

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO**

BRENO MACIEL SOUZA REIS

**EXPERIÊNCIA DE JOGO COMO A AFINAÇÃO EM UMA TONALIDADE
AFETIVA LÚDICA: *STIMMUNG*, *LARGS* E REENCANTAMENTO DO
MUNDO NO *INGRESS***

PORTO ALEGRE

2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

BRENO MACIEL SOUZA REIS

EXPERIÊNCIA DE JOGO COMO A AFINAÇÃO EM UMA TONALIDADE
AFETIVA LÚDICA: *STIMMUNG*, LARGS E REENCANTAMENTO DO
MUNDO NO *INGRESS*

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação - PPGCOM, da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Informação.

Linha 1: Informação, Redes Sociais e Tecnologias

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Suely Dadalti Fragoso

PORTO ALEGRE

2018

BRENO MACIEL SOUZA REIS

**EXPERIÊNCIA DE JOGO COMO A AFINAÇÃO EM UMA TONALIDADE
AFETIVA LÚDICA: *STIMMUNG*, LARGS E REENCANTAMENTO DO
MUNDO NO *INGRESS***

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação - PPGCOM, da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Informação.

Linha 1: Informação, Redes Sociais e Tecnologias

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Suely Dadalti Fragoso

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Luiz Adolfo de Andrade - UNEB

Profa. Dra. Fátima Cristina Regis Martins de Oliveira – UERJ

Prof. Dr. José Carlos Messias Santos Franco - UFF

Prof. Dr. Mario Furtado Fontanive - UFRGS

Profa. Dra. Suely Dadalti Fragoso - UFRGS

Prof. Dr. Alex Teixeira Primo – UFRGS (Suplente)

PORTO ALEGRE

2018

CIP - Catalogação na Publicação

Reis, Breno Maciel Souza

Experiência de jogo como a afinação em uma tonalidade afetiva lúdica: Stimmung, LARGs e reencantamento do mundo no Ingress / Breno Maciel Souza Reis. -- 2018.

353 f.

Orientador: Suely Dadalti Fragoso.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Porto Alegre, BR-RS, 2018.

1. Experiência de Jogo. 2. Fenomenologia. 3. Stimmung. 4. Jogos Digitais. I. Fragoso, Suely Dadalti, orient. II. Título.

Dedico este trabalho a minha mãe Marília e minha avó Teresinha,
por seu amor e dedicação infinitos.

AGRADECIMENTOS

À CAPES, pela bolsa de estudos que permitiu a realização deste trabalho.

Obrigado Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (FABICO) e ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação (PPGCom) pela acolhida e pelo corpo docente competente e inspirador.

À minha orientadora, Profa. Dra. Suely Dadalti Fragoso, pela confiança e por embarcar comigo nas minhas (muitas) viagens e confusões teóricas, por estar sempre presente e, mais que isso, por ser muito mais que uma orientadora – mas uma amiga sempre disposta a ouvir, a acolher, a entender minhas limitações e pela palavra certa nos momentos em que precisei. Qualquer agradecimento é pouco perto do tanto que aprendi e continuo aprendendo contigo em nossas orientações, cafés, bate papos e histórias sempre divertidíssimas.

Ao Laboratório de Artefatos Digitais (LAD) e todos os colegas que se tornaram amigos, em especial Mariana Amaro, André Conti, Ludmilla Lupinacci, Laura Barros, Luiza Santos e Mayara Caetano, pelas conversas, cafés e vapores, pelo apoio e por terem ideias que contribuíram bastante para este trabalho.

Aos amigos com os quais dividi risadas e lágrimas, alegrias e tristezas e foram fundamentais para que eu não desanimasse da caminhada: Sandra Henriques, Luciele Copetti, Vanessa Valiati, Érika Oikawa, Jandrê Corrêa, Schisley Craus e Diego Santos, meu muito obrigado por tudo!

À minha família, meu pilar e segurança, que sempre acreditaram em mim e junto comigo suportaram minha ausência física e a saudade que apertava tanto de lá quanto de cá; em especial minha mãe, Marília de Souza Reis, e minha avó, Teresinha de Assis Souza, duas mulheres que eu tenho o orgulho e a oportunidade de ter por perto e com as quais sempre pude contar, nos momentos mais difíceis. Amo todos vocês!

Meu muito obrigado também a Patrícia Kopaef e Manoela Souza, por terem me recebido em um dos períodos mais difíceis da minha vida e terem me ajudado tanto a entender melhor a mim mesmo e aos outros.

À Cacau que me levou para passear tantas vezes quando a transpiração e a inspiração não eram suficientes e eu precisava respirar ar fresco e arejar as ideias.

A todos os professores que passaram pela minha vida desde o início e que, todos, possuem seu mérito para a pessoa que sou hoje, que me inspiraram a seguir na mesma direção e me ensinaram a amar o conhecimento.

Por fim, não poderia deixar de agradecer também àqueles que disponibilizam e mantêm repositórios online nos quais pude ter acesso a obras que seriam impossíveis de outra forma e que, também, foram importantíssimos para esta pesquisa.

*“Look at me still talking when there’s Science to do,
[...] I’m doing Science and I’m still alive!”*

Still Alive – Jonathan Coulton

RESUMO

Esta Tese possui como objeto teórico de investigação a experiência de jogo a partir de um viés fenomenológico, compreendendo o fenômeno lúdico e suas manifestações – no caso, o jogo – em nós, humanos, em seus aspectos ontológicos e relacionados à nossa capacidade de estabelecermos relações significativas com nosso próprio ser, com os outros e com as coisas do mundo em sua totalidade enquanto um processo de abertura de mundo. Partimos das premissas fenomenológicas e, em especial, da obra de Martin Heidegger, para caracterizar a existência, a natureza e a estrutura da experiência de jogo como um processo de afinação do homem no que chamamos de tonalidade afetiva ou *Stimmung* lúdica.

O percurso teórico é iniciado pela abordagem do fenômeno lúdico e do jogo como problema ontológico, relacionado aos modos a partir dos quais estamos no mundo; em seguida, apresentamos o *Ingress* (2012), LARG utilizado para exemplificar e aplicar os possíveis efeitos que a afinação lúdica que a *Stimmung* pode desencadear na experiência de jogo em relação ao contexto urbano material, social, espacial e temporal no qual o jogo digital em questão ocorre. Deste modo, abordamos a experiência e a percepção também a partir da fenomenologia, principalmente relacionadas à espacialidade humana.

Para demonstrar o efeito que a *Stimmung* lúdica pode desencadear no *Ingress*, situamos o processo de desencantamento do mundo e suas tensões em relação às possibilidades de reencantamento a partir das experiências do jogador neste LARG. Ao aprofundar o conceito de tonalidade afetiva em Heidegger, também estabelecemos a sua estrutura existencial tríplice: um *a priori* lúdico; o comprometimento humano com o fenômeno lúdico enquanto antecipação futura; e a concretização da experiência de jogo na afinação da tonalidade afetiva lúdica enquanto atualização dos dois primeiros.

Após, apresentamos o exercício de aplicação do conceito de *Stimmung* lúdico no *Ingress*, identificando possibilidades de reencantamento, utilizando uma metodologia inspirada na etnografia, com um questionário online e entrevistas presenciais com outros jogadores, além do relato do autor em relação ao mesmo.

Por fim, são apresentadas as considerações finais e as referências bibliográficas consultadas para a realização desta Tese.

Palavras-chave: Experiência de Jogo; Fenomenologia; Stimmung; Jogos Digitais.

ABSTRACT

This Thesis has, as theoretical object of investigation, the experience of play from the phenomenological bias, comprising the play phenomenon and its manifestations - in this case, the game - in us, humans, in their ontological aspects and related to our ability to establish meaningful relationships with our own being, with others and with the things of the world as a process of world-opening. We start from the phenomenological premises, and especially from the work of Martin Heidegger, to characterize the existence, the nature and the structure of the game experience as a process of man's attunement in what we call playful attunement or *Stimmung*.

We start our theoretical framework approaching the play phenomenon and the game as an ontological problem, related to the ways from which we are in the world; and so we introduce the LARG Ingress to exemplify and apply the possible effects that the playful *Stimmung* can trigger in the players' experience in relation to the material, social, spatial and temporal urban context in which this game occurs. Therefore, we approach the experience and the perception also from the phenomenology, mainly related to the human spatiality.

In order to characterize the effect that the playful *Stimmung* can trigger in *Ingress* (2012), we approach the idea of the disenchantment of the world promoted by Modernity and situate its tensions in relation to the possibilities of re-enchantment from the players' experiences in relation to this LARG. With the presentation of the concept of *Stimmung* in Heidegger, we establish the existential threefold structure of the same: an *a priori* ludic; the human commitment to the playful phenomenon as future anticipation; and the realization of the game experience as an attunement of the playful *Stimmung* as an concretion of the first two.

After this, we present an exercise of application of the concept of playful *Stimmung* in the *Ingress* (2012), identifying the ways in which the re-enchantment it can trigger in the players' experience, using a methodology inspired by ethnography, with an online survey and also interviews with other players, in addition to the author's report in relation to it. Finally, we present the final considerations and bibliographical references consulted for the accomplishment of this Thesis.

Keywords: Player Experience; Phenomenology; *Stimmung*; Digital Games.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: o conceito de cura (<i>Sorge</i>) em Heidegger.....	66
Figura 2: o campo dos <i>game studies</i> , considerando as inter-relações entre o jogo, o jogador e os contextos.	102
Figura 3: <i>Epiphany Coming</i> 1 de 5, de Tycho.....	121
Figura 4: <i>MUFG Capsule</i> , item promocional da parceria entre o <i>Ingress</i> e a Mitsubishi Inc.	123
Figura 5: a personagem Susanna Moyer, um dos principais NPC do <i>Ingress</i>	125
Figura 6: frame do vídeo promocional com a frase “ <i>Ingress is not a game</i> ” (<i>Ingress</i> não é um jogo).....	126
Figura 7: imagem de um portal do <i>Ingress</i>	127
Figura 8: Ressonador.....	128
Figura 9: <i>field</i> criado a partir da conexão entre portais.....	129
Figura 10: <i>field</i> criado por meio da coordenação internacional de jogadores Iluminados	130
Figura 11: <i>Ingress Intel Map</i> exibindo a cidade de Porto Alegre, RS. Na imagem, é possível visualizar os links entre portais cobrindo grande parte do mapa. Os verdes são as áreas controladas pelos Iluminados e os azuis, pela Resistência.....	131
Figura 12: à esquerda, a interface clássica do <i>Ingress</i> (2012); à direita, a que deverá constar na versão <i>Ingress Prime</i> , a ser lançada em 2018.	134
Figura 13: <i>XM Detection Vehicle</i>	136
Figura 14: <i>field arts</i> criadas no espaço urbano e visíveis na interface do <i>Ingress</i> a partir da coordenação entre as facções.....	137
Figura 15: captura parcial da página inicial do <i>Ingress</i>	298
Figura 16: os <i>glyphs</i> , linguagem secreta dos <i>Shapers</i>	301
Figura 17: tela inicial do formulário criado para a participação dos jogadores	312
Figura 18: faixa etária dos jogadores participantes.....	314
Figura 19: escolaridade dos participantes da pesquisa.....	315
Figura 20: Sistema operacional e categoria dos aparelhos utilizados	316
Figura 21: tempo de engajamento e experiência dos jogadores em relação a outros jogos locativos.....	317
Figura 22: experiência social dos jogadores no <i>Ingress</i>	318
Figura 23: manutenção dos laços sociais entre jogadores em situações fora do jogo.	319

Figura 24: experiência espacial dos jogadores no <i>Ingress</i>	320
Figura 25: motivos de visita a novos pontos da cidade.....	321
Figura 26: frequência com que os jogadores retornam (ou não) aos locais descobertos através do <i>Ingress</i>	322
Figura 27: relação dos jogadores com os locais já conhecidos antes de jogar o <i>Ingress</i>	323
Figura 28: Participação dos jogadores nos encontros <i>Ingress FS</i> Porto Alegre.....	324
Figura 29: razões para a escolha dos locais dos encontros <i>Ingress FS</i> Porto Alegre..	325

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
1.1	Da perspectiva multidisciplinar, escopo e vínculos entre a Comunicação e a Filosofia	19
1.2	Proposta e objeto teórico de análise	22
1.3	Objetivos	25
	1.3.1 Objetivo geral	25
	1.3.2 Objetivos específicos	25
1.4	Justificativa.....	26
1.5	Estrutura e conteúdo	27
2	DO MÉTODO	30
2.1	A fenomenologia: premissas, paradigma e fundação de uma tradição filosófica .	31
2.2	A obra heideggeriana: a busca pela retomada da compreensão do sentido do ser pela filosofia fenomenológica.....	45
2.3	A fenomenologia hermenêutico-existencialista heideggeriana.....	51
2.4	A facticidade da existência humana e o modo de acesso ao mundo como <i>Dasein</i> em <i>Ser e Tempo</i>	54
3	EM BUSCA DE UMA COMPREENSÃO DO LÚDICO E DO JOGO COMO PROBLEMA ONTOLÓGICO	69
3.1	Construindo os alicerces de um campo: os primeiros estudos sobre a importância humana do lúdico e dos jogos	75
	3.1.1 O jogo como fenômeno sociocultural em Huizinga e Caillois	75
3.2	Abordando o fenômeno lúdico sob o viés ontológico e as contribuições da fenomenologia.....	84
3.3	Os <i>game studies</i> contemporâneos e multidisciplinaridade.....	100
3.4	Os LARGs e abertura de mundo a partir da experiência lúdica como exemplo do fenômeno.....	112
4	ENTRANDO NO BURACO DO COELHO: OS ARGs COMO OBJETO DE ESTUDO, CONCEITOS, ESPACIALIDADES LÚDICAS E DESAFIOS .	116
4.1	O LARG <i>Ingress</i>	118

4.2	O aspecto social do <i>Ingress</i> e seus impactos no espaço urbano.....	134
5	EXPERIÊNCIA, PERCEPÇÃO E MUNDO VIVIDO	139
5.1	Mundo vivido e cotidianidade: Merleau-Ponty e a experiência.....	139
5.2	Merleau-Ponty e a experiência do mundo vivido pelo ser-no-mundo	142
5.3	A importância da experiência espacial.....	151
5.4	Experiência e espacialidade	156
6	MODERNIDADE E DESENCANTAMENTO DO MUNDO	170
6.1	Modernidade, racionalização e desencantamento do mundo.....	174
6.1.1	A racionalização moderna.....	175
6.2	O desencantamento do mundo como chave compreensiva da modernidade em Weber	177
6.2.1	O desencantamento do mundo pela religião	182
6.2.2	O desencantamento do mundo pela ciência	185
6.3	A modernidade em Critchley e o desencantamento.....	190
6.4	A racionalização da esfera religiosa e o desencantamento em Blumenberg.....	193
6.5	Reflexos da Modernidade e do desencantamento na contemporaneidade em Charles Taylor	196
6.6	A importância econômica da Modernidade e desencantamento em Ritzer	204
6.7	O desencantamento da experiência humana no contexto urbano.....	208
6.8	É possível falar em reencantamento de um mundo não totalmente desencantado? ..	218
6.8.1	Buscando pistas do reencantamento em Weber e em seus intérpretes contemporâneos.....	219
6.8.2	O (re)encantamento do mundo por meio das experiências cotidianas.....	221
6.8.3	As epifanias e atmosferas e reencantamento da presença em Gumbrecht...226	
7	STIMMUNG: A TONALIDADE AFETIVA COMO ESTRUTURA ESSENCIAL DE ABERTURA DE MUNDO AO DASEIN	233
7.1	A angústia	247
7.2	O tédio.....	253

8	O DELINEAMENTO DE UMA ESTRUTURA ONTOLÓGICA ORIGINÁRIA POSSIBILITADA PELA AFINAÇÃO DO <i>DASEIN</i> NA <i>STIMMUNG</i>, OU TONALIDADE AFETIVA LÚDICA	262
8.1	Análise preparatória do que está em pauta.....	263
8.2	A estrutura tríplice da tonalidade afetiva lúdica	269
8.2.1	<i>A priori</i> lúdico ou historicidade	270
8.2.2	Futuro e cura (<i>Sorge</i>) por meio do comprometimento mundano lúdico..	276
8.2.3	A experiência de jogo no presente como atualização temporal da tonalidade afetiva (<i>Stimmung</i>) lúdica	281
9	REENCANTAMENTO DO MUNDO COMO EFEITO DA AFINAÇÃO PELA <i>STIMMUNG</i> LÚDICA: O <i>INGRESS</i>.....	288
9.1	O reencantamento lúdico do <i>Ingress</i> como indícios da afinação lúdica	289
9.1.1	O reencantamento científico do <i>Ingress</i>	291
9.1.2	O reencantamento religioso para além da esfera religiosa em <i>Ingress</i>	297
9.2	O reencantamento das experiências espaciais e sociais pela afinação de uma tonalidade afetiva no <i>Ingress</i>	304
9.2.1	Resultados do questionário	313
9.2.2	Análises e entrevistas sobre a experiência de jogo e a <i>Stimmung</i> lúdica.	326
10	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	334
11	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	340

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho aborda a experiência lúdica e de jogo humana sob o ponto de vista filosófico da fenomenologia com a intenção de caracterizar sua ocorrência como um elemento que permite a nós, enquanto ser-no-mundo, perceber e experienciar o mundo em sua totalidade a partir de uma abertura compreensiva que denominamos como a afinação de uma tonalidade afetiva ou *Stimmung* lúdica.

Para esclarecer o caminho até essas considerações, iniciamos esse trabalho com uma digressão sobre a condição humana e o papel do fenômeno lúdico em nós, aliando nossa experiência de mundo com as perguntas que fazemos em relação à nossa existência e as cosmologias que sempre estão atreladas a essas perguntas e que, larga medida, delimitam os modos a partir dos quais as fazemos em um determinado registro e contexto epistemológico, cultural, histórico e temporal.

A pergunta sobre quais são as características do ente que hoje chamamos *homem* e o que o diferencia dos outros tipos de seres é, como afirma Graham (2007), o ponto que marca o início da tradição filosófica ocidental, ainda na Grécia Antiga¹. Possuidores de uma singularidade frente aos inumeráveis existentes em nosso planeta que nos permitiu, dentre outras coisas, evoluir enquanto espécie e se desenvolver em meio aos mesmos, parece sermos sempre guiados pela estupefação frente à nossa própria habilidade de manipular, transformar o nosso mundo e também de criar uma série de outras coisas que, de outro modo, seriam inexistentes. Somos, como afirma Buytendijk (1977), *seres perguntadores* e estamos sempre às voltas com essa questão – justamente porque não nos satisfazemos em simplesmente existir, mas sim em buscar o *sentido* dessa existência.

Além disso, também perguntamos sobre o que são as coisas com as quais nos deparamos no decorrer dessa mesma existência: desde tempos ancestrais, observamos as estrelas na vastidão do céu noturno e nos sentimos curiosos sobre o que seriam aqueles pontos brilhantes pairando acima de nós. Seriam deuses observando e guiando nossas ações e nosso destino? Teriam essas luzes que insistem em permanecer, noite após noite, alguma influência em nossas vidas e nos acontecimentos que se dão ao nosso redor, como catástrofes naturais? Ou ainda, ao identificarmos na disposição celeste dessas mesmas luzes, formas que remetem a nós e a animais com os quais convivemos, padrões que

¹ Heidegger, em “*Que é isto - Filosofia?*” inclusive defende que a expressão “filosofia ocidental-europeia” é uma tautologia pois as raízes da própria atividade filosófica *enquanto tal* é originária na Grécia Antiga (HEIDEGGER, 1983a).

poderiam ser determinantes nos rumos das vidas que nascem sob uma configuração específica na posição destas – como é o caso dos signos zodiacais?

Poderíamos ainda citar milhares de exemplos de distintas versões para algo aparentemente simples e que hoje compreendemos como sendo a existência de um universo infinito e em permanente expansão, do qual o nosso planeta Terra é apenas uma parte ínfima ao redor de uma estrela também modesta – o nosso Sol – em um sistema solar que não possui nenhuma primazia quando posto em perspectiva à infinidade de outros sistemas estelares, galáxias e conglomerados de galáxias espalhadas de formas que ainda sequer conseguimos compreender senão por meio de conjecturas.

Por isso, retornamos ao ponto de que somos marcados principalmente por sermos seres que, intrinsecamente curiosos, estamos sempre envolvidos com perguntas. E, mais do que questionar a nossa própria existência e a das coisas com as quais convivemos, estamos também sempre envolvidos com outros semelhantes a nós, pois somos seres sociais. Ao desenvolvermos linguagens para estabelecermos relações com os outros, também compartilhamos com eles essas questões, atribuímos *sentidos* a essas mesmas perguntas e encontramos coletivamente respostas para elas. Assim e ao longo de muitas gerações, produzimos um complexo sistema simbólico e comunicacional. Ao mesmo tempo em que já nascemos em um mundo no qual algumas respostas estão disponíveis, também emergem novas possibilidades de elaborações para perguntas já existentes ou, ainda, para novas perguntas.

É impossível precisar quem, e em qual momento, a primeira pergunta foi colocada; entretanto, este foi um ponto decisivo para o destino do que, posteriormente, passamos a chamar humanidade. Isso porque a capacidade de se questionar sobre a existência e sobre as coisas que nos cercam envolve, em primeiro lugar, uma capacidade de se afastar preliminarmente daquilo sobre o qual se pergunta – dando origem àquilo que Heidegger entende como sendo um tipo de abertura por meio da qual conseguimos acessar as coisas do mundo, e que nos diferencia dos animais, caracterizando nossa condição humana.

Uma importante característica que está atrelada à nossa capacidade de questionar nossa própria existência e a das coisas com as quais nos deparamos em seu curso é que compartilhamos essas perguntas com outros semelhantes a nós. Ou seja, o mundo no qual estamos imersos é sempre um mundo compartilhado com outras pessoas as quais, por sua vez, também estão constantemente envolvidas umas com as outras e com suas demandas individuais e em suas vidas cotidianas.

Com isso, nossos questionamentos estão também, sempre e inevitavelmente, permeados por questionamentos que já foram elaborados por outras pessoas e que também são permitidos a partir das contingências socioculturais nas quais eles são levantados.

O questionar do nosso ser é, deste modo, o que caracteriza nossa presença junto ao mundo – ou seja, somos sempre *Dasein* (HEIDEGGER, 2015), um ser-no-mundo, que existe em meio às coisas e aos outros e que se encontra em um estado permanente de incômodo e insatisfação com aquilo que a ele já está dado. Por isso, podemos afirmar que possuímos um *mundo*, um conjunto de referências sobre nós mesmos e sobre as coisas com as quais lidamos, modificamos e projetamos.

No curso deste nosso questionar, já elaboramos distintas respostas para as questões que, volta e meia, rondam a nossa existência: de onde viemos? Por que as coisas existem do modo como elas existem? Estamos sozinhos no universo? Poderíamos elencar milhares dessas perguntas e também suas possíveis respostas tendo em vista distintos períodos históricos, culturais e em não menos diversas civilizações. Larga medida, nossos questionamentos estão sempre direcionados, ainda que não saibamos, à *existencialidade* de nossa existência (HEIDEGGER, 2015) – ou seja, aos modos a partir dos quais experienciamos cotidianamente nossa presença fática em nosso mundo vivido ou *Lebenswelt* (HUSSERL, 1988; 2000; 2002).

Nas experiências cotidianas de nosso ser-no-mundo é que se torna possível a compreensão sobre as estruturas que tornam pertinentes quaisquer questões que venhamos a desenvolver, e isso implica reconhecer o mundo vivido como constituído “[...] a partir do universo da significação, mas já sempre dado para toda atividade significativa do ser humano. É, de certo modo, a fonte da significatibilidade possível, já sempre dada e que, contudo, se atualiza sempre de novo na significação que se constitui” (STEIN, 2004, p. 12).

A ideia de mundo vivido (*Lebenswelt*) significa, de outro modo, que estamos sempre engajados de forma prática com nossa existência, com os outros e com as coisas que lidamos; pois, como defende Merleau-Ponty (2014), a nossa percepção se distingue daquela de outros seres vivos porque ela não se limita em constatar que há algo exterior à nossa fisicalidade, mas em transformar essa constatação em experiência – a qual não necessariamente está ligada ao sentido, mas sim à factualidade que a *presença* das coisas experienciadas nos impõe (GUMBRECHT, 2010).

Entre as experiências possíveis de serem desenvolvidas pelo homem em uma determinada conjuntura social, cultural e temporal, para que este dê conta de lidar significativamente com a sua existência, destacamos nesta Tese o fenômeno lúdico e, em especial, a sua manifestação como jogo. A diferenciação entre o fenômeno e sua manifestação, ou aparição, será desenvolvida no capítulo 3, dedicado ao esclarecimento de seu caráter ontológico.

Por ora e preliminarmente, cremos ser necessário indicar que a presença do lúdico e do jogo entre nós é tão antiga e acompanha a nossa espécie desde seus primórdios, antes mesmo que pudéssemos conceituar sua ocorrência e formalizá-la. Nesse sentido, destacamos a obra pioneira e amplamente conhecida de Huizinga (2001), *Homo ludens* ainda em 1938, e a importância que a investida do autor teve no reconhecimento e interdependência entre as sociedades e as manifestações lúdicas que nela ocorrem, atrelando suas particularidades socioculturais às ocorrências dos jogos que se dão nas mesmas. Ao iluminar a questão sob um ponto de vista científico, Huizinga também impulsionou diversos estudos posteriores sobre a matéria, culminando na formação dos estudos dos jogos sob um viés sociocultural. Tais encaminhamentos serão abordados mais detalhadamente no mesmo capítulo 3 supracitado.

Reconhecer a importância do fenômeno lúdico e de suas manifestações, como o jogo, implica também admitir que estamos sempre sendo afetados e afetando as coisas com as quais nos deparamos, e antes mesmo que produzamos qualquer *sentido* sobre as mesmas. Aqui deliberadamente contrapomos a ideia de *produção de presença* com a *produção de sentido* nos moldes de Gumbrecht (2010) – autor que será retomado no desenvolvimento desta Tese – para dar conta de uma reivindicação que se mostra cada vez mais forte, especialmente nas Ciências Humanas e Sociais: a de que, nos últimos séculos, tendeu-se a privilegiar um conceito de homem como aquele que se relaciona com o mundo racional e cognitivamente, uma herança do paradigma científico moderno e de suas dicotomias entre mente-corpo, sujeito-objeto, por exemplo.

Entre os movimentos que questionam essa lógica e se propõem a fornecer um viés distinto deste situa-se a fenomenologia, paradigma ao qual esta Tese se filia e que não apenas atravessa as análises empreendidas, mas se apresenta como o método a partir do qual este trabalho foi construído. Isso significa, por um lado, a necessidade de se aprofundar em uma escola de pensamento que possui uma forma própria e marcante de ver a existência humana que é radicalmente distinta do paradigma moderno cartesiano (e, ainda, bastante influente cientificamente); por outro, estabelecer vínculos e identificar

vias de acesso que permitam a apropriação de conceitos e vieses afins entre a Filosofia e a Comunicação, de modo a fundamentar o empreendimento aqui realizado.

1.1 Da perspectiva multidisciplinar, escopo e vínculos entre a Comunicação e a Filosofia

A Comunicação se caracteriza por ser um campo de investigação científica inter e multidisciplinar; seus estudos com frequência são marcados por transitar por diferentes áreas do conhecimento. Complexa e abrangente em relação ao escopo dos seus objetos de estudo, especialmente no Brasil teve seu início de fato a partir dos anos 60, sendo consolidada na década de 90 com a solidificação das pesquisas em nível de pós-graduação (FERREIRA *et al.*, 2010). Ainda recente se comparada a outras ciências, como as Exatas ou da Natureza, ou mesmo com as Humanas, a Comunicação refere-se a um amplo conjunto de práticas, hábitos, culturas e formas humanas de ser, perceber e se inserir no mundo.

Fundada na linguagem, ela é um ato emancipatório humano, a “casa do ser”, como afirma Heidegger (2003). É por meio dela que temos acesso ao mundo, ao conjunto de referências, objetos, conceitos e relações sociais que compõem a existência humana; e isso porque somos marcados, ainda de acordo com o pensamento heideggeriano, pela convivência uns com os outros e com as coisas que fazem parte das experiências possíveis em nosso mundo vivido (*Lebenswelt*). Podemos compreender que subjaz à perspectiva fenomenológica um vínculo direto com a própria Comunicação; se o mundo no qual existimos é sempre um mundo compartilhado com os outros, isso significa considerar que

os “outros” não significam todo o resto dos demais além de mim, do qual o eu se isolaria. Os outros, ao contrário, são aqueles dos quais, na maior parte das vezes, *não* se consegue propriamente diferenciar, são aqueles entre os quais também se está (HEIDEGGER, 2015, p. 174, grifo do autor).

Se antes da popularização das tecnologias digitais de informação e comunicação e a sua presença na sociedade tornar-se onipresente, os estudiosos da Comunicação já estavam às voltas em relação às matrizes teóricas adotadas por distintos paradigmas escolásticos, nas duas últimas décadas do século XX até o presente a situação tornou-se ainda mais complexa – haja vista o rearranjo que a Internet e a informatização provocou não somente para as práticas comunicacionais, mas para a vida humana como um todo.

A transformação da lógica planetária por meio de redes e processos de alcance global deu origem ao que Castells (1999) chamou de *sociedade em rede*: o deslocamento de um modelo econômico, social e político baseado na produção material de bens de consumo dá lugar à primazia da informação como o bem mais valioso, ao mesmo tempo em que as tecnologias e processos digitais passam a permear todos os aspectos da vida humana em escala mundial.

A interdependência sistemática entre mercados, economias e sociedades culturalmente diferentes, acentuando processos de homogeneização ao passo em que acentuam-se as particularidades; o rearranjo das relações sociais, de trabalho, espaciais, temporais e culturais; e, por fim, a transposição de uma lógica industrial como pilar de sustentação econômica e política para áreas relacionadas à pesquisa e desenvolvimento científico e técnico cada vez mais especializados – como a nanotecnologia e a biotecnologia.

Cabe salientar que esse é um processo multidimensional, ou seja, que atravessa estrutural e longitudinalmente não apenas as sociedades ocidentais ou aquelas cujo desenvolvimento se deu, larga medida, influenciado em um modelo socioeconômico proveniente daquele continente; mas que abrange e se difunde por todo o planeta devido à sua organização e infraestrutura descentralizada. Logo, a sociedade em rede “(...) difunde-se através do poder integrado nas redes globais de capital, bens, serviços, comunicação, informação, ciência e tecnologia” (CASTELLS, 1999, p. 18).

Logo, atrelado a esse cenário diagnosticado por Castells, surgem também novas implicações e investigações científicas na área das Ciências Humanas e Sociais e Sociais Aplicadas – caso da Comunicação –, sobretudo interessadas em compreender as transformações na sociedade e nas práticas comunicacionais propiciadas pelas tecnologias digitais e pela Internet; ou seja, ainda por Castells, “a questão é reconhecer os contornos do nosso novo terreno histórico, ou seja, o mundo em que vivemos” (CASTELLS, 1999, p. 19).

Ao passo em que aumentam os meios e tecnologias de comunicação, especialmente digitais, torna-se ainda mais complexo o arranjo e as inter-relações entre os mesmos e as estruturas sociais, políticas, econômicas, urbanas, etc. Constituem-se, assim, múltiplas culturas e significações, ampliando o espectro de criação, negociação e compartilhamento simbólico entre sujeitos em um ambiente que, justamente por não se limitar a fronteiras físicas, coloca em sinergia espaços e tempos distintos (materiais e

imateriais), “(...) ligando a realidade virtual com a virtualidade real, vivendo em várias formas tecnológicas de comunicação” (CASTELLS, 1999, p. 23).

Dessa forma, esta Tese se insere no campo de estudos conhecido como *game studies*, ou seja, o estudo de jogos digitais surgidos com o desenvolvimento da informática e de aparelhos de videogames, surgidos ainda na segunda metade do século XX (PINHEIRO, 2007; REIS, 2013). A partir da década de 70, configura-se uma indústria de jogos digitais e de consoles² concentrada principalmente nos Estados Unidos da América e Japão. Tais desenvolvimentos vieram sempre atrelados aos avanços na informática sendo que antes dos computadores figurarem como aparelhos domésticos, os consoles e jogos digitais já tinham maior penetração nas residências estadunidenses e japonesas. Montola *et al* (2009, p. 62, tradução nossa) confirmam essa perspectiva, ao afirmar que

os jogos digitais primeiro apareceram nos arcades e então foram para as salas de estar das pessoas à medida que a tecnologia computacional se tornou mais difusa e sofisticada. Depois das salas de estar, os jogos digitais conquistaram estações de trabalho, as redes digitais e telefones móveis. Os jogos se tornaram ubíquos [...], isso moldou como os jogos e o ato de jogar são percebidos e como eles encontraram seu lugar na esfera cultural³.

É sabido, portanto, que as tecnologias digitais de comunicação e informação trouxeram para novos objetos e interesses de pesquisa por meio da cibercultura, firmando-se como um abrangente conjunto de fenômenos de interesse multidisciplinar e que, particularmente, encontrou receptividade entre os pesquisadores da Comunicação. Diretamente relacionados a esse contexto, os jogos digitais constituem uma seara cujos estudos no país começam a se firmar, também sob vieses que buscam apoio em múltiplas áreas e saberes. Assim, embora os jogos digitais não sejam objetos exclusivos da Comunicação, esta é a área que abriga a maior parte dos estudos relacionados ao tema no país, confirmando o pertencimento dos mesmos aos fenômenos comunicacionais contemporâneos (FRAGOSO *et al.*, 2015).

² Consoles são equipamentos digitais informatizados capazes de executar jogos digitais contidos em mídias como cartuchos e discos de leitura ótica como CDs e DVDs. Os consoles possuem, internamente, processadores que interpretam o código da programação do jogo e traduzem o mesmo por meio de interfaces gráficas e comandos que podem ser operados por meio de controles conectados ou embutidos no aparelho (joysticks), ou ainda pelo reconhecimento de movimentos físicos dos jogadores.

³ Digital games first appeared in arcades and then moved to living rooms as computer technology became more widespread and sophisticated. After living rooms, digital games went on to conquer workstations, digital networks, and mobile phones. Games have become ubiquitous, [...] this has shaped how games and playing are perceived and how they have found their place in cultural sphere.

1.2 Proposta e objeto teórico de análise

As considerações acima delineiam o paradigma de manifestações culturais, práticas comunicacionais e múltiplas experiências espaciais, temporais e sociais em que esta Tese se insere. Propomos uma compreensão fenomenológica da experiência de jogo sob um ponto de vista ontológico, a qual denominamos como uma tonalidade afetiva lúdica, ou *Stimmung* lúdica. Para isso, defenderemos ao longo do texto três aspectos principais, a saber: a *existência*, a *natureza* e a *caracterização* desta *Stimmung* lúdica.

O conceito de *Stimmung* enquanto um tipo de afinação que surge do encontro do homem com a multiplicidade de situações, atmosferas, objetos e vivências com as quais lida cotidianamente é um elo que transpassa todo o pensamento heideggeriano – embora, como se surpreende Gumbrecht (2014), este vínculo seja pouco abordado, dada a complexidade e a potência em geral das meditações do filósofo quando consideradas em conjunto. Cremos que uma outra razão para isso é, como veremos, a dificuldade da tradução do termo originalmente empregado por Heidegger, *Stimmung*, para outros idiomas sem prejuízos ao seu sentido original em alemão⁴ (FERBER, 2015).

Com efeito, esta Tese está construída a partir do método fenomenológico, escola alemã de pensamento filosófico iniciada por Husserl na passagem do século XIX para o XX. Veremos de saída no que consiste a fenomenologia e seus desdobramentos posteriores, desde àquela época chegando aos dias atuais, bem como suas premissas metodológicas e reflexivas no modo a partir do qual o seu objeto de análise é construído.

Nesse sentido, ressaltamos que este trabalho propõe, para além da consideração de seu método de forma transversal e vinculado à Comunicação, que a fenomenologia atravessa longitudinalmente o caráter pelo qual as proposições são apresentadas. Um dos maiores benefícios que este método fornece é o questionamento dos paradigmas científicos a partir dos quais as investigações da *ciência normal*⁵ (KUHN, 1998) se dirigem – especialmente nas Ciências Naturais e Exatas. Ou seja, um dos pilares da fenomenologia é a suspensão das crenças que possuímos sobre o mundo natural, nós

⁴ Inclusive, destaca Ferber que a palavra *Stimmung* é intraduzível para qualquer idioma sem prejuízos de sua ideia de integração conceitual, uma harmonia integradora entre aspectos objetivos, subjetivos, ambientais, psicológicos, etc. Tal questão será desenvolvida posteriormente no capítulo dedicado a apresentar o conceito e seus possíveis deslizos de tradução para outros idiomas.

⁵ Kuhn (1998) entende por *ciência normal* aquela firmemente baseada em realizações, métodos, procedimentos e pressupostos adquiridos historicamente de investigações passadas, de modo que “essas realizações são reconhecidas durante algum tempo por alguma comunidade científica específica como proporcionando os fundamentos para sua prática posterior” (KUHN, 1998, p. 29).

mesmos, as outras pessoas, as coisas e o mundo em sua totalidade (MERLEAU-PONTY, 2014).

