: problematizações nos campos da ciência, design e epistemologia", desenvolvida no TIDD (PUC-SP) e no Gamification Lab (Leuphana Universität, Lüneburg, Alemanha). A pesquisa foi financiada pela FAPESP.

² Pesquisador, programador e artista, tendo participado em diversas exposições coletivas e individuais. Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Realizou pesquisas de pós-doutorado sobre o início da arte computacional na Europa no Royal College of Art, Londres, e sobre videogames e produção de conhecimento no Gamification Lab, Leuphana Universität, Lüneburg, Alemanha. E-mail: fap@readymade.com.br

Entre os filósofos que tomaram como tarefa pensar a condição da cultura no século XX, Vilém Flusser merece destaque. Pensador multifacetado, Flusser elaborou teorias sofisticadas a respeito de uma realidade onde o homem avança rumo ao jogo, viabilizada pela emergência de um tipo de dispositivo técnico dedicado ao cálculo de possibilidades e à projeção dessas possibilidades sobre a realidade, gerando um véu que encobre o mundo natural com camadas de realidades artificiais.

Esse dispositivo técnico foi chamado pelo filósofo de “aparelho”, sendo índice de um estágio civilizatório em que as sociedades se caracterizam pelo fato de serem programadas a partir de discursos oriundos de uma linguagem altamente abstrata, revelada através de imagens técnicas.

Nota-se, nesta breve introdução, algumas confluências entre os conceitos principais aos quais Flusser se dedicou e o campo de estudos que abarca as teorias sobre os videogames e a ideia de gamificação. Embora tais conexões ainda não tenham sido formalmente estabelecidas, e em alguns pontos o filósofo apresente conclusões contrárias ao que tem sido atualmente discutido academicamente, as categorias criadas por Flusser, como aparelhos, imagens técnicas e sistemas de projeção, podem ser encontradas, de maneira análoga, no campo dos game studies.

O interesse em Flusser para pensar o universo dos jogos eletrônicos se explica pela profundidade de suas reflexões sobre os aparelhos e por sua abordagem que leva em conta, ao contrário de outros pensadores, não somente mudanças pontuais que novos códigos trazem para a contemporaneidade, mas também a crença de que os aparelhos mudam completamente o estar no mundo do homem, já que uma modificação nos sistemas e nos códigos comunicacionais implica necessariamente essa mudança.

Para que sejam realizadas conexões entre as teorias flusserianas e os videogames e as estratégias da gamificação é necessário, em primeiro lugar, uma familiaridade maior com a estrutura do pensamento de Flusser, já que algumas de suas teorias permitem uma compreensão mais ampla acerca de questões que nem sempre são levadas em consideração nos estudos sobre videogames. Parto, assim, dos seguintes pontos:

1. Os videogames são sistemas comunicacionais e, portanto, artificiais, que emergem de um cenário cultural onde os aparelhos computacionais se tornaram onipresentes, sendo sistemas programados para servir de mediação entre os interesses de um amplo sistema dedicado à programação e projeção de realidades e um conjunto de jogadores ou, em termos flusserianos, funcionários. Como sistemas comunicacionais, os videogames armazenam, processam e transmitem informações com o objetivo de alterar a existência humana e fazer com que o homem jogue simbolicamente, visando distanciá-lo da consciência da morte, como veremos adiante.

2. O conceito de gamificação é tratado como sendo um conjunto de códigos que surge a partir dessa realidade, com a intenção de servir como programa implementado através de aparelhos, também visando alterar o modo como os jogadores agem. Flusser deixou um legado teórico considerável a respeito da relação entre jogos e aparelhos. Com base nesses elementos, procuro expandir a compreensão do conceito de gamificação para além do que frequentemente é encontrado na literatura disponível, aproveitando que se trata de um terreno fértil e novo.

Kapp (2012, p. 10) diz que “a gamificação utiliza elementos da mecânica, da estética e das estratégias dos jogos para atrair pessoas, motivar a ação, promover o ensino e solucionar problemas”. Essa definição, como outras (Zichermann, 2013; Kummar, 2013), soa reducionista, deixando escapar os aspectos que, para Flusser, são os mais centrais em todo processo de comunicação: a modificação do estar no mundo através da codificação e decodificação de códigos.