Nesta Tese, ao adotar o método fenomenológico, lançamos nosso olhar para um entendimento sobre a experiência humana lúdica a partir de um caminho inverso à sua abordagem como efeito de características psicológicas e cognitivas individuais, de desenvolvimento de aparatos técnicos e tecnológicos, bem como de planejamento e design de interfaces e sistemas informáticos refinados – os quais comumente são tomados como os principais pontos a partir dos quais se aproxima dessa experiência.

Por isso, a trilha percorrida é o do desencobrimento dos pressupostos a partir dos quais se pretende a explicação da experiência humana com o fenômeno lúdico e sua manifestação enquanto jogos (no nosso caso, digitais), pela *descrição* e *caracterização* de sua ocorrência enquanto um componente ontológico onipresente e socialmente familiar a todos nós, independentemente do grau de expertise que cada pessoa em particular possa ter sobre os mesmos.

Ao tomar como objeto de investigação teórica a experiência lúdica e suas manifestações na forma de jogos digitais, buscamos compreender, por um lado, como a experiência lúdica atua e concretiza nosso modo de ser enquanto ser-no-mundo, bem como o fenômeno atravessa as formas a partir das quais compreendemos a nós mesmos, aos outros, as coisas e o mundo; por outro, reconhecer também a sua presença e suas interseções na contemporaneidade baseados em uma *ontologia fundamental* (HEIDEGGER, 2015) de nossa existência e das formas a partir das quais lidamos com a mesma.

Ao último ponto corresponde, portanto, o que Critchley e Schürmann (2016) chamam de *ontologia social* para dar conta das condições de possibilidade a partir das quais nos relacionamos com o ente que nós sempre somos – o *Dasein* (HEIDEGGER, 2015) –, de modo a identificar as imbricações e as produções simbólicas e referencialidades que emergem a partir das práticas comunicacionais compartilhadas e da natureza social desse nosso ser-no-mundo. Para Brandom (1992, p. 53), isso quer dizer que só somos *Dasein* porque o somos em relação e junto aos outros ser-no-mundo em um determinado contexto social, histórico e culturalmente específico.

Portanto, ao situarmos a experiência lúdica sob o paradigma fenomenológico, estamos considerando a sua ocorrência tanto sob o ponto de vista individual – uma vez que toda experiência é a experiência de uma pessoa em relação a um fenômeno – quanto

os aspectos sociais que constituem o horizonte possível a partir do qual esta se dá e é, portanto, admitida (AGAMBEN, 2009b).

Justamente por isso, o delineamento dessa experiência de jogo na perspectiva que tomamos admite que a abordemos não como uma ocorrência que se dá em um espaço e tempo restritos, mas enquanto um modo a partir do qual o jogador pode – e salientamos seu caráter de possibilidade – se relacionar com os outros, com as coisas e com o mundo *a partir* de sua interpelação por uma tonalidade afetiva ou *Stimmung* lúdica *em sua vida cotidiana*. Ou, como afirma Halák (2015), implica reconhecer que o fenômeno lúdico não se limita a um mero comportamento que pode ser extraído *apenas* por meio da observação empírica e por meio de explicações, categorias e mecanismos causais.

Temos em mente que, embora a proposta que apresentaremos ao longo desta Tese seja caracterizada por abordar o fenômeno lúdico e a experiência de jogo como possibilitada pela afinação na *Stimmung* lúdica de forma mais ampla, procuramos demonstrar sua ocorrência em um LARG específico: o *Ingress* (2012). O exemplo em pauta se trata de um jogo digital para dispositivos móveis que mescla em sua cosmologia, narrativa e *gameplay*, o mundo físico cotidianamente experienciado pelo jogador com elementos próprios ao seu universo.

Buscaremos demonstrar as possibilidades que o jogador, ao se engajar no *Ingress*, desenvolva vínculos e relações espaciais, temporais, sociais, materiais e simbólicas distintas daquelas anteriormente existentes; e, por consequência, alterações nas maneiras como o sujeito que joga (ou jogador) percebe o espaço citadino e se apropria de uma cosmologia lúdica específica em sua vida fora do jogo. Deste modo, cremos ser possível cumprir o papel principal da investigação pela via do método fenomenológico que, de acordo com Critchley e Schürmann, é

[...] uma redescoberta esclarecedora de pessoas, coisas e do mundo que habitamos. Como tal, a fenomenologia não produz nenhuma grande descoberta, o que ela nos dá é uma série de recordações de temas com os quais já tínhamos familiaridade, mas que se tornaram encobertos quando assumimos a atitude teórica das ciências naturais. A fenomenologia fornece aquilo que podemos chamar de “anamnese cotidiana”, um recolhimento da coleção de práticas implícitas e rotinas que constituem a delicada teia da vida cotidiana (CRITCHLEY; SCHÜRMAN, 2016, p. 93).

Já em relação ao exemplo empírico que lançamos mão para demonstrar a tríade a partir da qual nossa defesa de uma tonalidade afetiva lúdica é construída – sua existência, sua natureza e sua caracterização –, nos aproximamos do mesmo adotando

técnicas inspiradas na etnografia, como a auto-observação, observação participante e entrevistas semi-estruturadas com jogadores.

Adicionalmente, oferecemos uma análise sobre como essa *Stimmung* lúdica pode atuar, no caso do *Ingress*, em processos que levam ao reencantamento da experiência urbana e, larga medida, do mundo; funcionando de forma a reverter a ideia de desencantamento do mundo promovida pela modernidade em todas as esferas da vida humana. Tomamos assim as considerações de Weber sobre esse processo, bem como de outros pensadores posteriores, analisando como e se é possível considerar que os jogadores do *Ingress* desenvolvam relações com o seu cotidiano, em momentos nos quais não estão necessariamente jogando (ou seja, *out-of-game*), a partir de premissas que são subvertidas por esta tonalidade afetiva, de modo a promover esse reencantamento lúdico do mundo.

1.3 Objetivos

Os objetivos desta Tese apresentam-se nos seguintes termos:

1.3.1 Objetivo geral

- Delinear a experiência de jogo a partir da proposição do conceito de tonalidade afetiva ou *Stimmung* lúdica.

1.3.2 Objetivos específicos

- Apresentar o conceito que caracteriza a *Stimmung* lúdica em seus aspectos fundamentais;
- Caracterizar a existência, a natureza e a estrutura desta tonalidade afetiva lúdica e seu papel em uma compreensão da experiência de jogo enquanto um processo de afinação entre o jogador e o contexto social, cultural, material e simbólico no qual ele é transpassado por ela;
- Apontar como a tonalidade afetiva pode ter como um de seus efeitos na experiência de jogo o surgimento de relações do jogador, compreendido como *Dasein*, com o mundo que é familiar ao mesmo cotidianamente que são características de um tipo específico de abertura compreensiva e de acesso a este mesmo mundo;

- Realizar um exercício de aplicação da *Stimmung* lúdica e apontar o reencantamento lúdico do mundo a partir do LARG *Ingress* como um de seus possíveis efeitos.

1.4 Justificativa

Os *game studies*, especialmente no Brasil, são marcados pela multiplicidade de vieses e possibilidades de abordagem, dando conta de investigações buscando compreender como a experiência de jogo pode ser aplicada visando ampliar a imersão e o engajamento do jogador a partir de aspectos mais voltados às especificidades técnicas, tecnológicas, de projeto e desenvolvimento de softwares (ERMI; MÄYRÄ, 2007; NACKE; LINDLEY, 2009; SYLVESTER, 2013; THIN; HANSEN; MCEACHEN, 2011). Já nas áreas mais relacionadas às Ciências Humanas e Sociais, os estudos de jogos são mais frequentemente atravessados por perspectivas que valorizam não apenas estes aspectos, mas também o sujeito em que joga, bem como seus efeitos sociais – como é o caso, conforme veremos, da perspectiva sociocultural (CAILLOIS, 1990; HUIZINGA, 2001).

Já em nosso caso, procuramos estabelecer vínculos diretos entre a Comunicação e a Filosofia no que se refere a um entendimento da experiência de jogo sob uma perspectiva ontológica, baseada na fenomenologia. Isso significa considerar, inicialmente, que estamos tratando o lúdico como um fenômeno que possui implicações fundamentais no modo a partir do qual nós compreendemos a nós mesmos, aos outros, as coisas e o mundo.

Ou seja, nosso trabalho se posiciona fenomenologicamente a respeito da matéria, o que quer dizer que, antes de partirmos de pressupostos e atitudes teóricas que se propõem a entender a experiência lúdica a partir de mecanismos e cadeias de causas e efeitos, damos aqui um passo atrás em relação ao problema. A saber, propomos um esclarecimento hermenêutico do fenômeno lúdico e suas implicações no ser que nós mesmos sempre somos – *Dasein* –; e, por meio desse esclarecimento, refletir sobre o nosso modo de acesso às coisas que é primário e anterior a qualquer tematização formal e/ou científica sobre este modo.

Ao trazer a questão para o plano das experiências que o jogador desenvolve enquanto um conjunto de possibilidades com as quais o mesmo lida quando interpelado por uma tonalidade afetiva lúdica, também pontuamos a sua ocorrência em meio ao

cotidiano das pessoas que se envolvem nas manifestações do fenômeno lúdico. Ou seja, não delimitamos um espaço e tempo restritos e separados das outras esferas existenciais da vida humana (como faz, por ex., Huizinga com a noção de círculo mágico) – mas sim compreendemos que tal *Stimmung*, em termos heideggerianos, se coloca como um processo de abertura e formação de mundo (HEIDEGGER, 2011; 2015).

1.5 Estrutura e conteúdo

Esta Tese está estruturada de modo a apresentar no capítulo 2 a fenomenologia e seu o método, a partir do qual construímos a ideia de tonalidade afetiva lúdica como possibilitadora da experiência de jogo em seu referencial ontológico. Deste modo, iniciamos ainda com Husserl e suas principais premissas para, em seguida, adentrar no pensamento de Heidegger – a partir do qual a ideia de tonalidade afetiva lúdica foi desenvolvida. Consideramos que estes apontamentos iniciais e o esclarecimento sobre o ponto de partida tomado para as reflexões que se seguirão fornecem, de saída, subsídios tanto em relação ao viés metodológico quanto teórico que embasam esta Tese.

A seguir, no capítulo 3, veremos uma recuperação das principais perspectivas sobre os estudos da importância do fenômeno lúdico e suas manifestações – especialmente o jogo – iniciando ainda na primeira metade do século XX com Huizinga (2001) e, posteriormente, com Caillois (1990) e a abordagem sociocultural. Assim, apontaremos também que nos inclinamos à compreensão do fenômeno sob o viés ontológico, especialmente apoiados em Gadamer (1986; 2015), Buytendijk (1977), Fink (2016) e, também, Sicart (2009; 2014). Ainda neste capítulo estão apresentados um panorama atual dos *game studies* e o estado da arte em relação ao tipo de jogo digital que tomamos aqui como exemplo da interpelação do jogador em uma *Stimmung* lúdica – os LARGs –, bem como o delineamento de suas principais características e implicações que trazem por se imiscuírem ao cotidiano de seu jogador.

No capítulo 4, abordamos mais especificamente os LARGs e suas implicações para os *game studies*. Neste momento, o *Ingress* é apresentado em sua cosmologia e seu funcionamento, expondo sua narrativa e seu *gameplay*, bem como estes aspectos se articulam em relação aos contextos nos quais ele se insere – aspectos que serão retomados posteriormente nas análises sobre o mesmo.

O capítulo 5 é destinado à retomada da ideia de percepção e experiência a partir da fenomenologia, iniciando com Merleau-Ponty (1984; 2014) e mesclando com

considerações de alguns de seus intérpretes (BALDWIN, 2007; ROMDENH-ROMLUC, 2010; SMITH, 2007; SPURLING, 1977), sobre a importância da corporeidade e da espacialidade do *Dasein* em suas experiências existenciais cotidianas. Veremos, assim, que Merleau-Ponty parte de Husserl para desenvolver sua ideia de que o ser-no-mundo não pode ser compreendido nos moldes cartesianos – mas que somos, ao mesmo tempo, seres que sentem; e, por isso, Merleau-Ponty (2014) reflete sobre essa capacidade de sermos afetados pelo nosso entorno de formas anteriores à sua conceitualização e formalização científica. Isso porque, conforme é exposto, partimos da compreensão de que as relações que estabelecemos e com as quais nos engajamos em nosso mundo vivido (*Lebenswelt*) é marcada pela simultaneidade com que lidamos com múltiplos espaços, vivências e temporalidades, as quais estão, também, permeadas por diversas tonalidades afetivas no acontecer existencial do ser-no-mundo.

Com isso, passamos para o capítulo 6 deste trabalho, o qual é dedicado à apresentação da ideia geral de Modernidade e seus processos de racionalização (tanto religioso quanto científico), culminando no que Weber chama de *desencantamento do mundo* como um dos efeitos colaterais do pensamento e lógica modernos nas vidas cotidianas das pessoas. Assim, problematizamos a ideia de desencantamento ao considerar possibilidades de reencantamento com base em autores posteriores a este que trabalham com o tema, tanto a partir da obra do próprio Weber, quanto sob perspectivas distintas daquela. Especialmente no tocante ao *Ingress*, buscamos atrelar sua cosmologia lúdica ao contexto urbano e à noção de uma cidade impessoal, racionalizada e burocrática, procurando compreender como as experiências sociais, espaciais, temporais, comunicacionais e urbanas do *Dasein* podem ser atravessadas pela *Stimmung* lúdica em situações e experiências de jogo – afinando o jogador em relação ao seu contexto de uma forma distinta daquela até então existente.

Até aqui, embora atravesse todo o conteúdo do trabalho, a ideia de tonalidade afetiva em Heidegger aparece transversalmente, e é no capítulo 7 que este conceito é desenvolvido mais profundamente. Aqui veremos como esta representa no pensamento heideggeriano um dos elos que conectam o *Dasein* ao mundo em suas experiências cotidianas, compreendendo-a como uma estrutura ontológica essencial a partir da qual delineiam-se nossas possibilidades de afetar e ser afetado simultaneamente ao sermos transpassados por estas ocorrências. Expomos as duas *Stimmungen* trabalhadas por Heidegger: a angústia (em Ser e Tempo) e o tédio (em *Conceitos Fundamentais da*

Metafísica), articulando-as a partir do conceito de temporalidade existencial que atravessa toda a obra do filósofo.

Já no capítulo 8, nos apropriamos desse mesmo conceito para desenvolver detalhadamente a existência, a natureza e a categorização dessa tonalidade afetiva lúdica. Para delinear estes aspectos, recuperamos algumas considerações sobre o papel ontológico do fenômeno lúdico e do jogo enquanto uma possibilidade de abertura de mundo ao ser-no-mundo. Portanto, nesse ponto conceitualizamos o que entendemos por *Stimmung* lúdica e articulamos temporalmente sua presença na experiência de jogo a partir de uma divisão tríplice, a saber: a) o *a priori* lúdico ou historicidade; b) o comprometimento do *Dasein* com a sua existência enquanto cura (*Sorge*) e assistência (*FürSorge*) e, por fim, c) o presente enquanto a atualização dessa tonalidade afetiva lúdica.

Já no capítulo 9, retomamos a ideia de desencantamento e reencantamento do mundo e realizamos uma aplicação de como a tonalidade afetiva lúdica pode promover este processo ao transpassar a experiência de jogo ontologicamente enquanto uma abertura de mundo ao jogador, usando para isso o LARG *Ingress*, também já descrito anteriormente. Com isso, defendemos como um dos efeitos desta *Stimmung* um tipo de compreensão cotidiana que se dá pela via de um reencantamento lúdico a partir da afinação do jogador em relação a tal estrutura, de modo a tornar suas experiências cotidianas – não apenas durante a ocorrência do jogo – marcadas pela cosmologia que o *Ingress* insere em meio ao contexto social, espacial, temporal, material e simbólico urbano contemporâneo.

No capítulo 10 são expostas as considerações finais dessa Tese, recuperando alguns pontos elencados durante o percurso realizado à guisa de síntese; ressaltando também que o conceito que delineamos ao longo do mesmo corresponde a uma iniciativa inicial de compreensão ontológica da experiência humana lúdica caracterizada sob o conceito de tonalidade afetiva. Dizemos inicial porque consideramos que este é um empreendimento que pode abarcar não apenas o jogo utilizado como exemplo, mas o estudo dos jogos como um todo – sejam eles digitais ou não – e que não se esgota nesta investigação, mas sim é um projeto teórico mais amplo e que deve ser estendido para além dos limites desta Tese. Após, são listadas as referências bibliográficas utilizadas para a construção do que foi apresentado.

2 DO MÉTODO

Antes de apresentar os capítulos teóricos que fornecem o embasamento para as considerações que serão realizadas nesta Tese, acreditamos ser importante delimitar o método que delineia o trabalho aqui empreendido. Embora compreendamos que, comumente, estes encaminhamentos são apresentados posteriormente em trabalhos acadêmicos como esta Tese, cremos que sem o esclarecimento das premissas e do viés por nós adotado – bem como de conceitos-chave e do olhar que nos direciona em nossas considerações – a própria compreensão de nossa perspectiva teórica e metodológica seria comprometida ou, pelo menos, prejudicada.

Justamente por isso, decidimos alterar a ordem na qual estas elucidações são via de regra apresentadas, com o propósito de fornecer de antemão as bases sobre as quais nossa Tese se assenta: a reivindicação de um entendimento da experiência de jogo que não está ligado *apenas* a aspectos de usabilidade e *game design*, mas que se refere a uma experiência fundamentalmente ontológica e própria ao nosso ser-no-mundo, ou *Dasein* no jargão da fenomenologia heideggeriana. Justamente por isso, compreendemos que esta experiência de jogo é propiciada por uma característica que está relacionada intrinsecamente ao nosso modo próprio de ser, o qual se dá em meio às contingências existenciais de um determinado período histórico e cultural, caracterizado por um envolvimento comprometido com a nossa existência e com as coisas com as quais lidamos em nossa vida cotidiana.

A seguir, apresentaremos o que se compreende por fenomenologia enquanto matriz de pensamento filosófico desde a sua constituição na passagem do século XIX para o XX por Edmund Husserl, seus desdobramentos posteriores por outros pensadores, bem como como seus encaminhamentos podem ser estendidos para além da filosofia *strictu sensu* e em outras áreas, constituindo um modo particular a partir do qual se aborda o objeto de investigação científica – e, especificamente na Comunicação e Ciências Sociais e Aplicadas. De forma ainda mais estrita, como suas premissas e suas características paradigmáticas podem ser aplicadas em nosso empreendimento como linhas-mestre a partir das quais construímos o referencial teórico e metodológico que embasam as considerações feitas ao longo desta Tese.

2.1 A fenomenologia: premissas, paradigma e fundação de uma tradição filosófica

A *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (2016) no vernáculo dedicado à fenomenologia, entende que esta, enquanto corrente de pensamento filosófico, surge na Alemanha nas primeiras décadas do século XX, apontando também a possibilidade de se pensar a mesma, mais estritamente, tanto como uma *disciplina* da filosofia quanto, de forma mais ampla, como um *movimento* na própria história da atividade reflexiva humana.

Embora seja difícil apontar com exatidão em qual momento a fenomenologia surge, sua fundação é atribuída de forma geral a Edmund Husserl⁶ (1859-1938), quando este publica, em 1901, *Investigações Lógicas*⁷ (SOKOLOWSKI, 2004). A continuidade e influência das ideias husserlianas também foi determinante, tanto entre seus contemporâneos, como em pensadores a ele posteriores, dentre os quais podemos elencar Max Scheler, Martin Heidegger, Eugen Fink, Maurice Merleau-Ponty, Paul Ricoeur, Jean-Paul Sartre, Hans Ulrich Gumbrecht, Graham Harman, entre outros (SOKOLOWSKI, 2004).

Se consideradas essas duas abordagens possíveis à fenomenologia, identificamos que elas são determinadas, em primeiro lugar, pelo escopo no qual a ideia apresentada pelo pensamento fenomenológico é inserida; se sob uma perspectiva mais estrita, enquanto disciplina, esta pode ser compreendida inicialmente como o estudo das estruturas a partir das quais os fenômenos se apresentam e são experienciados pelo homem. Para Smith, neste caso,

literalmente, fenomenologia é o estudo do “fenômeno”: o aparecimento de coisas, ou as coisas como elas aparecem em nossa experiência, ou as formas a partir das quais nós experienciamos as coisas, bem como os sentidos que as coisas têm em nossa experiência (SMITH, 2016, s/p, tradução nossa)⁸.

Já Sokolowski (2004, p. 10) define a fenomenologia como “[...] o estudo da experiência humana e dos modos como as coisas se apresentam elas mesmas para nós em e por meio dessa experiência”. Enquanto um movimento histórico da própria filosofia, seus encaminhamentos são entendidos de forma mais ampla e, também, mais radical:

⁶ Filósofo e Matemático, Professor da Universidade de Freiburg, Alemanha.

⁷ A versão aqui consultada é a 1ª edição em português, publicada pela Forense em 2014.

⁸ “Literally, phenomenology is the study of ‘phenomena’: appearances of things, or things as they appear in our experience, or the ways we experience things, thus the meanings things have in our experience”.

conforme veremos, a fenomenologia desde seu início se propõe a contestar a tradição filosófica ocidental e a fornecer um modo de abordar a existência humana a partir de um conjunto de paradigmas próprios e disruptivos. Tal rompimento é mais evidente a partir das obras de Heidegger; entretanto, ainda em Husserl é possível observar uma forte crítica epistemológica à ciência e à lógica moderna - as quais, ainda hoje, exercem forte influência em uma visão de mundo guiada pelo cálculo, pela racionalidade e pela crença na objetividade científica, especialmente nas Ciências Exatas e Naturais.

Nesse aspecto, ainda para Smith (2016, s/p), é possível também considerar estas duas perspectivas como complementares, sendo a segunda um encaminhamento da primeira; ou seja, como uma disciplina que surge em meio a um intenso debate sobre a condição epistemológica do homem moderno, desdobrada em seu alcance e escopo histórico para a própria filosofia – a qual está primordialmente interessada na própria constituição do que significa o ser do homem em meio a tal contexto, como este se apresenta e, larga medida, ao estudo de seu *modo* de ser.

O surgimento da fenomenologia em Husserl é marcado pela convicção de que os atravessamentos pelos quais a sociedade ocidental europeia passava – como por exemplo, a racionalização intensa e progressiva da vida humana e a emergência da ciência como modo primordial de construção da realidade – levavam a um também crescente processo de perda da relação homem-mundo, especialmente no tocante a um esvaziamento de sentido. Logo, Husserl diagnosticou uma tendência à primazia do conhecimento científico objetivo, empírico e baseado no cálculo, em detrimento de outras possibilidades de compreensão dessa experiência – especialmente nas Ciências Humanas e Sociais as quais, progressivamente, passavam a perder sua relevância devido à sua aparente falta de objetividade (HARMAN, 2007; ROMDENH-ROMLUC, 2010).

Ao mesmo tempo, Husserl diagnostica que as Ciências Exatas e da Natureza partem do pressuposto que os fenômenos do mundo *existem* para serem observados e destrinchados por meio da mensuração, dos métodos e procedimentos científicos humanos; e, por consequência, para serem dominados e utilizados pelo mesmo como recurso explorável. Ou seja, despido de qualquer caráter transcendental e simbólico, crê-se que tudo que existe possa ser conhecido cientificamente; e, uma vez conhecido, controlado, reproduzido e manipulado, passando a servir ao propósito do homem que deles se assenhora segundo sua vontade.

Essa perspectiva também é diagnosticada por Max Weber como o imperativo da relação homem-mundo moderna, descrita por ele como a “jaula de ferro da modernidade”

(KALBERG, 2010; PIERUCCI, 2013; WEBER, 2010; 2015b). Tais assertivas parecem ir ao encontro das considerações de Husserl de que, paulatinamente, a ciência moderna deixa de lado a reflexão, já que pressupõe como objeto válido de investigação aquilo que pode ser mensurado quantitativamente e de forma precisa (ROMDENH-ROMLUC, 2010, p. 11). Aliás, esta também é uma preocupação recorrente de Heidegger; em suas meditações sobre a questão da técnica⁹, ele compreende estes encaminhamentos como o destino do homem na modernidade – ou seja, o paradigma (KUHN, 2013) a partir do qual se dá a relação homem-mundo na forma de dominação e assenhramento (HEIDEGGER, 2007; RÜDIGER, 2006; STEIN, 2011).

Com tal cenário em pauta, a fenomenologia pretendida por Husserl buscava uma virada: o autor defendia que fosse colocada em primeiro plano, antes mesmo de qualquer tematização formal científica, uma análise da realidade como ela *é experienciada cotidianamente* pelos sujeitos, concebendo à filosofia um papel de pilar universal para todas as ciências – pois, para Husserl, a ciência moderna era incapaz de questionar seus próprios fundamentos. Ou seja, a fenomenologia husserliana não está interessada em *provar* a existência do mundo, mas sim em reconhecer *como* esse mundo existe a partir das condições de possibilidade nas quais o conhecimento sobre ele é produzido.

Além disso, ao colocar uma crítica epistemológica ao modo como a ciência moderna se desenvolve, Husserl também objetiva fornecer um solo que sustente esta própria atividade humana, por meio da compreensão de que ela corresponde a um modo de relação com o mundo, e não a sua única e definitiva possibilidade. Com isso, é possível entrever que Husserl reposiciona a ciência e a investigação racional dos fenômenos do mundo não como uma atividade incontestável e inevitável ao próprio desenvolvimento humano, mas sim como uma destas vertentes ou possibilidades – sendo necessário, justamente por isso, colocá-la em perspectiva e refletir sobre seus próprios fundamentos, procedimentos e pressupostos, os quais muitas vezes são tidos como inquestionáveis.

Isso se mostra evidente na conferência “*A crise da humanidade europeia e a filosofia*”, proferida por Husserl no ano de 1936 em Viena, na Áustria. No texto em questão, o filósofo é enfático: o problema que a Europa¹⁰ atravessava àquela altura (pós-

⁹ Tal primazia da razão técnica instrumental na relação homem-mundo moderna é também alvo da analítica heideggeriana, especialmente em suas considerações sobre a essência da técnica moderna em seu ensaio *A questão da técnica* (2007). Ver também Rüdiger (2006).

¹⁰ Importante ressaltar que Husserl, ao falar de Europa, não está se referindo a nenhum país ou cultura específica, geograficamente ou mesmo a uma unidade territorial. Ao contrário, o filósofo se refere a “[...] uma unidade de vida, de uma ação, de uma criação de ordem espiritual, incluindo todos os objetivos, os interesses, as preocupações e os esforços, as obras feitas com uma intenção, as instituições e as organizações” (HUSSLERL, 2002, p. 47).

Primeira Guerra Mundial, enquanto a Segunda se avizinhava, eclodindo em 1939) se relacionava intimamente com um modo de conceber e lidar com a realidade, um *modus operandi* humano que colocava em risco uma compreensão sobre o que significavam tais encaminhamentos (HUSSERL, 1970; 2002).

Na preleção em questão, Husserl se mostra preocupado com a primazia das Ciências da Natureza em face das Ciências do Espírito; e, com isso, a emergência de uma postura dicotômica entre estas, na qual as primeiras poderiam fornecer soluções e resultados empíricos e imediatos, enquanto que as segundas passavam a ser caracterizadas como ensaísticas e sem objetividade. Além disso, é também explícito o exercício de Husserl em identificar neste empreendimento uma tendência a ultrapassar as fronteiras continentais europeias e se alastrar “em escala planetária, tornando-se um “[...] vir-a-ser espiritual global” (HUSSERL, 2002, p. 48). Por isso o autor interroga:

evidentemente esqueceu-se por completo que ciência da natureza (como toda ciência em geral) designa uma atividade humana (*menschliche Leistungen*), a saber, a dos cientistas que cooperam entre si; sob este aspecto, pertence, como todos os processos espirituais, ao círculo dos fatos que devem ser explicados pelas ciências do espírito. Mas não é absurdo e não constitui um círculo querer explicar de um modo científico-natural o sucesso histórico “ciência da natureza”, recorrendo à própria ciência da natureza e explicando através de leis naturais que, como criação espiritual, pertencem elas mesmas, ao problema a resolver? (HUSSERL, 2002, p. 46)

Ora, indaga Husserl, se é possível situar o nascimento espiritual de um tipo de *postura* em relação ao mundo na Grécia antiga do século VII e VI a.C. – compreendida como sendo a filosofia enquanto uma ciência universal que abrange a totalidade da existência, e que posteriormente deu origem às ciências particulares e sua multiplicidade de especificidades e saberes – não é impertinente que esta mesma atitude seja abordada em seu aspecto sociocultural. Uma vez feito tal exercício, acreditava Husserl, seria possível identificar uma raiz comum a todas as ciências.

Poderíamos utilizar a metáfora de uma árvore: ela nasce de uma semente germinada no solo, a qual brota a depender de uma série de condições e que, caso se desenvolva, emerge como um broto. Ao mesmo tempo em que seu crescimento é progressivo em direção ao sol, suas raízes se aprofundam à terra, se entrelaçando e expandindo não apenas de forma descendente, mas também lateralmente. Enquanto isso, a árvore torna-se mais robusta e firme, galhos surgem e de suas ramificações emergem folhas, flores e frutos, os quais são sustentados pelas raízes expandidas horizontal e verticalmente no solo. Obviamente que as folhas, flores e frutos desta árvore possuem

particularidades entre si, ao mesmo tempo em que é perceptível diferenças entre os mesmos em seu desenvolvimento – também a depender de um conjunto de condições, como incidência direta ou indireta de luz solar, fornecimento de nutrientes vindos desde a raiz a todas as partes da planta de forma equilibrada, etc.

Desta maneira, torna-se compreensível que algumas áreas da árvore se desenvolvam mais do que outras; e além disso, ainda que não seja possível perceber imediatamente a extensão da estrutura que sustenta o vegetal em seu subterrâneo, ele só se mantém de pé se suas raízes estiverem apropriadamente fixadas no solo. E é exatamente neste ponto que Husserl defende a visão da filosofia como a semente de uma visão de mundo: um embrião a partir do qual o interesse humano sobre o mundo circundante pôde se desenvolver e se ramificar enquanto um conjunto de ideias que tiveram lugar a partir de um ponto localizado – e que, conforme seu fortalecimento e crescimento, passaram a se estender não apenas em seu aspecto visível (no caso da árvore, os galhos, flores e frutos), mas também estruturalmente em profundidade e longitude.

Assim, Husserl defende que neste período específico da humanidade surge, em um determinado local e sob contingências específicas, a filosofia enquanto uma *atitude* humana perante ao mundo, a qual “[...] já não se deve reger pela ingênua empiria cotidiana e pela tradição, mas pela verdade objetiva” (HUSSERL, 2002, p. 53). Atrelada a esta atividade, uma concepção mais ampla, cultural, do lugar do homem tanto em sua existência quanto em meio àquilo que ele lida em sua vida ordinária – o que transforma e produz uma rede de sentidos a qual, paulatinamente, passa a guiar a sociedade ocidental europeia de forma geral. Ainda para Husserl,

Surge, assim, uma humanidade especial e uma profissão especial com a nova criação (*Leistung*) de uma cultura. O conhecimento filosófico do mundo origina não só esses resultados especiais, mas um comportamento que repercute de imediato em todo o resto da vida prática, com todos os seus fins e sua atividade, ou seja, os fins da tradição histórica, na qual somos engendrados e daí adquirem seu valor (HUSSERL, 2002, p. 53)

Se Husserl não acredita em posturas dicotômicas entre as Ciências Naturais e as do Espírito, mas sim que estas são encaminhamentos de uma mesma semente originária e antiquíssima, ao filósofo é possível percorrer o caminho reverso, e devolver às ciências empíricas uma base epistemológica crítica sobre seus próprios fundamentos. Assim, ele pretende que fenomenologia seja, portanto, uma atividade com caráter científico que busque, por meio do estudo dos fenômenos e da busca de suas essências, a *descrição* da

existência do mundo a partir da experiência humana – e não a sua *explicação*. Compreendemos que a fenomenologia se constitui, antes de qualquer coisa, como um *método*: como o olhar por meio do qual o pesquisador aborda o fenômeno. Já Merleau-Ponty (2014) esclarece que a fenomenologia

[...] repõe as essências na existência, e não pensa que se possa compreender o homem e o mundo de outra maneira senão a partir de sua “facticidade”. É uma filosofia transcendental que coloca em suspenso, para compreendê-las, as afirmações da atitude natural, mas é também uma filosofia para a qual o mundo já está sempre “ali”, antes da reflexão, como uma presença inalienável, e cujo esforço todo consiste em reencontrar este contato ingênuo com o mundo, para dar-lhe enfim um estatuto filosófico. [...] É a tentativa de uma descrição direta de nossa experiência tal como ela é, e sem nenhuma referência à sua gênese psicológica e às explicações causais que o cientista, o historiador ou o sociólogo dela possam fornecer [...] (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 1-2).

A visão da fenomenologia como método também é defendida por Heidegger (2015) em *Ser e Tempo*: para ele, ela constitui o olhar que o pesquisador dá à investigação, sendo assim uma forma possível de se abordar o objeto (e, de forma mais ampla, o próprio fazer científico). Para ele, só é possível compreender o modo dos fenômenos se adotada uma postura tal a deixá-los falar em seu aparecimento, em seu acontecer; justamente por isso ele defende que “fenomenologia diz, então [...] deixar ver e fazer ver por si mesmo aquilo que se mostra, tal como se mostra a partir de si mesmo. É este o sentido formal da pesquisa que traz o nome de fenomenologia” (HEIDEGGER, 2015, p. 74).

Neste ponto encontra-se a diferença fundamental da fenomenologia em relação às Ciências Exatas e Naturais: não se pressupõe que a realidade *exista* factualmente (ou seja, não admite uma atitude natural perante o mundo), mas que essa existência enquanto tal se dá a partir da compreensão e da presença de alguém (nesse caso, o homem) que torna possível todo horizonte hermenêutico em relação à mesma. Deste modo, é cara à fenomenologia a compreensão de que existem múltiplos modos possíveis a partir dos quais o ser humano pode se relacionar consigo mesmo, com os outros e com o mundo em sua totalidade; de acordo com Smith,

[...] em diferentes dimensões, nós encontramos vários solos ou condições de possibilidade [...] de intencionalidades, incluindo a corporeidade, habilidades corporais, contextos culturais, linguagem e outras práticas sociais, histórico social, e aspectos contextuais [dessas] atividades intencionais (SMITH, 2016, s/p., tradução nossa)¹¹.

¹¹ “[...] in a different dimension, we find various grounds or enabling conditions [...] of intentionality, including embodiment, bodily skills, cultural context, language and other social practices, social background, and contextual aspects of intentional activities”.

Com esse empreendimento, parece-nos que a experiência do sujeito em relação ao mundo é a preocupação basal de Husserl – e, de forma geral, da fenomenologia –, já que este autor não considera como *a priori* que o mundo que se apresenta a nós exista *daquela modo* de forma definitiva, e que como lidamos com o mesmo seja o único horizonte possível. Isso não significa, entretanto, duvidar da *existência* do mundo em si, mas sim suspender a crença em relação à *faticidade* dessa existência, ou seja, que as coisas existem de um jeito tal porque este é o seu modo próprio de existência; bem como que a forma como elas se apresentam a nós revela todas as *possibilidades* de compreensão sobre as mesmas. Ainda de acordo com Moreira (2002, p. 62), a fenomenologia representa “[...] uma forma totalmente nova de fazer filosofia, deixando de lado especulações metafísicas abstratas e entrando em contato com as ‘próprias coisas’, dando destaque à experiência vivida”.

Afirma Romdenh-Romluc (2010, p. 7-8) que isso equivale a romper com uma atitude ‘naturalista’, bem como com os pressupostos que fundamentam as ciências objetivas; e isso pode ser feito por meio de um processo que Husserl (2000) chama de *Redução Fenomenológica*. A isso se refere uma postura de descrença na objetividade dos fenômenos, com o propósito de identificar suas estruturas essenciais; ou seja, aquilo que, dentro de um campo de possibilidades, faz com que um fenômeno se apresente, ou tenha seu aparecimento, de uma forma específica e não de outra.

Por meio da suspensão da crença que o que se apresenta a nós se revela de forma imediata, Husserl coloca em primeiro plano o aspecto compreensivo que o homem possui de si mesmo e dessas coisas, a partir do entrecruzamento de sua existência com as outras existências que compõem o conjunto de referências possíveis – ou seja, o *mundo*. Moreira (2002, p. 62-63) nos esclarece que a fenomenologia

[...] não irá pressupor nada, nem o senso comum, nem as descobertas e as teorias da ciência. Ficará postada antes de qualquer crença e de qualquer juízo, para explorar simplesmente o fenômeno tal como é dado à consciência.

Tal atitude também é corroborada por Sokolowski, para quem a fenomenologia se diferencia das outras matrizes e tradições filosóficas pela sua radicalidade ao não colocar apenas o objeto sobre o qual se reflete em suspensão, mas sim todo o conjunto de conexões e relações que fundamentam a existência sobre o mesmo, inclusive do próprio homem; ou seja, “pomos o mundo e tudo nele entre colchetes ou entre parênteses.

Colchetes são as aspas da filosofia. Expressam o tipo de distância que tomamos das coisas quando estamos engajados na filosofia [...]” (SOKOLOWSKI, 2004, p. 204-205).

Essa atitude representa, antes de tudo, colocar em primeiro plano o estudo da *experiência* do sujeito em relação àquilo que o cerca: sua compreensão, apropriação, construção e compartilhamento simbólico com outros sujeitos com os quais convive a respeito daquilo que se percebe. Não se trata, contudo, de uma perspectiva idealista; ao contrário, o olhar fenomenológico sugere que se observem as estruturas concretas que fazem com que algo esteja presente a nós da forma como percebemos a sua existência. Logo, isso implica reconhecer que essa mesma existência não é fixa ou imutável, mas sim diretamente relacionada às nossas experiências, individuais e coletivas, em relação àquilo com o qual coexistimos.

Além disso, a fenomenologia pretendida por Husserl deveria se colocar alguns passos atrás das demais ciências – especialmente as empíricas ou naturalistas –, já que ele entendia que estas mesmas ciências não pensavam o mundo em sua constituição ontológica, mas sim lidavam com aquilo que se manifestava de forma a reduzir a sua existência a um mecanismo causal e objetivo. Nota-se que tal pressuposto remete uma crise epistemológica antes de tudo, e a crítica de Husserl se encaminha, larga medida, nesta direção – a de fundar um novo paradigma que pudesse ser capaz de fornecer à ciência fundamentos reflexivos sobre o seu próprio *modus operandi*. Isso significa que

para Husserl, o mundo não é feito primariamente de forças, [elementos] químicos, energias cinética e potencial, ou campos eletromagnéticos. O que vem antes de tudo para ele é sempre o fenômeno percebido pelos humanos, uma vez que estes fornecem a verdadeira base para qualquer teoria científica (HARMAN, 2007, p. 24, tradução nossa)¹².

Ainda é possível pontuar que Husserl intentava subverter a racionalidade cartesiana que separava o homem do mundo, ou seja, que preconizava a existência de uma consciência e uma racionalidade descolada das coisas. Como salienta Merleau-Ponty, essa perspectiva husserliana implicava reconhecer, principalmente, que “o mundo não é aquilo que eu penso, mas aquilo que eu vivo; eu estou aberto ao mundo, comunico-me indubitavelmente com ele, mas não o possuo, ele é inesgotável” (MERLEAU-PONTY, 2014, p 14).

¹² “For Husserl the world is not made primarily of forces, chemicals, potential and kinetic energy, or electromagnetic fields. What comes first for him is always phenomena perceived by humans, since these provide the true basis for any scientific theory”.

A *redução fenomenológica* husserliana é fundamentada, assim, na quebra da crença na atitude natural perante o mundo – ou seja, de que o modo como ele se apresenta é a sua única possibilidade de abertura e acesso humano ao mesmo. Entretanto, mais que colocar em suspenso esta atitude, Husserl também introduzia como parte da redução fenomenológica uma suspensão teórica em relação ao *funcionamento* do mundo – que é exatamente o que empreendem as ciências que se mostram como alvos diretos de suas críticas (ROMDENH-ROMLUC, 2010), por meio de uma série de esquemas e mecanismos que buscam destrinchar o mundo de forma causal e reduzida¹³. Colocando assim em suspenso o mundo, consequentemente a redução de Husserl também colocava o próprio homem entre colchetes (SOKOLOWSKI, 2004), uma vez que este não está posto diante dele como mero observador, mas sim como partícipe e, portanto, como parte de sua estrutura.

Isso feito, defendia Husserl que era possível avançar para o que ele chamava de *Redução Eidética*: ou seja, a investigação das estruturas essenciais das coisas que percebemos e que tornam possíveis a nós diferenciá-las, tanto entre si, quanto de nós mesmos. Um exemplo: me deparo com um animal, como um gato de cor cinza, de pequeno porte. A minha experiência de um gato em geral indica que este tem quatro patas, um par de olhos e de orelhas, pelos que cobrem seu corpo, um focinho, que emite um som específico como o seu miado, etc. Quais seriam, portanto, as estruturas essenciais necessárias para que a minha experiência de gato, neste caso, não seja comprometida?

Ora, se eu me deparo com um gato da cor preta, ou malhado, eu ainda assim sou capaz de experienciar aquele ente com o qual me deparo como sendo um gato. Mesmo se, em um caso específico, lhe faltar uma das patas, ou uma das orelhas: ainda assim, se trata de um gato. Entretanto, se eu me deparo com um ente com as mesmas características relatadas acima que permitem com que a minha experiência em relação ao mesmo seja a experiência de um gato, entretanto eu percebo que este possui um par de asas em seu dorso, ou um bico semelhante ao de um pato, obviamente não seria possível dizer que essa experiência, historicamente, culturalmente e subjetivamente constituída, é a mesma de um gato – mas sim de um outro ente, talvez ainda desconhecido.

¹³ Cabe ressaltar que Husserl não vê esta visão necessariamente como um problema ou como se esta estivesse equivocada – afinal, o *modus operandi* das ciências exatas e naturais é necessário a uma série de desenvolvimentos de ordem prática para a nossa própria sobrevivência no planeta. Entretanto, o que está em questão para o filósofo é quando esta visão se torna o *único modo* legitimamente aceito e culturalmente enraizado de se abordar a questão do mundo e do homem em suas existências.

Ainda, a própria experiência de gato está relacionada a um contexto mais amplo que aquele que eu imediatamente percebo cotidianamente e que compartilho com os outros pois, enquanto ente, ele é objeto de estudo científico; conhecemos sua fisiologia, sua constituição e seus sistemas internos, e atribuímos ao mesmo uma série de características que nos permitem fixa-lo em categorias formais – como reino, filo, classe, ordem, família, gênero e espécie. Ademais, temos conhecimento da existência de outros animais que também pertencem à mesma designação e que não são gatos: um tigre possui diversas semelhanças em relação aos gatos (também é um felino) porém se distanciam em diversos outros elementos – portanto, embora possam ser inclusive fisicamente semelhantes, existem uma série de elementos que tornam a experiência de um gato distinta da de um tigre, e que fazem com que eu saiba que eu me encontro diante de um gato e não do tigre e que, além disso, designam as condições de possibilidade a partir das quais eu me relaciono com ambos. Se estou caminhando pela rua e encontro um gato, dificilmente a minha experiência em relação ao mesmo irá me colocar diante dele como se eu corresse um perigo iminente; já com um tigre, caso eu tenha o mesmo encontro no mesmo local, provavelmente esta ocasião seria identificada como ameaçadora à minha própria vida, e eu não lidaria com este tigre da mesma forma como lido com o gato.

Um segundo exemplo: vemos noticiado que têm sido feitas experiências em laboratórios de cultivo de órgãos humanos em outros animais, como porcos e ratos, visando a sua substituição em caso de acidentes, doenças, etc. Entre estes, tornou-se notícia em 2016 os avanços realizados na criação artificial de uma orelha humana nas costas de um rato, no Japão¹⁴. No estudo em questão, foram retiradas amostras genéticas de uma orelha humana, a qual foi posteriormente cultivada e inserida no dorso do camundongo. Alguns meses depois, os pesquisadores envolvidos no experimento notaram que se desenvolveu, na área implantada no animal, um órgão humano – o qual poderia ser transplantado e substituído em uma pessoa¹⁵.

Ora, ainda que tais avanços possam ser celebrados em relação à cura de doenças que afligem a humanidade, bem como à reparação de órgãos danificados, em nossa experiência mundana no que diz respeito a um rato, a presença de uma orelha humana em seu dorso não poderia, *strictu sensu*, ser considerada como essencial. Sabemos que um

¹⁴ Disponível em < <http://www.jornalciencia.com/cientistas-fazem-orelha-crescer-nas-costas-de-rato-e-querem-usar-o-procedimento-em-humanos-daqui-5-anos/>>. Acesso em 07 out. 2017.

¹⁵ Na mesma notícia, médicos em Londres foram bem-sucedidos ao reproduzir do zero um nariz em um paciente a partir da inserção de material cartilaginoso no braço do mesmo, que foi utilizado para a alimentação do novo órgão.

rato é um mamífero, possui pelos, quatro patas, um rabo, contando ainda com cores e tamanhos variados. Entretanto, de acordo com a redução eidética husserliana, entre as estruturas essenciais que fazem com que saibamos que aquele ente em questão se trata de um rato não consta a presença de uma orelha humana. Portanto, esse animal em questão, de acordo com esta perspectiva, não é um rato *strictu sensu*, mas sim um híbrido científico – o que exige, para além de discussões relacionadas à bioética, que se estabeleçam novas categorias ou, ainda, que sejam repensadas essas mesmas estruturas essenciais que compõem a experiência cotidiana de rato.

A essa variação que permite que tenhamos uma experiência de gato ou rato enquanto tais, mesmo que algumas de suas características sejam alteradas ou estejam ausentes, sem que se descaracterizem os seus aspectos essenciais, Husserl chama de *Variação Eidética*. Ou seja, ainda de acordo com o último exemplo (o do rato), ele ser cinza, marrom ou branco não constitui *per se* um elemento que modifica a minha experiência de rato; nem mesmo se o animal tiver uma pata a menos ou a sua cauda amputada. Entretanto, a presença de uma orelha humana nas costas do rato é um indicativo que algo ali se apresenta de forma distinta da minha experiência cotidiana em relação ao mesmo – ou seja, há um rompimento de um modo de perceber o rato que causa estranhamento e surpresa. A esse respeito, reflete Romdenh-Romluc que a variação eidética permite que se descubram os diferentes elementos de um ente que, se alterados,

[...] destroem sua identidade como uma coisa daquele tipo. Se não, então essa propriedade em particular não é essencial ao mesmo. Caso sim, então este elemento específico é parte da essência desta mesma coisa (ROMDENH-ROMLUC, 2010, p. 8, tradução nossa, grifo do autor)¹⁶.

Desta maneira, podemos situar que a fenomenologia husserliana representa, sobretudo, uma busca pela retomada das experiências cotidianas dos sujeitos em suas vidas, compreendendo os mesmos como dotados de uma consciência *intencional* que, ao mesmo tempo em que é transcendental, é também o resultado do que Merleau-Ponty defende ser o “[...] entrecruzamento de múltiplas causalidades que determinam meu corpo ou meu ‘psiquismo’” – já que, avança Merleau-Ponty, “tudo que eu sei do mundo, mesmo por ciência, eu o sei a partir de uma visão minha ou de uma experiência de mundo sem a qual os símbolos da ciência não poderiam dizer nada” (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 3).

¹⁶ “[...] destroys its identity as a thing of that type. If it does not, then that particular property is not essential. If it does, then that particular feature *is* part of the thing’s essence”.

Um aspecto importante que recoloca o papel das experiências em relação ao mundo é que, argumentava Husserl, estas nunca se davam somente na esfera individual; ou seja, nós nunca estamos sozinhos nestas tarefas, mas sim compartilhando-as constantemente com outros indivíduos com os quais coexistimos. Assim, a fenomenologia também é uma perspectiva filosófica que considera como *fundamentais o papel da comunicação humana e das interações sociais entre as pessoas*, desde as mais complexas às mais corriqueiras. Tal premissa se justifica na proposição de Romdenh-Romluc, para o qual é patente que Husserl, em sua perspectiva inaugural, compreendia que “uma importante característica deste mundo é que cada um de nós o compartilha com outras pessoas. Eu experiencio as coisas no meu mundo como capazes de serem experienciadas pelos outros, e a minha experiência me apresenta à outras consciências” (ROMDENH-ROMLUC, 2010, p. 10, tradução nossa)¹⁷.

Cabe salientar que a perspectiva fenomenológica, ao buscar compreender as estruturas e contingências históricas, sociais e culturais a partir das quais o homem existe enquanto tal em sua experiência de mundo cotidiana, está essencialmente preocupada com esta mesma experiência a partir de uma perspectiva de primeira pessoa; para Smith, isso quer dizer que

Esta propriedade experiencial ou em primeira pessoa – que é o ser experienciado – é uma parte essencial da natureza ou da estrutura da experiência consciente: conforme nós dizemos “eu vejo / penso / desejo / faço...”. Essa característica é um componente tanto fenomenológico quanto ontológico de cada experiência: é parte daquilo que é, pela experiência, experienciado (fenomenológico) e parte do que torna a experiência possível (ontológico) (SMITH, 2016, s/p., tradução nossa)¹⁸.

Isso porque Husserl considerava a existência de um *Ego Transcendental* – uma consciência à parte da ordem mundana, que emerge como resultado da redução fenomenológica empreendida anteriormente – como aquilo que permitia ao homem se relacionar com as coisas que o cerca. Dessa forma, Husserl acreditava ser possível compreender fenomenologicamente o modo de acesso dos homens ao mundo cotidiano e a sua constituição por meio das experiências em relação mesmo.

¹⁷ “An important feature of this world is that it is one that each of us shares with other people. I experience things in my world as capable of being experienced by others, and my experience presents me with other consciousness”.

¹⁸ “This experiential or first-person feature – that of being experienced – is an essential part of the nature or structure of conscious experience: as we say ‘I see / think / desire / do...’. This feature is both a phenomenological and an ontological feature of each experience: it is part of what it is for the experience to be experienced (phenomenological) and part of what it is for the experience to be (ontological)”.

Só que tal investida acabava prendendo o Ego Transcendental husserliano à ideia de subjetividade e à obrigatoriedade da redução transcendental – bem como a um outro conceito, com o qual ele estava sempre às voltas: o de *mundo vivido* (*Lebenswelt*). Para Husserl, o mundo vivido significava um universo completamente distinto das ciências naturais, sendo, pois, essencialmente subjetivo – o lugar no qual as experiências cotidianas se dão. Ocorre que Husserl se negava a submeter o mundo vivido à redução transcendental; esta dimensão era, para ele, irreduzível – já que escapava de seu objetivo de fundar uma filosofia cientificamente objetiva. Stein coloca a questão do mundo vivido como a delimitadora de

[...] um limite entre os dois universos seguintes: o das vivências dos atos conscientes que podem ser científica ou filosoficamente posto no rol da filosofia como ciência rigorosa; e o do conjunto de elementos que não cabia no projeto de Husserl, na medida em que queria apanhar as margens, as bordas de uma realidade que não ingressava na cientificidade, que não poderia ser tematizada pela pretensão metodológica da redução transcendental (STEIN, 2004, p. 24).

Entretanto, ao mesmo tempo em que Husserl inaugura com a fenomenologia uma proposta de retorno às coisas mesmas, ele também encontra no mundo vivido (*Lebenswelt*) algo que se mostra impossível de ser acessado pela via metodológica da redução transcendental que ele mesmo propôs. Isso porque, como vimos, uma vez que este mundo vivido é subjetivo, ele não pode ser reduzido pela mesma via pela qual se pretende caracterizar os aspectos essenciais dos fenômenos e suas variações – o que o coloca em um impasse quando Husserl este se dá conta de que “[...] as experiências não poderiam ser remetidas a um mundo vivido como que comum, coletivo” (STEIN, 2004, p. 26). Isso porque, como ele mesmo defendia, a experiência humana deveria ser compreendida em sua singularidade e individualidade; portanto, impossível de ser encontrada em suas instâncias fundamentais por meio da estratégia metodológica husserliana da redução.

Essa inconsistência no pensamento husserliano foi prontamente diagnosticada por Heidegger, que decide então abordar a fenomenologia sob uma outra perspectiva: a da hermenêutica. Esta é, portanto, uma das principais reinvenções heideggerianas em *Ser e Tempo*, entretanto por uma via distinta daquela empregada por Husserl: enquanto para este o mundo vivido era um lugar que fornecia as condições de possibilidades para todas as experiências ao Ego Transcendental (ou seja, à consciência), em Heidegger o *Lebenswelt* era simultâneo à própria compreensão da existência – e, por isso, ele emprega

a expressão “ser-no-mundo”, ou *Dasein*, para demonstrar a inseparabilidade do homem deste mundo vivido. Para Stein, quando Heidegger reverte essa ideia, “[...] Husserl, depois disso, nunca mais recuperou a paz. O termo *Lebenswelt* produz a crise da razão na fenomenologia de Husserl como ele a concebera, reconstruindo a realidade exterior pela redução” (STEIN, 2004, p. 28).

Esse é, portanto, um dos principais pontos nos quais a hermenêutica heideggeriana se distancia da fenomenologia de Husserl. A distinção é sutil, porém contundente: enquanto que para Husserl o mundo vivido (*Lebenswelt*) escapava de seu próprio projeto de Redução Transcendental – constituindo um espaço à parte na intencionalidade por meio da qual esta lidava e experienciava o mundo – em Heidegger tudo se dá num golpe só e de forma simultânea: o *Dasein* é, ao mesmo tempo, compreensão de si, dos outros e do mundo, e a experiência do mundo vivido não pode ser desvinculada da compreensão e vice-versa.

Não iremos aqui nos estender demasiadamente na obra de Husserl, bastando por ora delimitar a compreensão a partir da qual o paradigma fenomenológico e seu método surgiu. De todo modo, o que pretendemos aqui é delimitar o escopo da fenomenologia principalmente como um tipo de pensamento e reflexão teórico-metodológica, que engloba totalmente a investida científica guiada por seus pressupostos. Adicionalmente, demarcar também o posicionamento deste método no questionamento do estatuto epistemológico científico moderno, bem como o da chamada pós-modernidade e suas variações conceituais. Isso porque “como uma teoria do conhecimento e método, a modernidade ainda está inacabada, e é para essa área de conhecimento do pensamento moderno que a fenomenologia dispõe a sua contribuição” (SOKOLOWSKI, 2004, p. 214).

À guisa de síntese, podemos dizer que a fenomenologia se ocupa fundamentalmente em compreender a existência humana a partir das experiências possíveis nas contingências e condições de possibilidade para que estas mesmas experiências se deem. Isso recoloca, por um lado, a presença fática do ser humano em meio ao mundo, e não como mero observador neutro e descomprometido do contexto social no qual está inserido. Ainda sobre a influência da fenomenologia e do pensamento husserliano nos desdobramentos posteriores que surgiram, Sokolowski argumenta que

Husserl operou uma ruptura decisiva no pensamento moderno. Ele mostrou a possibilidade de evitar o cartesianismo, o conceito lockiano de consciência como uma esfera fechada; ele restaurou a compreensão da mente como pública e como apresentada às coisas. Ele abriu caminho para

um realismo e uma ontologia filosófica que pode substituir a primazia da epistemologia (SOKOLOWSKI, 2004, p. 238).

Tendo em vista este caráter radical e ao mesmo tempo globalizante da perspectiva fenomenológica, a seguir adentraremos mais propriamente o pensamento de Heidegger – um dos mais conhecidos representantes da fenomenologia, buscando apontar os principais pontos de sua obra, bem como as divergências existentes na obra de Heidegger e Husserl.

2.2 A obra heideggeriana: a busca pela retomada da compreensão do sentido do ser pela filosofia fenomenológica

Martin Heidegger (1889 – 1976) viveu na Alemanha em um período de fortes transformações tanto em seu país quanto no restante da Europa ocidental. Como muitos dos intelectuais de sua época, Heidegger mostrava-se também bastante preocupado com os rumos que a sociedade ocidental tomava: a crescente industrialização e exploração dos recursos naturais, a predominância do pensamento técnico baseado no cálculo e na instrumentalização, em meio a tudo isso, como era a situação do homem neste cenário – de modo que ele também, ainda que implicitamente, se mostrava atento à ideia de desencantamento.

Compreende-se, portanto, que a questão do *sentido do ser* era, para Heidegger, um tema central: dessa maneira, a sua filosofia tem um caráter ontológico, ou seja, parte da compreensão do ser enquanto ente que possui a singularidade da pergunta pela própria existência como um *Dasein*, ou ser-aí ou ser-no-mundo. Cabe ressaltar que Heidegger inaugura terminologias e conceitos por meio de neologismos provenientes, sobretudo, de seu amplo conhecimento do Grego Antigo e da língua alemã – os quais são difíceis de traduzir para outros idiomas sem ocorrerem eventuais deslizamentos semânticos.

Profundamente influenciado por Edmund Husserl – considerado o fundador da fenomenologia enquanto corrente filosófica, que também foi seu mestre –, Heidegger desenvolve seu pensamento rompendo com Husserl, opondo-se à postura originária do mesmo. Isso porque, segundo Stein (2011), Heidegger via a fenomenologia de Husserl como preocupada ainda na compreensão do homem a partir de uma visão transcendental – portanto, em continuidade com a tradição da filosofia moderna –, para a qual “[...] um

movimento interno conduzia a história a uma meta, em que tudo seria assumido no espírito absoluto” (STEIN, 2011, p. 48).

Ou seja, enquanto que para Husserl a intencionalidade de um eu (ego) transcendental é a propriedade principal da consciência – que conduz o homem à interpretação de si, de sua existência e sua historicidade –, Heidegger entende o oposto: que na verdade a compreensão é a estrutura mais originária do ser e que, portanto, a consciência é o ponto de abertura para a existência em termos fáticos e em sua contingência – e não em sua transcendentalidade (NUNES, 2002; STEIN, 2011).

Assim, Heidegger introduz a sua fenomenologia como a análise hermenêutica existencial, transformando-a em estratégia de contestação ao pensamento moderno cartesiano (STEIN, 2011) e, com isso, Heidegger coloca em primeiro plano uma ontologia do ser-no-mundo em si mesmo e por si mesmo, considerando em primeiro lugar a sua presença como o ente que possui o privilégio da compreensão e a partir da qual se constrói o discurso enquanto propriedade singular. Gadamer (2015) aponta em *Verdade e Método* que, embora a obra heideggeriana possa à primeira vista parecer similar à de Husserl, deve-se ter em mente que o projeto de Heidegger de uma ontologia fundamental recolocava a questão de uma forma inteiramente distinta: a de que o sentido do ser não podia ser desvinculado da sua temporalidade. Ainda para Gadamer:

Com isso se desfaz todo o subjetivismo da filosofia moderna e até mesmo [...] todo o horizonte das questões da metafísica que compreende o ser como presente (*Anwesende*). O fato de a presença estar às voltas com seu ser e de distinguir-se de todo outro ente por sua compreensão do seu ser não representa, como parece ser o caso em *Ser e Tempo*, o fundamento último de que deve partir um questionamento transcendental. O que está em questão é um fundamento completamente diferente, o único a possibilitar toda compreensão do ser; é o próprio fato de que exista um “pré” (“*da*”), uma clareira no ser, isto é, a diferença entre ente e ser (GADAMER, 2015, p. 345, grifos do autor).

Isso representa, de acordo com Nunes (2002, pos. 83 de 747) que Heidegger defendia que “[...] o *Dasein* é o ente que compreende o ser, o que significa compreendê-lo em sua existência e entender a existência como possibilidade sua, de ser ou de não ser si mesmo, com a qual está concernido”. Para Heidegger, as ontologias tradicionais passavam ao largo de abordar propriamente a questão do ser; por isso, afirma Stein que

o filósofo convenceu-se de que, até o seu tempo, toda a história da ontologia não passara de uma teologia e que, com os neokantianos, caíra numa teoria do conhecimento. [...] Heidegger propôs uma ontologia fundamental que, através de uma analítica existencial, preparasse um modo de colocar a questão do ser (STEIN, 1999, p. 17-18).

Heidegger pensava, portanto, que era impossível à tarefa por ele pretendida que se utilizasse como parâmetro a abordagem dada tradicionalmente pela filosofia até então à análise do sentido do ser; já que para ele, até então, não se tinha chegado, de fato, à questão. Isso significa que o pensador considerava que o ocorria era o sentido inverso: estava em curso um encobrimento do ser por meio de um movimento em direção ao ente, ou seja, aquilo que meramente existe. Tal questão se justifica porque Heidegger detecta ainda nos desdobramentos filosóficos uma ideia de que era possível explicar *o que era o homem*, de forma similar àquela empreendida pela ciência formal: suas estruturas, composição, girando sempre em torno de questões de caráter ôntico e não ontológico. Ainda segundo Stein,

não se compreende a verdadeira dimensão que separa a fenomenologia transcendental de Husserl da fenomenologia hermenêutica de Heidegger, quando não se desvela o modo como este rompeu com toda a tradição ocidental, em pondo o homem, com a sua vida concreta, na prévia compreensão do ser. A fenomenologia hermenêutica se separa da fenomenologia transcendental no ponto de intersecção em que a vida assume o espírito e o espírito assume a vida (STEIN, 2011, p. 50)

O projeto heideggeriano exigia assim que fosse introduzida uma nova compreensão sobre a matéria; Heidegger aborda a questão sob a ótica deste ser do ente como sendo sempre um *Dasein* – um ser-no-mundo, uma *pre-sença*, que implica ao mesmo tempo um ser que se compreende e se desdobra para fora de si em direção aos outros *Dasein* e ao mundo em sua totalidade. Também chamado de ser-aí em algumas traduções em português, a inserção desta estrutura existencial representa uma virada na forma como se passa a compreender a existência do homem: *Dasein é possibilidade*, é uma *modulação existencial* que o ser do ente que chamamos homem possui para se desenvolver no acontecer de uma *temporalidade*. Em nota introdutória sobre a dificuldade de se traduzir um termo que carrega tamanha importância no pensamento heideggeriano, consta uma passagem feita por Schuback (2015, p. 19) em *Ser e Tempo*:

Dasein é um verbo substantivado, o verbo que conjuga “o si mesmo” como “outro”, que conjuga “o em-si” como “sem em-si e para além de si”. *Dasein* é transcendência, o que se mostra no modo de uma tradução existencial, de ser em si um outro, sempre de novo, a cada vez.

Dito de outro modo, a questão que norteia grande parte da obra de Heidegger é a preocupação em relação à existência de um ser que difere dos demais por ter como estrutura a pergunta e a compreensão do sentido de sua existência, ao mesmo tempo em que também se questiona sobre a existência do outro e das coisas. Salienta King (2001) que a questão do *sentido* (*Sinn*) do ser é para Heidegger o ponto central, especialmente em *Ser e Tempo* – a sua obra mais conhecida e fundamental à compreensão do pensamento do filósofo. Para King (2001, p. 6, tradução nossa), o que Heidegger pretende quando lança mão do termo *sentido* é alcançar “aquilo a partir do qual algo é compreensível como o que é”¹⁹.

Já o modo a partir do qual Heidegger busca conduzir suas investigações, como dito, é por meio da analítica existencial fenomenológica. Isso significa que o filósofo compreende que o existir do *Dasein* implica já desde sempre em compreender – e tal compreensão indica em Heidegger ultrapassar a ontologia da coisa, e colocar em primeiro plano a faticidade da vida de um ser-aí que sempre existe, com sua faticidade e caráter histórico, para fora de si (*ek-sistência*). Desta feita, “o homem já sempre se ultrapassa e transcende, e essa ultrapassagem e transcendência já é a própria compreensão, compreensão do ser e, assim, de si” (STEIN, 2011, p. 49).

Com isso em vista, iremos a seguir sintetizar a empresa heideggeriana em seus conceitos e vias fundamentais, ao mesmo tempo em que retomamos algumas das premissas de seu mestre, Husserl, e os principais pontos de concordância e divergência entre estes. Assim, acreditamos ser possível localizar a singularidade do pensamento de Heidegger não apenas em relação a seu mentor, mas também como ele rompe, em face de sua radicalidade, com a tradição filosófica anterior a ele.

Portanto, Heidegger toma para si uma empreitada bastante ambiciosa: a revisão²⁰ (que ele chama de *destruição*, ou *Destruktion* em alemão) da ontologia tradicional até então realizada, visando uma retomada da recuperação de seu caráter originário – retornando, para isso, ao pensamento grego e às origens da filosofia ocidental. Isso porque ele considerava, entre outros motivos, que as ideias da filosofia clássica grega foram (especialmente na Idade Média), em grande parte, desviadas de seu sentido original – e, portanto, distorcidas – ao se transformarem em uma *ontoteologia* – ou seja, permeadas

¹⁹ “Is that from which something is understandable as the thing it is”.

²⁰ Harman (2007, p. 59) sugere que o termo “desconstrução” seria mais apropriado para descrever o projeto heideggeriano; entretanto, ao mesmo tempo alerta para que não se confunda com a escola francesa desconstrucionista, como a de Jacques Derrida, por exemplo.

por doutrinas de caráter religioso que buscavam compreender o sentido do ser a partir da existência de um ser divino e inacessível ao homem. No §6 de *Ser e Tempo*, Heidegger é categórico a esse respeito, quando afirma que “na Idade Média, a ontologia grega, desenraizada, tornou-se corpo fixo de doutrinas” (2015, p. 60).

A reivindicação heideggeriana é a de que, por situarem a questão ontológica em uma região marcada por elementos escolásticos, não apenas pouco avanço se fez na direção de uma compreensão verdadeiramente originária sobre a matéria, como também procedeu-se em um esquecimento cada vez maior das suas raízes – o que agravava ainda mais a urgência em sua recuperação. Segundo ele, “[...] a questão sobre o sentido do ser não somente ainda não foi resolvida ou mesmo colocada de modo suficiente, como também caiu no esquecimento, apesar de todo o interesse pela ‘metafísica’” (HEIDEGGER, 2015, p. 60).

É ainda mais grave para Heidegger a influência do pensamento cartesiano como forma de fornecer à filosofia um fundamento realmente novo e originário, por meio tanto da vinculação da *res cogitans* a um poder divino que autoriza o homem tal propriedade, quanto do descolamento da existência física do sujeito no mundo de sua cognição ou consciência. Se esta preocupação já era demonstrada por Husserl, ela é ainda mais perigosa em Heidegger, pois a mesma não apenas começa a permear não apenas a filosofia, mas também as ciências de forma geral – premissa que, para ele, “[...] revela-se como o enraizamento de um preconceito fatal” (HEIDEGGER, 2015, p. 63).

Isso porque, para o filósofo, existe uma questão fundamental a respeito do próprio termo *ser*, da qual geralmente passa-se ao largo: a não-problematização do que se compreende por *ser* causa, ao mesmo tempo, a universalização do conceito e o seu esvaziamento, tornando-o trivial, mediano. Como se o conceito já evocasse *per se* o seu significado, dizemos simplesmente que algo ou alguém “é” de forma a tomar essa afirmação como autoevidente, objetiva e até mesmo tautológica; entretanto, Heidegger discorda desta posição, e defende que tomar o ser como algo dado é justamente o que leva à sua obstrução e obscurecimento – ou seja, à não reflexão sobre o mesmo (HEIDEGGER, 2015, p. 38).

Ao abordar a questão do sentido do ser, Heidegger recoloca a pergunta sobre a existência a partir de uma perspectiva mais ampla, sendo possível sintetizá-la da seguinte forma: *por que existe algo, e por que esse algo existe dessa forma e não de outra; ou, stricto sensu, por que existe algo quando poderia não existir nada?* Claros põe a questão da seguinte forma:

por que há seres humanos, Natureza, edifícios, ao invés de nada? O que significa esse “há” que aparentemente todo mundo entende? Tudo que existe é. A cidade é, a árvore é, é o computador, o lápis e a menina que espera pelo ônibus, porém, o que é ser? (CLAROS, 2002, p. 129-130, tradução nossa, grifos do autor)²¹.

Deste modo, a sua ideia de *destruição* da ontologia – que Gadamer adequadamente chama de *guinada* (GADAMER, 2015, p. 346) – não deve ser compreendida como a empreitada de arrasar a tradição filosófica desenvolvida anteriormente a ele, mas sim de sua retomada, de revisão e de proposta de um novo começo; fazendo-se necessário para isso uma virada nas concepções ontológicas e metafísicas até então desenvolvidas – e, principalmente, a superação do esquema sujeito-objeto cartesiano. Pode-se dizer que o filósofo objetivava, de fato, a fundação de um novo *paradigma* (KUHN, 2013) na colocação da pergunta sobre o *sentido* do ser; ou seja, um novo modo de se aproximar de uma questão que se coloca desde o início da filosofia na Grécia antiga (STEIN, 2008). Deste modo,

[...] Heidegger produziu uma mudança fundamental na Filosofia, deslocando o lugar da fundamentação no sujeito na consciência, para um outro campo, para a ideia de mundo, para a ideia de ser-no-mundo. [...] A questão heideggeriana representa, como passagem das teorias da consciência, da representação, das teorias do sujeito para as teorias do mundo prático, para as teorias do modo de ser-no-mundo, esta passagem que podemos destacar como um produto de uma discussão teórica que o filósofo realizou consigo mesmo, com as diversas filosofias de seu tempo, com autores escolhidos e, sobretudo, com a própria história da Filosofia como um todo que ele chama de metafísica. Dissemos que não podemos esquecer a proposta heideggeriana desta mudança de paradigma. Tanto em *Ser e Tempo* quanto na desconstrução da metafísica, Heidegger propõe a superação do esquema sujeito-objeto (STEIN, 2008, p. 57-58).

Como, então, o filósofo intentava proceder tal empreendimento, tão audacioso e revolucionário para a Filosofia que viria a se desenvolver dali em diante? Tal aspecto se mostra importante nesta Tese porque, conforme veremos, é a partir das experiências que o *Dasein* desenvolve em seu cotidiano que ele pode dar sentido à sua existência e a dos outros e das coisas - em nosso caso, a partir da experiência e familiaridade humana com o lúdico e com o jogo. É sobre os encaminhamentos dados por Heidegger ao problema

²¹ “¿Por qué hay seres humanos, Naturaleza, edificios, antes que nada? ¿Qué significa ese “hay” que aparentemente todo el mundo entiende? Todo lo que hay *es*. La ciudad es, el árbol es; es el ordenador, el lápiz y la niña que espera el autobús, pero ¿qué es ser?”.

do sentido do ser e a sua reivindicação de uma retomada deste que nos debruçaremos a seguir.

2.3 A fenomenologia hermenêutico-existencialista heideggeriana

Heidegger procede sua investida pela fenomenologia, embora por uma via distinta da de Husserl, concebendo-a como método para a sua tarefa. Salieta Heidegger assim que a fenomenologia “não caracteriza a quiddidade real dos objetos da investigação filosófica, o quê dos objetos, mas o seu modo, o *como* dos objetos” (HEIDEGGER, 2015, p. 66, grifo do autor). Para isso, ele vai buscar na raiz grega do termo a junção de *fenômeno* e *logos* para caracterizar a fenomenologia como uma ciência dos fenômenos; ou seja, uma investigação cujo interesse está orientado não no objeto em si, mas sim no *modo* como ele se apresenta. Ademais, para Heidegger, “ciência ‘dos’ fenômenos significa: apreender os objetos *de tal maneira* que se deve tratar de tudo que está em discussão, numa demonstração e procedimentos diretos” (HEIDEGGER, 2015, p. 4, grifos do autor).

Isso significa de saída que, ao contrário da pretensão científica formal que pressupõe o acesso aos objetos do mundo de forma direta, por meio de um intelecto humano descolado da materialidade física das coisas – e, portanto, transcendental –, Heidegger coloca que a análise fenomenológica deve sempre considerar o *modo* a partir do qual o sujeito, compreendido como homem (ou *Dasein*), entra em relação com uma dada coisa. Isso porque a própria concepção que ele apresenta de fenômeno está direcionada neste sentido: não é possível ter acesso imediato à coisa em si, mas apenas à sua manifestação – ou seja, o modo de ser por meio da qual a coisa em questão se apresenta. Dito de outro modo, “[...] o modo de encontro com o ser e suas estruturas nos fenômenos [...]” – portanto, seu *modo de aparecimento*, por meio do qual dá-se o seu desvelamento ou seu encobrimento (HEIDEGGER, 2015, p. 76, grifos nossos).

Vale ressaltar ainda que, embora Heidegger tenha dedicado *Ser e Tempo* ao seu mestre Husserl, este último recebeu a obra de seu pupilo com sérias restrições e desconfianças, entendendo o esforço heideggeriano como uma descontinuidade em relação às premissas básicas fundadas inicialmente por ele. Isso porque, como dissemos, a fenomenologia de Heidegger rompia com a de Husserl ao não conceber uma consciência transcendental enquanto *intencionalidade*, mas sim se apoiar na existência concreta do

ser do ente que, por si só, já era marcada por um horizonte compreensivo possível – a própria vida.

É por meio desta que se revelam o mundo e as experiências do próprio ser; não caracterizando, portanto, o ser em si, mas sim o modo a partir do qual o acesso ao mesmo se dá, o seu caminho (STEIN, 2011, p. 55). Além disso o ser, para Heidegger é, por essência, indefinível: qualquer tentativa de tematização acerca do mesmo tende a cair sempre em esquemas causais e redutores, em cadeias utilitárias e explicações que reduzem a sua experiência a um conjunto de mecanismos ou definições que acabam por entificá-lo; tornando-se, pois, uma análise *ôntica* – e era justamente esta a grande objeção do filósofo tanto à metafísica tradicional quanto à ciência moderna, pois se buscava compreender o ser de maneira objetiva, distanciando-o cada vez mais de seu caráter *ontológico*, ou seja, do estudo do ser propriamente dito.

Alguns pontos a respeito da postura de Heidegger em relação à filosofia enquanto atividade humana devem também ser expostos para melhor entendimento de como ele encarava a importância de sua própria tarefa. Heidegger não considerava a filosofia como um conjunto de conceitos a partir dos quais a reflexão deveria se guiar; ao invés de pensa-la de forma acabada, ele era enfático em sua visão da mesma como um organismo vivo e, enquanto tal, sujeito a desenvolvimentos, alterações e evoluções que são essenciais à própria atividade meditativa. Harman pontua que

Em primeiro lugar, nós deveríamos tomar seriamente a visão de Heidegger de que todo grande pensador tem apenas *um* grande pensamento, ao invés de várias ideias separadas que podem ser classificadas em tópicos principais. Mas, ainda mais importante, é o fato que a filosofia não pode ser reduzida ao seu *conteúdo*. A filosofia não é um conjunto de opiniões [bem] definidas sobre assuntos específicos [...] (HARMAN, 2007, p. 15, grifos do autor, tradução nossa)²².