3. Por fim, os aparelhos e suas estratégias narrativas não simulam uma realidade externa, como alguns autores tendem a descrever (Aarseth, 2004; Manovich, 2001). A operação que se processa é mais complexa e Flusser (2009) a chama de “projeção”, um procedimento mais abstrato do que a simulação, embora esta esteja muito mais presente na literatura, já que o ato de simular teve um papel importante na história da civilização, principalmente através das manifestações artísticas renascentistas (Gombrich, 2006), sendo também apontado como essencial em alguns escritos de Aristóteles (Reale, 2005), nos quais o filósofo grego o descreve como tendo um papel importante para a fixação da crença do público em narrativas teatrais, principalmente através de técnicas de imitação (Aristóteles, 2005).

O que acontece na contemporaneidade, no entendimento de Flusser, é uma projeção de pontos extremamente abstratos calculados no interior dos aparelhos sobre a realidade. Esses pontos projetam a “coisa pensante” cartesiana sobre monitores, e “tais projeções não se distinguem, conforme a suspeita, das ‘coisas do mundo’” (Flusser, 1987, p. 1). As projeções e o mundo confundem-se em uma única coisa. Essas projeções não simulam a realidade, nem poderiam fazê-lo, já que estão a cinco degraus de distância do real, em uma escala que Flusser chama de “escada da abstração” (ver Figura 1). Qualquer tentativa de simular a realidade é frustrada pelo fato de que os índices projetados não têm relação com os signos concretos. Tais índices são puras abstrações que apontam para os cálculos efetuados no interior dos aparelhos. Essa é a razão pela qual os aparelhos projetam para o exterior realidades calculadas em seus interiores, criando, ou tentando criar, realidades artificiais que encobrem e confundem-se com o mundo natural, sem simulá-lo. Qualquer tentativa de simulação resulta na projeção de uma nova realidade.

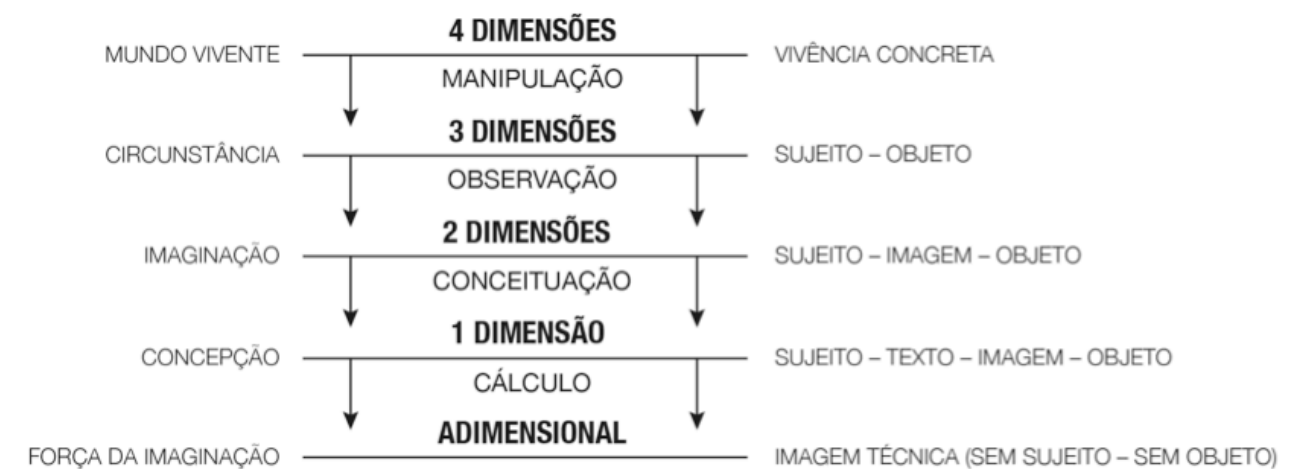


Figura 1. A escada da abstração flusseriana, conforme Heilmair (2012) a partir de um diagrama desenhado por Flusser. Partindo do mundo concreto, segue-se uma sequência negativa de abstração, chegando ao ponto máximo representado por cálculos sem dimensão e sem conexão com a experiência concreta. Nesse degrau encontram-se os aparelhos dedicados ao cálculo de possibilidades programadas, como os videogames, que projetam novas realidades sobre o mundo natural.