Portanto, a diferença principal que Heidegger aponta entre as ciências e a filosofia é a necessidade da segunda de estar constantemente sendo renovada e de passar por crises internas que levam à sua reestruturação, enquanto que nas ciências específicas esse processo, ainda que ocorra, é mais lento – e, via de regra, acontece quando emerge algum paradigma que rompe com um conjunto de crenças e práticas legitimadas entre os seus membros (KUHN, 2013). Além disso, no que se refere a tais desdobramentos,

²² “In the first place, we should take seriously Heidegger’s view that every great thinker has only *one* great thought, rather than numerous separate ideas that could be classified under familiar headings. But even more important is the fact that a philosophy cannot be reduced to its *content*. A philosophy is not a set of definite opinions about specific subjects [...]”.

Heidegger sugere que nas ciências esse processo não chega geralmente a questionar a legitimidade de suas próprias práticas e objetos – situando-se em um âmbito mais superficial –, enquanto que na filosofia estas ocorrências fazem com que se interroge a constituição mais íntima sobre a natureza de seus objetos. Ainda para Harman,

todas as ciências específicas começam pelo pressuposto da natureza de seus próprios objetos: apenas em [certos] momentos de especial turbulência a química se pergunta o que é químico, ou a geometria questiona sobre o que é uma forma. É apenas a filosofia que constantemente enfrenta crises por meio da redefinição contínua de seus objetos (HARMAN, 2007, p. 24-25, tradução nossa)²³.

Além disso, conforme vimos anteriormente, Heidegger concordava com seu mestre Husserl no tocante à crítica epistemológica ao proceder das ciências exatas e naturais, bem como a influência que a visão de mundo empreendida por estas acabava se estendendo para além de suas próprias atividades. Assim, o filósofo defendia que, mais do que confrontar o modo como a racionalidade científica moderna operava, ele desejava também que a filosofia poderia fornecer uma nova base reflexiva sobre o que significa ser humano que, em última instância, poderia também apontar novos rumos para a sociedade europeia. Já que vimos em Husserl que todas as ciências e seus campos de saberes, objetos e procedimentos específicos tiveram uma mesma gênese, da qual se apartaram em seu próprio desenvolvimento: a filosofia; e Heidegger parecia concordar com tal pressuposto. Assim, Heidegger acreditava que

O conhecimento fundamental que nós buscamos não pode surgir de nenhuma ciência em *particular*: por exemplo, nós não podemos reformar toda uma sociedade baseados em descobertas da psicologia. Afinal, a psicologia é um campo limitado que não pode dar conta igualmente de ideias vindas da física, história, engenharias, ou da estética. Apenas a filosofia não possui nenhum limite em relação aos objetos que ela pode discutir, e isso significa que apenas a filosofia pode prover uma nova base radical para a sociedade (HARMAN, 2007, p. 21, grifo do autor, tradução nossa)²⁴.

Ou seja, aqui já é perceptível que, enquanto as ciências formais se preocupam com objetos bem definidos, a filosofia – e, em particular, a fenomenologia – deve buscar

²³ “All specific sciences begin by presupposing the nature of their object: only in moments of especial turmoil does chemistry ask what a chemical is or geometry ask what a shape is. It is philosophy alone that constantly faces crisis by redefining its subject matter again and again”.

²⁴ “The fundamental knowledge that we seek cannot come from any *particular* science: for example, we cannot reform the whole of society based on discoveries in psychology. After all, psychology is a limited field that cannot take account of equally useful insights drawn from physics, history, engineering, or aesthetics. Only philosophy has no limits to the objects it can discuss, and this means that only philosophy can provide a radical new basis for society”.

constantemente a destruição de seus próprios paradigmas; inclusive Heidegger defende que a fenomenologia é caracterizada por ser um *projeto*, uma possibilidade. Critchley e Schürmann pontuam que a fenomenologia é “[...] na verdade, uma permanente renovação de sua própria possibilidade como possibilidade” (CRITCHLEY; SCHÜRMAN, 2016, p. 77). Sendo desta maneira sempre e em contínuo desenvolvimento, ela é definida principalmente por estar sempre incompleta, direcionada para o futuro, enquanto um devir. Ainda sobre a mudança que esta postura provoca,

A fenomenologia não é, portanto, uma área da filosofia, um galho da árvore da metafísica, mas a própria possibilidade da filosofia, da filosofia como possibilidade da possibilidade. Definida nesses termos, a fenomenologia tem a ambição de nos libertar dos laços com a tradição – especialmente com a tradição cartesiana, que concede primado ao sujeito e privilegia a ontologia do *Vorhandenheit* – e permitir o que Heidegger chama de uma retomada (*Wiederholung*) do começo radical da filosofia [...] (CRITCHLEY; SCHÜRMAN, 2016, p. 79, grifos dos autores).

Tais questões são explicitadas e correspondem a grande parte da preparação introdutória exposta em *Ser e Tempo* (*Sein und Zeit*), obra mais conhecida e influente de Heidegger, publicada em 1927, para que o filósofo assumisse a cátedra de seu mestre Husserl na Universidade de Friburgo, na Alemanha. A seguir abordaremos alguns pontos fundamentais desta obra, bem como trataremos de forma mais densa uma estrutura existencial da qual Heidegger trata de forma transversal no conjunto de sua obra: a noção de humor, ou tonalidade afetiva (*Stimmung*). Reforçamos aqui este percurso que a complexidade da obra heideggeriana exige, não permitindo que isolemos a ideia de *Stimmung* de seu todo – haja vista que ela se encontra interligada não apenas com os encaminhamentos dados pelo autor em *Ser e Tempo*, mas em momentos posteriores, conforme analisaremos.

2.4 A factualidade da existência humana e o modo de acesso ao mundo como *Dasein* em *Ser e Tempo*

Abordar *Ser e Tempo* em toda a sua grandeza e complexidade intelectual é, ao mesmo tempo, um desafio e um exercício de imersão no pensamento de um autor que desafia a lógica tradicional sobre a qual a filosofia se construiu, tanto por meio do caráter disruptivo de suas ideias, bem como pela necessidade de familiarização com expressões até então inéditas – muitas delas difíceis de serem traduzidas para qualquer outro idioma além do alemão sem o risco de distorções semânticas.

Portanto, deve-se considerar a aproximação do pensamento heideggeriano como um investimento intelectual, além de um verdadeiro desafio: Inwood (1997, p. 9) explicitamente coloca *Ser e Tempo* no rol de um dos livros mais complexos e enigmáticos já escritos, além de ser uma obra-prima da filosofia do século XX; tanto por sua densidade quanto pela necessidade de familiarização com a linguagem empregada pelo filósofo. Já Harman (2007) situa *Ser e Tempo* como a principal contribuição filosófica do século XX, tanto por seu caráter revolucionário quanto pela postura nem um pouco modesta de Heidegger, que assumiu para si uma tarefa altamente audaciosa de recolocar a questão do ser a partir de um novo ponto de vista – sem contar a óbvia repercussão que tal iniciativa teve em sua época, bem como sua ampla influência paradigmática que se estende até os dias atuais (STEIN, 2008; 2011; 2014).

Heidegger inicia seu tratado apontando que, para a sua investida na analítica existencial do sentido do ser, é necessário reconhecer que, como dito, a metafísica e ontologias tradicionais falharam nesta tarefa exatamente por terem sido desviadas de seu sentido originário, bem como por terem sido permeadas por referências que insistiam em polarizar a experiência e a vida humana no esquema cartesiano de sujeito-objeto de um ser descorporificado, pura consciência e razão, no qual o *res cogitans* é colocado em uma postura de primazia em relação ao mundo das coisas, *res extensa*.

Assim, Heidegger afirma que é impossível, por meio destes moldes, a realização de uma verdadeira ontologia fundada na faticidade da *presença* deste mesmo ente humano em meio às coisas do mundo, em si mesmo, e aos outros em sua existência. Sendo assim, Costa (2015) defende que o projeto de Heidegger se apresenta como o “[...] desenvolvimento de uma ontologia fundamental, isto é, um pensamento que se articula com a gênese do acontecimento do mundo, de modo que, a partir de tal gênese, seja possível a redescoberta do homem a respeito de sua própria humanidade” (COSTA, 2015, p. 30).

Em linhas gerais, a reinvidicação heideggeriana em *Ser e Tempo*, além da crítica explícita à tradição filosófica, se fundamenta no que ele chama de *Dasein*, que é a possibilidade ou o modo de ser de um ente (o ser humano) que carrega consigo o privilégio de refletir a respeito de si mesmo, simultaneamente e desde sempre já se compreendendo e se reconhecendo como lançado em meio ao mundo. Esse ser-no-mundo, argumenta Heidegger, é o elemento central de uma divisão tríplice em relação aos modos pelos quais lidamos com a realidade cotidiana: a dimensão das coisas disponíveis ou mundanizadas, as coisas puramente existentes e, por fim, a nossa

existência – em uma dada conjuntura que fornece (ao mesmo tempo em que restringe) as nossas possibilidades, tanto de ser-no-mundo, quanto de se relacionar com as duas primeiras categorias. Ainda sobre esta virada do pensamento heideggeriano em face das influências na filosofia do esquema cartesiano, Gumbrecht afirma:

Heidegger substituiu o paradigma sujeito/objeto pelo novo conceito de “ser-no-mundo”, que, por assim dizer, deveria devolver a autorreferência humana ao contato com as coisas do mundo (nesse sentido, “ser-no-mundo” era uma reformulação, mais do que uma substituição mais radical do paradigma sujeito/objeto). Contra o paradigma cartesiano, Heidegger reafirmava a substancialidade corpórea e as dimensões espaciais da existência humana; ele começou a desenvolver a ideia de um “desvelamento do Ser” (nesse contexto, a palavra Ser refere-se sempre a alguma coisa substancial) para substituir o conceito metafísico de “verdade”, que aponta para um sentido ou uma ideia (GUMBRECHT, 2010, p. 70).

É apenas por meio dessa radicalização feita por Heidegger que se torna possível vislumbrar a reivindicação de um horizonte hermenêutico existencial do *Dasein* na forma como o conhecemos, ou seja, o ser humano – que, vale lembrar, é uma *possibilidade* de ser, e não a sua única alternativa. Stein (2008, p. 68) confirma tal assertiva, pois, segundo ele, “o ser humano é um ser possível (poder-ser), ele não é um ser efetivo, ele é um poder-ser”. Dessa forma, quando Heidegger introduz esse terceiro elemento, o *Dasein* enquanto um ser-no-mundo, ele desloca também o próprio questionamento sobre o modo de acesso aos demais entes que se apresentam no mundo, que também se constituem como *possibilidade*. Werle (2003) afirma que

por meio do termo *Dasein*, que define o ponto de partida da analítica existencial, Heidegger pretende ultrapassar a separação entre sujeito e objeto, que ele considera uma herança prejudicial da filosofia moderna na compreensão do que seja o homem. *Dasein* é o homem na medida em que existe na existência cotidiana, do dia-a-dia, junto com os outros homens e em seus afazeres e preocupações (WERLE, 2003, p. 99).

A faticidade do *Dasein* significa, para Heidegger, que a filosofia não deve abordar o problema do ser a partir de um lugar ideal, descolado da presença daquele que faz tal interrogação em meio àquilo que ele mesmo pergunta. Isso porque a própria constituição do que é questionado está relacionado, inicialmente, a um conjunto de possibilidades a partir das quais essa pergunta surge; ou seja, Heidegger entende que a vida humana está além de seus aspectos observáveis e cientificamente reduzidos e, portanto, não pode ser investigada por meio de esquemas teóricos formais. Estamos

sempre imersos em contingências sociais, culturais e históricas e envolvidos ativamente com aquilo que transformamos em objeto de investigação, inclusive nós mesmos (HARMAN, 2007).

Isso porque, para Heidegger, a existência do mundo é concomitante à própria existência do *Dasein*, ou seja, se situa também em uma dimensão compreensiva prévia que torna possível pensar como o ser-no-mundo se apresenta, ou acontece, em meio às coisas. Soares (2010b, p. 8) entende que a analítica proposta por Heidegger parte da consideração preliminar de que somente a partir do homem é possível fundamentar a pergunta pelo sentido do ser, haja vista que “[...] o ente humano uma vez que se relaciona com seu próprio ser, também está constantemente se relacionando com o ser dos demais entes” – de forma, portanto, circular (STEIN, 2008).

Para Harman (2007), isso equivale a dizer que, para Heidegger, o *Dasein* é, de fato, o objeto principal de reflexão por dois motivos: o primeiro, porque compreender que a existência do ser-no-mundo é a única forma de evitar qualquer redução das coisas com as quais lidamos à sua aparência, ao modo como elas se manifestam; e, em segundo, porque toda e qualquer investida filosófica que se faça acontece em uma determinada situação. Assim, “[...] Platão, Descartes ou Hegel não eram almas desencarnadas flutuando por um espaço vazio, mas eram seres humanos reais que só começaram a filosofar em uma determinada configuração histórica” (HARMAN, 2007, p. 25, tradução nossa)²⁵.

Por consequência, Heidegger entende o ser como substancial, portador de uma espacialidade que se articula na ocupação e que o coloca em contato com as coisas do mundo com as quais lida em sua existência. Ao invés de conceber esta presença sob uma perspectiva subjetivista (ou seja, como se tais articulações tivessem origem internamente no *Dasein*), toda a lógica da fenomenologia heideggeriana se fundamenta na ideia de que o homem (como um ser-no-mundo) pertence e coexiste com os outros entes intramundanos. Ou seja, “se o Ser tem caráter de coisa, quer dizer que tem substância e, por isso (ao contrário de algo puramente espiritual), ocupa espaço” (GUMBRECHT, 2010, p. 93). Desta feita, Heidegger não está interessado em compreender o modo de ser do *Dasein* descolado de sua experiência fática, o que coloca a sua fenomenologia como a investigação sobre o sentido do ser

²⁵ “[...] Plato, Descartes, and Hegel were not disembodied souls floating through empty space, but were real human beings who only began to philosophize in a specific historical setting”.

[...] a partir da cotidianidade mediana do ser-aí. Isso quer dizer que no processo de análise existencial sempre será levado em conta a maneira pela qual o ser-aí se revela em seu dia a dia, em suas atividades mais banais, pois são nessas condições que o ser-aí se encontra irrefletidamente lançado em seu modo de ser e por isso mesmo apto a ser interrogado (COSTA, 2015, p. 34).

O *Dasein*, ainda de acordo com Gumbrecht, pode ser compreendido como um conceito operatório que torna possível compreender a existência humana como sempre e definitivamente em contato com as coisas: é o mundo sempre interpretado, é projeto, aquilo que está disponível ao-alcance-da-mão (*Zuhanden*), o mundo da manualidade dos entes com os quais o ser-no-mundo lida no provimento de sua subsistência (GUMBRECHT, 2010, p. 97). O ser-no-mundo é, portanto, aquele que já desde sempre se encontra em uma condição de existência que não foi por ele escolhida: ele sempre se pré-compreende, não é estranho a si mesmo em sua tarefa de estar-aí – sempre lançado e disposto neste lançamento.

A isso Heidegger entende como sendo uma tendência do *Dasein* à decaída em sua existência, ou seja, a simplesmente viver de acordo com um universo referencial constituído previamente e que já está aí disponível (tanto cultural quanto historicamente): o modo de lida com as coisas, utensílios, artefatos e com os outros entes. Isso porque o modo a partir do qual o *Dasein* se articula em sua presença e atividade no mundo é sempre em relação aos outros, é um ser-com, é copertencimento. Para o filósofo, não nascemos como folhas em branco em um mundo sem nenhuma referência anterior: ao nascer, toda e qualquer pessoa já se encontra, sem a sua requisição, em uma conjuntura da qual não pode escapar, mas que pode modificar. Isso quer dizer que

Ser-com é sempre uma determinação da própria presença; ser copresente caracteriza a presença de outros na medida em que, pelo mundo da presença, libera-se a possibilidade para um ser-com. A própria presença só é possuindo a estrutura essencial do ser-com, enquanto copresença que vem ao encontro de outros (HEIDEGGER, 2015, p. 177).

É este o incômodo inicial de Heidegger em seu projeto de destruição das ontologias de tradição com o seu empreendimento: se um paradigma delimita não apenas as perguntas a serem feitas, mas também as respostas possíveis, a ontologia hermenêutica heideggeriana precisa se afirmar como, efetivamente, um rompimento – já que “[...] todo questionamento é antecipadamente guiado pelo que é buscado, e – ainda mais importante – que devemos nos voltar para nós mesmos, a fim de aprendermos mais sobre a questão de ser” (CRITCHLEY; SCHÜRMAN, 2016, p. 118).

Cerbone (2012) também defende que, embora a questão primordial de Heidegger em relação ao sentido do ser fosse uma tarefa que impusesse ao filósofo um enorme desafio, o seu conceito de *Dasein* serviu como via de acesso ao modo de ser deste mesmo ente que chamamos homem, uma vez que ele, “[...] diferente de outros tipos de entidades, sempre tem uma compreensão do ser: entes humanos são manifestas em seu modo de ser” (CERBONE, 2012, pos. 1070 de 4612).

Ao mesmo tempo, Heidegger entende que não é possível elaborar a questão sobre o sentido do ser senão a partir de nós mesmos, uma vez que estamos sempre às voltas com essa interrogação em primeira mão; ou seja, “[...] não podemos questionar [o] ser como se ele estivesse ‘por aí’, como se fosse algo outro com o qual não estivéssemos ‘envolvidos’, como se fosse um ‘ente’” (CRITCHLEY; SCHÜRMAN, 2016, p. 121) exterior à nossa experiência enquanto tal. Ou seja, Heidegger compreende que é preciso compreender que tal dificuldade se dá porque, principalmente, *ser* significa sempre viver esse mesmo ser: *somos ao mesmo tempo, e só podemos ser, à medida em que experimentamos o fardo e o privilégio de ser.*

Com isso, deixam-se entrever três questões fundamentais. A *primeira* é a divisão tríplice entre a) o ente puramente existente (ou seja, aquilo que é); b) o ser e, simultaneamente; c) o ser-aí ou ser-no-mundo (*Dasein*). Isso já caracteriza a singularidade do pensamento heideggeriano frente à filosofia até então, haja vista que ele situa um terceiro elemento até então inédito – e que, vale lembrar, vai influenciar e funcionar como matriz analítica para diversos autores posteriores, dentre os quais Gadamer e Merleau-Ponty.

A *segunda* é que, por tematizar o homem como possibilidade, Heidegger concebe a hipótese de que seu acontecimento seja entendido como uma *passagem*, como um enquanto (*als*), um paradigma (ou, em suas palavras, um evento-apropriador, ou *Ereignis*). A *terceira* é, portanto, que neste *enquanto* o *Dasein* se relaciona diretamente com os modos possíveis de ser-no-mundo em uma determinada temporalidade; ou seja, *Ser e Tempo* são estruturas intrinsecamente ligadas – e esta noção direciona grande parte de suas obras, inclusive a que está em pauta.

Desta maneira, Heidegger entende o *Dasein* como *presença*²⁶: não em sentido oposto ao de ausência, mas querendo dizer, ao invés, que a existência do ser-aí se dá em

²⁶ Em algumas traduções da obra de Heidegger para o português, o termo *Dasein* é literalmente traduzido como *presença*, como é o caso da 10ª edição de *Ser e Tempo* utilizada neste trabalho. Critchley e Schürmann (2016) também concebem *Dasein* como sinônimo de *presença*. Já outros intérpretes da filosofia heideggeriana, como Ernildo Stein (1999; 2004; 2008; 2011; 2014), preferem *ser-aí* ou *ser-no-mundo* para dar conta da mesma noção.

si mesma como um tipo de *vigência* – ou seja, a complexa experiência que o homem tem de si mesmo, dos outros e do mundo a partir da constatação de seu limite temporal, de sua finitude. É neste sentido que o *Dasein* é, para Heidegger, temporalidade: porque ele está sempre adiante de si, vivendo para o futuro enquanto possibilidade, e a sua existência se desenrola nesta vigência. O ser-aí evidencia, portanto, a ideia de que o ser e os seus modos estão aí, sempre à sua frente; ou, como afirma Schuback na introdução da 10ª edição de *Ser e Tempo* (2015, p. 30), que este

[...] é o modo mesmo de ser de *Dasein*, de presença enquanto ser para além de si mesmo numa antecipação, transcendência, tra-dução, em suma, o que só possui a si mesmo perdendo a si mesmo. O modo de ser do *Dasein* é o modo de ser de um paradoxo radical, ser em-si mesmo um outro, ser em-si mesmo não ser um si-mesmo.

Ou seja, ao existir enquanto *possibilidade* e em um *enquanto*, o *Dasein* se preocupa – ou, conforme veremos adiante, se *pré-ocupa* – tanto consigo mesmo quanto com os outros *Dasein* e com as coisas do mundo com as quais lida cotidianamente. Essa preocupação se dá, portanto, de forma ativa junto às coisas coexistentes – e isso ainda em nível ôntico, ou seja, em nosso modo pré-reflexivo (ou teórico) de existir. Por isso a análise existencial de Heidegger se apresenta como densa e complexa: a questão é colocada ainda em nível pré-ontológico para, só depois, emergir de forma ‘onto-lógica’ propriamente dita – ou seja, a partir de um conjunto de possibilidades e conceitos fundamentais que possam fornecer a compreensão do modo de ser do ente homem. Neste modo,

[...] a presença possui um primado múltiplo frente a todos os outros entes. O primeiro é um primado *ôntico*: a presença é um ente que determinado em seu ser pela existência. O segundo é um primado *ontológico*: com base em sua determinação de existência, a presença é em si mesma “ontológica”. Pertence à presença, de maneira igualmente originária, e enquanto constitutiva da compreensão da existência, uma compreensão do ser de todos os entes que não possuem o modo de ser da presença. A presença tem, por conseguinte, um terceiro primado, que é a condição ôntico-ontológica da possibilidade de todas as ontologias (HEIDEGGER, 2015, p. 49, grifos do autor).

Heidegger, ao conceber o *Dasein* essencialmente como *presença*, também vincula sua existência como simultânea à de outros entes: ela é o comprometimento e a pré-ocupação com as coisas do mundo com as quais lida cotidianamente enquanto facticidade. O que varia, entretanto, são os *modos* por meio dos quais lidamos com as

mesmas; as condições que delimitam, permitem ou constroem tais envolvimentos, ou como afirma o filósofo, os *princípios epocais*. Stein afirma, ao falar sobre esses princípios, que “[...] cada época da história da metafísica é caracterizada por um princípio objetificado que marca todos os fenômenos da época” (STEIN, 2008, p. 78).

A isso equivale dizer que existimos em meio, e sob o regime, desses *princípios epocais*: sejam eles marcados por uma visão do homem enquanto parte de uma unidade cosmológica criada pelo divino, sejam eles guiados pela vontade humana e o pensamento objetificador do mundo em sua totalidade, eles correspondem às formas pelas quais concebemos a realidade em nossa relação prática com aquilo que nos cerca. Stein ainda fornece uma importante síntese de como se articulam esses elementos na filosofia heideggeriana:

[...] procuramos estabelecer, em lugar de destaque, a ideia de compreensão do ser como elemento determinante do modo de ser-no-mundo do ser humano. Dessa primeira ideia decorrem então os dois teoremas da finitude: o círculo hermenêutico e a diferença ontológica. [...] A diferença ontológica constitui o como (wie) tudo é acessível, vem ao encontro, mas ela mesma é inacessível ao pensamento objetificador. Todo o dar-se nesse como (wie), porém, é articulado no enquanto (als), no algo enquanto algo da estrutura da compreensão que é o modo de ser do *Dasein*, a dimensão hermenêutica do círculo do hermenêutico (STEIN, 2008, p. 113, grifos do autor).

Como sabemos, Heidegger entende o *Dasein* como presença fática no mundo, ou seja, nascemos e estamos aqui sem que a nós tivesse sido dada qualquer outra escolha a não ser esta. Estamos, pois, condenados à existência, lançados em meio às coisas; o que nos distingue dos outros entes que também se encontram junto conosco é que possuímos uma compreensão prévia sobre nós mesmos – nós já nascemos em um determinado contexto que já nos diz quem somos (animais racionais, mamíferos, humanos, homens, mulheres, etc.) e que, ao fazer isso, já diz que nós *não somos* outros tipos de entes, como coelhos, cachorros, pássaros, pedras, oceanos e montanhas.

Mais do que isso, essas referências nos apontam também *modos* a partir dos quais podemos nos relacionar com toda a diversidade de outras coisas que existem, inclusive com nosso próprio ser: eu me reconheço enquanto um ser humano e ajo em conformidade a tal registro pois me enquadro em um determinado conjunto de procedimentos e contingências que permitem aos outros saberem que eu sou humano, e não outra coisa qualquer. Ou seja, *estamos* humanos a partir de um conjunto de contingências históricas e culturais que, arraigadas no tempo, permitem e constroem as

minhas próprias possibilidades de ser e de me relacionar com aquilo que percebo em meu mundo circundante (*Umwelt*).

Por isso, ao mesmo tempo em que trata do sentido do ser, Heidegger também elabora a tese de que este é possível de ser compreendido em sua relação com o tempo – o que se torna evidente desde o início de sua obra *Ser e Tempo*. A questão temporal é tão importante para o pensamento heideggeriano que grande parte do tratado em questão é dedicado à elucidação de como a temporalidade se articula com o horizonte de possibilidades da presença desse *Dasein*.

Entretanto, cabe esclarecer que quando Heidegger trata da articulação entre *Ser e Tempo*, este não está abordando este último da forma como estamos acostumados – um tempo que é cronológico, dividido em passado, presente e futuro, que pode ser contado nos ponteiros do relógio, dividido em dias, semanas, meses e anos. A essa temporalidade cotidiana Heidegger chama de *chronos* e, para o filósofo, este é um tempo distorcido e objetivado: da mesma forma como as ciências abordam um fenômeno do mundo e o reduzem a objetos de seu estudo, o tempo precisamente mensurável é igualmente reduzido e constitui uma *possibilidade* de compreensão do fluxo existencial mundano a partir de certos paradigmas dominantes em uma determinada época.

Para dar conta disso, Heidegger elabora uma ideia de temporalidade a partir de um retorno à forma como a língua grega antiga tratava a questão do tempo e identifica que, àquela altura, se possuía duas palavras distintas para tal: *chronos* e *kairos*. Enquanto que o primeiro era utilizado para se referir ao tempo de forma quantitativa, mensurável, sequencial e que podia ser compreendido como a duração das coisas na terra; já o segundo possuía um sentido mais qualitativo, relacionado a uma oportunidade ou evento que ocorreu em um determinado momento – ou seja, a experiência de um momento oportuno (HARMAN, 2007), eterno e não-linear.

E é nesse sentido que Heidegger relaciona a existência do *Dasein*: para ele, a existência não está *presa* ao tempo, mas ela *é*, essencialmente, temporalidade. Isso quer dizer que Heidegger não compreende a facticidade do ser-no-mundo como uma sucessão de *agoras*, de momentos presentes que se acumulam e criam uma narrativa linear entre passado-presente-futuro – mas sim como *projeto*, como um lançar-se adiante de si enquanto a experiência mais própria que este pode ter; é providência, transcender a sua própria finitude temporal-cronológica, deixando para os que virão posteriormente um conjunto de referências que possam basear inicialmente a existência destes.

A temporalidade cronológica, portanto, tem mais a ver com uma racionalização desta grandeza – o tempo –, o qual pode ser mensurado e cientificamente calculado. Por exemplo, a teoria científica mais aceita na atualidade a respeito da criação do universo é o *Big Bang*, evento cósmico que ocorreu há aproximadamente 13,73 bilhões de anos e que deu origem a tudo que conhecemos. O nosso sistema solar no qual o planeta Terra se encontra, estima-se que tenha tido lugar há 5 bilhões de anos, ou seja, 8 bilhões após o *Big Bang* – o que torna nosso sol, e nosso sistema planetário como um todo, como um evento *recente*, tendo em vista a escala temporal astronômica cuja magnitude sequer conseguimos imaginar. Além disso, as estimativas mais recentes são que daqui a iguais 5 bilhões de anos o nosso Sol passará por um processo de arrefecimento e expansão, muito provavelmente destruindo seus planetas telúricos (Mercúrio, Vênus, Terra e Marte) e, após tal colapso, tornar-se uma anã branca, termo que designa uma estrela morta.

Entretanto, o que significa exatamente essa quantificação cronológica que acabamos de apresentar? Essa gigantesca extensão temporal que sequer conseguimos imaginar não se trata de outra coisa senão uma tentativa humana de compreender, embora que de forma enormemente abrangente, o lentíssimo e surpreendente processo evolutivo que levou à nossa recente presença no planeta Terra.

Um exercício nesse sentido pode ser a adoção do pressuposto fenomenológico de suspensão nesta mesma crença sobre o *Big Bang* enquanto o evento que deu origem a tudo como conhecemos. Dizemos crença porque há teorias contrárias, e a menos que saibamos argumentar suficiente a favor desta em detrimento das outras, estaremos operando no nível da crença. Defende Latour (1994) que a própria ideia de modernidade enquanto racionalidade humana e científica também é um conjunto de crenças que se pavimentam em todos os âmbitos da existência a partir de um paradigma. Podemos ir ainda mais além, compreendendo tal investida como a objetivação de uma cosmologia que, em última análise, se fundamenta em um interesse essencialmente ontológico e que só pode ser possível a partir de um conjunto de crenças, procedimentos e recursos tecnocientíficos disponíveis recentemente.

Ao colocarmos em suspenso a crença na explicação atualmente mais aceita sobre a origem do cosmos acabamos por perceber que ela se trata, também, de discursos legitimamente aceitos em um determinado período histórico. Assim como tal compreensão era impensável em outros momentos (como quando o criacionismo era a explicação dominante), não é um exercício de adivinhação imaginar que, possivelmente,

surgirão outros vieses dispostos a dar conta deste problema – os quais podem tanto complementar quanto suplantar o *Big Bang*.

Podemos ainda recuperar o vínculo sempre presente entre a ontologia (aqui entendida como o sentido do ser) e a cosmologia como o complexo contingencial a partir do qual esta própria ontologia adquire suas condições de possibilidade. Santos (1957) nos lembra desse entrelaçamento, afirmando a interdependência entre as mesmas; para ele, o ser não é algo abstrato, desligado do contexto no qual ele se apresenta. Isso significa que ele se articula em seus próprios limites e fronteiras, uma vez que

O fenômeno é ser e a relação não nos afasta do ser, porque também é. Todas as coisas estão relacionadas entre si. Nós nos relacionamos com todo o universo, pois todo o cosmos, nesse momento, me implica, me cerca, desde aquela longínqua galáxia, que se esconde nas trevas distantes, como êste meu corpo, que ora sinto e vivo. Posso exclamar que também *sou* como aquela galáxia, como o nosso corpo, como é também êste nosso acto de exclamação. Nada há fora do ser e nêle nos fundimos (SANTOS, 1957, p. 43, grifos do autor)²⁷.

Assim, a noção de temporalidade na qual Heidegger coloca o ser não é, *strictu sensu*, a cronológica, mas sim a que compreende a existência do *Dasein* como um acontecimento oportuno, uma possibilidade que se desenvolveu em meio a tantas outras; ou seja, a partir da noção de *kairos*. Isso porque se a visão cronológica é um modo de compreensão temporal a partir da objetivação de suas possibilidades; é um tempo vulgar, sobre o qual também, aparentemente, todos podemos fazer inferências e que é de conhecimento comum. Isso pouco auxilia, então, a compreender a existencialidade da existência da presença humana como *Dasein*, diz Heidegger; ora, dizemos que o tempo passa para todos os seres humanos, bem como para tudo que existe – um ciclo variável, maior ou menor, de duração das coisas.

Acontece que, como Heidegger refuta a ideia de que é possível se aproximar do fenômeno da presença do ser-no-mundo da mesma forma como compreendemos os outros entes mundanos, não podemos também nos pronunciar sobre ele sob o mesmo horizonte temático com o qual lidamos com as coisas que simplesmente existem. Por se tratar de um acontecimento, o *Dasein* não é um ente simplesmente dado – que, ao contrário do que consideram algumas ciências mais objetivas, nascem, crescem, se reproduzem, envelhecem e morrem.

²⁷ Optamos por manter a grafia exata utilizada pelo autor, conforme consta na versão consultada neste trabalho.

Para Heidegger, essa compreensão do homem relacionada a seus processos biológicos é reduzi-lo à sua mera substancialidade – estamos sempre adiante de nós mesmos, não nos contentamos em simplesmente existir, mas sim estamos *comprometidos* com nossa autocompreensão e com o arranjo das coisas, tornando-as disponíveis; ou seja, a presença é sempre uma *antecipação* (HEIDEGGER, 2015, p. 384). Estamos, assim, sempre absorvidos pelo mundo, fascinados por ele e pelos seus mistérios; ou seja,

[o] *Dasein* não é uma máquina pensante esterilizada que olha calmamente para o mundo. [O] *Dasein* é em todo caso *meu*; e esse “autopertencimento” é, de fato, a sua principal característica. O que diferencia o *Dasein* de bicicletas, cogumelos, ou mesmo cães é que o próprio ser do *Dasein* é sempre um problema para ele. Eu estou constantemente ocupado com o meu próprio ser, e como as coisas estão ocorrendo para este ser. [O] *Dasein* não é feito de suas qualidades: sua essência não é nada senão sua existência (HARMAN, 2007, p. 60, grifo do autor, tradução nossa)²⁸.

Portanto, esse comprometimento com o mundo é abordado no pensamento heideggeriano como uma estrutura essencial ao ser-no-mundo, à qual ele chama de *cuidado* ou *cura* (*Sorge*)²⁹: existencial ainda em nível ôntico, esse cuidado pode ser entendido como uma característica própria e exclusiva ao *Dasein* – a saber, uma determinação de estar sempre em meio ao mundo de forma ativa, previamente empenhado em sua ocupação, envolvido em uma lida prática e efetiva com e junto às coisas. No §41 de *Ser e Tempo*, Heidegger esclarece que

porque, em sua essência, o ser-no-mundo é cura, pode-se compreender, nas análises precedentes, o ser junto ao manual como *ocupação* e o ser como copresença dos outros nos encontros dentro do mundo como *preocupação* (HEIDEGGER, 2015, p. 260, grifos do autor).

É assim, portanto, que Heidegger estabelece a crítica ao Ego Transcendental de Husserl e ao impasse do mundo vivido (*Lebenswelt*) que, na redução husserliana, é imune à redução fenomenológica. O cuidado ou cura (*Sorge*) é um direcionamento que faz com que estejamos sempre e definitivamente em uma relação circular com as coisas que existem, ao mesmo tempo em que as convertemos em utensílios, damos finalidades e nos

²⁸ “Dasein is not a sterilized thinking machine who gazes calmly at the world. Dasein is in each case *mine*; ‘mineness’ is in fact its key feature. What distinguishes Dasein from bicycles, mushrooms, or even dogs is that Dasein’s own being is always an issue for it. I am constantly occupied with my own being, and with how things are going for that being. Dasein is not made up of a list of qualities: its essence is nothing but existence”.

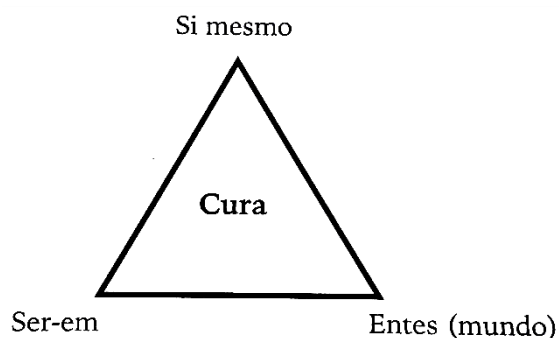
²⁹ De acordo com o dicionário Michaelis online, a tradução literal de *Sorge* para o português é “preocupação, cuidado, inquietação”. Disponível em <http://michaelis.uol.com.br/escolar-alemao/busca/alemao-portugues/sorge/>. Acesso em 10 jan. 2018.

familiarizamos com elas. De acordo com Stein, esta estrutura do cuidado do ser-no-mundo significa dizer que

[...] estamos interessados neste mundo, estamos já ligados a ele porque não compreendemos nada sem ele, e é aí que poderíamos dizer que este mundo se constitui na medida em que nós nos compreendemos enquanto somos. Então, o homem se compreende enquanto é, já sempre se compreende praticamente neste mundo e, enquanto se compreende enquanto é também se liga a este mundo como tendo que cuidar de si e deste mundo. Cuidar desse mundo significa lidar com os instrumentos, estudar o mundo da natureza, provar a sua própria existência, cuidar de si e de seus planos, isto é, ter-se de alguma maneira nas mãos sob os diversos pontos de vista, como diríamos que o homem prático se tem nas mãos. O mundo, portanto, se constitui enquanto compreensão de nós enquanto somos, nós sempre já nos apanhamos neste mundo prático como uma totalidade, quer dizer, nós como que apanhamos um sentido que nós temos (STEIN, 2004, p. 72-73).

Esse cuidado ou cura (*Sorge*), portanto, pode ser entendido como um modo de ser privilegiado do *Dasein*, pois ele existe na forma de um lançar-se para fora de si em direção ao futuro, ao providenciar junto ao mundo a sua própria subsistência – o que explicita a radicalização heideggeriana de que o sentido do ser é a temporalidade. Ou seja, o passado, presente e o futuro enquanto possibilidades de existência de um ente que se reconhece finito e que busca, nesse *enquanto* que caracteriza seu acontecimento, compreender-se e compreender os outros por meio do processo circular hermenêutico (STEIN, 2008, p. 171). Critchley e Schürmann esquematizam a estrutura da cura a partir das seguintes articulações (fig. 1):

Figura 1: o conceito de cura (*Sorge*) em Heidegger



Fonte: Critchley e Schürmann (2016, p. 159)

Essa cura é o que constitui, por exemplo, o já citado mundo prévio de sentidos no qual nos encontramos; ou seja, o *Dasein* é lançado em um contexto histórico e cultural já anteriormente existente a ele, com modos específicos de lidar consigo mesmo, com os

outros e com as coisas, fornecendo a ele um horizonte de possibilidades em relação à sua existência. De outro modo, pode-se dizer que o *Dasein* não se contenta em estar envolvido com a sua própria existência, porque ele só se desenvolve colocando em jogo a si mesmo junto às outras coisas, descobrindo, manipulando, tornando-as disponíveis. Isso significa, então, que o *Dasein* não se esgota em si mesmo, mas sim que

a cura ocupa-se [...] com algo mais do que o ser do próprio homem, o “si mesmo”. A cura é também a cura dos entes em sua totalidade – é a unidade dessa dupla “ocupação”, com os entes pela qual eles podem nos aparecer. Esse fundo transcendental para a aparência precisa ser chamado de “cura” numa fenomenologia que não começa nos atos de consciência, mas com a fenomenalidade da vida cotidiana (CRITCHLEY; SCHÜRMAN, 2016, p. 160).

Dito isso, essa cura (*Sorge*) também não está descolada de um princípio epocal, ou paradigma dominante nos modos a partir dos quais o *Dasein* se desenvolve. No nosso caso atual, Heidegger salienta que este modo é, principalmente, o conhecimento científico; entretanto, o conjunto de crenças que alicerçam esse mesmo conhecimento não está fundamentado de forma descolada nem surge independentemente do contexto no qual ele se torna pertinente. Isso explica porque o filósofo não considera que a primazia do conhecimento formal em nossa época seja algo inescapável, embora se confirme como um *destino* do homem moderno. Para Harman, esta afirmação quer dizer que

Heidegger vê o conhecimento como apenas um caso especialmente raro na forma com a qual nós lidamos com nosso ambiente [...]. O conhecimento não é [algo] primário, porque ele emerge do próprio mundo. [O] *Dasein* de alguma forma tem que elevar acima de suas interações usuais com o mundo, a fim de obter qualquer coisa que se assemelhe ao conhecimento. *Dasein* e mundo estão intimamente ligados entre si desde o início (HARMAN, 2007, p. 61, tradução e grifos nossos)³⁰.

Entretanto, Heidegger não se detém aí: ele procura investigar então o que, ou qual estrutura, possibilita os modos pelos quais esta dobra compreensiva, entre o ser-no-mundo e o próprio mundo. Soares (2010b) confirma a ideia heideggeriana de que esta compreensão do ser-no-mundo e seu modo de lidar com os entes intramundanos situa-se, para o filósofo, na experiência cotidiana do *Dasein*. Essa cotidianidade, para Heidegger, é o ponto de inflexão no qual tanto as coisas do mundo tornam-se parte do homem – ou

³⁰ “Heidegger sees that knowing is only a rare special case of the way that we deal with our environment [...]. Knowledge is not primary, because it arises from out of the world. Dasein somehow has to rise above its usual interaction with the world in order to gain anything resembling knowledge. Dasein and world are bound together closely from the start”.

seja, se mundanizam – quanto também tornam muitos desses entes indiferentes, processo chamado no pensamento heideggeriano como *medianidade* (HEIDEGGER, 2015, p. 87).

É nestas atitudes cotidianas e banais que se encontra, em nosso caso, a familiaridade que todos nós temos com o fenômeno lúdico e as manifestações do mesmo na forma de jogo, que será o próximo tópico a ser desenvolvido. A seguir, aprofundaremos na compreensão da ocorrência do lúdico em nós em seu potencial de abertura ao mundo, como um modo de se relacionar comprometidamente e de modo a expressar a ideia heideggeriana de *Sorge* – ou seja, um envolvimento prático e efetivo com o mundo que nos cerca; neste caso, sob o viés lúdico.

3 EM BUSCA DE UMA COMPREENSÃO DO LÚDICO E DO JOGO COMO PROBLEMA ONTOLÓGICO

A ocorrência do jogo é uma das manifestações que acompanham e marcam a existência humana desde nossos ancestrais. Estudos arqueológicos sempre encontraram, em alguma medida, menções e pistas de que diferentes povos e culturas, em também diferentes períodos históricos, se relacionavam com o mundo que os cercava sob perspectivas abertas pelo fenômeno lúdico e pela sua singularidade em nós: atribuir sentido às nossas experiências e compartilhá-las com nossos semelhantes (FINK, 2016; HUIZINGA, 2001).

Possuindo maior ou menor importância de acordo com o conjunto de valores e crenças de uma determinada sociedade e época, o fenômeno lúdico, em suas mais variadas manifestações – entre elas, os jogos propriamente ditos –, representam uma forma a partir da qual o homem constrói e compartilha sentidos sobre as coisas que fazem parte de seu mundo. Entretanto, o lúdico, para além de possuir uma função utilitária é, como defende Fink (2016), um componente essencialmente *ontológico*, relacionado à nossa capacidade mais própria de compreender a nós mesmos, aos outros e às coisas que nos cercam e com as quais lidamos.

Muito embora a ocorrência do fenômeno lúdico seja em maior ou menor grau familiar a todos nós – e que inclusive a própria noção de *lúdico* seja de uso corrente para designar um tipo especial de espírito, de comportamento, que se aproxima mais da ideia de ludicidade (MASSA, 2015) –, a abordagem do tema enquanto um objeto legítimo de investigação científica ainda parece ser um assunto à margem de outros, especialmente a partir de uma lógica que vincula a produção científica a objetivos aplicados e que possam trazer algum tipo de retorno imediato. De acordo com Fink (2016), uma das razões para isso é que

[O] lúdico inicialmente se apresenta a nós como um fenômeno marginal no horizonte da vida humana, a qual é determinada e marcada por fenômenos mais sérios. [O] lúdico se encontra em oposição à seriedade da vida, às contingências e ao trabalho, às preocupações com a própria subsistência – ele aparece como algo “não sério” e “não obrigatório”, como um tipo ocasional de relaxamento das tensões da vida, como uma “pausa” ou “descanso”, como um passatempo para as horas ociosas, como algo descomprometido e como um divertido [momento de] travessura (FINK, 2016, p. 36, tradução nossa)³¹.

³¹ “Play initially appears to us as a marginal phenomenon in the landscape of human life, which is determined and marked in decisive fashion by more serious phenomena. Play stands opposed to the seriousness of life, to care and work, to the concern for the salvation of one’s soul – it appears as something “non-serious” and “non-binding”, as the

Ainda para Fink (2016), nossa familiaridade com o lúdico e o jogo enquanto uma manifestação do espírito criador humano pode ser um dos motivos que fazem com que sua ocorrência seja tomada como plenamente conhecida, sobre a qual pouco se pode acrescentar – tanto científica quanto filosoficamente. Neste sentido, é patente a ideia errônea de que o modo como lidamos com suas ocorrências é a de ser um tipo de escape à vida cotidiana, colocando sua capacidade originária em suspenso e vinculada essencialmente a momentos de ócio e lazer – ou que, ainda, estas atividades sejam relegadas ao universo infantil. Sutton-Smith (2001) salienta que, por termos desde sempre um conceito prévio sobre o fenômeno, tendemos a abordá-lo sob um viés marcado pelo senso comum; para ele, “todos nós jogamos ocasionalmente, e todos nós sabemos o que significa jogar. Mas quando se trata de fazer elaborações teóricas sobre o que é o lúdico, caímos em tolices” (SUTTON-SMITH, 2001, p. 1, tradução nossa)³².

Embora não seja *completamente* equivocado compreender o lúdico sob este aspecto (afinal um dos cânones da literatura sobre o assunto, Johan Huizinga, trabalha com uma polarização similar), limitá-lo *somente* nestes termos significa, por um lado, desprezar a importância que o contato lúdico com o mundo tem em nossa experiência individual e social; e, por outro, restringir o espectro de abordagens possíveis a respeito da matéria. Desta forma, reproduzimos um discurso de que este se trata de algo *menor* ou, pelo menos, *menos importante* que outras atividades humanas, bem com alguns temas e objetos de investigação científica, especialmente em campos mais aplicados, como as Ciências Exatas e da Natureza.

Herança de uma racionalidade tipicamente moderna – na qual se estabelecem categorias precisas e rígidas que colocam o lúdico como oposto à “seriedade”, ao trabalho e às responsabilidades cotidianas –, é também marcante a tentativa de delimitar precisamente as situações, contextos e atividades nas quais o fenômeno e suas manifestações ocorrem, bem como quando se encerram. Ou seja, de estabelecer limites que permitam reconhecer *o que é jogo* do que *não é jogo*, por exemplo; além disso, de relegar um envolvimento maior no mesmo como pertencente às atividades infantis, excluindo-o da vida adulta a não ser que seja um passatempo, de fuga de uma realidade estruturada e formal, ou ainda como uma recreação.

occasional relaxation of the tension of life, as a “break” or “rest”, as a pastime for idle hours, as dalliance and merry mischief”.

³² “We all play occasionally, and we all know what playing feels like. But when it comes to making theoretical statements about what play is, we fall into silliness”.

Se traçarmos um paralelo entre esses pressupostos modernos com sociedades e culturas de outros períodos históricos, é perceptível que a relação do homem com o mundo em sua totalidade era transpassada por um comprometimento nos quais a presença do fenômeno lúdico era evidenciada como constituidor fundamental da mesma. Um exemplo disso é como o homem do campo lidava com a agricultura: esta atividade era, larga medida, vinculada a uma cosmologia que constituía seu próprio mundo, suas crenças, práticas sociais e religiosas.

Enquanto o agricultor semeava a terra e cumpria rituais para que as suas divindades abençoassem a sua colheita, com música, dança, oferendas, etc., hoje é impensável que se proceda da mesma forma. Ao invés, confiamos em avanços em laboratórios de pesquisa de ponta que desenvolvem métodos que manipulam geneticamente as plantas para torna-las mais resistentes a pragas e intempéries climáticas; não precisamos mais contar com a benevolência de nenhuma força divina para que chova, pois podemos mensurar com bastante antecedência, por meio de complexos sistemas de satélites que orbitam a Terra e computadores de última geração, a movimentação atmosférica e fornecer indicativos se uma tal estação será seca ou chuvosa para que contramedidas sejam postas em prática. Ou seja, não dependemos mais da boa vontade dos deuses para que nossas safras alcancem sua máxima eficiência e produtividade – e, por consequência, lucratividade financeira.

Assim, evidencia-se um modo de organização social, cultural e econômico a partir do qual a atividade humana se situa em um período histórico, a saber, a partir das Revoluções Industriais e Científicas ocidentais – ou seja, um paradigma (KUHN, 2013), a partir do qual constituem-se determinadas condições de possibilidade para que, inclusive, algumas investigações e interrogações sobre a existência humana e o mundo em sua totalidade se tornem possíveis e/ou pertinentes. A partir deste paradigma, elaboram-se modos de lidar com aquilo que nos cerca, com o entendimento que temos dos mesmos (e, por consequência), e de nós humanos – à medida em que nos tornamos não apenas sujeitos ativos nessas transformações, mas também objetos das mesmas.

Ao considerarmos a contemporaneidade como sendo ainda fortemente marcada pela lógica moderna, cabe a nós, especialmente das Ciências Humanas e Sociais, refletir sobre a necessidade da adoção de uma postura frente a estes processos de modo a desnaturalizá-los, torna-los menos auto-evidentes em sua própria lógica interna – para,

finalmente, ser possível abordar o fenômeno lúdico em sua amplitude e enquanto um referencial que nos constitui e que está presente naquilo que faz, de nós, humanos³³.

Salientamos assim a visão de Agamben (2009a) sobre o que significa ser *contemporâneo*; para este autor, o sujeito contemporâneo não é aquele que vive *de acordo* com o seu tempo, muito menos o que se encontra sempre *adiante* dele – mas sim aquele que estabelece uma relação específica com essa temporalidade, na qual se reconhecem as desconexões desta ordem, seus deslocamentos e suas próprias contradições. Ou seja, como

[...] uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias; mais precisamente, essa *é a relação com o tempo que a este adere através de uma dissociação e um anacronismo*. Aqueles que coincidem muito plenamente com a época, que em todos os aspectos a esta aderem perfeitamente, não são contemporâneos porque, exatamente por isso, não conseguem vê-la, não podem manter fixo o olhar sobre ela (AGAMBEN, 2009a, p. 59, grifos do autor).

O movimento que fazemos nesta Tese é, inicialmente, o de dar um passo atrás em relação ao fenômeno lúdico e suas manifestações – especificamente o jogo – para compreendê-lo não apenas como uma atividade e/ou um comportamento à disposição do homem em seus momentos de diversão ou mesmo sua restrição ao mundo infantil; mas, ao contrário, recuperar sua importância como um potencial mediador nas experiências individuais e coletivas que estabelecemos conosco mesmos, com os outros com os quais convivemos e com o mundo em sua totalidade.

Logo, reconhecer o lúdico em sua importância ontológica significa, também, tornar explícito o vínculo deste estudo a algum paradigma filosófico – uma vez que esta é, por excelência e originariamente, a atividade humana cujo objeto é justamente a existência humana em sua jornada mundana (FINK, 2016). Ou seja, articular o fenômeno à nossa própria compreensão: de nós mesmos, de como nos articulamos em relação às coisas que nos cercam, aos entes, seres, às nossas crenças, projetos e os desdobramentos que emergem de nossa presença em meio aos mesmos. Por isso, Fink argumenta ainda que “compreender o lúdico como uma possibilidade fundamental humana não é um

³³ Ressaltamos que tal investida é muito mais ampla e que não se limita ao escopo desta Tese, constituindo um projeto intelectual que não se esgota com o exemplo empírico citado na Introdução e que será apresentado e discutido posteriormente – O *Ingress* (2012).

resultado empírico, mas, ao contrário, pertence a uma clareza primordial de entendimento no qual o homem se abre a si mesmo” (FINK, 2016, p. 42, tradução nossa)³⁴.

Por outro lado, estamos cientes que esta reivindicação ainda possa encontrar resistências em algumas áreas do conhecimento e entre defensores de uma visão científica herdada de um paradigma moderno; ou seja, mais empírica, pragmática e cujo interesse deve se dirigir primordialmente a objetos cuja aplicação direta, para ser considerada válida, deve ser baseada no cálculo e na mensurabilidade.

Entretanto, cabe ressaltar que esta é precisamente a investida da fenomenologia, paradigma filosófico ao qual nos filiamos nesta Tese, e que é corroborado pelos referenciais teóricos tomados em nosso horizonte metodológico e conceitual; portanto, cremos sobretudo que urge uma compreensão mais abrangente sobre a própria atividade humana planetária, as bases que a fundamentam e que fornecem, de forma abrangente, as condições de possibilidade para a sua existência. Fink confirma que

[uma] elaboração diferenciada das estruturas fenomenais do lúdico humano, então, emerge como a mais urgente tarefa, enquanto que o exame da questão de saber se o conceito de lúdico pode ser transferido como uma analogia simbólica para o próprio acontecimento do mundo – enquanto que em que medida tal metáfora tem valor para o conhecimento filosófico – parece ser uma tarefa secundária (FINK, 2016, p. 43, tradução nossa)³⁵.

Tendo isso em vista, Fink parece defender também a necessidade de se ultrapassar a dicotomia sujeito-objeto como o modo primordial a partir do qual concebemos e nos aproximamos do mundo e da nossa existência; bem como conduzimos nossos interesses e ações em relação ao mesmo. Ora, de acordo com o método fenomenológico, esse é um dos principais tabus que cercam a atividade reflexiva e científica de forma geral; por isso, a fenomenologia parte de uma compreensão que concebe que qualquer interrogação que façamos em relação ao mundo também se vincula a perguntar sobre o próprio homem perguntador (BUYTENDIJK, 1977) e vice-versa.

Justamente por isso, não é possível falar do fenômeno lúdico humano sem levar em conta o problema do mundo no qual esse homem está situado – daí vem a reivindicação heideggeriana de que consideremos este movimento como unitário, por

³⁴ Understanding the fundamental human possibility of playing is not an empirical result but rather belongs to a primordial clarity of understanding in which human existence is open to itself.

³⁵ “The differentiated elaboration of the phenomenal structures of human play then appears as the most urgent task, while the examination of the question whether the concept of play can be transferred in a symbolic analogy to the happening of the world – and to what extent such a metaphor at all has value for philosophical knowledge – then appears as a subordinate matter”.

meio do *Dasein*, um ser-no-mundo (HEIDEGGER, 2015). Esta parece ser também a concepção de Fink pois, de acordo com ele,

precisamente por ser um problema humano, o lúdico humano é do mundo – e como um problema do mundo, ele aponta para o ser humano. A relação entre os seres humanos e o mundo não pode ser pensada adequadamente pelo modelo de uma relação entre duas coisas, dois seres. As relações com as quais estamos familiarizados e que são transparentes em suas estruturas são conexões entre coisas intramundanas (FINK, 2016, p. 46, tradução nossa)³⁶.

Outro fato que sustenta a necessidade de abordagem do fenômeno do lúdico, bem como do jogo, sob uma perspectiva filosófica se encontra justamente na nossa ampla familiaridade com o mesmo, com a presença pervasiva que este possui em nós, por fazer parte do senso comum – afinal, todos jogam ou já jogaram em algum momento de suas vidas. Se, à primeira vista, esta afirmação possa contradizer esta carência, pois se trata de um assunto de amplo conhecimento do homem, é justamente o seu aspecto “naturalizado” que evidencia ainda mais a necessidade de estudo e sua problematização, bem como compreender seu papel e importância ontológica em nós.

Sendo assim, a seguir prosseguiremos na revisão e sistematização teórica de autores que tratam da matéria, iniciando pela abordagem sociocultural de Huizinga (2001) e Caillois (1990), dada a importância que possuem para o estudo dos jogos, que se estende até a atualidade. Por outro lado, nossas considerações sobre estes autores têm como ponto principal estabelecer um paralelo com a investigação do fenômeno lúdico e do jogo enquanto uma manifestação deste sob um ponto de vista ontológico, exposto por Fink (2016), Gadamer (2015) e Buytendijk (1977) – especialmente porque estes três últimos se vinculam diretamente à perspectiva fenomenológica assumida nesta Tese.

Após, faremos um breve percurso pelo campo dos *game studies* contemporâneos, sua interdisciplinaridade e o estado da arte do mesmo no Brasil nos últimos anos. Cremos que, ao recuperar um estado da arte dos estudos sobre a matéria, é possível identificar pontos de entrada e aprofundamento no tema aqui proposto, que é a compreensão da experiência de jogo sob um ponto de vista ontológico, caracterizada mais amplamente enquanto um estado de afinação que interpela o homem em sua existência cotidiana – e que pode, *strictu sensu*, ser entendida como um tipo de abertura por meio

³⁶ “Precisely as a human problem, human play is worldly – and as worldly problem it points to the human being. The relationship between the human being and the world cannot be adequately thought on the model of the relation between two things, two beings. The relations that we are acquainted with and that are transparent in their structure are connections between intraworldly things”.

da qual se dá um acesso às coisas e a si mesmo sob um viés inesperado e distinto daquele a partir do qual este se relaciona prescritivamente com o mundo.

3.1 Construindo os alicerces de um campo: os primeiros estudos sobre a importância humana do lúdico e dos jogos

Para que seja possível dar início às discussões aqui pretendidas, faz-se necessário tratar de um conceito que, embora abordado corriqueiramente em nossas atividades cotidianas, merece destaque: afinal, quando falamos em jogo, a que especificamente estamos nos referindo? Essa é uma pergunta que, não raramente, é olvidada em investigações que se debruçam sobre a matéria dada a sua aparente obviedade e clareza; entretanto, para que seja possível avançar no esclarecimento da matéria, julgamos importante retomar tais questões e clarificar o ponto de partida que tomamos aqui.

Para isso, recuperamos autores clássicos dos estudos dos jogos, que funcionaram como alicerces no desenvolvimento dos *game studies* contemporâneos, como Huizinga, Caillois, Gadamer e Buytendijk. Ainda que aparentemente distantes do cenário atual, as considerações apresentadas a seguir são também contextualizadas com algumas das mais recentes investigações a respeito dos jogos digitais enquanto objeto de estudo, especialmente na Comunicação, tanto internacionalmente quanto no Brasil.

3.1.1 O jogo como fenômeno sociocultural em Huizinga e Caillois

Dentre os teóricos considerados como fundadores dos *game studies* contemporâneos, daremos destaque neste capítulo a Huizinga, Caillois, Gadamer e Buytendijk. São autores de filiações distintas, cujas colocações devem ser entrecruzadas de forma cuidadosa; portanto, cremos ser mais apropriado que partamos de uma primeira explicitação em separado para, posteriormente, explicitar vínculos e tensões surgidas em nossas apropriações dos mesmos no percurso de elaboração teórica do objeto teórico empreendida nesta Tese.

Iniciamos com as considerações de Johan Huizinga que, em sua obra *Homo Ludens* publicada originalmente em 1938 e cuja versão consultada é a de 2001, buscou compreender o papel do *jogo* na formação cultural nas sociedades humanas nos mais variados períodos históricos. Huizinga defende que, embora a sua ocorrência não seja exclusivamente humana – visto que diversos animais se engajam em atividades cujas

características nos parecem similares aos jogos –, a existência do jogo entre os humanos possui singularidades que permitem situá-lo de maneira diferenciada.

Cabe aqui pontuar que, em relação aos comportamentos de animais que identificamos como sendo “jogos”, nada sabemos de fato: supomos, com base na nossa própria experiência em relação ao mesmo, que eles estejam jogando. Logo, por mais que busquemos identificar tais eventos em outros seres como expressões recreativas, ou mesmo treinamento de habilidades motoras ou de caça, tais interpretações estão sempre delimitadas aos contextos cultural, social e temporal humano nos quais tais inferências são realizadas. Isso porque, para Huizinga, o jogo existe independentemente de sua formalização ou normatização humana; ressalta ainda que “[...] os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica” (HUIZINGA, 2001, p. 3). Dessa maneira, o autor prossegue afirmando que “[...] a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam³⁷ tal como os homens”.

Entretanto, ressalta Huizinga (2001) que podemos considerar o jogo entre nós como elemento tão importante à evolução civilizatória humana que ele cita, ao lado do *Homo sapiens* – a habilidade de pensar e estabelecer relações com o contexto de forma racional – e *Homo faber* – capacidade de perceber, manipular/interagir e alterar o contexto material no qual ele se insere – o *Homo ludens*. Muito mais que uma atividade desprovida de sentido ou mera diversão, para o autor a ocorrência do jogo em nós, longe de ser uma atividade meramente recreativa, desempenha um papel fundamental na construção cultural que permeia a presença humana na Terra, desde os seus primórdios enquanto espécie.

Para Huizinga (2001), o jogo possui em sua essência algo que não é de natureza material, mas sim ligado ao espírito; é uma função social que não está ligada a nenhuma concepção civilizatória específica, mas que as atravessa longitudinalmente e em todas as suas esferas. Por espírito entendemos como a estrutura existencial nos moldes propostos por Heidegger (2015) como condição da existência do *Dasein*; ou seja, uma referência ontológica do homem como o único ser ao qual é exigida a solução do problema do seu acontecer como faticidade. Para ele, ao contrário das coisas que apenas são, o homem se

³⁷ Em nota, o tradutor da obra de Huizinga para a língua portuguesa afirma que a tradução de “*spielen*”, do original em alemão – que pode significar tanto “jogar” quanto “brincar” – sofre deslizamento de sentido, o que obriga o tradutor a escolher o termo “brincar” para se referir à ideia original do autor nessa passagem específica.

apresenta como um *enquanto*, uma possibilidade, que é levada a cabo dentre diversas outras possíveis em um determinado horizonte temporal.

Huizinga (2001) entende que em todas as grandes atividades humanas o jogo sempre se manteve presente, ora de forma explícita, ora implícita. De saída, ele considera que a linguagem, ligada à própria definição de espírito anteriormente colocada, é marcada fundamentalmente por um jogo, no qual concatenam-se palavras, ideias, conceitos – que, compartilhados simbolicamente entre os sujeitos, dá sentido e constrói a relação que estabelecemos com o mundo. Proposição similar também é encontrada em Wittgenstein (1989), quando o autor utiliza a metáfora “*jogo de linguagem*” para dar conta da sua compreensão da linguagem como um permanente movimento – e, de forma pragmática, para defender, dentre outros aspectos, como o significado da palavra pode adquirir diferentes espectros e sentidos em contextos também distintos.

Inclusive, o aspecto semântico a respeito do vocábulo “jogo” também é alvo das investigações de Huizinga (2001). Com esse empreendimento o autor diagnostica que, embora em diferentes línguas e culturas o termo possa apresentar polissemias, a sua definição conceitual não configura condição de existência para o fenômeno; ele existe *per se*. Definição esta que Huizinga admite ser difícilíssima de ser posta com exatidão, pois o jogo não se restringe às suas funções biológicas, estéticas ou racionais; dessa forma, por meio da descrição das suas principais características, o autor busca delimitar *o que é jogo* daquilo que *não é* (HUIZINGA, 2001, p. 10)³⁸.

Sob essa perspectiva, o pensador elenca características que, de acordo com suas análises, são comuns a uma ampla gama de eventos e comportamentos individuais e sociais. Tal investida permite a ele formular um conceito de jogo – talvez um dos mais conhecidos – como sendo

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 2001, p. 34).

A partir de tal constatação ele busca identificar o jogo, bem como este se relaciona com as outras esferas da vida humana, concebendo-o como possuidor de um

³⁸ Cabe esclarecer que a busca por características que permitam localizar com certa precisão pelo autor – inclusive separando o jogo do não-jogo – permite situar sua investigação como sendo guiada por um paradigma analítico cartesiano e, portanto, tipicamente moderno.

espaço próprio para a sua ocorrência, cujas características podem ser diferenciadas das demais atividades humanas em sociedade. Embora rejeite a ideia de que o jogo seja oposto à seriedade, ele reconhece que o jogo insere mundos temporários, situados e simultaneamente sobrepostos à vida cotidiana.

O espaço do jogo, defende ele, é circunscrito por elementos que podem ser tanto físicos quanto simbólicos; e com essa abordagem, denomina sob o termo “círculo mágico³⁹” os universos fictícios pelos quais os homens transitam quando engajados em atividades lúdicas. Tal afirmação é corroborada por Andrade (2015, p. 137) quando, ao analisar o conceito proposto por Huizinga, entende que “essa tipologia de lugar criada pelo jogo envolve todos os movimentos possíveis dentro de limites materiais (linhas e demarcações) ou imaginários (convenções)”.

A noção de círculo mágico formulada por Huizinga (2001) nos permite entender o jogo como um articulador social de espaços materiais, físicos e simbólicos, que coexistem paralelamente e que podem ser acessados pelos jogadores – muito embora sejam existencialmente distintos no tocante à sua ocorrência. Isso porque, de acordo com a sua definição, embora existam sempre em potência no cotidiano, tais esferas não podem ser desenvolvidas simultaneamente – são espacialidades e temporalidades próprias⁴⁰, com regras também particulares; ou seja, um modo de existência que pode ou não coincidir com as configurações existentes fora do círculo mágico (HUIZINGA, 2001).

A característica social do jogo nos parece clara, especialmente quando Huizinga ressalta que as comunidades de jogadores possuem a tendência de se perpetuarem mesmo depois que o círculo mágico é encerrado – ou seja, para o autor, *o jogo não acaba quando termina*. Dessa forma, o jogo coloca em sinergia jogadores, mundos imaginários, espaços físicos e simbólicos, articula temporalidades e pode suspender o cotidiano em seu acontecimento; afirma Huizinga (2001, p. 15) que “dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes”.

Há que se reconhecer assim a importância que a investida de Huizinga na identificação de características do jogo em toda e qualquer atividade humana (social, religiosa, legislativa, etc.) teve na formação de um campo de investigação e reflexão

³⁹ É curioso que Huizinga tenha lançado mão do termo “mágico” para se referir ao espaço próprio no qual o jogo ocorre, uma vez que no prefácio o próprio autor adverte o leitor que “não se encontrará uma única vez o termo *maná* e outros semelhantes, *magia*, só muito pouco” em sua obra (1938, p. IV, grifos do autor).

⁴⁰ A rigidez que caracteriza a distinção entre o círculo mágico e a vida cotidiana em Huizinga é alvo de questionamentos na atualidade e tal tópico será alvo de discussão posterior nesse trabalho.

interessado no jogo e tendo-o como objeto de estudo. Sua obra é inaugural ao ampliar a dimensão do jogo para além de atividades infantis ou desprovidas de seriedade, servindo de base, por exemplo, para as considerações de Roger Caillois (1990).

Em *Os jogos e os homens*⁴¹, publicado em 1958, Caillois lança mão de parte da obra precursora de Huizinga para aprofundar o estudo do jogo, ao mesmo tempo em que defende a necessidade sociológica da observação dos aspectos lúdicos que interpelam os sujeitos. Tal perspectiva é justificada pelo autor devido ao fato de que o jogo, ao mesmo tempo em que funciona como vetor de construção e compartilhamento simbólico entre os sujeitos, também funciona no sentido inverso: ele reflete valores e, ainda que de forma às vezes simplificada, fornece indícios de como uma sociedade se organiza econômico, social, político e culturalmente, bem como de seu conjunto de crenças.

Caillois (1990) corrobora os conceitos fundamentais da obra de Huizinga, especialmente no tocante à não obrigatoriedade do jogo e da sua liberdade, de seu sentimento de alegria e também como uma válvula de escape de pulsões socialmente indesejáveis. Dessa maneira, ele também reafirma que o jogo possui como princípio norteador a delimitação de um círculo mágico que circunscreve a sua ocorrência e permite que seus praticantes possam diferenciá-lo das demais atividades de suas vidas. Ou seja, para ele, “[...] o jogo é essencialmente uma ocupação separada, cuidadosamente isolada do resto da existência, e realizada, em geral dentro de limites precisos de tempo e de lugar. Há um espaço próprio para o jogo” (CAILLOIS, 1990, p. 26).

Assim, Caillois (1990, p. 29-30) defende que os jogos em geral possuem seis características fundamentais, a saber:

a) o jogo é uma *atividade livre* na qual os jogadores se engajam espontaneamente, com o objetivo de obter alegria e divertimento;

b) é *circunscrita tanto temporalmente quanto espacialmente*, ou seja, ela se dá em um intervalo da vida cotidiana dos jogadores;

c) seu desenrolar e resultado são *imprevisíveis* desde o início, não sendo possível aos jogadores conhecer antecipadamente como será o seu desfecho. Caso este seja de antemão definido, não se trata de um jogo em seus termos;

⁴¹ Utilizamos nesse trabalho a edição em português de Portugal da obra de Caillois publicada em 1990, que segue a edição revista e aumentada pelo autor em 1967. Devido às particularidades presentes na grafia de algumas palavras na ocasião de sua publicação, decidimos manter os termos exatamente como figuram na obra à qual tivemos acesso.

d) o jogo é uma atividade *improdutiva*, que não origina elementos ou situações que inexistiam previamente, exceto a alteração do círculo do jogo ocorrida no percurso do jogo;

e) é subsumido por um *universo de regras*, as quais podem ou não coincidir com àquelas vigentes fora dele, ou que ainda são diametralmente opostas – o que nesse caso leva à suspensão temporária da realidade;

f) a criação, por meio da delimitação de *temporalidades e espaços próprios de existência*, além da elaboração de regras específicas a cada tipo de jogo, de uma realidade alternativa e fictícia, que dispensa a semelhança ou compatibilidade com a cotidiana.

A identificação dessas características permite a Caillois desenvolver um conceito de jogo que é similar, mas não idêntico, ao de Huizinga (2001), como sendo uma “[...] actividade paralela, independente, que se opõe aos gestos e às decisões da vida corrente através de características específicas que lhe são próprias e que fazem com que seja um jogo” (1958, p. 85). A sistematização dessa definição de jogo é o ponto de partida para a proposição de uma categorização dos jogos fundamentada em dois eixos: o primeiro é uma tipologia dos jogos, já a segunda é organizada no que se refere às suas regras.

As categorias de jogo propostas por Caillois (1990) são talvez o aspecto mais conhecido e citado de sua obra. O autor os classifica em quatro subdivisões, a saber:

a) *Agôn*: são jogos baseados em uma explícita competição entre seus participantes. Para que tais jogos sejam possíveis, é criada uma condição artificial de igualdade no início da atividade, buscando fornecer condições ideais e anulando quaisquer vantagens previamente existentes. Dessa maneira, o interesse do jogador é vencer o(s) oponente(s) e ver reconhecida a sua excelência física e/ou cognitiva; fica a cargo de cada participante provar seu mérito e valor pessoal por meio do esforço, esperteza ou destreza. Eles podem ser tanto baseados em habilidades físicas (como o futebol) quanto essencialmente intelectuais (caso de um jogo de cartas ou de xadrez) ou ainda lançar mão de um conjunto de elementos, como as competições esportivas de esgrima, que demandam um alto treino muscular e motor, além de estratégias para atingir o adversário com rapidez e precisão.

b) *Alea*: em evidente oposição à categoria anteriormente proposta, neste tipo trata-se menos de vencer o adversário por meio da destreza pessoal, mas sim de vencer o destino por meio da sorte. Ao mesmo tempo em que demonstra uma atitude de entrega e resignação à própria sorte, os jogos desse tipo são caracterizados pelo risco e expectativa

causados no jogador, uma vez que dele não depende em absoluto ser o vencedor ou o derrotado. As loterias, jogos de azar, cara e coroa, roleta, etc., são tipicamente baseados em sorte. De forma semelhante aos jogos agonísticos, nesse caso também é criada uma condição de igualdade quando de início da atividade; entretanto, ela é intrínseca e não criada artificialmente como no primeiro tipo. Dessa maneira, aqui o prazer do jogador se refere principalmente à possibilidade de vencer a própria sorte, o acaso. Ainda salienta Caillois (1990, p. 38) que os jogos desse tipo são exclusivamente humanos, haja vista que os demais animais desconhecem conceitos como sorte ou destino para que a eles seja possível conceber atividade semelhante.

c) *Mimicry*: são jogos que possuem como característica a simulação de universos artificiais e imaginários, com condições espaciais e temporais alternativas àquelas experimentadas fora deles, e que podem ainda abranger a representação de papéis, personagens fictícios. Eles podem absorver de tal forma o jogador a leva-lo a adotar trejeitos, entonação de voz e comportamentos específicos. Aqui o objetivo do jogador é encarnar o papel escolhido de forma a convencer a audiência da veracidade da existência física e emocional do personagem. Essa simulação é bastante proeminente em certas manifestações artísticas, como no teatro, ou ainda em rituais religiosos – a *transsubstanciação*, rito por meio do qual o corpo de Jesus Cristo é simbolicamente transformado na hóstia e seu sangue materializado no vinho presente no altar, por exemplo. Além disso, ainda podem ser consideradas como sendo atividades de simulacro (como chama o autor) eventos sociais como os carnavais, o prazer de se fantasiar de um super-herói, o uso de máscaras, entre outros. Tal categoria nos remete ao jargão conhecido no meio da dramaturgia por meio do qual o ator é chamado de *cavalo*, justamente por permitir que o personagem que ele interpreta se aposse, “encarne” em seu corpo e se torne verídico.

d) *Ilinx*: por fim, Caillois (1990, p. 43) chama a atenção para um tipo de jogo que se caracteriza pela busca deliberada do prazer proporcionado pela desordem física, sensorial e/ou cognitiva nos jogadores. Trata-se da tentativa de destruição momentânea da estabilidade corporal e mental do participante pelo que o autor chama de vertigem. Trata-se de uma categoria abrangente de jogos e práticas, que vão desde o ato infantil de girar rapidamente ao redor do próprio eixo para experimentar uma sensação de tontura, brincar em parques de diversões, o êxtase causado por alguns tipos de dança e ainda atividades adultas, como a ingestão de bebidas alcoólicas ou substâncias alucinógenas.

Cabe aqui destacar que, embora essa tipologia tenha sido feita em um contexto sociocultural e tecnológico distinto ao que vivemos na contemporaneidade, há que se reconhecer que as categorias por ele elencadas são ainda aplicáveis a muitos tipos de jogos atuais. A busca pela identificação de traços fundamentais e intercambiáveis nos jogos que têm lugar em um dado momento servem como parâmetros analíticos aos pesquisadores que se debruçam sobre o estudo de jogos, sejam eles digitais ou não.

Já o segundo eixo teórico sustentado por Caillois (1990) é correspondente à estruturação dos jogos segundo a rigidez de suas regras ou à liberdade de improvisação permitida aos jogadores. Salienta o autor que “as regras são inseparáveis do jogo assim que este adquire aquilo que eu chamaria de existência institucional. A partir desse momento, fazem parte da sua natureza de cultura” (CAILLOIS, 1990, p. 47). Não se trata de buscar a existência de regras no jogo, haja vista que elas são intrínsecas aos mesmos; mas sim de reconhecer e, larga medida, mensurar o nível de comprometimento exigido do jogador às mesmas.