Uma introdução aos conceitos de comunicologia, aparelhos, imagens técnicas e pós-história

Dentro da vasta produção intelectual de Flusser, encontramos o campo de estudos que o autor chamou de “comunicologia”, que trata das questões referentes à comunicação humana e à linguagem. É aqui que estão suas teorias sobre aparelhos, imagens técnicas e o sistema de projeção sobre a realidade.

É importante destacar que a comunicologia flusseriana foi sofrendo mudanças ao longo do tempo. Em um primeiro momento, Flusser considerava a comunicologia uma teoria geral das ciências humanas, tendo sido posteriormente reformulada, passando a ser considerada uma disciplina mais ampla, inserida em um campo intermediário alicerçado tanto nas ciências humanas quanto nas ciências naturais. Essa mudança causou um redirecionamento na maneira como alguns de seus objetos de investigação foram abordados, destacando-se a incorporação de novas categorias analíticas, como os números e os conceitos de cálculo e computação.

Nesse panorama, podemos definir aparelhos como “*produtos de textos científicos aplicados*” (Flusser, 2000, p. 14); e seus produtos, as imagens técnicas, como “*imagens produzidas por aparelhos*” (ibid.). Essas definições, aparentemente simples, trazem implicações importantes, pois estamos lidando com um novo tipo de imagens:

Imagens técnicas são produtos indiretos de textos – o que lhes confere posição histórica e ontológica diferente das imagens tradicionais. Historicamente, as imagens tradicionais precedem os textos, por milhares de anos, e as imagens técnicas sucedem os textos altamente evoluídos. Ontologicamente, a imagem tradicional é abstração de primeiro grau: abstrai duas dimensões do fenômeno concreto; a imagem técnica é abstração de terceiro grau: abstrai uma das dimensões da imagem tradicional para resultar em textos (abstração de segundo grau); depois, reconstituem a dimensão abstraída, a fim de resultar novamente em imagem. Historicamente, as imagens tradicionais são pré-históricas; as imagens técnicas são pós-históricas. Ontologicamente, as imagens tradicionais imaginam o mundo; as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo. Essa condição das imagens técnicas é decisiva para o seu deciframento (Flusser, 2002, p. 13).

Tais imagens trazem implicações que ainda não conhecemos:

Somos testemunhas, colaboradores e vítimas de revolução cultural cujo âmbito apenas adivinhamos. Um dos sintomas dessa revolução é a emergência das imagens técnicas em nosso entorno. Fotografias, filmes, imagens de TV, de vídeo e dos terminais de computador assumem o papel de portadores de informação outrora desempenhado por textos lineares. Não mais vivenciamos, conhecemos e valorizamos o mundo graças a linhas escritas, mas agora graças a superfícies imaginadas. Como a estrutura da mediação influi sobre a mensagem, há mutação na nossa vivência, nosso conhecimento e nossos valores. O mundo não se apresenta mais enquanto linha, processo, acontecimento, mas enquanto plano, cena, contexto. No entanto [...] não se trata de retorno à situação pré-alfabética mas de avanço rumo à situação nova, pós-histórica, sucessora da história e da escrita (Flusser, 2008, p. 15).

O homem que joga com aparelhos ocupa, ontologicamente, uma posição diferente do homem que não o faz. Jogar videogames é ocupar um lugar pós-histórico, já que o jogador lida com conceitos científicos aplicados e não mais com o mundo concreto. Flusser (2008) aponta para o fato de que a comunicação é sempre um fenômeno artificial, tendo como objetivo ser um instrumento do homem em sua luta contra a morte. A consciência da morte torna a existência humana solitária, sendo que a criação e o compartilhamento de códigos, compostos por sistemas simbólicos, dão sentido a essa existência naturalmente absurda.

Os códigos recobrem os objetos naturais, impondo formas artificiais sobre a matéria do mundo, a fim de armazenar informações adquiridas. Para Flusser (ibid.), a partir do momento em que o homem se dá conta da finitude de sua experiência no mundo passa a projetar um mundo alternativo que, em seu âmago, carrega os sonhos da imortalidade.

Do ponto de vista existencial, a comunicologia parte do princípio de que todo processo de comunicação humano é um sistema cujo propósito é distrair o homem com relação à consciência da morte. Nesse contexto, a imagem técnica tem como função nos fazer esquecer a morte, de maneira mais sofisticada e abstrata do que outros códigos.

Funcionários e liberdade

A investigação dos métodos de comunicação exige um olhar que considere a historicidade da cultura, levando em conta diversos códigos de comunicação que se

empilham em camadas. As análises de Flusser (2002, 2010) partem dos códigos orais, das imagens tradicionais – como as pinturas rupestres – e dos textos para chegar, finalmente, às atuais imagens produzidas por aparelhos, que utilizam um código de comunicação novo, sucedem os textos e a história e inauguram a pós-história, uma época em que o processo de codificação é transferido para fora do corpo, para o interior de um aparelho técnico ou social.

A transferência da capacidade codificadora para um agente externo cria um vínculo de ligação entre técnica e homem que, conforme Flusser (2002), se apresenta na figura do complexo aparelho-funcionário, formando uma unidade que não pode ser pensada separadamente. O conceito de aparelho-funcionário é fundamental para a compreensão da situação cultural atual, já que reconfigura a relação entre homem e técnica. Flusser define o funcionário como sendo alguém que brinca com o aparelho mas não entende como este é programado, restando-lhe apenas agir em função desse aparelho.

Historicamente, a relação entre homem e técnica ocorre de dois modos distintos: ora a técnica funciona em função do homem, ora o homem funciona em função da técnica (Flusser, *ibid.*). Antes da revolução industrial o trabalho, a transformação da natureza em cultura, era executado principalmente por meio de instrumentos técnicos chamados de ferramentas. Na oficina do sapateiro renascentista, o valor da produção estava nas mãos do artesão, pois as ferramentas que o cercavam eram apenas variáveis do processo de fabricação, já que funcionavam em função do artesão. Com a revolução industrial e a mecanização da produção, tal relação se inverteu e o homem passou a ser variável, ou seja, um agente externo de um sistema regulado por máquinas.

No primeiro caso, a ferramenta é um instrumento para a liberdade, no segundo, a máquina é um mecanismo de aprisionamento. A novidade da situação atual é o aparente equilíbrio entre homem e técnica, pois ambos se fundem para formar uma unidade. O aparelho não é um instrumento, muito menos máquina, mas a síntese de ambos. A liberdade característica do instrumento é anulada pelo aprisionamento da máquina, que no aparelho se manifesta como fenômeno de terceira via, pela qual aparelho e funcionário se condicionam mutuamente.

No caso dos videogames, o condicionamento mútuo se dá pela atualização das potencialidades contidas no código de programação através do processo de interação entre o jogador e o discurso técnico contido no aparelho.

A definição de Murray (2003, p. 127) sobre agenciamento como sendo “*a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas*” está intimamente relacionada à liberdade à qual me refiro. A liberdade, no caso dos videogames, está na simbiose entre aparelho e jogador-funcionário, sendo o jogador livre para definir ações que desencadeiem resultados desejados, desde que essas ações estejam já codificadas no interior do aparelho.

A questão é que os aparelhos são programados de forma a se apresentarem como sistemas capazes de projetar possibilidades infinitas com a intenção de não frustrar os jogadores, dando a estes a impressão de que são livres.

Matéria, forma e probabilidade

Devemos levar em consideração que os textos técnicos são articulados através de cálculos realizados no interior dos aparelhos, sendo as imagens técnicas compostas por uma série de pontos que, agrupados, aparecem superficialmente como imagens. Trata-se de estruturas em forma de mosaico. Por serem pequenos demais, os pontos que compõem esses mosaicos precisam de aparelhos que os computem em formas significativas, ou seja, que os agrupem em imagens.

Com isso o conceito de informação passa a ganhar importância, entendido em seu sentido probabilístico de situação pouco provável. A comunicação passa a ser pensada enquanto jogo de probabilidades e os universos alternativos, como os jogos de videogames, são projetados pelas novas imagens através de aparelhos como a busca da liberdade por meio da criação de situações improváveis.

É esse processo que a escada da abstração (Figura 1) descreve, geometrizando a experiência do ser e a inserindo em cinco mundos. Trata-se de uma escada negativa que também pode ser interpretada como a crescente alienação da existência através da artificialização ou, ainda, como a passagem da cultura material à cultura imaterial,

na qual os cálculos são simplesmente métodos para projetar no espaço zero-dimensional.