De tal maneira, o sociólogo empreende a distinção entre *ludus* e *paidia*. O primeiro tipo tem como característica a necessidade da estrita obediência por parte dos jogadores às regras que fundamentam o jogo. Podem ser exemplos de *ludus* jogos como o já citado xadrez, que possui um conjunto de regras que regem os movimentos que os jogadores podem realizar no tabuleiro com cada peça específica; em jogos deste tipo, a restrição à improvisação, negociação ou flexibilização das regras pelos participantes é o que causa seu fascínio. O prazer que ele proporciona é exatamente a satisfação do jogador de ter vencido “de forma limpa” ou sem lançar mão de artifícios ou trapaças. Embora o *ludus* tenha analogamente ao *agôn* a criação artificial de igualdade entre os jogadores por meio de sua regulação, o autor exorta que não se deve confundir os dois tipos de jogos, haja vista que se tratam de categorias analíticas distintas; esclarece ele que

a diferença em relação ao *agôn* é que, no *ludus*, a tensão e o talento do jogador actuam fora de qualquer sentimento explícito de emulação ou de rivalidade; luta-se contra o obstáculo [criado pela regra] e não contra um ou vários concorrentes (CAILLOIS, 1958, p. 50).

Ainda no que se refere às regras, o segundo tipo aos quais Caillois cita são os jogos cujas características permitem aos seus jogadores um espírito de liberdade e negociação dos termos nos quais a atividade é desenvolvida: *paidia*. Em contraste com o *ludus*, a flexibilidade proporcionada pela *paidia* dá origem a jogos e comportamentos

mais espontâneos, despreocupados, alguns deles que sequer tem nome ou sua ocorrência facilmente reconhecida. Sob essa alcunha, Caillois (1990, p. 48) designa aqueles jogos cuja ocorrência “[...] traduza uma agitação imediata e desordenada, uma recreação espontânea e repousante [...] cujo carácter improvisado e desregrado permanece como sua essencial, para não dizer única, razão de ser”.

Salienta Caillois (1990), entretanto, que os eixos analíticos por ele propostos não devem ser tomados de forma isolada; o que significa dizer que em um mesmo jogo podem manifestar-se princípios regulatórios mais rígidos ao mesmo tempo em que sua característica agonística é acentuada; já em outros, podemos encontrar uma maior liberdade nas regras concomitante ao prazer de interpretar papéis ou na desorientação sensorial momentânea. Ou seja, a sua tipologia dos jogos (*agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*), quando atravessada pela estruturação regulatória, fornece uma matriz conceitual útil na análise dos jogos em sua época, e que ainda pode ser aplicada com pertinência em grande parte dos jogos contemporâneos.

É interessante observar como para Caillois (1990), que segue em parte a perspectiva sociocultural de Huizinga (2001), o jogo está sempre atrelado ao *modus vivendi* de uma sociedade em dado período temporal e espacial. Para o sociólogo francês, é possível, por exemplo, reconhecer características por meio de uma observação atenta dos jogos que florescem em meio a determinada configuração temporal, espacial e sociocultural. Caillois (1990, p. 80) esclarece que “o espírito do jogo é essencial à cultura [...]”, e dessa maneira percorre algumas civilizações, como a egípcia, a grega e a medieval com o propósito de cruzar as crenças e manifestações culturais nesses períodos com os jogos populares.

Com isso em vista, a seguir apresentaremos uma vertente compreensiva distinta sobre o papel do fenômeno lúdico e da ocorrência de jogo entre os homens, que está mais relacionada à sua especificidade enquanto objeto de reflexão filosófica; ou seja, uma aproximação ontológica, correlacionada à própria constituição do homem como tal. Enquanto que nas obras anteriormente expostas o jogo enquanto atividade era o interesse primordial, parece-nos claro que para os autores a seguir interessa menos os aspectos formais (como regras, classificação de jogos de acordo com determinadas características, etc.) e mais o papel que o fenômeno lúdico possui enquanto um articulador da experiência existencial humana no mundo.

3.2 Abordando o fenômeno lúdico sob o viés ontológico e as contribuições da fenomenologia

Um dos autores cujas colocações mais convergem com a proposta apresentada nesta Tese é Eugen Fink e sua obra *Spiels als Weltsymbol* (1960). Fink era um fenomenólogo, assistente de Husserl e próximo a Heidegger; sendo assim, suas reflexões em geral coincidem com o paradigma adotado por nós a caracterização da experiência de jogo em sua estrutura ontológica, que é a proposição e o delineamento de uma tonalidade afetiva (*Stimmung*) lúdica.

Antes de adentrar na obra de Fink, não poderíamos de deixar de atentar para a parca utilização da obra deste autor entre os *game studies*. Halák (2015) destaca que um dos possíveis motivos desta lacuna é a publicação tardia em inglês de seu livro citado acima e com a adição de textos complementares, reunida sob o título *Play as symbol of the world* em 2016. Até então, estava disponível apenas no idioma original do filósofo, o alemão – o que, cremos, era um entrave para seu acesso e consequente popularização. Além disso, haja vista que o livro ainda não se encontra publicado em língua portuguesa, cremos ser também importante incorporar este autor ao *corpus* teórico desta Tese – primeiro por sua proximidade teórica e metodológica à fenomenologia; e, em segundo lugar, para aproximar alguns conceitos trazidos por Fink ao âmbito dos estudos de jogos no Brasil.

Sendo assim, a principal tese exposta em *Play as a Symbol of the World* (2016) é a reivindicação da legitimidade da investigação da presença do fenômeno lúdico e do jogo sob um ponto de vista filosófico (e, portanto, ontológico); ou seja, enquanto um existencial que atua diretamente na formação do mundo humano (KRELL, 1972). Assim, embora à primeira vista tal objeto possa parecer distante dos próprios interesses filosóficos clássicos, é importante salientar que esta questão é trazida e justificada por Fink (2016) – tanto em relação ao interesse e pertencimento genuíno da questão à mesma, quanto pela necessidade de investigações que vão além do entendimento do jogo (e, mais amplamente, do fenômeno lúdico) sob uma perspectiva que tende a colocá-lo em oposição à vida cotidiana. Para ele,

[...] no ritmo da condução da vida, o lúdico parece assumir um legítimo, anda que limitado, papel. Ele é válido como um “suplemento”, como um fenômeno complementar, como um descanso relaxante, como uma atividade recreativa, como um feriado no fardo de nossos deveres, como algo que nos alegra e anima no contexto de nossas vidas. Normalmente, determina-se o lúdico ao contrastá-lo com a seriedade da vida, com o

trabalho, com a sobriedade da realidade de forma geral (FINK, 2016, p. 16, tradução nossa)⁴².

É nítido no pensamento de Fink um incômodo com o paradigma científico moderno – que é também, de forma geral, da fenomenologia – e que relega ao lúdico e suas manifestações uma posição periférica, que coloca o fenômeno em contraste com as atividades “sérias” da vida cotidiana; e, por consequência, que “[...] seu único valor reside em sua influência benéfica na nossa regeneração – a não seriedade do lúdico é finalmente boa apenas para nos ajudar a voltar à seriedade” (HALÁK, 2015, p. 7, tradução nossa)⁴³.

Sutton-Smith (2001) também identifica esta tendência quando aponta para a multiplicidade de vieses a partir dos quais o lúdico e o jogo é abordado, inclusive com a utilização desses mesmos conceitos de forma fluida e, muitas vezes, sem o comprometimento em relação à delimitação do que se entende por cada um deles – ou se, ainda, podem ser tratados como sinônimos ou equivalentes. Para ele, a tendência de atribuir ao tema uma aparente frivolidade é um tipo de discurso ou retórica tipicamente moderna, que tende a compartimentar e classificar a vida humana a partir de um conjunto de crenças que permeiam até hoje nossa sociedade (SUTTON-SMITH, 2001, p. 201). Entre estas crenças, destacam-se a primazia das atividades laborais e de uma ética mundana centrada na produção econômica:

tipicamente, a visão ética laboral do lúdico se assenta em estabelecer uma distinção fundamental entre o lúdico e o trabalho. O trabalho é obrigatório, sóbrio, sério, e não divertido, e o lúdico é o oposto a isso. Essa distinção, porquanto derivada da religião Protestante, deriva com maior ímpeto a partir da visão industrial urbana de tempo e trabalho (SUTTON-SMITH, 2001, p. 201-202, tradução nossa)⁴⁴.

Um outro motivo que leva a esta desqualificação do lúdico como um objeto de investigação filosófica para Fink é a já mencionada familiaridade humana – e este parece ser para ele um ponto fundamental a ser observado se desejamos nos aproximar do lúdico

42 “[...] in the rhythm of conducting one’s life, play appears to assume a legitimate, albeit limited, role. It is valid as a supplement,” as a complementary phenomenon, as a relaxing break, as a recreational activity, as a holiday from the burdens of duties, as something that cheers us up in the severe and gloomy landscape of our life. Ordinarily, one determines what play is by contrasting it with the seriousness of life, with the obligatory ethical disposition, with work, with the sober sense of reality in general”.

43 “[...] its only value resides in its beneficial influence on our regeneration – the non-serious play is finally good only for helping us to get back to the seriousness”.

44 “Typically the work ethic view of play rests on making an absolutely fundamental distinction between play and work. Work is obligatory, sober, serious and not fun, and play is the opposite of these. This distinction, while influenced by Protestant religion, derives its major impetus from the urban industrial view of time and work”.

sob a premissa fenomenológica. Ora, se a fenomenologia está primordialmente interessada no sentido (*Sinn*) do homem enquanto *Dasein* e em seu acontecer cotidiano, banal (especialmente a heideggeriana) – e se é também possível concordar que o fenômeno lúdico permeia nossas vidas de forma abrangente desde a mais tenra idade – é precisamente este o âmbito existencial no qual a interrogação sobre ele se mostra mais pertinente e adequada (FINK, 2016, p. 36; HALÁK, 2015, p. 3).

Portanto, o primeiro passo para a compreensão do caráter ontológico do fenômeno lúdico é desnaturalizar a sua ocorrência, questionar o que parece inquestionável – para, assim, romper com a postura trivial nas formas como nos referimos a algo que, à primeira vista, parece prescindir de tematização. Só por meio deste processo se torna possível abordar o fenômeno em sua potência e chegar verdadeiramente ao seu papel estrutural que compõe a essência do *Dasein*: um ser-no-mundo que já se relaciona com o contexto e consigo mesmo a partir de um horizonte de possibilidades que estão previamente abertas e, também, ocultas.

É exatamente enquanto uma possibilidade existencial humana que Fink (2016) aborda a questão: para ele, ao contrário de Huizinga (2001) e Caillois (1990), este componente vital humano não pode ser entendido como uma mera atividade ou como um tipo de passatempo descomprometido, mas sim na forma de uma abertura de mundo – ou seja, um *modo* como temos acesso e lidamos com todas as coisas que fazem parte da vida humana. Assim, Fink dá ao fenômeno e à sua aparição um caráter medial, um ponto de ancoragem a partir do qual se torna possível ao homem perceber e lidar com as coisas que o cercam e torna-las parte do mundo humano – ou seja, *mundanizá-las* (HEIDEGGER, 2015).

Uma das razões para que Fink vincule o fenômeno lúdico a uma perspectiva ontológica, e que é demonstrada inclusive no título da obra em pauta, é que seu entendimento se dirige no sentido de colocar em questão, a exemplo de Heidegger, o problema do homem enquanto um ser-no-mundo (*Dasein*), e não à parte dele. Isso implica que falar da constituição ontológica humana também quer dizer, automaticamente, tratar do problema do mundo; ou seja, trata-se de reconhecer que “[...] a possibilidade fundamental humana de jogar não é um resultado empírico mas, ao invés, pertence a uma clareza primordial de entendimento na qual a existência humana está aberta a si mesma” (FINK, 2016, p. 42, tradução nossa)⁴⁵.

⁴⁵ “[...] the fundamental human possibility of playing is not an empirical result but rather belongs to a primordial clarity of understanding in which human existence is open to itself”.

Justamente por isso é que se torna pertinente entender o fenômeno lúdico como intrinsecamente relacionado ao mundo enquanto uma possibilidade existencial humana. Neste sentido, Sicart também destaca o estatuto ontológico deste fenômeno; para ele, ao mesmo tempo em que nós temos a possibilidade de sermos atravessados ludicamente, só somos humanos porque somos interpelados pelo mesmo (SICART, 2014, p. 6). Tal qual uma fita de Möbius⁴⁶ que se dobra, somos constituídos pelo lúdico ao mesmo tempo em que este se materializa em nós na nossa capacidade de produção de significados a partir da nossa experiência de mundo. Neste sentido, Fink justifica seu entendimento por meio de uma abordagem que analisa as interrelações entre mundo-homem-lúdico, considerando que estes três se dão simultânea e simetricamente – não sendo possível, portanto, estabelecer nenhuma primazia humana em detrimento de outros (FINK, 2016, p. 54).

Com isso, o autor subverte a ideia lançada por Huizinga (2001) de que a manifestação do lúdico pode ser separada da vida cotidiana ou das experiências que os sujeitos obtêm em momentos específicos nos quais estas ocorrem – a metáfora do círculo mágico do jogo –, mas posiciona em um momento anterior estas mesmas ocorrências. Assim, mais do que ser uma atividade dentre as muitas que desempenhamos em nossa existência, o fenômeno lúdico se mostra em Fink como uma característica de nosso modo de ser-no-mundo (*Dasein*), a partir da qual é possível a nossa constituição simultânea à constituição do mundo.

É patente, portanto, a sua convicção é a de que é possível também abordar o lúdico como uma metáfora cosmológica que se entrelaça com o mundo tal qual nós conhecemos – e, com isso, com o espírito criador humano e sua capacidade singular de perceber, experienciar e dar sentido às coisas com as quais nos envolvemos em nosso curso existencial (FINK, 2016, p. 77). Assim,

Supondo que o lúdico humano não é primordialmente um passatempo, mas ao invés uma conjunção de tempos, a consolidação de todos os fragmentos cósmicos, uma representação simbólica do mundo e, assim, o culto mágico que honra os deuses, a manifestação do poder de sentido prevalecente do universo, então certamente há nem que seja um brilho tênue como o crepúsculo, o qual nega um vínculo sólido com a realidade em todos os jogos atuais. Talvez o lúdico humano seja a raiz humana da religião e da arte, dos jogos elevados da nossa alma (FINK, 2016, p. 243, tradução nossa)⁴⁷.

⁴⁶ A fita de Möbius é a metáfora para um espaço topológico caracterizado pela dobra em meia volta e união de suas extremidades, de forma a tornar impossível distinguir os dois lados da fita; por esta particularidade, possui apenas um lado, cujo caminho é infinito e sem início nem fim. Seu nome se deve a August Ferdinand Möbius (1790-1868), matemático e astrônomo alemão.

⁴⁷ “Assuming that human play is primordially not a pastime, but rather a gathering of time, the consolidation of all cosmic fragments, a symbolic representation of the world, thus magical cult-play that honors the gods, bestows a

Dessa maneira, Fink compreende que o lúdico e sua multiplicidade de manifestações em nós – e não apenas o jogo conforme explicita o excerto acima, mas também a arte e a religião, por exemplo⁴⁸ – podem ser indícios deste mesmo espírito criador e do compromisso do homem com as coisas do mundo, consigo mesmo e com os outros ser-no-mundo com os quais compartilha sua vida.

Fink (2016) ao defender a necessidade de uma aproximação do fenômeno lúdico a partir de uma perspectiva ontológica também entende que este se manifesta a partir de um complexo que, resumidamente, poderia ser definida como um tipo de acontecimento oportuno quando o *Dasein* permite que em seu ser ressoe a capacidade medial lúdica. Para Fink (2016), o lúdico e suas manifestações estão relacionadas à própria constituição do mundo do *Dasein*, e não pode ser entendido como um mero passatempo, ou contrastado em oposição à seriedade – como é, por exemplo, a defesa de Huizinga (2001) em *Homo Ludens*. Isso fica claro quando Fink declara que

[...] a história lúdica humana ainda não possui um fim que nos forneça uma visão completa sobre a mesma. Ainda que coletemos um número substancial de material etnológico, pesquisemos os costumes lúdicos pertencentes a povos primitivos e civilizados, e empreenda uma anatomia do *homo ludens*, nós ainda mal chegaremos a qualquer resultado conclusivo, porque o ser humano joga com o lúdico também (FINK, 2016, p. 236, tradução nossa, grifos do autor)⁴⁹.

O autor parece concordar com a tese heideggeriana que, cotidianamente, tendemos a lidar com os fenômenos mundanos e com nosso próprio ser de forma irrefletida; ou seja, de forma prática, sem que paremos para pensar sobre essas ações, seus sentidos e o porquê de fazermos as coisas e lidarmos com elas de uma forma e não de outra. De outro modo, desconsideramos as possibilidades de experienciar nossa existência sob perspectivas distintas daquelas nas quais nascemos, e que fomos histórica e culturalmente ensinados como pertinentes e/ou adequadas às diversas situações com as quais nos deparamos.

fleeting, fluttering manifestation on the universe's prevailing powers of sense, then there would certainly only be a faint, twilight glow, which one denies to the solid relation to actuality, in all kinds of play today. Perhaps human play is the human root of religion and art, of the elevated games of our soul"

⁴⁸ Em nota, Fink (2016, p. 257) inclusive vincula o lúdico à religião, aos cultos e crenças mágicas como o simbólico sendo trazido à presença humana, ou seja, a materialização de uma cosmologia por meio de práticas socioculturais específicas.

⁴⁹ “[...] the human history of play has not come to an end that would provide a complete overview. Even if we collect a substantial amount of ethnological material, research the customs of play belonging to primitive and civilized peoples, and attempt an anatomy of *homo ludens*, we will still scarcely arrive to a conclusive result, because the human being always plays with play, too”.

Assim, nosso próprio julgamento sobre as mesmas é comprometido pela adoção de uma postura inautêntica, trivial, pública (HEIDEGGER, 2015); e, com isso, a pluralidade de apropriações e sentidos possíveis sobre o mundo se tornam obscurecidos, eclipsados na vida diária. Por outro lado, o fenômeno lúdico seria um tipo de desencobrimento do véu cotidiano, de iluminação do mundo e da capacidade criadora humana; ou seja, como é esclarecido no apêndice 2 de *Play of the Symbol of the World*,

[O] lúdico reflete, conseqüentemente, não apenas a abertura ecstática da existência humana em direção ao mundo, ele também reflete a prevalência do mundo em si mesmo, ou – especulativamente expresso – o próprio mundo se reflete no lúdico e, assim, evidencia o lúdico humano como um acontecimento interno a um mundo-lúdico-em-si-mesmo. A investigação do lúdico humano, no qual o mundo se apresenta, se abre assim na demonstração especulativa de que este aparecimento do mundo no lúdico é, em si mesmo, um evento no qual o mundo acontece; logo, enquanto que a existência do mundo estava inicialmente se tornando palpável externamente ao lúdico intramundano, é agora a predominância do mundo a partir da qual todo o acontecimento concreto lúdico do mundo é trazido à luz (FINK, 2016, p. 311, tradução nossa)⁵⁰.

Assim, podemos perceber no pensamento de Fink que não jogamos *em um mundo*, mas é através do jogo que podemos constituir o próprio mundo, quando este se abre a nós e à nossa percepção; o fenômeno lúdico é, assim, uma via de acesso ao mundo e às possibilidades de interpretação e atribuição de sentido ao mesmo – de criação de sentido sobre as coisas e sobre nós mesmos, de estabelecer relações entre as múltiplas instâncias que caracterizam a existência humana. Como afirma Heidegger (2015, p. 209), “interpretar não é tomar conhecimento do que se compreendeu, mas elaborar as possibilidades projetadas no compreender”, ou seja, se apropriar da capacidade mais originária e distintiva da presença humana, que é a compreensibilidade daquilo que o *Dasein* toma conhecimento simplesmente por estar faticamente lançado no mundo.

Desta maneira, parece que Fink aproxima suas colocações àquelas trazidas por Gadamer (2015) e Buytendijk (1977) – para estes dois últimos, é igualmente impertinente considerar o fenômeno lúdico e a importância de suas manifestações em nós de forma objetiva ou instrumental, mas sim como um tipo de mediador entre nossa capacidade de

⁵⁰ “Play reflects, consequently, not only the ecstatic openness of human existence toward the world; it also reflects the prevailing of the world itself, or – expressed speculatively – the world itself reflects itself in play and thus evinces human play as a happening within the world-play it-self. The investigation of human play, in which the world appears, thus ultimately opens onto the speculative demonstration that this appearing of the world in play is itself an event of the enactment of the world; thus while the prevailing of the world was initially to become graspable from out of the intraworldly play, it is now the prevailing of the world from out of which every factual enactment of play is illuminated”.

dar sentido à nossa existência e às coisas que nos cercam. Se destaca também a premissa fenomenológica de retorno às coisas mesmas e aos fenômenos, como é defendido por Husserl; a uma instância prévia da experiência humana que ainda não esteja carregada de pré-conceitos, se afastando assim da conjuntura epocal que delimita e define as condições de possibilidade por meio das quais podemos compreender nossa existência em sua totalidade.

Já Gadamer em *Verdade e Método* (2015) concebe o jogo como uma experiência ontológica própria da existência do ser-no-mundo (*Dasein*). Embora tenha como foco em suas análises a relação estética da obra de arte como um exemplo dessa experiência, é possível identificar tanto similitudes quanto divergências entre o pensamento deste autor e o de Huizinga (2001) – por vezes explícitas. Assim, Gadamer entende o jogo como um tipo particular de mediador entre o homem e o mundo e que é experienciado cotidianamente pelo primeiro – além de conceber que o jogo existe sempre em potência.

A questão do movimento é de fundamental importância nas meditações gadamerianas; e dessa forma ele considera que o fenômeno sempre coloca em perspectiva um duplo movimento, no qual o jogador joga *com algo* ao mesmo tempo em que *joga consigo* – o que leva o pensador a questionar o real papel do jogo nesse processo. De tal maneira, ao invés de conceber o jogo como uma atividade na qual alguns seres vivos se engajam, como faz Huizinga – dentre eles o homem -, Gadamer entende que existe uma primazia do jogo em relação ao jogador. Com isso, ele radicaliza a ideia de Huizinga de que o jogo é um *acontecimento da natureza*, que se manifesta de forma tão espontânea quanto independentemente de qualquer tentativa de teorização ou definição humana (GADAMER, 1960, p. 110).

Parece claro que quando Gadamer elabora tal proposição, o autor entende o jogo de forma transcendental, já que ele não se manifesta *a partir* dos jogadores, mas sim *por meio* deles. Ou seja, pode-se afirmar dessa forma que o sujeito do jogo não é o jogador, mas o próprio jogo. O autor justifica a sua assertiva porque considera que o jogo, mais do que mera diversão ou passatempo, é um modo fundamental de *compreensão* – que é inerente ao *Dasein*; como afirma Ferrari (2010, p. 20): “[...] compreender, segundo Gadamer, pertence ao todo da experiência do homem no mundo e, como ‘*jogadores-intérpretes*’, somos interpelados a todo momento por este grande livro chamado ‘mundo’” (grifos da autora).

Um dos principais debates a respeito do sentido que Gadamer dá ao fenômeno lúdico e ao jogo se relaciona ao fato de o termo originalmente utilizado por ele em

Verdade e Método (2015) em alemão (*Spiel*) ter sido traduzido para a versão em português como ‘jogo’. Embora a adaptação para nossa língua tenha sido feita diretamente do original em alemão, a diferença semântica entre os dois idiomas se mostra evidente, por exemplo, quando considerada a expressão usada por Gadamer, “*spiel*” – que pode ser traduzido não apenas como jogo *strictu sensu*; mas também possui um significado mais amplo e que se desdobra em outros vocábulos correlacionados (BUYTENDIJK, 1977; GADAMER, 2015). Há, ainda, um esclarecimento dos tradutores do volume IV do compêndio *Nova Antropologia*, organizado por Gadamer e Vogler, especificamente no capítulo assinado por Buytendijk que trata sobre o jogo humano:

Para a compreensão deste artigo, é essencial mostrar o que está por trás da palavra alemã “*spielen*”, que serve de título ao artigo. Trata-se de um verbo de significação muito ampla, que designa atividades lúdicas em geral (brincar, realizar jogos de salão, participar de competições esportivas, praticar jogos de azar), bem como o ato de representar um papel, seja em um espetáculo ou uma situação da vida real, e ainda o ato de tocar um instrumento (GADAMER; VOGLER, 1977, p. 53, grifo nosso).

Essas particularidades linguísticas acabam se tornando também responsáveis por entendimentos que podem imprimir mal-entendidos às ideias originais dos autores. Isso é prontamente notado pelo próprio Buytendijk (1977), quando este afirma que “[...] às palavras ‘jogo’, ‘jogar’, ‘brincar’, ‘lúdico’, etc., nas diversas línguas, nem sempre correspondem aos mesmos fenômenos”; e conclui que “[...] a língua dá acesso a um conhecimento preliminar das significações dos fenômenos que se manifestam neles próprios” (BUYTENDIJK, 1977, p. 54).

No que se refere especificamente a Gadamer em *Verdade e Método* (2015), é possível observar que o autor, ao tratar do *jogo*, não está se referindo *apenas* a esta atividade propriamente dita. Assim, se ampliamos o escopo possível de sentidos ao considerar a utilização original de *spiel*, identificamos que estas se referem a um domínio existencial-hermenêutico essencialmente mais abrangente, por meio do qual o *Dasein* estabelece uma relação originária em relação às coisas; ou seja, um liame a partir do qual se dá o acesso e abertura de mundo ao mesmo – e, especificamente no que aponta o autor, à obra de arte e ao domínio estético (GADAMER, 2015, p. 154).

Desta feita, salienta Santos (2013, p. 103) que a análise de Gadamer não está restrita ao campo estético ou da arte, mas sim interessa ao filósofo uma compreensão mais abrangente do fenômeno. Exatamente por isso, atenta Gadamer para que tenhamos em mente que este seja compreendido em seu referencial *ontológico* – sendo, logo, indicativo

de um movimento característico do *Dasein*, de um vaivém, por meio do qual o sujeito que joga⁵¹ (neste aspecto específico, em sentido operatório no que se refere à manifestação do fenômeno) experimenta o mundo.

Isso porque compreendemos que Gadamer concebe a manifestação do fenômeno – e é importante ressaltar que nas reflexões gadamerianas não há especificamente uma distinção clara entre lúdico e jogo⁵² – de forma autônoma, que não esteja, também, relacionada a nenhum tipo de formalização cultural. Ainda assim, há em Gadamer um encaminhamento que permite que compreendamos suas argumentações neste sentido: o filósofo deixa entrever que o enfoque dado por ele se refere ao aspecto *hermenêutico* que emerge do lúdico como um *modo* que determina a existência do *Dasein* enquanto cuidado (*Sorge*) e preocupação (GADAMER, 2015, p. 155) em sua lida cotidiana com as coisas do mundo e consigo mesmo – e não ao jogo, à brincadeira, nem ao ato de jogar especificamente (GADAMER, 2015, p. 158-159).

Vale ressaltar que Gadamer, por também estar vinculado ao paradigma fenomenológico, entende o *Dasein* como já sempre jogado em um mundo de sentidos, de significados a respeito das coisas que existem e que o rodeiam, sendo assim que o ser-no-mundo estabelece uma relação significativa com as mesmas em sua existência. E é justamente nesse horizonte prévio que ele se relaciona tanto com o fenômeno lúdico, quanto com o jogo enquanto manifestação.

Para Santos, isso significa que o ser-no-mundo acontece “[...] a partir de um campo de mostraçõ decorrente do mesmo espaço prévio já aberto” (SANTOS, 2013, p. 103) – ou seja, o horizonte compreensivo que delimita as possibilidades nas quais o *Dasein* pode se desenvolver em sua existência, no qual ele se compreende e aos outros; e, simultaneamente, também dá sentido às coisas mundanas que se apresentam e com as quais ele lida (como vimos, o círculo hermenêutico heideggeriano).

⁵¹ Importante salientar que as distinções entre *lúdico* e *jogo* nas reflexões de Gadamer não são claras, muitas vezes o autor falando de um *comportamento lúdico* quando quer diferenciar o primeiro do segundo. Isso se justifica principalmente porque Gadamer utiliza, ainda que parcialmente, as considerações feitas por Huizinga em *Homo Ludens* (obra na qual esta diferenciação é problemática), embora adote uma postura crítica em relação à mesma.

⁵² Gadamer utiliza na versão original de sua obra em alemão a expressão *Spiel* para designar, ao mesmo tempo, lúdico e jogo (GADAMER, 1990). Isso porque, ao contrário do português, no qual temos disponíveis os termos “lúdico”, “jogo”, “brincar”, entre outros, para indicar o verbo do substantivo, em alemão *Spiel* se refere a múltiplos sentidos: além de lúdico e jogo, também pode indicar o movimento, como o das luzes, das marés, do vento, etc. Entretanto, Gadamer deixa claro que não está abordando o “jogo”, como *Spiel* foi traduzido para a edição em português, no sentido do jogo, muito menos o de brincadeira, quando este usa “*spielen*” para o ato de brincar ou de jogar. Há, ainda, na nota de rodapé 200, na página 158, uma explicação do tradutor a respeito do termo, para o qual *Spielen* também pode ser utilizado como tocar um instrumento musical, atuar em uma peça teatral, etc.

Por isso, Gadamer propõe a existência de um *modo de ser* lúdico – que, inclusive, prescinde de qualquer tentativa de formalização e tematização do mesmo por meio de definições conceituais humanas (GADAMER, 2015, p. 157). Isso porque fica claro nas reflexões gadamerianas a ideia de conferir ao fenômeno uma autonomia que ultrapassa a vontade humana de controle sobre o mesmo; e, com isso, ele também deixa mais uma vez explícito que está tratando de sua ocorrência sob um ponto de vista ontológico.

Desta feita, Gadamer está reconhecendo a existência dessa relação como uma possibilidade do *Dasein*, por meio do qual o fenômeno se manifesta enquanto um “acontecimento da natureza” (GADAMER, 2015, p. 158). Isso se anuncia de forma mais específica quando o autor ressalta que esta existência é essencialmente medial – logo, compreensiva –; ou seja,

o modo de ser do jogo, portanto, não implica necessidade de haver um sujeito que se comporte como jogador, de maneira que o jogo seja jogado. Ao contrário, o sentido mais originário de jogar é o que se expressa na forma medial. Assim, por exemplo, costumamos falar que algo “está jogando” em tal lugar ou em tal momento, que algo está se desenrolando como jogo, que algo está em jogo (GADAMER, 2015, p. 157, grifos nossos).

É possível identificar em Gadamer, ainda que tangencialmente, a reivindicação pela existência de um *espírito* relacionado à manifestação do jogo (GADAMER, 2015, p. 160) – que, ao transpassar afinadoramente o *Dasein* em sua lida mundana, propicia ao mesmo um tipo particular de abertura por meio da qual a sua experiência se dá. Portanto, defende Vilhauer (2010) que a análise gadameriana a respeito da matéria está mais interessada no viés hermenêutico do fenômeno lúdico do que em seus aspectos formalizados, como suas características e suas regras – ao contrário, por exemplo, de cânones como Huizinga (2001) e Caillois (1990). De acordo ainda com Vilhauer (2010), o entendimento gadameriano se articula de modo a confirmar esta perspectiva mais abrangente, na forma de

[...] uma compreensão a qual se alonga através de toda a nossa experiência hermenêutica, incluindo nossos encontros com a arte, com texto, com a tradição em todas as suas formas, com os outros dialogicamente, e que inclusive constitui (como pensava Heidegger) nosso próprio modo de ser-no-mundo (VILHAUER, 2010, p. 26, tradução nossa)⁵³.

⁵³ “[...] the understanding which stretches through all our hermeneutic experience, including our encounters with art, with text, with tradition in all its forms, with others in dialogue, and which even constitutes (as Heidegger taught) our very mode of being-in-the-world”

Nesse horizonte, o processo interpretativo humano em Gadamer extrapola a forma do círculo mágico do qual fala Huizinga (1938). Ainda que se admita que Gadamer tenha uma postura radical ao elevar o jogo como um domínio autônomo, é por meio dessa investida que o filósofo articula um conceito central em sua obra: o conceito de experiência. Na perspectiva gadameriana, a ideia de experiência está diretamente relacionada à interpretação, uma vez que ela ocorre por meio da interpelação, do atravessamento do mundo no sujeito; e é “[...] pelo jogo que o ‘jogador-intérprete’ é interpelado e passa a ser integrante do objeto” (FERRARI, 2010, p. 23).

Ou seja, entendemos que Gadamer concorda que a existência humana no mundo é uma faticidade – ou seja, ele já se encontra em meio às coisas e não lhe é dada nenhuma alternativa prévia a isso; dessa faticidade do *Dasein* decorre a interpretação de si e do mundo sob uma perspectiva histórica. Gadamer, em consonância com a perspectiva fenomenológica heideggeriana, entende dessa maneira que a compreensão não está ligada à estrutura cartesiana sujeito-objeto, de uma consciência superior destinada a conhecer o mundo, mas sim que as próprias condições de existência em um determinado escopo temporal permitem e delimitam o entendimento que o ser-no-mundo possui de si e das coisas⁵⁴ - inclusive cientificamente.

Já Buytendijk (1977), no capítulo *O jogo humano de Antropologia Cultural*, coletânea organizada por Gadamer e Vogler, também dedica suas reflexões ao fenômeno do jogo. De forma distinta de Huizinga (1938) e Gadamer (1960), esse autor considera o jogo como um “modo de *comportamento*” (BUYTENDIJK, 1977, p. 63, grifo do autor) que significa, tanto entre os homens quanto nos animais, uma possibilidade de estabelecer uma relação entre aquele que se engaja em um jogo com o mundo circundante.

De saída, o autor estabelece uma importante consideração que é ausente em Huizinga e que já apontamos neste capítulo: justamente por considerar o jogo como um comportamento que ocorre em diversos animais, dentre eles os homens, quando observamos demais animais *jogando* estamos, desde o início, *interpretando* os mesmos. Tal esclarecimento parece pertinente quando recuperamos a noção heideggeriana de diferença ontológica; ou seja, o *Dasein* possui como estrutura de sua existência a

⁵⁴ Cabe aqui também lembrar de Heidegger quando ele considera o ser como uma clareira que ao mesmo tempo revela e esconde o ente em sua totalidade. Revela porque lança luz em algumas possibilidades que o ente possui de ser; entretanto, ao mesmo tempo em que desvela, também esconde, já que todas os outros modos de ser possíveis do ente tornam-se inacessíveis ao ser-no-mundo. Por isso, ao mesmo tempo em que permite que o ser do ente que chamamos homem converta-se em ser-no-mundo, ele também delimita o próprio horizonte dessa conversão a partir de um conjunto de possibilidades que se deixa ver em meio a todas as outras que estão, portanto, ocultas.

compreensão de si mesmo e das outras coisas do mundo, ao mesmo tempo em que se diferencia delas por meio dessa interpretação (relembrando, o círculo hermenêutico).

De maneira análoga às meditações gadamerianas, Buytendijk entende o jogo como um movimento constante entre jogo-jogador. Baseando-se também na etimologia do verbo alemão *spielen*, defende que tal vocábulo possui como característica ser utilizado para designar diversas ações/comportamentos que se relacionam intimamente com a ideia de jogo que ele desenvolve. Sendo assim, ele pode significar as atividades lúdicas em geral (como jogos de salão, de azar, participar de competições esportivas, etc.), bem como a interpretação de papéis (tanto no teatro quanto em situações da vida cotidiana, por exemplo) – além da ação, por exemplo, de tocar um instrumento musical.

Dessa maneira, Buytendijk (1977) parece confirmar a existência de múltiplos mundos de jogo concomitantes à vida cotidiana; situados de maneira sobreposta, essas variadas possibilidades de experimentação do círculo do jogo em meio à vida ordinária podem ser pensadas como sempre latentes. O autor, por meio da utilização da figura do movimento pendular, justifica que esse trânsito ocorre sempre num vaivém, no qual se articulam aspectos e elementos materiais, imateriais, simbólicos, culturais, temporais e espaciais, além da percepção do jogador – seu corpo, seus sentidos, sua capacidade de compreender e reagir de forma rápida aos estímulos e à imprevisibilidade característica do jogo. Nesse movimento, salienta ainda Buytendijk que “todo jogo humano é de algum modo relacionado com o fundamento irracional e obscuro de nossos instintos e paixões, condições e estados de ânimo, e com o também inteiramente inexplicável elemento criador em cada atividade” (1977, p. 66).