Flusser parte da ideia de que a matéria é um agregado de agregados e estofo, um tecido de tecidos. O mundo material se assemelha à lógica de uma boneca russa, onde o ponto de partida da matéria é o concreto que pode ser apreendido pelos sentidos. Contudo, à medida que o pensamento se aprofunda, a matéria tende a se tornar cada vez mais abstrata, menos palpável, até efetivamente desaparecer no nada, na imaterialidade. A própria oposição clássica de forma/matéria se verticaliza e a forma aparece como um estágio intermediário da matéria (Flusser, 2007).

Somente no nível de redução máxima da escala alcançamos aquilo que se assemelha a zero-dimensionalidade, encontrando apenas pontos. Em um universo tão fluido e efêmero, fica evidente que essas relações estão contaminadas por incertezas, sendo o cálculo de probabilidades o único método de análise apropriado. Trata-se, fundamentalmente, da dinâmica da formação da matéria: pois pontos não são apenas negação, mas igualmente posições em potência, ou seja, virtualidades. No caso da teoria – ciência –, trata-se de um aprofundamento para níveis mais abstratos, negativos, do processo de criação de buracos cada vez mais dilatados no tecido da matéria, enquanto a prática – técnica – visa à emergência para a superficialidade, que se dá através da projeção dos cálculos das probabilidades na direção dos níveis cada vez mais concretos, positivos, pelo preenchimento dos buracos abertos pela teoria.

Estas são questões envolvidas na projeção das imagens técnicas e na poética dos aparelhos que computam imagens. Flusser sugere que essa poética pós-histórica não parte dos horizontes do real e do ficcional mas dos conceitos de concreto e abstrato, pois quanto mais próximos e improváveis forem os agrupamentos de pontos, mais densa e “real” se tornará a “sensação” da matéria e da imagem. O antigo “mundo real”, objetivo e representado pelo primeiro degrau da escada, é devorado pelo emergente “mundo alternativo”, projetado.

Videogames, jogadores e possibilidades

Considerando as questões acima elencadas, observamos que os videogames são representantes por excelência da era pós-histórica, já que proporcionam uma grande hibridização de códigos culturais, através da utilização de imagens e sons sintéticos como mecanismos mediadores dos fenômenos que deles emergem.

Os métodos de produção e de acesso à linguagem dos videogames são não sequenciais e com uma hierarquia aberta, de modo que apresentam potencial para realizar, se devidamente programados, a previsão de Flusser (2010, p. 17) de que *“em breve, com o auxílio desses novos códigos, será possível corresponder-se, produzir conhecimentos científicos, fazer política, fazer poesia e filosofar melhor do que com o alfabeto ou com os numerais arábicos”*.

Pensar a respeito de métodos pós-históricos para a compreensão dos fenômenos calculados por aparelhos é necessário para a produção de códigos que utilizem, de maneira mais interessante, as características da pós-história, tendo em perspectiva que o jogador é ontologicamente modificado ao atualizar as possibilidades elencadas no interior dos aparelhos.

Os videogames não têm a intenção de modificar o mundo. Como discursos pós-históricos eles visam modificar a vida dos homens, pois os aparelhos não trabalham, não arrancam objetos da natureza e os informam, como os instrumentos e as máquinas. Agem não no mundo natural, mas no véu humano artificial que o encobre e que chamamos de cultura (Flusser, 2002).

Embora os jogadores não trabalhem, eles agem na produção, na manipulação e no armazenamento de símbolos que resultam em mensagens cujo destino é informar a cultura e outros jogadores através de sua contemplação e análise. Os jogadores são, portanto, informadores.

Dado que uma das características primordiais dos aparelhos é o fato de eles serem programados, as projeções que produzem já estão inscritas previamente no interior de suas caixas. O jogador que explora um jogo digital realiza algumas das possibilidades inscritas no seu interior, obtendo o resultado de uma parte dos cálculos possíveis. Para um jogo se tornar interessante o número de potencialidades deve ser

grande, sendo a soma de todos os agenciamentos possíveis de serem realizados pelos jogadores.

A cada agenciamento efetuado diminui o número de potencialidades, de cálculos inéditos, e aumenta o número de projeções realizadas. O jogo vai se esgotando e ao mesmo tempo se realizando.

Para Flusser (2002), o jogador atua em prol do esgotamento do programa do jogo e da realização de seu universo. Ou, em outras palavras, busca modificar-se através da atividade lúdica de projetar uma realidade sobre o mundo natural. O jogador manipula o jogo, tentando olhar para dentro e através dele, a fim de descobrir sempre novas possibilidades.