Buytendijk dedica parte de sua análise especificamente a esse movimento de *vaivém do jogo* – que ele diferencia do que ele chama de *vaivém lúdico*. Para que seja possível a elaboração dessa categorização específica de movimento propiciada pelo *comportamento* lúdico nos homens e animais, este autor também recorre às meditações da fenomenologia heideggeriana. Entendendo o homem como aquele ente que se converte em ser (e automaticamente em ser-no-mundo) por meio da pergunta e da linguagem - e que possui como faticidade em sua existência tal perturbação – Buytendijk questiona o vaivém do jogo entre os animais, por exemplo. Sendo estes últimos seres que em sua existência estão capturados⁵⁵, ou restritos, ao seu habitat e não questionam o porquê disso

⁵⁵ Na terminologia heideggeriana original, *benommenheit*. O filósofo desenvolve essa questão mais especificamente em sua obra *Os conceitos fundamentais da metafísica* (HEIDEGGER, 2011, p. 228), quando elabora distinções no tocante à capacidade dos seres de perceber, dar sentido às coisas, se apropriar e modificar o mundo no qual se encontram

– eles apenas o vivenciam. Logo, o movimento que o subjaz é uma propriedade inerente ao fenômeno lúdico, independente da sua ocorrência nos homens ou animais nos quais se manifesta.

Já o *vaivém lúdico*, defende Buytendijk (1977, p. 67), decorre da interpelação do homem pelo primeiro (jogo) quando, por meio dele, advém a pergunta sobre o *sentido* dessa atividade e que está, mais amplamente, também relacionado à questão do sentido do próprio homem. Dessa forma, o lúdico se caracteriza como um atravessamento entre nossos instintos animais e a nossa capacidade de, ao sermos transpassados pelo fenômeno lúdico e suas manifestações, distinguir e habitar simultânea e deliberadamente diferentes contextos temporais, espaciais, materiais e simbólicas – sem que, entretanto, nos confundamos em relação a elas. Essa dicotomia, que também é percebida nos trabalhos dos autores previamente mencionados, é o que caracteriza “[...] a essência do jogo humano, contanto que sempre se trate de uma relação dialética entre aparência e realidade” (BUYTENDIJK, 1977, p. 67, grifo do autor).

Sobre esse conceito de *aparência*⁵⁶, Buytendijk chama atenção para o seu caráter nebuloso e problemático, tanto quanto o conceito filosófico do ser; entretanto, lança mão dele para dar conta da ideia da atividade lúdica humana como o prazer advindo da fantasia, se jogar com imagens⁵⁷ e se deixar jogar com elas em mundos e esferas de experiência coexistentes. Essa aparência está relacionada, dessa forma, tanto ao ato de tocar um instrumento musical, se entregar a uma obra cinematográfica ou uma peça teatral, ou ainda se envolver na narrativa de um livro – ou ainda à interpretação de múltiplos papéis sociais aos quais nos adequamos nos diferentes contextos pelos quais transitamos em nossa vida diária⁵⁸.

Por último, destacamos também a investida de Sicart (2014) sobre o caráter ontológico do fenômeno. Defende o autor que o *lúdico* é uma *possibilidade* de o homem estar no mundo, reconhecendo-se e ao mesmo tempo lidando com as coisas que o cercam, bem como com as outras pessoas que compartilham com ele tal faticidade – consistindo

jogados. De forma sucinta, assume Heidegger que a pedra não tem mundo, o animal é pobre de mundo e o homem é formador de mundo.

⁵⁶ O conceito de *aparência* é trabalhado de forma mais detalhada por Fink (2016), que recupera como este conceito vem sendo tratado filosoficamente desde a Grécia Antiga. Isso porque o autor não considera que a ocorrência do fenômeno lúdico, especialmente sob a designação de jogo, seja um mero “como se”, de maneira a imitar ou simular a experiência humana em outras situações – mas sim que este configura uma possibilidade existencial e compreensiva humana que não pode ser posta como *irreal*.

⁵⁷ Cumpre lembrar que, para Buytendijk, imagem é a forma como as coisas e fenômenos do mundo se apresentam e se manifestam aos sentidos.

⁵⁸ Essa questão da interpretação dos papéis sociais em Buytendijk é inspirada, segundo o autor, nas obras de Lefebvre, Merleau-Ponty e Goffmann.

desta maneira uma via de acesso (e não a única), um *como*, a partir do qual nos constituímos e podemos ser humanos.

De início o autor deixa claro que a relação humana com o fenômeno lúdico pode ser considerada, para além de sua compreensão funcional, como uma forma de estar no mundo; para ele, se trata de uma possibilidade de “[...] entendimento do que nos cerca e de quem nós somos, e uma forma de se relacionar com os outros. [O] lúdico é um modo de ser humano” (SICART, 2014, p. 1, tradução nossa)⁵⁹. Também, ao estabelecer uma distinção entre o lúdico (*play*) e o jogo (*game*)⁶⁰, ele aponta que “assim como na antiga fábula, nós somos os tolos olhando para o dedo quando alguém aponta para a lua. O jogo é o dedo; o lúdico é a lua” (SICART, 2014, p. 2, tradução nossa)⁶¹.

Ou seja, para o autor, o mais usual é que se aborde *o jogo* de forma isolada; estudando, pois, a atividade em si – e não o fenômeno que fundamenta sua ocorrência –, permanecendo, pois, na superficialidade de sua manifestação. Ao mesmo tempo, Sicart (2014) também parece vincular o lúdico como um tipo de engajamento prático, um *ato* do ser-no-mundo; já que estamos sempre envolvidos de uma forma ou de outra com nossa própria existência e a dos demais, bem como de nosso mundo vivido (*Lebenswelt*) cotidianamente. Sicart enfatiza que sua proposta

não é a de uma teoria do lúdico *através* dos jogos. Os jogos não importam tanto. Eles são uma manifestação, uma forma [do] lúdico, mas não a única. Eles são a sua forma mais forte, cultural e economicamente relevante. Mas eles são parte de uma ecologia de objetos e contextos lúdicos, de brinquedos a playgrounds, de ações políticas a performances estéticas, por meio dos quais o lúdico é expressado (SICART, 2014, p. 4, tradução nossa, grifo do autor)⁶².

O autor também argumenta que, tal como consideramos aqui, a definição de jogo presente em *Homo Ludens* é demasiadamente restrita, haja vista que opera por meio de dicotomias rígidas e, portanto, tipicamente modernas; pois trata de estabelecer diferenças

⁵⁹ “[...] understanding what surrounds us and who we are, and a way of engaging with others. Play is a mode of being human”.

⁶⁰ Importante ressaltar que tal distinção se fundamenta na existência, em língua inglesa, de um verbo específico para designar a *ação de jogar* (ou seja, *to play*) e a palavra *game* como substantivo de jogo. Ainda, há o termo *ludic* que é, literalmente, lúdico; porém Sicart em *Play Matters* por vezes utiliza *play* e *ludic* para tratar de lúdico – e *game* quando quer se referir ao jogo *strictu sensu*.

⁶¹ Like in the old fable, we are the fools looking at the finger when someone points at the moon. Games are the finger; play is the moon.

⁶² “This is not a theory of play *through* games. Games don’t matter that much. They are a manifestation, a form of and for play, just not the only one. They are the strongest form, culturally and economically dominant. But they are part of an ecology of playthings and play contexts, from toys to playgrounds, from political action to aesthetic performance, through which play is used for expression”.

precisas entre *o que é* e *o que não é* jogo, abordando a ocorrência do fenômeno, a sua manifestação, mas não a sua totalidade, muito menos àquilo que o subjaz e permite a sua existência – ou seja, como a ilustração que ele emprega, olhando para o dedo e não para a lua.

Justamente por isso, Sicart também realiza uma interessante distinção conceitual entre *lúdico* e *jogo* por meio de um elemento de conexão entre os dois, mas que pode existir deslocado especificamente da ocorrência de um jogo especificamente falando. Esta ligação, para o autor, seria um tipo específico de *atitude* que permite a manifestação do lúdico também em momentos nos quais não se está *jogando*: chamado por ele de *playfulness* (que achamos mais adequado tratar como *ludicidade*), tal conceito se apresenta como uma postura humana perante o fenômeno lúdico – a qual é para Sicart (2014) fundamental para que este, de fato, se atualize.

Assim, esta *atitude* lúdica ou ludicidade pode ser encontrada em grande parte das nossas experiências cotidianas que não se tratam especificamente de jogo, como exemplifica Sicart em situações como os encontros amorosos (não à toa, é comum que exista a expressão “jogo da sedução”). Essa ludicidade poderia ser compreendida como “[...] uma forma de se relacionar com contextos específicos e objetos que são similares ao ato de jogar, porém respeitando os próprios objetivos e propósitos do objeto ou contexto” (SICART, 2014, p. 21, tradução nossa)⁶³. Aqui se encontra, portanto, uma distinção básica entre esta ludicidade quando se trata propriamente em um jogo, e a sua ocorrência em outras situações diversas: para ele, o caráter autotélico – ou seja, direcionado à finalidade principal na qual tal postura se desenvolve – é o que vai delimitar, larga medida, seus desenvolvimentos posteriores.

Sicart ainda esclarece que a ludicidade, de acordo com esta compreensão, pode ser abordada como derivada de nossa capacidade de experienciar o mundo e situações cotidianas *a partir* do fenômeno lúdico; entretanto, sem que se faça obrigatória a existência de uma atividade em questão que possa ser identificada claramente como um jogo ou qualquer outra de suas manifestações (SICART, 2014, p. 21).

Outra contribuição a esse respeito está presente em obra anterior do autor, *The ethics of computer games* (2009), na qual Sicart defende que a experiência lúdica pode ser compreendida como uma abertura de mundo ao sujeito que se engaja em uma atividade – tanto o jogo propriamente dito, quanto em outras sob uma atitude

⁶³ “Playfulness is a way of engaging with particular contexts and objects that is similar to play but respects the purposes and goals of that object or context”.

característica do mesmo – pode fornecer indícios de que tais entrecruzamentos constituem um problema ontológico. Por isso, ele justifica as potencialidades do viés fenomenológico nessa investida, uma vez que “[...] o jogador é o sujeito que experiencia uma situação lúdica originada, mas não limitada, pelo jogo como um objeto. Para que a atividade lúdica exista, o jogador deve entrar nos limites e extensões da ontologia do jogo” (SICART, 2009, p. 83, tradução nossa)⁶⁴.

Inclusive, Sicart parece propor este espírito lúdico como capaz de subverter a lógica sob a qual estamos submetidos em nossa vida cotidiana: a ludicidade é capaz, para ele, de invadir mesmo os ambientes mais formalizados e rigidamente estruturados, nos quais costumeiramente tendemos a considerar como impróprios para o surgimento desta atitude. Estes encaminhados dados por Sicart parecem se tratar de uma recuperação mais ampla, caracterizada por “[...] uma tentativa de se relacionar com o mundo sob um *modo de ser lúdico*, mas sem jogar” (SICART, 2014, p. 22, tradução e grifos nossos)⁶⁵.

Isso porque, para Sicart, o fenômeno lúdico carrega consigo pulsões contraditórias, tanto direcionadas à criação quanto à destruição de padrões e comportamentos socialmente aceitos em um contexto e época específicos; é uma forma de testar limites, de compreender e se apropriar do funcionamento do mundo social no qual ele se manifesta. Portanto, esta potencialidade significa também a

[...] apropriação, o triunfo da risada individual, da ironia perturbadora sobre as regras e comandos. [A] brincadeira significa tomar conta do mundo para vê-lo sob lentes lúdicas, mexer, rir e abalá-lo porque jogamos com ele. Alguns objetos permitem que vejamos o mundo sob um prisma lúdico; alguns contextos são mais propensos ao lúdico do que outros (SICART, 2014, p. 24, tradução nossa)⁶⁶.

Esse aspecto potencialmente *subversivo* da atitude lúdica exposta por Sicart nos parece condizente tanto com o objeto teórico que tomamos nesta Tese – a experiência de jogo enquanto uma abertura possibilitada pela afinação em uma tonalidade afetiva lúdica. Isso porque, como vimos, ambos se utilizam de contextos que não são, *a priori*, designados para que neles se manifestem tais jogos: as cidades contemporâneas. Sicart

⁶⁴ “[...] the player is the subject that experiences a ludic situation originated by, but not limited to, the game as object. For the ludic activity to exist, the player has to come into being within the limits and extensions of the ontology of game”.

⁶⁵ “It is an attempt to engage with the world in the mode of being of play but not playing”.

⁶⁶ “[...] appropriation, the triumph of the subjective laughter, of the disruptive irony over rules and command. Playfulness means taking over a world to see it through the lens of play, to make it shake and laugh and crack because we play with it. Some objects allow us to see the world through a playful lens; some contexts are more prone to playfulness than others”.

defende que o lúdico é essencialmente apropriativo – e, frequentemente, subversivo – o que pode originar tensões entre as especificidades características de contextos nos quais ele se manifesta, nos quais não se espera tais ocorrências (SICART, 2014, p. 27).

A existência de uma tonalidade afetiva lúdica, tal como propomos aqui baseados na fenomenologia heideggeriana e cuja estrutura será explicitada posteriormente, converge com as colocações de Fink (2016), Gadamer (2015), Buytendijk (1977) e Sicart (2014): de que, ao reduzir um fenômeno existencial que se dá a partir de uma tênue *afinação* entre o ser-aí, o mundo circundante – além dos outros *Dasein* – com a manifestação do fenômeno, perde-se a noção de sua amplitude, de seu contexto e de sua força.

Muito embora estes autores não desenvolvam a questão sob este mesmo ângulo, o que parece coincidir é uma compreensão da experiência de jogo como uma articulação a partir da qual pode se dar uma abertura, um acesso do ser-no-mundo a si mesmo e ao conjunto que coisas que fazem parte de uma conjuntura ainda mais ampla, que é a sua própria experiência.

3.3 Os *game studies* contemporâneos e multidisciplinaridade

Característica de um campo de investigação científica inicial, a multidisciplinaridade e a possibilidade de se desenvolver pesquisas a respeito do jogo e suas implicações na sociedade contemporânea é o que se destaca quando considerados os seus estudos na última década. Aqui entendemos que pela expressão *game studies* estamos nos referindo de forma ampla às investigações dedicadas a uma modalidade surgida com os avanços na eletrônica e informática, especialmente quando atravessada pela popularização de equipamentos digitais na segunda metade do século XX.

Logo, a empreitada de traçar um panorama dos estudos relacionados aos jogos digitais no país significa reconhecer a abrangência que caracteriza essas investigações e a apropriação dos *game studies*, no âmbito nacional, não apenas pela Comunicação, mas por demais áreas do conhecimento; em especial, as Ciências Humanas e Sociais, Informática, além das Biomédicas e Saúde – como a Psicologia e Medicina, entre outras. Dessa maneira, acreditamos que tal interdisciplinaridade e a ausência de uma delimitação precisa sobre os objetos e perspectivas quando se fala de jogos digitais, são características que estão atreladas ao seu caráter recente e ainda em desenvolvimento.

Aarseth (2001) destacou, ainda no início dos anos 2000, a dificuldade dos estudos acadêmicos relacionados aos jogos digitais encontrarem seu lugar entre os debates científicos, haja vista a ausência de um campo específico, bem como de um *corpus* teórico e metodológico próprio que fornecesse subsídios para as investigações pretendidas. Dessa maneira, esclarece o autor sobre a importância e a necessidade de uma publicação científica que pudesse reunir pesquisas e reflexões relacionadas especificamente ao que ele chamou de “estudos de jogos de computador”. Ressalta Aarseth que a virada do século representava um marco para os estudos de jogos, tanto pela profissionalização a nível de graduação, quanto para os debates acadêmicos; para ele, naquela ocasião, “[...] pela primeira vez, estudiosos e acadêmicos levam os jogos de computador a sério, como um campo cultural cujo valor é dificilmente superestimado”⁶⁷ (AARSETH, 2001, tradução nossa).

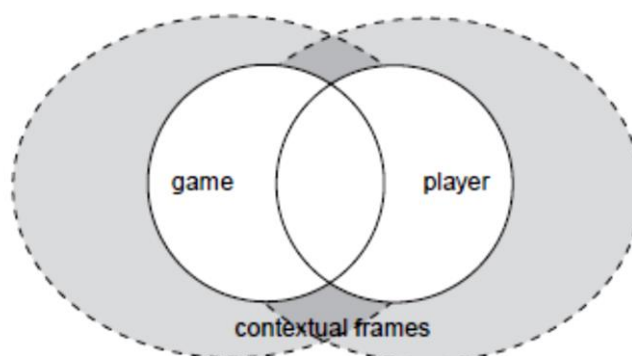
Aarseth aponta ainda que, por estar permeado por questões comerciais e industriais, por muito tempo os jogos digitais foram tomados como um objeto “menor” de pesquisa; sobretudo devido à resistência de campos acadêmicos mais tradicionais em rearranjar seus espaços, objetos e domínios de poder – obviamente, um novo campo de estudos provoca uma transformação nas ciências com as quais se relaciona, constituindo novos campos de poder e legitimidade (BORDIEU, 1989).

Mäyrä (2008) situa os *game studies* como essencialmente multidisciplinares; dessa maneira, o autor propõe que se tenha em mente que, justamente por serem recentes, estes estudos demandam abordagens que levem em conta tanto os jogos propriamente ditos, quanto os seus jogadores e também os contextos nos quais esses jogos digitais existem. Este é para o autor o desafio principal enfrentado pelos estudos de jogos: situar o fenômeno a partir da interseção entre essas três esferas – o jogo, o jogador e o seu contexto social, espacial, cultural e temporal –, uma vez que “[...] essas três esferas de pesquisa não podem ser separadas, mas sim devem ser vistas como mutuamente complementares e em interação, e formadas por processos históricos”⁶⁸ (MÄYRÄ, 2008p. 2, tradução nossa). Dessa maneira, Mäyrä compreende esse escopo a partir do seguinte diagrama (figura 1):

⁶⁷ “And it might be the first time scholars and academics take computer games seriously, as a cultural field whose value is hard to overestimate”.

⁶⁸ “These three spheres of inquiry cannot be separated, but must be seen both as mutually interacting and complementary, and informed by historical processes”.

Figura 2: o campo dos *game studies*, considerando as inter-relações entre o jogo, o jogador e os contextos.



Fonte: MÄYRÄ (2008, p. 2)

Ao mesmo tempo em que expõe as tensões que atravessam as interseções entre os estudos de jogo e demais campos de saber e pesquisa, Mäyrä confirma que o número reduzido de institutos de pesquisa dedicados ao assunto nas universidades é justamente um dos motivos que levam ao diálogo com outras disciplinas. Ele define os *games studies* como “um campo interdisciplinar de estudo e aprendizagem sobre os jogos e fenômenos relacionados ao mesmo”⁶⁹ (MÄYRÄ, 2008, p. 6, tradução nossa). A abrangência da definição proposta por ele, ao mesmo tempo em que parece imprecisa – especialmente porque sob o termo “jogos” é possível incluir não apenas aqueles digitais, se a definição de Huizinga (2001) for tomada *strictu sensu* – também é um indício da dificuldade de se estabelecer um conjunto específico de fenômenos e objetos.

Afirmando, contudo, que as disciplinas científicas são formações e convenções sociais cristalizadas momentaneamente a partir do consenso e concordância entre os praticantes daquela atividade – ou paradigmas, de acordo com Kuhn (2013) e Agamben (2009b) –, Mäyrä mais uma vez evoca que a especificidade dos estudos de jogos possui um caráter histórico e cultural (MÄYRÄ, 2008, p. 6).

É claro que novas abordagens trazem consigo a tentativa de delimitação de perspectivas a serem adotadas e vieses característicos de análise. Logo, uma das marcas na virada do século XXI foi o intenso debate entre as questões narrativas e estruturais dos jogos digitais; posicionamentos teóricos que acabaram conhecidos como *ludologia* e *narratologia*. A primeira, defendida por Frasca (1999) e Juul (1999), se apoia especialmente nas relações entre o jogo e o jogador, tendo como princípio a compreensão

⁶⁹ *Game studies* is a multidisciplinary field of study and learning with games and related phenomena as its subject matter.

do jogo como um mecanismo de regras, estruturas e por meio das quais o sujeito é interpelado, fornecendo possibilidades de interação tanto entre jogo-jogador, quanto jogadores entre si. Embora reconheçam que um sistema de regras no jogo não pode existir isolado de sua narrativa, o foco dessa perspectiva se encontra menos nos aspectos textuais e hermenêuticos narrativos e mais no entendimento do jogo sob a perspectiva sociocultural proposta por Huizinga (1938) e Caillois (1958) – para os quais o jogo é essencialmente definido por meio de regras, em maior ou menor grau, conforme elucidado por este último.

Já a abordagem *narratológica* possui como elemento principal de análise a investigação e entendimento do jogo como um texto a ser interpretado pelo jogador; texto esse que subjaz a própria estrutura e sistema do jogo (PINHEIRO, 2007, p. 128). Fortemente influenciadas por abordagens oriundas do campo da análise literária, o jogo é entendido como um sistema simbólico, estético e linguístico permeado por aspectos textuais e discursivos, capazes de produzir sentido por meio da decodificação e interpretação do jogador.

Embora o debate ludologia-narratologia tenha sido, especialmente nos primeiros anos da década de 2000, importante na tentativa de delimitação de um campo próprio de estudo dos jogos digitais em relação ao seu objeto – e, por conseguinte, de legitimação do mesmo por meio da filiação a uma tradição teórica já estabelecida (como é o caso da narratologia) – tais discussões foram, larga medida, superadas. Salienta Mäyrä (2008, p. 10) que dificilmente hoje um jogo poderia ser reduzido à sua história ou ao seu sistema de regras; apontando assim a tendência de considerar os jogos digitais sob uma abordagem integradora de seus aspectos comunicacionais, dialógicos, regulatórios e discursivos. Logo, o que é evidenciado por meio disso é o entendimento dos *games* como artefatos culturais, o que abre possibilidades de investigações científicas sob um prisma múltiplo, a depender do viés tomado pelo pesquisador.

Hjorth (2011) entende os processos de informatização e digitalização mundiais – diagnosticado por Castells (1999) na forma de uma sociedade interconectada em escala global via redes informacionais – como pilar de transformações socioculturais e também tecnológicas. Dessa maneira, Hjorth situa os *game studies* como pertencentes aos estudos sociais e de Comunicação uma vez que, para ela, contemporaneidade pode ser entendida como “[...] uma série de tecnoculturas, p.ex., saturadas pelas e por tecnologias. Aqui, a tecnologia não é definida como meramente funcional; mas, ao invés, como operando em

níveis tantos simbólicos (imateriais) e materiais em nossas vidas diárias”⁷⁰ (HJORTH, 2011, p. 3, tradução nossa).

Novamente, a definição de Hjorth (2011) é bastante abrangente; entretanto, há que se identificar aqui a preocupação da autora em localizar a especificidade dos estudos relacionados aos jogos surgidos em meio à informatização e conexão via redes digitais. Tal perspectiva vai ao encontro da proposição de Aarseth (2001) da delimitação de um campo de investigação cujos objetos são os “jogos de computador”, em seus variados tipos e suportes. Embora reconhecesse a necessidade de se empreender essas investigações sob vieses interdisciplinares, ao mesmo tempo em que reforçava a formalização dos *Computer Game Studies* como disciplina autônoma, as considerações de Aarseth (2001) evidenciaram as tensões e deslocamentos provocados pela emergência de um novo objeto de estudo e sua complexidade para a área acadêmica.

Alguns anos mais tarde, Aarseth (2006, p. 39-40) retoma a discussão sobre o tema, relacionando a questão dos *game studies* e seu diálogo com a cibercultura e estudos de mídia. Ele identifica assim cinco tendências predominantes àquela altura para os estudos dos jogos em geral: a) a Teoria dos Jogos clássica das Ciências Exatas, como a Matemática e a Economia; b) aspectos psicológicos e pedagógicos, relacionando os jogos ao desenvolvimento infantil; c) os jogos como objetos de aprendizagem por meio de simulações; d) estudos voltados aos jogos de tabuleiro, suas histórias e evoluções; e) por fim, estudos sobre o esporte e os jogos físicos, muitas vezes sendo financiados por entidades esportivas de universidades.

O que Aarseth (2006) apontava também neste trabalho é a inadequação dos jogos digitais a essas cinco correntes principais; pois, como defendem Fragoso *et al.*, (2015, p. 3) “[...] ao mesmo tempo mais específicos ao que se refere ao seu objeto de estudo e mais amplos quando analisadas as bases teóricas de abordagem utilizadas”. Essa dificuldade perpassa inclusive a área que, na época, demonstrava maior acolhimento: a dos *media studies* - haja vista que os *games*, por reunirem características, formatos e linguagens múltiplas, “[...] não eram *um meio* mas uma ampla categoria de sistemas que existem em todas as mídias, e que são capazes de usar diferentes mídias”⁷¹ (AARSETH, 2006, p. 41, tradução e grifos nossos).

⁷⁰ [...] a series of techno-cultures, i.e., cultures that are saturated by and with technologies. Here, technology is not defined as merely functional, but rather, as it operates upon both the symbolic (immaterial) and material levels within our everyday lives.

⁷¹ [...] are not a medium but a broad category of systems that exist across media, and they are capable of using different media.

Assim, Aarseth (2006) aponta para três vias de análise em relação aos jogos digitais, as quais devemos salientar que não são excludentes; mas sim capazes de, larga medida, balizar as investigações de acordo com os objetivos e o horizonte teórico tomado pelo pesquisador. A combinação e intercâmbio dos saberes específicos a cada uma delas poderia, para ele, representar ganhos e auxiliar a estabelecer os *game studies* como uma disciplina (AARSETH, 2006, p.43). São elas:

- a) Do *gameplay*, ou o estudo dos jogos com foco no jogador e suas experiências, os quais podem se apoiar especialmente na Sociologia, Etnografia e Psicologia;
- b) Da *estrutura* dos jogos, cujo interesse residia nos aspectos computacionais e regulatórios dos mesmos, como a utilização de inteligência artificial, design e linguagens de programação;
- c) Do *mundo* do jogo, perspectiva relacionada aos aspectos artísticos e estéticos dos mesmos, bem como a utilização de diferentes gêneros e linguagens midiáticas – como audiovisual, textual, etc. – e questões ligadas a direitos autorais e legislações específicas aplicáveis aos jogos digitais.

Outra contribuição em relação aos jogos digitais apontada por Aarseth (2006) é em relação aos aspectos sociais dos mesmos por meio da conexão e acesso à Internet dos dispositivos e suportes utilizados para jogos on-line com múltiplos participantes simultaneamente. Além disso, questões financeiras já rondavam os apontamentos do autor, como o desdobramento de lógicas comerciais e econômicas via a comercialização de itens dentro dos próprios jogos por meio da compra, troca e venda de moedas, tanto no ambiente do jogo quanto fora dele. Tais encaminhamentos levaram o autor a considerar que os jogos digitais “[...] possuem, sim, interessantes e sérias ramificações além deles mesmos e que eles podem tanto influenciar quanto moldar o futuro de nossa cultura e sociedade como a mais dominante e criativa forma de ‘nova’ mídia e cibercultura”⁷² (AARSETH, 2006, p. 45, tradução nossa).

Já Konzack (2007) estabelece a classificação do que ele denomina como “retóricas de jogar” no tocante às investigações e pesquisas nos *games* em três grandes perspectivas: a primeira, ele denomina como sendo *orientadas ao produto*, são aquelas

⁷² [...] games have, indeed, interesting and serious ramifications beyond themselves and that they can well influence and shape the future of our culture and society as the most dominating and creative form of “new” media and cybersculture.

interessadas especialmente nos aspectos relacionados ao desenvolvimento dos *games* como produtos midiáticos e comerciais, incluindo aí questões tecnológicas, técnicas e de linguagens de programação, bem como econômicas. A segunda, chamada de *sociocultural*, é marcada pela abordagem voltada ao jogador, às suas experiências durante o jogo. Já a terceira categoria é a *estética*, cujo interesse passa pelos aspectos tanto visuais, audiovisuais e narrativos, voltados dessa forma pelas linguagens e formas de expressão presentes no jogo.

Outras obras ainda tendem a se debruçar sobre a questão, buscando aproximar os *game studies* de disciplinas já tradicionalmente formalizadas, ao mesmo tempo em que buscam a especificidade da questão. É o caso da série *The video game theory reader*, organizada e editada por Perron e Wolf (2009; 2003), composta por dois volumes contendo reflexões de autores interessados nos estudos dos jogos digitais sob múltiplos vieses e origens. Salientam os organizadores que “na medida em que o campo cresce e se divide em uma ampla gama de áreas sub disciplinares, as interconexões com outros campos se fortalecerão e o campo como um todo será enriquecido”⁷³ (PERRON; WOLF, 2009, p. 15, tradução nossa).

Conforme apontado por Fragoso *et. al.* (2015), o debate em relação à delimitação do campo de estudo dos jogos digitais ainda encontra-se em formação e negociação, tanto em relação à especificidade de seu(s) objeto(s) de pesquisa, quanto às abordagens, matrizes teóricas e procedimentos metodológicos pertinentes à investigação científica dos mesmos.

Com o propósito de traçar o estado da arte da pesquisa dos jogos digitais no Brasil nos últimos quinze anos (2000 – 2015), pesquisadores do Laboratório de Artefatos Digitais (LAD) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – laboratório do qual participamos – debruçaram-se na identificação de áreas que tendem a abrigar os *game studies* e investigações relacionadas aos mesmos no país.

Foram pesquisadas, em um primeiro estágio, as bases de dados que reúnem os trabalhos científicos no país em Pós-Graduação – Dissertações e Teses – no Banco de Teses e Dissertações da CAPES⁷⁴ bem como na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações⁷⁵, inicialmente em todas as áreas do conhecimento, tendo tais dados obtidos

⁷³ As the field grows and divides into a wide range of subdisciplinary areas, the interconnections with other fields will strengthen and the field as a whole will be enriched.

⁷⁴ Disponível em <http://bancoDeTeses.capes.gov.br/>. Acesso em 10 ago. 2016.

⁷⁵ Disponível em <http://bdtd.ibict.br/vufind/>. Acesso em 10 ago. 2016.

por meio das seguintes palavras-chave: *game studies*; jogos digitais; jogos pervasivos⁷⁶; jogos móveis locativos; ARG; jogos móveis.

Haja vista a abrangência dos primeiros termos utilizados na busca, os resultados encontrados foram igualmente vastos: dessa forma, fez-se necessário delimitar o espectro dos trabalhos exibidos, levando em conta as áreas de concentração dos mesmos e também o programa de Pós-Graduação nos quais as pesquisas foram realizadas. Isso porque, conforme notamos no decorrer da busca, alguns termos – como ARG, por exemplo – correspondiam a siglas e/ou objetos de estudo das mais diversas áreas do conhecimento.

Em relação aos trabalhos acadêmicos desenvolvidos em programas de Pós-Graduação no país, encontramos um total de 327 trabalhos; desses, 54 Teses e 273 Dissertações. Deste total, 64 estavam diretamente relacionados à Comunicação e áreas afins, como Comunicação e Cultura, Cinema, Meios Digitais e Mídias. Compreendemos, pois, que embora a área seja marcada por subdivisões em relação ao seu objeto, quando se trata de estudos de *games* digitais essa tendência parece se diluir. Tal fato é corroborado por Aarseth (2001), Mäyrä (2009; 2008) e Perron e Wolf (2009), quando afirmam que devido aos atravessamentos de múltiplas disciplinas e possibilidades de abordagem em relação aos jogos digitais, eles tendem a receber influência da perspectiva adotada por cada uma delas.

Estabelecer como critério de seleção os trabalhos que tivessem semelhança, tanto no que se refere ao seu pertencimento nos estudos de Comunicação e áreas correlatas, quanto ao próprio objeto teórico aqui tomado para investigação, pareceu-nos pertinente na refinação dos resultados.

Dessa forma, o número total de trabalhos em todas as áreas, caiu para 141, incluindo os não classificados. O cruzamento entre as áreas de concentração e os programas de Pós-Graduação nas áreas pesquisadas foram mostrou a Comunicação como a maior representante no país, com 81 trabalhos; já o Design, 18. A Filosofia e as Ciências Sociais e Humanidades ficaram logo atrás, com 13 no caso da primeira e 14 na segunda. O restante se divide entre aspectos urbanísticos e de experiência espacial, com 8 trabalhos; e, por fim, as questões espaciais e culturais interdisciplinares, com 5 trabalhos identificados.

⁷⁶ Embora o vocábulo *pervasivo* não esteja oficialmente incorporado à língua portuguesa, decidimos no uso do termo nesta Tese haja vista a relevância teórica e a sua grande ocorrência em trabalhos relacionados aos *game studies*, especialmente no tocante aos jogos móveis locativos. *Pervasivo* é derivado do Inglês e se refere à qualidade de algo que é espalhado, difuso, que penetra em toda parte ou tende a, de uso geral e completo. É sinônimo de infiltrado, propagado; tal termo também se relaciona com os conceitos de mídia pervasiva e ubiquidade das tecnologias digitais. Ver também <https://www.dicio.com.br/pervasivo/>. Acesso em 10 out. 2016.

O resultado desse estudo demonstra o pertencimento dos estudos de *games* no Brasil à área da Comunicação e, em geral, às Ciências Sociais e Aplicadas. O mapeamento realizado e do qual participamos confirma que, quando considerada a totalidade dos trabalhos proporcionalmente às suas áreas de origem, predominam as abordagens relacionadas a aspectos socioculturais e educativos nos *games* (FRAGOSO *et al.*, 2015, p. 8).

Levando em conta que, nos trabalhos encontrados durante a pesquisa sobre o estado da arte nessa Tese, diversos estudos continham duas ou mais das palavras-chave utilizadas na busca, procedemos então na restrição ainda maior em relação ao nosso tema, utilizando termos como ARG e jogos móveis locativos. O resultado encontrado no Banco Digital de Teses e Dissertações foi o seguinte: 5 trabalhos, sendo 4 Dissertações e 1 Tese. Dentre estes, apenas um mostrou-se diretamente relacionado ao nosso objeto de pesquisa: uma Tese de Doutorado defendida em 2012, que tinha como objetivo estudar os ARGs em relação às suas potencialidades locativas e do uso de *transmídia* diretamente relacionada à localização do jogador.

A referida Tese deu origem, posteriormente, ao livro *Jogos digitais, cidade e (trans)mídia: a próxima fase* (ANDRADE, 2015). Dada a proximidade entre o trabalho do autor e o que desenvolvido por nós, a leitura atenta do mesmo permitiu a identificação não apenas das semelhanças entre a abordagem de Andrade e a nossa, mas principalmente pontos nos quais entendemos que nosso estudo pode se aprofundar. Há que se ressaltar, portanto, o ineditismo de Andrade (2015) ao tratar de um tema cujo debate no país ainda é incipiente; especialmente por documentar um mapeamento do desenvolvimento de jogos de realidade alternativa no país. Dada a relevância da obra em questão para este trabalho, registramos nossas considerações a respeito da publicação na forma de uma resenha (REIS, 2016).

Andrade (2015) possui como foco de seu estudo a produção espacial por meio das tecnologias digitais de comunicação e informação na atualidade, compreendendo que elas provocam, além das múltiplas alterações já diagnosticadas por Castells (1999), também transformações em relação ao espaço físico do mundo. Ou seja, podemos considerar que a perspectiva adotada pelo autor está filiada a uma corrente de estudos atual na cibercultura que passa a integrar as esferas físicas e informacionais, por meio do entendimento de que elas não são autoexcludentes, mas sim complementares. É interessante observar que essa tendência também pode ser encontrada em trabalhos

internacionais, publicados na forma de livros ou artigos científicos em anais de eventos e periódicos de referência.

Dessa maneira, o autor nos deixa cientes que seu propósito se alicerça no que ele denomina como uma “‘virada espacial’ na cultura dos games” (ANDRADE, 2015, p. 45), e por meio disso, assume o pertencimento de seu trabalho aos estudos relacionados à geografia da comunicação – ou seja, interessa a ele compreender o papel do espaço e sua relação com as tecnologias digitais como mediadoras no que ele entende como sendo uma possível nova função do espaço.

Contudo, ao mesmo tempo em que observa a questão espacial presente nos jogos de realidade alternativa, Andrade (2015) parece interessado primordialmente na relação entre diferentes suportes, linguagens e formatos que podem ser utilizados nesses jogos. Dessa maneira, seu trabalho se direciona especialmente ao estudo da transmídia e suas potencialidades para a construção narrativa e a própria experiência do jogador durante o *gameplay*. Logo, ele compreende que “os jogos de realidade alternativa podem ser considerados um estilo de narrativa transmidiática em face de sua jogabilidade peculiar” (ANDRADE, 2015, p. 205), destacando nesse ponto o papel dos serviços e tecnologias de geolocalização em um cenário de convergência, tanto midiática quanto tecnológica.

A investida de Andrade (2015) na elaboração de uma matriz metodológica para a utilização de linguagens, formatos e suportes distintos para a elaboração narrativa dos ARGs distancia, dessa forma, a perspectiva do autor da nossa. O autor busca, por meio do esclarecimento e diferenciação de práticas como transmídia e crossmídia, explicitar as transformações midiáticas contemporâneas, e como elas são e/ou podem ser apropriadas pelos jogos digitais para o engajamento e imersão dos jogadores na cosmologia lúdica ensejada pelos mesmos. É possível observar também que a obra do autor se mostra mais direcionada às especificidades midiáticas que espaciais e sociais dos jogos locativos, como é o caso do *Ingress* (exemplo que é também citado pelo autor); o que também demonstra a importância deste jogo como representante dos LARGs.

Interessante observar ainda que a abordagem de Andrade (2015) se caracteriza pela abrangência, o que demonstra que essa escolha feita pelo autor vai no sentido do estabelecimento de uma referência inaugural em relação ao tema no país, especialmente se levada em conta a ausência de estudos relacionados ao tema publicados em língua portuguesa. Conforme apontamos em trabalho anterior (REIS, 2016, p. 109), este mesmo ineditismo provê oportunidades de investimento em pesquisas no tema pela via da

especificidade, ao mesmo tempo em que permite que a obra supramencionada sirva para a delimitação de uma matriz teórica sobre a matéria.