Em contato com o jogo o mundo exterior interessa apenas em função do programa, já que este é mais concreto do que o real. Não há empenho em modificar o mundo, apenas em obrigar o jogo a revelar suas potencialidades, já que os aparelhos são brinquedos, e não instrumentos no sentido tradicional. O jogador não joga com os seus brinquedos, mas contra eles. Procura esgotar-lhe o programa. De forma contrária a trabalhadores manuais cercados por suas ferramentas e funcionários de indústrias que ficam de pé ao lado de suas máquinas, os jogadores estão dentro de seus aparelhos, conectados a eles. Esta é uma nova modalidade, na qual os homens e os aparelhos são uma só unidade.

Na tentativa de esgotar o programa o jogador preenche os buracos que a programação científica fez no tecido da matéria, trazendo para o mundo realidades criadas pelo agrupamento improvável de possibilidades contidas no interior do aparelho. Enquanto joga, o jogador trilha o caminho da abstração para a concretude que se projeta, caminhando no sentido contrário da abstração. A atividade de projetar jogos define-se como o codificar de possibilidades teóricas abstratas no interior de um aparelho, tendo como contrapartida o ato prático do jogador, que ativa o cálculo dessas possibilidades e as atualiza, devolvendo ao mundo certa concretude. O mundo imaginado plasma-se ao mundo projetado no ato prático de jogar, processo movido pela imaginação do jogador, já que imaginação é a "*capacidade de fazer e decifrar imagens*" (Flusser, *ibid.*, p. 7). Imaginar, a partir da perspectiva do jogador, é preencher com as suas expectativas e experiências os buracos deixados pelo programador

quando este elencou as possibilidades pós-históricas no interior dos aparelhos. Trata-se de um jogo constante de preenchimento e esvaziamento, que requer que o programa seja rico em possibilidades para que o jogador se mantenha conectado a ele, já que o esgotamento dessas possibilidades decreta o fim do jogo. As potencialidades contidas no programa devem exceder a capacidade do jogador de esgotá-las e a competência do jogador deve ser apenas parte da competência do aparelho, de maneira que o programa deve ser impenetrável para o jogador em sua totalidade.

Um jogo rico não precisa ter uma estrutura complexa, mas deve ser funcionalmente complexo. Sistemas complexos podem ser funcionar de modo simples, como um aparelho de TV, cujo funcionamento interno é extremamente complexo, embora seu modo de operação seja simples. Os jogos que representam desafios para o pensamento criativo são funcionalmente complexos, embora possam ser estruturalmente simples. O jogo de xadrez é um bom exemplo ou, ainda, *tetris*. São jogos cuja estrutura é simples, mas a quantidade de cálculos possíveis os torna complexos e virtualmente impossíveis de serem esgotados pelos jogadores.

Esses jogos funcionam através de símbolos permutáveis, cujo funcionamento é regido por um conjunto de regras inscritas em cálculos no interior do aparelho. Funcionar, nesse âmbito, é nada mais do que permutar símbolos programados. É no movimento de permuta de símbolos programados que reside o aspecto de jogo dos aparelhos. O que um videogame faz é permutar, ininterruptamente, suas regras a partir do agenciamento dos jogadores. Para que exista qualquer espécie de agenciamento é necessário que antes regras de permutação, passíveis de cálculos, tenham sido programadas.

Flusser afirma que existem aparelhos que podem informar, criar objetos através de projeções dinâmicas, calculadas em tempo real. Os símbolos que esses aparelhos permutam estão em constante movimento, modificando a forma do mundo de maneira ininterrupta. O jogo de permutação simbólica envolve o homem de tal maneira que a simbiose entre homem e jogo programado se torna plena. O homem é emancipado de qualquer tipo de trabalho e está liberto para o jogo.

Nesse processo há uma ampla modificação de valores históricos, pois o que passa a valer não é o aparelho em si, a coisa dura, e sim o conjunto de regras em seu

interior, o software: *"É o aspecto mole, impalpável e simbólico o verdadeiro portador de valor no mundo pós-industrial dos aparelhos. Transvalorização de valores; não é o objeto, mas o símbolo que vale"* (Flusser, *ibid.*, p. 27).

Portanto, o aspecto mole, imaterial, abstrato do jogo é o que define o jogo do poder na pós-história, que, por sua vez, está nas mãos de quem programa os aparelhos. Por essa razão, os designers e programadores ocupam um posto tão elevado na hierarquia das sociedades pós-históricas, já que cabe a eles programar as ações possíveis nos jogos dos aparelhos.

Gamificação e pós-história

O jogador de videogame, como funcionário de um aparelho, atualiza, através do agenciamento que exerce sobre o jogo, algumas das possibilidades inscritas no interior do aparelho por intermédio do seu código de programação, projetando imagens técnicas sobre o mundo. O ato de jogar altera o estar no mundo do jogador, que troca símbolos com o aparelho em um sistema de comunicação. Todo sistema de comunicação é artificial e, conforme visto, tem como objetivo último fazer com que o homem se esqueça da morte. Portanto, toda a comunicação é um processo, antes de tudo, existencial.

Se quem detém o poder hoje são os programadores e designers, pois são eles que estipulam os pontos a serem calculados, faz sentido pensar em gamificação como sendo um conjunto de estratégias para a estipulação de pontos primordiais a serem calculados, com a intenção de programar, através de mecanismos narrativos, projetivos e de agenciamento, a liberdade dos jogadores e, conseqüentemente, modificar a maneira como eles estão no mundo.

De acordo com essa visão, o conceito de gamificação está contido, de modo inseparável, no aspecto programático dos videogames e, também, das sociedades pós-históricas. Em seu nível mais abstrato, as modalidades narrativas pós-históricas estão todas contaminadas com elementos da gamificação, pois o aspecto lúdico do jogar encontra-se em todas as imagens que se projetam sobre o mundo atualmente. O processo de gamificação, dessa maneira, não visa unicamente instruir ou educar as

pessoas, e muito menos fazer com que colem pontos em atividades divertidas. Seu papel mais profundo, enquanto modelo comunicacional, é alterar ontologicamente os jogadores.

Os discursos mais comuns a respeito do termo não levam em conta essa alteração ontológica, como era de esperar. Utilizada massivamente como uma estratégia de marketing, as implicações mais profundas da atual sociedade pós-histórica não são teorizadas e os discursos sobre o conceito costumam ser heterogêneos, apontando para uma sociedade que somente depois do videogame parece ter percebido a importância cultural do jogar. Obviamente, isso não é verdade.

Vejamos algumas definições sobre o termo na literatura disponível:

Como resultado de uma série de mudanças demográficas, tecnológicas e na paisagem competitiva empresarial, empresas inteligentes, assim como ONGs e governos, estão cada vez mais apostando em jogos como uma forma de reinventar radicalmente suas organizações, fidelizando clientes como nunca visto antes, alinhando seus funcionários e inovando de maneiras virtualmente impossíveis há apenas uma década. Essas organizações perceberam que sua força reside em combinar inteligência, motivação e – mais importante – fidelização de consumidores. Esse conceito é chamado de gamificação – isto é, a implementação de estratégias de jogos e programas de fidelidade para cativar usuários (Zichermann and Linder, 2013, p. xi).

Ou, ainda:

Nós acreditamos que o termo gamificação realmente demarca um distinto grupo de fenômenos novos, composto por conceitos diferentes dos já anteriormente estabelecidos [...]. A partir dessa observação, nós propomos a seguinte definição: 'Gamificação' é o uso de elementos de game design em contextos que não fazem parte de jogos (Deterding et al., 2011, p. 2).

Duas considerações, em sintonia com as teorias apresentadas, precisam ser feitas:

Por um lado, se os princípios que regem a gamificação, como estratégia, espalham pela sociedade elementos oriundos da esfera do game design, o conceito nada mais é do que a prova das teorias flusserianas sobre a projeção de imagens técnicas sobre o real. Nesse entendimento, a gamificação projeta sobre a sociedade a realidade calculada no interior dos aparelhos. Não há simulação, pelo contrário. Nada é simulado, mas sim uma nova realidade é projetada e lançada sobre o mundo natural,

como Flusser previu. Novos signos são projetados sobre o mundo, a partir de ideias concebidas por programas que computam novas realidades. Não há, como em procedimentos de simulação, a tentativa de fazer com que um signo se passe por outro visando estratégias de ensino, de marketing ou mudanças de hábito. A projeção nada pode simular, pois parte de cálculos realizados cinco degraus abaixo do mundo concreto.

Por outro lado, o discurso atualmente presente sobre gamificação é frágil. Dando atenção apenas às conceituações mais acadêmicas do termo (Deterding et al., 2011; Barden, Curzon and McOwan, 2013; e Ferro and Walz, 2013), é possível notar que há um grande esforço em fazer com que essa área de conhecimento seja tratada de forma separada de áreas que já se ocupam da questão dos jogos há muito tempo. Os videogames e seus produtos são elementos imersos na cultura e na linguagem, e tratá-los de maneira isolada, como se não fossem continuidade do longo papel dos jogos no processo civilizatório, é um dos pontos que tornam as definições sobre gamificação tão pobres.

Como breve conclusão, diante dos argumentos apresentados, o termo gamificação, embora pobre conceitualmente, é um índice coerente da aplicabilidade das teorias flusserianas, principalmente da ideia radical de projeção da realidade calculada pelos aparelhos sobre o mundo.

Penso, entretanto, que o foco dos estudos e do uso das estratégias da gamificação deve ser levado para o pleno campo existencial para que o termo possa assumir seu papel integral nas estruturas pós-históricas.

Conclusões

Apresentei algumas das teorias de Flusser aplicadas ao universo dos videogames, aparelhos pós-históricos, com o objetivo expor um novo conjunto teórico ao campo dos game studies, que, embora recente, já conta com algumas teorias consolidadas. Este estudo procurou sistematizar o pensamento do filósofo e aproximá-lo dos videogames, já que os pontos de interseção entre esses aparelhos e a comunicologia flusseriana são grandes.

Acredito que os principais conceitos aqui apresentados, junto com a visão de Flusser sobre o fato de os aparelhos projetarem realidades artificiais sobre o mundo natural, possam ser explorados por um conjunto maior de pesquisadores da área, embora sejam, quando contrastados com algumas teorias em voga atualmente, polêmicos. Flusser afirmou sermos testemunhas de uma alteração completa no panorama cultural e civilizatório de proporções que se comparam à invenção da escrita.

Vivemos o nascer do sol da era pós-histórica e, portanto, novas categorias precisam ser pensadas e questionadas constantemente. Abrir essas categorias para a discussão por um público maior que pesquisa videogames e gamificação foi um dos objetivos principais deste artigo.

Referências

AARSETH, Espen. "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation". In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (ed). *First Person. New media as story, performance, and game*. Cambridge: The MIT Press, 2004. p. 45-49.

ARISTÓTELES. *A poética clássica*. São Paulo: Editora Cultrix, 2005.

BARDEN, Pollie; MCOWAN, Peter; CURZON, Paul. Gameful systems: Play in the digital age for young and old. In: *CHI 2013 Extended abstracts*. 2013. Disponível em: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2013/03/Barden_Curzon_McOwan.pdf>

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart. From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In: LUGMAYR, Artur; HELJÄ, Franssila; SAFRAN, Christian; HAMMOUDA, Imed (ed). *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. New York: The Association for Computing Machinery, Inc, 2011.

FERRO, Lauren; WALZ, Steffen. Like this: How game elements in social media and collaboration are changing the flow of information. In: *CHI 2013 Extended abstracts*. 2013. Disponível em: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2013/03/Ferro_Walz.pdf>

FLUSSER, Vilém. *A escrita. Há futuro para a escrita?*. São Paulo: Annablume, 2010.

_____. *Carta a Milton Vargas*, disponível no arquivo Flusser, 1987.

_____. *Filosofia da caixa preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. "Forma e material". In: CARDOSO, Rafael (ed.). *O mundo codificado. Por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2007. p. 22-32.

_____. *O universo das imagens técnicas: Elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

GOMBRICH, Ernst. *The story of art*. London: Phaidon, 2006.

HEILMAIR, Alex. *O conceito de imagem técnica na comunicologia de Vilém Flusser*. 2012. 147 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.

KAPP, Karl. *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itau Cultural: Unesp, 2003.

REALE, Giovanni. *Metafísica*. Ensaio introdutório I. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

ZICHERMANN, Gabe; LINDER, Joselin. *The gamification revolution: how leaders leverage game mechanics to crush the competition*. New York: McGraw-Hill, 2013.