Ainda em relação à matéria, julgamos importante também mapear como o assunto vem sendo tratado e as discussões recentes realizadas sobre o mesmo internacionalmente. Para isso, a busca se deu especialmente em repositórios de periódicos e eventos da área, como a DiGRA⁷⁷, a *Games & Culture*⁷⁸ e CaTAC⁷⁹, bem como a base de dados do Google Acadêmico⁸⁰. Tal mapeamento mostrou, de forma semelhante, diferentes abordagens que atravessam o estudo dos jogos locativos; a maior parte da literatura possui como foco as interações sociais entre os jogadores para a formação de comunidades, enfatizando mais aspectos do *game* em si do que a relação do mesmo com o espaço urbano (BJÖRK; PEITZ, 2007; CAON; MUGELLINI; KHALED, 2013).

O seu potencial educacional e pedagógico também é apontado por Souza e Silva e Delacruz (2006), bem como por Morgado (2015); ao passo em que Hulsey e Reeves (2014) abordam estes jogos sob a ótica dos dispositivos de vigilância e coleta de dados e informações pessoais, haja vista que os seus dois representantes de maior popularidade atualmente – *Ingress* e *Pokémon Go* – pertencem à gigante Google. A valorização das comunidades de jogadores locais e em relação destes com o próprio espaço urbano pelo qual transitam é destacado também por Li *et. al.* (2015) especialmente na China, país no qual, de acordo com os autores, os LARGs possuem grande aderência.

Outros aspectos bastantes discutidos são aqueles relacionados às práticas e princípios de planejamento e execução na criação desses jogos – ou seja, o seu design. Abrangendo desde aspectos lógicos e de programação, até elementos visuais e midiáticos, o *game design* parece desenvolver uma aproximação entre as questões relativas ao *gameplay*, à narrativa e aos elementos estéticos dos mesmos (KALLIO; MÄYRÄ; KAIPAINEN, 2011; KIEFER; MATYAS; SCHLIEDER, 2006; LAINE; SUK, 2015).

Dentre esses pontos, um dos principais é relacionado à experiência de jogo – especialmente a partir da perspectiva de que os sujeitos, ao se engajarem em uma determinada atividade que poderia ser compreendida como tal, entrariam em um estado de *fluxo* psicológico (CSIKSZENTMIHALYI, 1991; 1997; 2014) que permitiriam aos mesmos experienciar a sua ocorrência de forma potente e instigante. Assim,

⁷⁷ Disponível em <http://www.digra.org/>. Acesso em 20 abr. 2016.

⁷⁸ Disponível em <http://gac.sagepub.com/>. Acesso em 20 abr. 2016

⁷⁹ Disponível em <http://philo.at/ocs2/index.php/london16/>. Acesso em 20 abr. 2016.

⁸⁰ Disponível em <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em 20 abr. 2016.

Csikszentmihalyi atribui às experiências humanas, ainda que de forma generalizante, a primazia de serem despertadas por inclinações psicológicas – como estados psíquicos de atenção e dispersão, aos diversos humores, emoções e estados de espíritos⁸¹, etc – estando, portanto, restritas à esfera individual. Salieta ele que “emoções são, de certa forma, o elemento mais subjetivo da consciência, uma vez que apenas a própria pessoa pode dizer se ele ou ela verdadeiramente experiencia amor, vergonha, gratidão ou felicidade” (CSIKSZENTMIHALYI, 1991, p. 17, tradução nossa)⁸².

Embora a obra de Csikszentmihalyi não seja especificamente voltada ao estudo da experiência lúdica, as ideias lançadas pelo autor obtiveram grande repercussão entre estudiosos da área e desenvolvedores de jogos digitais. Nacke e Lindley (2009) que esses conceitos, ao serem apropriados por pesquisadores de jogos, tendem a focar em aspectos cognitivos dos jogadores, buscando assim “[...] se referir a um campo de pesquisa que investiga as interações afetivas entre jogadores e o jogo” (NACKE; LINDLEY, 2009, p. 2, tradução nossa)⁸³ – que os autores entendem como sendo uma *ludologia afetiva*.

Entretanto, é importante salientar tanto a controvérsia quanto à limitação de se entender a experiência de jogo *somente* sob parâmetros individuais e que colocam características psicológicas e cognitivas como o pilar que sustenta esta experiência. Isso porque, de acordo com a perspectiva que estamos abordando nesta Tese, a experiência de mundo de forma geral não está apenas relacionada a tais pontos – embora eles tenham também a sua importância. Justamente por isso, cremos que a proposta aqui delineada se encontra em um polo oposto a tal abordagem – uma vez que percorremos uma via que não se assenta em aspectos voltados às especificidades de projeto/planejamento da experiência de jogo a partir de uma visão subjetivista, tampouco direcionada a aspectos de *game design*, como é comum quando se fala desse tipo de experiência.

O mapeamento dessas tendências internacionais nos possibilitou tanto identificar possíveis áreas e temáticas ainda pouco exploradas em relação à matéria, quanto a reflexão e produção bibliográfica a respeito de uma das hipóteses que guiam nosso trabalho: a ideia de que os LARGs – e no caso do nosso exemplo, o *Ingress* – promovem alterações espaciais nas cidades contemporâneas por meio das três frentes expostas

⁸¹ Lembramos também que a acepção que o autor dá à ideia de humor e estados de espírito é *completamente* diferente daquela que utilizamos aqui, especialmente porque estes mesmos termos são frequentemente utilizados em traduções de Ser e Tempo, tanto para o português quanto para o inglês.

⁸² “Emotions are in some respect the most subjective elements of consciousness, since it is only the person himself or herself who can tell whether he or she truly experiences love, shame, gratitude, or happiness”.

⁸³ “[...] referring to the field of research which investigates the affective interaction of players and games”.

anteriormente. De outro modo, a produção espacial material e simbólica decorrente do entrelaçamento entre o jogo e a vida cotidiana dos jogadores nas cidades contemporâneas, em especial considerando o compartilhamento dessa produção entre jogadores e a ressignificação desses espaços por meio de práticas espaciais que não podem ser consideradas como previstas e/ou instrumentais.

Teremos a oportunidade de desenvolver tais assertivas mais adequadamente em capítulo posterior; contudo, cremos ser necessário apresentar os jogos que serão utilizados nesta Tese para exemplificar as possibilidades de transformação das experiências cotidianas do sujeito em relação ao seu entorno quando transpassado afinadamente por uma tonalidade afetiva lúdica. Esses jogos, que anteriormente denominamos como LARGs (FRAGOSO; REIS, 2016a; REIS; FRAGOSO, 2017) – *Locative Alternate Reality Games*, ou Jogos Locativos de Realidade Alternativa –, podem engatilhar, a partir da experiência engatilhada pelos mesmos, um tensionamento da instrumentalidade das cidades contemporâneas por meio da sua articulação em meio às configurações sociais, espaciais, temporais e tecnológicas das mesmas.

3.4 Os LARGs e abertura de mundo a partir da experiência lúdica como exemplo do fenômeno

Isso posto, confirma-se que, embora tenha havido um crescimento dos estudos de *games* digitais no país nos últimos anos em diversas áreas do conhecimento, dentro deste tema ainda é possível observar a carência de investigações relacionadas aos jogos móveis – e, em especial, os locativos. Cremos que isso se deve tanto por serem gêneros recentes dentro de um campo que, por sua vez, busca se firmar cientificamente, quanto pela complexidade que eles ensejam; uma vez que não podem ser estudados da mesma forma que os tradicionais jogos digitais.

Isso porque eles radicalizam aspectos que, embora existentes e observados em jogos digitais tradicionais, passam no caso em pauta a funcionar como condições de existência e desenvolvimento do mesmo. Entre esses aspectos, podemos citar como exemplo a relação espacial que é intrínseca a esses jogos; obviamente, todo jogo (seja ele digital ou não, vale ressaltar) implica em navegar espacialmente pelo ambiente do jogo, especialmente se consideradas as ideias expostas por Huizinga (1938) e Caillois (1958) no início deste capítulo.

Essa interseção entre o espaço do jogo e o mundo fora dele existe sempre de forma atrelada; seria deveras ingênuo desconsiderar, por exemplo, o entorno de um sujeito envolvido em um jogo para um console tradicional como um fator que exerce influência na experiência do *gameplay*. Tal questão foi exposta por Amaro (2016) que, quando do estudo sobre as diversas abordagens em relação a esse conceito, transita por diversos autores, chegando a uma interessante definição. Para ela, o *gameplay* ocorre “[...] entre a esfera virtual e a física, entre as interfaces gráficas e materiais, em um sistema que incorpora o jogador à máquina e o digital ao corpo, em um fluxo que vai e vem durante a relação” (AMARO, 2016, p. 220).

Ao analisar a relação dos *games* e a sua produção espacial, Fragoso (2015) entende que eles se desenvolvem em contextos espaciais e temporais híbridos que existem sempre mediados por linguagens. Dessa maneira, ao mesmo tempo em que existe em potência, o espaço do jogo só pode ser acessado por meio da experiência simultânea entre o espaço próprio do jogo e o do jogador, com todas as suas características e configurações, tanto materiais quanto imateriais – ou seja, simbólicas. Entram em sinergia, dessa maneira, espaços, temporalidades, materialidades e imaterialidades, além do corpo e da percepção do próprio jogador em um movimento que nos remete à definição de Gadamer (1977) de que o jogo existe sempre em movimento, um vaivém que sempre pressupõe negociações corporais, espaciais, temporais, tecnológicas e materiais, simbólicas e/ou imateriais.

Essa perspectiva, ao mesmo em que expõe o *gameplay* como uma ação dinâmica e imprevisível, também desloca a primazia do jogador em relação ao jogo, colocando-os em equidade; tanto o jogo quanto o jogador, as suas interfaces, mundos imaginários, espaços sobrepostos e temporalidades coexistentes, são capazes de atuar na conformação do *gameplay* como uma experiência, nesses termos, essencialmente humana. Assim, Fragoso (2015) reflete que

[...] a multiplicidade de elementos que compõem o sistema de jogo revelou uma espacialidade composta de múltiplos ciclos de interações materiais e simbólicas fortemente entrelaçados [...]. Os trânsitos entre o jogador e o sistema de jogo percorrem e atravessam continuamente a materialidade, a imaginação e a representação. A experiência espacial do jogador resulta da composição complexa, dinâmica e fluida desses atravessamentos das fronteiras entre o espaço material, o espaço imaginado e o espaço da enunciação (FRAGOSO, 2015, p. 210).

Percebemos que, se as questões espaciais nos *games* digitais tradicionais já se mostram complexas e dependentes de múltiplos fatores e arranjos entre eles – impermanentes e em constante renegociação –, tal problemática se mostra presente também nos jogos digitais locativos, haja vista que eles ampliam essas variáveis para além de um espaço específico no qual o jogo se desenvolve (como uma sala de estar, por exemplo).

Nieuwdorp (2005), ao investigar os jogos pervasivos (*pervasive games*), se mostra atenta às implicações trazidas por esses jogos, especialmente quanto ao seu caráter difuso e imiscuído ao cotidiano. A autora compreende que, justamente por esse motivo, a linha entre o círculo mágico e o mundo real se torna ainda mais tênue e, conseqüentemente, permeável; disso decorre que eles vão se “[...] entrelaçando o conceito de realidade com o conceito de fantasia, e transformando nosso ambiente cotidiano num mundo [de e] no jogo”⁸⁴ (NIEUWDORP, 2005, p. 1, tradução nossa).

Por terem esse caráter, a autora entende que esse gênero de jogos digitais em específico podem ser entendidos não em termos fronteirços, cujos limites podem ser facilmente reconhecíveis e delimitados – mas sim que eles problematizam e podem, em última instância, se vincular à ‘realidade’ (seja ela qual for) de tal forma a desafiar as próprias bases sobre as quais compreendemos e reconhecemos os lugares que nos são familiares, bem como nos relacionamos e vivemos cotidianamente.

Tal perspectiva põe também em confronto a ideia do jogo como um comportamento humano (BUYTENDIJK, 1977) e social baseado no reconhecimento mútuo em relação à ocorrência da atividade pois, em determinado momento, a ação de carregar nas mãos um *smartphone* em meio às ruas da cidade pode indicar uma ação ou ocupação inesperada – ou até mesmo subversiva – daquele espaço. Além disso, se levarmos em conta a hipótese de Huizinga e Caillois que o jogo sempre enseja que os envolvidos em um determinado contexto no qualele ocorre devem obrigatoriamente estar cientes de tal fato, a situação se torna ainda mais complexa. Conforme vimos em Montola *et. al.* (2009), além das expansões espaciais e temporais, jogos deste tipo também acarretam uma outra, de caráter social – incorporando ao jogo pessoas que não são jogadores e acabam se tornando elemento da cosmologia do jogo, favorecendo ou dificultando ações simplesmente pela sua presença física em um determinado local, sem que estejam cientes de tal fato.

⁸⁴ “[...] interweaving the concept of reality with that of fantasy and transforming our everyday environment into a world in play”.

Isso nos permite retornar à Nieuwdorp (2005), quando esta autora afirma que, no que se refere aos jogos pervasivos, o círculo mágico existe espalhado de forma difusa – segundo ela, se aproximando de algo que remete à ideia da membrana de uma célula, permeável e elástica, que permite o atravessamento de determinados elementos, tanto do mundo do jogo quanto do mundo ‘real’. Ao trazer como metáfora para a configuração espacial e temporal deste tipo específico de jogos a ideia de membrana, a autora clarifica que se apropria de um conceito das Ciências Biológicas para designar que, “nesse sentido, o círculo mágico se torna quase uma membrana permeável pela qual convenções, artefatos físicos e ambientais, bem como os jogadores, podem deslizar para dentro e para fora do jogo”⁸⁵ (NIEUWDORP, 2005, p. 6, tradução nossa).

O caráter permeável deste tipo de jogos digitais em dispositivos móveis pode evidenciar de forma ainda mais contundente a fragilidade da ideia de que é possível a separação universal e precisa entre o que é jogo do que não é, de acordo com as clássicas proposições de Huizinga (2001) e Caillois (1990) – embora ainda seja possível pensar sob tais parâmetros em alguns casos. Ao mesmo tempo, as implicações que os LARGs trazem consigo também levantam possibilidades de abordagens sobre a experiência de jogo e do próprio fenômeno sob uma perspectiva ontológica – compreendida como um acontecimento que se fundamenta na nossa disposição humana de nos relacionarmos com o mundo em sua totalidade sob um viés que *pode* ser, portanto, constituído ludicamente.

⁸⁵ In this sense the magic circle becomes almost a permeable membrane through which conventional meaning, physical artefacts and environments, and players alike can slide in and out of the game”.

4 ENTRANDO NO BURACO DO COELHO: OS ARGS COMO OBJETO DE ESTUDO, CONCEITOS, ESPACIALIDADES LÚDICAS E DESAFIOS

Como vimos, devido às rápidas transformações pelas quais os jogos digitais se caracterizam, um novo objeto de estudo foi adicionado: os jogos móveis locativos de realidade alternativa - LARGs. Neste capítulo, realizaremos uma recuperação dos principais conceitos e terminologias referentes aos mesmos. cremos que a partir dessa investida, será possível estabelecer referências posteriores aos mesmos neste trabalho sem decorrer em equívocos terminológicos e conceituais.

Com vistas à delimitação do termo mais amplamente utilizado para se referir a este tipo de jogo – *Alternate Reality Games*, ou ARG -, Gosney (2005) os define como jogos que, por meio da utilização de diversas linguagens, suportes e conteúdos, deliberadamente mescla as experiências do jogo com a vida cotidiana dos jogadores – ou seja, fora do jogo. Ele argumenta assim que a diferença fundamental dos ARGs em relação aos outros gêneros tradicionais de jogos digitais é justamente esse caráter intersticial que ensinam.

Já Hajarnis *et al.* (2011, p. 1, tradução nossa) entendem os ARGs sob um viés narrativo, sendo deste modo inserido “[...] um mundo fictício sobre o mundo real; assim, quando os jogadores atuam no mundo real as suas ações influenciam também o mundo fictício. Com a emergência de dispositivos móveis sensíveis à geolocalização, os ARGs fazem uso do mundo físico real como o ambiente no qual o jogo é desenrolado”⁸⁶. Assim, os autores defendem que o aspecto central dos ARGs é, de fato, a sua geolocalização – ou seja, o contexto no qual o jogador se encontra; o qual vale lembrar, não se restringe apenas às suas configurações espaciais, mas também temporais e sociais.

Lange (2007, p. 19) considera a existência dos ARGs como um processo evolutivo dos jogos digitais. O autor inicia defendendo que, desde seu início, a questão espacial se mostra como fundamental aos jogos; ele define assim três fases principais para o desenvolvimento espacial dos mesmos. Inicialmente, ele cita os jogos situados em locais públicos, como os *arcades* - popularmente conhecidos no país como fliperamas –, que reuniam jogadores ao redor de grandes máquinas que, via de regra, funcionavam com apenas um jogo cada uma. Sendo assim, era usual a existência de equipamentos

⁸⁶ “ARGs are interactive narrative experiences that engage the player by layering a fictional world over the real world; as players act in the real world their actions influences the state of the fictional world. With the advent of geo-location aware mobile devices, ARGs make use of the actual, physical world as the environment for which the game plays out.”

executando jogos de diferentes tipos – como de luta, corrida, estratégia, tiro, etc. O autor entende que, justamente por levar os jogos digitais para espaços públicos, essa fase foi importante porque acendeu debates em relação às questões legislativas e tornou os *games* um assunto caro à opinião pública⁸⁷.

A seguir, Lange (2007) entende que a popularização dos consoles domésticos a partir dos anos 1960 fez das casas das pessoas o mais dominante ambiente no qual os jogos digitais eram utilizados. Salienta ele que se isso acarretou por um lado, a diminuição dos locais públicos nos quais os *arcades* eram encontrados, por outro impulsionou a indústria dos jogos digitais por meio da evolução de equipamentos e a proliferação de diferentes títulos de *games* que podiam ser inseridos em um mesmo aparelho por meio de mídias físicas. Com a diversidade de jogos vieram atreladas outras discussões, como a já referida controvérsia em relação aos títulos considerados violentos e a necessidade de se criar faixas etárias adequadas a certos jogos, de acordo com a sua temática. Além disso, surgem os jogos em rede a partir da popularização da Internet e de *consoles* cada vez mais modernos e potentes.

Já na atualidade, Lange defende que os jogos digitais voltam a ter um caráter essencialmente ligado ao espaço urbano e à arena pública; entretanto, de forma distinta dos fliperamas, os jogos móveis se caracterizam por não estarem restritos a locais fixos e facilmente identificáveis. O autor acredita que “[a] fusão com telefones móveis com acesso ao GPS, em particular, criaram fundamentalmente um novo espaço de jogo. Com os chamados ‘jogos pervasivos’, o espaço real ao redor do jogador se torna um componente do espaço do jogo”⁸⁸ (LANGE, 2007, p. 19, tradução nossa).

Dessa maneira, discussões relacionadas às práticas desses jogos pelas ruas das cidades emergem como forma de compreender os hábitos dos jogadores que, agora, se apropriam do espaço físico em constante movimento, criando por vezes situações inesperadas ou imprevistas. Exemplo disso são as polêmicas envolvendo congestionamento de trânsito e acidentes com jogadores do recém-lançado *Pokémon Go* (2016) em diversos locais do globo; episódios muitas vezes noticiados e tratados pela

⁸⁷ Lange afirma que, por exemplo, na antiga República Federal da Alemanha (ex-Alemanha Ocidental) a instalação de máquinas de arcade em locais públicos foi proibida até 1984 devido a restrições legislativas de proteção à juventude. Da mesma forma que as máquinas de apostas (ou caça-níqueis), os videogames eram considerados prejudiciais aos jovens e seu acesso era restrito aos cidadãos maiores de idade. No Brasil, a metade da década de 1970 os fliperamas eram considerados jogos de azar pelo Departamento de Diversões Públicas (DDP). Após a extinção do órgão em 1975, as máquinas foram legalizadas, porém com a obrigatoriedade que fossem inteiramente fabricadas no Brasil. Ver <http://fliperamaoficial.blogspot.com.br/2015/06/a-historia-do-fliperama-no-brasil.html>. Acesso em 10 out. 2016.

⁸⁸ “Fusion with GPS-capable mobile telephones in particular created a fundamentally new space of play. With so-called ‘pervasive games’, the real space surrounding the player becomes a component of the virtual playing space.”

mídia de forma preconceituosa e sem a devida discussão sobre os diversos aspectos que compõem o fenômeno em questão⁸⁹.

Andrade (2015, p. 39) defende que o retorno dos jogos digitais aos espaços públicos das cidades é decorrente, além dos aspectos tecnológicos que permitem a sua existência, de uma retomada do espaço físico público pelos jogos digitais – possibilidade limitada pelos *consoles* fixos domésticos, por exemplo. Se trata do que Taylor (2006) entende como a radicalização do ato de jogar “entre mundos” - característica que, como dissemos, é inerente a qualquer jogo, seja digital ou não; porém, no caso dos LARGs, é promovida a extensão do mundo ficcional do jogo ao mundo físico, com todas as suas particularidades e, inclusive, limitações e problemas estruturais arquitetônicos e urbanísticos.

Portanto, a seguir apresentaremos o LARG que tomamos nesta Tese para exemplificar a potencialidade da tonalidade afetiva ou *Stimmung* lúdica em engendrar na experiência do sujeito – não apenas no jogo em questão, mas que pode compreender de forma mais abrangente as experiências do jogador – transformar as relações que ele estabelece com o espaço urbano e com os aspectos comunicacionais neste contexto.

4.1 O LARG Ingress

Quando do início desta pesquisa ainda em 2014, esta Tese contemplava a análise das experiências sociais e espaciais ensejadas pelos LARGs tendo como objeto empírico o *Ingress* (2012). Tal escolha se deu pela grande popularidade que este jogo possui, tanto no Brasil quanto internacionalmente, embora não seja o primeiro do tipo. Andrade (2015, p. 199) entende que o surgimento deste gênero de jogos digitais surge em 2001, como lançamento de *The Beast* e também impulsionado por um movimento surgido nos Estados Unidos da América chamado *This is Not a Game*, ou TINAG (Isso não é um jogo, em tradução livre).

O *The Beast* foi um experimento realizado por Jordan Weisman, engenheiro da Microsoft, e Elan Lee, designer de jogos da mesma empresa, durante três meses para promover o lançamento do filme ‘A.I. – Inteligência Artificial’, de 2001. O jogo consistia em supostos assassinatos cujas pistas sobre o assassino se encontravam espalhadas por

⁸⁹ Ver, por exemplo, http://www.brasilpost.com.br/2016/07/16/vaporeon-pokemon-go-centr_n_11034920.html, <http://www.opopular.com.br/editorias/cidade/roubo-atropelamento-e-acidentes-na-estreia-do-pok%C3%A9mon-go-no-brasil-1.1127229> e <http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2016/08/1799062-apos-acidente-detran-alerta-sobre-captura-de-pokemon-no-transito.shtml>. Acesso em 10 out. 2016.

diversos sites, fóruns e redes sociais na Internet existentes na época. Rapidamente formou-se uma comunidade de jogadores, denominados *cloudmakers*, buscando decifrar as informações encontradas (escritas, documentos secretos, arquivos de áudio, supostas interceptações telefônicas, fotografias e vídeos) e encontrar um suposto robô que seria o responsável por esses crimes. A iniciativa teve grande adesão e mostrou-se um grande sucesso, com a criação de fóruns dedicados às discussões e troca de informações entre os jogadores. Posteriormente, foram criados outros ARG, alguns como estratégia de marketing e divulgação de outros filmes, como *Matrix Revolutions* e *A Bruxa de Blair*.

A ideia que fundamentou o movimento *TINAG* foi, de acordo com Andrade (2015, p. 199), o fato de os jogadores participarem da cosmologia lúdica desses jogos de forma diferenciada aos gêneros tradicionais de *games* digitais até então conhecidos. Por meio da mescla entre os mundos cotidiano e do jogo, os ARGs proporcionavam uma forte sensação de engajamento e imersão entre os jogadores; e isso porque, para o autor, esse gênero de jogo possui como característica a existência de pontos de acesso – ou ‘buracos de coelho’, fazendo alusão à clássica história *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carrol, na qual a personagem Alice cai em um buraco de coelho que a transporta para um mundo fantástico e permeado por mistérios, personagens fantásticos e aventuras vividas por ela.

Dessa forma, os ‘buracos de coelho’ seriam pontos nos quais a realidade cotidiana intersecta com a narrativa dos *games* de realidade alternativa; ou seja, portais de acesso e trânsito entre o jogo e a vida cotidiana – portanto, de forma distinta do círculo mágico apontado por Huizinga (1938) que possui fronteiras precisas e bem delimitadas entre o que é jogo e o que não é.

Na esteira da iniciativa pioneira do *The Beast*, os anos seguintes a 2001 foram marcados pelo lançamento de diversos títulos de ARGs ou ainda de aplicativos e redes sociais móveis que incorporavam mecânicas de jogos digitais em sua lógica – como é o caso do *Zombies Run* e o *Foursquare*, este último objeto de estudo anterior por nós conduzido (REIS, 2013). No âmbito nacional, Andrade (2015) faz uma importante recuperação das iniciativas de criação de jogos de realidade alternativa, como é o caso dos *games Zona Incerta* (2007), *A Fórmula do Conhecimento* (2009) e *Caçadores de Energia* (2009). O ponto que une todos estes projetos é, portanto, a vinculação direta desses jogos às configurações espaciais, temporais e sociais dos contextos nos quais se desenrolam – inclusive gerando confusões quanto à sua veracidade entre aqueles que não participavam diretamente de sua cosmologia.

Clássico nesse sentido é o pronunciamento do então Senador Arthur Virgílio que, em 2007, proferiu uma enfática manifestação em plenário contra uma suposta empresa multinacional estrangeira *Arkhos Biotech* que pretendia comprar e privatizar a Amazônia. A empresa fictícia foi criada como parte da narrativa do *Zona Incerta*, ARG criado pela Editora Abril em conjunto com a AmBev para promoção do refrigerante Guaraná Antarctica. Salientam Oliveira e Andrade (2010) que tal episódio marca, no país, um dos principais momentos nos quais a diluição de fronteiras entre a realidade concreta e a ficcionalidade ensejada pelos ARG se mostra de forma mais contundente, haja vista que o referido senador na ocasião acabou por demonstrar a transitoriedade e a fluidez que tais iniciativas possuem – bem como a sua capacidade de transbordar do contexto dos jogadores para a sociedade de forma geral. Em um fragmento de seu discurso, o Senador Virgílio afirmou:

Não sou xenófobo, não tenho arrepios quando o estrangeiro se interessa pela minha região, mas tem notícia da maior gravidade que devo trazer ao conhecimento da Casa neste momento. Ela está no site da Agência Amazônia, sob o título "Laboratório americano propõe privatizar a Amazônia": A Amazônia está mesmo à venda. Em um vídeo de 1 minuto e 25 segundos, postado em seu site, a empresa norte-americana Arkhos Biotech está convocando as pessoas do mundo inteiro a investir "para transformar a floresta (Amazônia) em um santuário de preservação sob o controle privado." O apelo, em tom dramático, é feito pelo diretor sênior de marketing da empresa, Sr. Allen Perrell, para justificar que a Amazônia precisa ser cuidada por grupos internacionais. "A Amazônia não pertence a nenhum país, pertence ao mundo", afirma Perrell. [...]. Perrell vai mais longe: "Ajudar-nos a comprar a Amazônia não é apenas uma ótima oportunidade de investimento. Pode ser a única maneira de salvar a floresta da extinção total" (OLIVEIRA; ANDRADE, 2010).

Em relação ao *Ingress* (2012), seu início é marcado pela apresentação no evento *Comic Con* em San Diego, Califórnia, no mesmo ano. Na ocasião, durante um painel sobre o personagem Buck Rogers⁹⁰, um suposto artista conhecido como Tycho invadiu uma das salas e, de maneira confusa e errática, dizia ter visões futuras a respeito de estranhos fenômenos, como portais de outra dimensão se espalhando pelo espaço das cidades – passando a desenhar suas premonições em pôsteres divulgados em sua página

⁹⁰ Buck Rogers é um personagem criado em 1928 por Phillip Francis Nolan, originalmente em *Armageddon 2419 A.D.*, novela publicada na revista *Amazing Stories*. Seu enorme sucesso fez com que ganhasse uma tira em jornais dominicais, aumentando ainda mais sua popularidade. Buck Rogers também foi estrela de séries televisivas, revistas em quadrinhos, livros, filmes, jogos de tabuleiro e videogames. O personagem também foi um dos primeiros a popularizar temas futuristas à época, como exploração espacial e viagens no tempo. Ver http://www.imdb.com/character/ch0034535/?ref=fn_al_ch_1. Acesso em 20 set. 2016.

oficial⁹¹. Tycho foi retirado do local por seguranças, mas continuou circulando pelo *Comic Con* divulgando seu site e alertando sobre a iminência da ocorrência de eventos estranhos – o que ocasionou a gravação de vários vídeos pelos participantes, inclusive de quando irrompeu na palestra⁹².

O inusitado incidente repercutiu bastante entre os presentes e também em fóruns e sites de redes sociais da comunidade de fãs de quadrinhos (HQ) e cultura pop. As imagens feitas por Tycho sobre os eventos vislumbrados pelo artista em suas premonições passaram a circular nesses espaços – um dos motivos era que se assemelhavam bastante à estética das HQ, além de conter uma série de elementos misteriosos, textos a serem decifrados e teorias conspiratórias (figura 3):

Figura 3: *Epiphany Coming* 1 de 5, de Tycho



Fonte: <http://tychoses.tumblr.com/post/26939222864>. Acesso em 15 mai 2016

⁹¹ Disponível em: <http://tychoses.tumblr.com/>. Acesso em 15 mai 2016.

⁹² Alguns vídeos postados pelos presentes estão disponíveis em: <http://Ingressfieldguide.com/investigation/persons-of-interest/tycho>. Acesso em 15 mai 2016.

Interessante perceber como essa estratégia se assemelha com uma outra, realizada no Brasil e descrita por Andrade (2015), sobre uma ação realizada quando do lançamento do jogo *A Fórmula do Conhecimento*, em 2009. Como recupera o autor, o episódio ocorreu durante um evento científico em uma universidade na Bahia, quando uma jovem chamada Beatriz Salermo, interpretada pela atriz Maria Bela, interrompeu um debate pedindo ajuda para encontrar seu tio-avô, Hélio Salermo, que estava desaparecido. Para Andrade (2015), quando a jovem se levantou e iniciou uma série de questionamentos aos presentes – apresentando deliberadamente alguns elementos narrativos do jogo em questão, como o desaparecimento do tio-avô –, foi criado um vínculo imediato entre o círculo mágico do *game* e a realidade experienciada coletivamente naquele espaço físico, social e temporal.

Curioso observar como, no caso de *A Fórmula do Conhecimento*, também foram disponibilizadas previamente diversas informações a respeito do sumiço de Hélio em perfis em sites de redes sociais, blogs, vídeos, contas de e-mail, etc., criando ainda mais a sensação de que o acontecido realmente se tratava de um fato verídico; ou seja, quando a personagem Beatriz irrompeu durante o referido debate, já se tinha criado uma coesão narrativa que pudesse fornecer mais pistas a quem decidisse investigar o ocorrido, que já estava suportado por conteúdos espalhados.

Nascido em uma então *startup* interna da gigante Google Inc. chamada Niantic Labs, o *Ingress* veio a público em 15 de novembro de 2012, quando foi disponibilizada a primeira versão do jogo em modo beta, apenas para convidados, e suportando dispositivos com sistema operacional Android. Deixou o modo de testes em 2014, sendo também disponibilizada a versão para aparelhos com iOs, da Apple. O jogo é inteiramente gratuito, sendo suportado por parcerias entre a Niantic e patrocinadores, que podem pagar para que seu estabelecimento seja um portal, por exemplo.

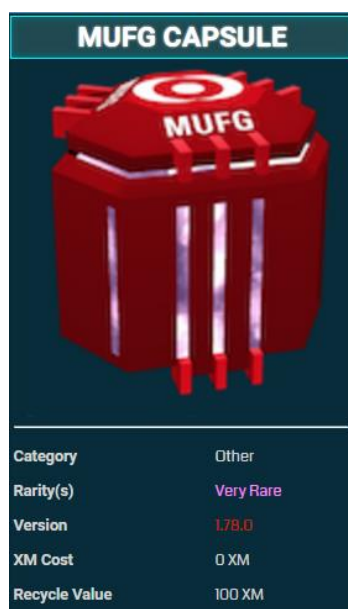
Na Alemanha, a operadora de telefonia móvel Vodafone fechou acordo com a desenvolvedora do *game* e disponibilizou um plano chamado *Ingress Phone*, que contava com grande volume de franquia de dados móveis⁹³. Já a marca de água *Hint*⁹⁴ disponibilizou, no interior das tampas em suas garrafas plásticas, códigos promocionais que forneciam aos jogadores itens no jogo, como armas, escudos, entre outros. Em outra ocasião, uma cápsula na qual os jogadores podem armazenar itens foi criada em parceria

⁹³ Disponível em <https://community.vodafone.com.au/t5/Android-Knowledge-Base/So-you-ve-heard-about-Ingress/ta-p/192640>. Acesso em 14 out. 2016.

⁹⁴ Disponível em <https://blog.drinkhint.com/wellness/its-time-to-move-with-hint-Ingress>. Acesso em 15 out. 2016.

com a *Mitsubishi UFJ Financial Group, Inc.*, grupo financeiro especializado em investimentos financeiros, na qual os itens nela inseridos eram multiplicados rapidamente (figura 4):

Figura 4: MUFG Capsule, item promocional da parceria entre o *Ingress* e a Mitsubishi Inc.



Fonte: <http://Ingress.wikia.com/wiki/Capsule>. Acesso em 10 dez. 2016.

O jogo conta também com uma série de produtos oficiais licenciados, à venda na loja online⁹⁵, que vão desde itens de vestuário (camisetas, bonés, mochilas, luvas, etc.) até mesmo periféricos e acessórios para os aparelhos dos jogadores – capas temáticas para telefones celulares e *powerbanks* (carregadores portáteis para que o jogador não tenha que interromper o *gameplay* devido à falta de bateria). Cumpre lembrar que, em alguns eventos presenciais organizados pela equipe de divulgação do jogo, é possível adquirir itens raros e exclusivos, como broches e pacotes promocionais com códigos para ativação de armas, escudos, etc.

A narrativa do *Ingress* se baseia em uma suposta descoberta científica realizada pelo CERN⁹⁶, juntamente com a descoberta do Bóson de Higgs, de uma estranha energia que fluía de todos os locais do planeta – e essa energia foi chamada por eles de *Exotic*

⁹⁵ Disponível em <http://shop.Ingress.com/>. Acesso em 14 out. 2016.

⁹⁶ CERN é o acrônimo para *Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire*, atualmente chamado *Organisation Européenne pour la Recherche Nucléaire*, ou Organização Europeia para a Pesquisa Nuclear. Com sede em Genebra, fronteira franco-suíça, é um dos mais modernos laboratórios de pesquisa do mundo e o maior de física de partículas do mundo. Curiosamente, foi também no CERN que, nos anos 1990, Tim Berners-Lee criou o protocolo-padrão que deu origem à World Wide Web (WWW).

Matter (Matéria Exótica, em tradução livre), ou simplesmente XM. O CERN, conhecido por ousados experimentos envolvendo a aceleração de partículas com vistas a reproduzir, ainda que em reduzidíssima escala (logo, manipular e controlar), o *Big Bang* – evento que, se acredita, originou todo o cosmos. É curioso que, enquanto instituição que dispõe de altíssima tecnologia, o CERN encontre justamente uma energia sobre a qual se desconhece praticamente tudo, exceto que pode exercer influência sobre as pessoas. A falta de objetividade permeia todo o processo de divulgação desse fenômeno; não se sabe a origem dessa energia, se ela sempre esteve presente entre a humanidade, quem a controla (os *Shapers*, suposta raça alienígena), e exatamente quais os seus efeitos sobre os seres humanos.

Nesse contexto, a jornalista Susanna Moyer (um NPC⁹⁷ – personagem interpretado pela atriz Iona Butler) tem acesso a documentos secretos que relatam o fenômeno da XM e decide tornar pública a descoberta. Ela é responsável por fornecer informações e descobertas mais recentes sobre o universo do *Ingress* aos jogadores, tendo um canal próprio no YouTube⁹⁸ no qual divulga vídeos semanais nos quais relata conteúdos relativos ao jogo. Seu passado também está relacionado à XM: seu pai, Nigel Moyer, foi um dos primeiros a perceber essa energia e Susanna acabou sendo exposta ainda criança à mesma – o que ocasionou que desenvolvesse uma inteligência acima da média. Já seu irmão e mãe, também expostos à XM, tiveram sérios problemas mentais e acabaram por cometer suicídio. Devido a esse passado, Susanna acabou sendo recrutada pela Operação Niantic da NIA – *National Intelligence Agency* (figura 5):

⁹⁷ NPC é um termo utilizado em desenvolvimento de jogos digitais para *Non-Player Character*, ou Personagem Não Jogável, para designar um personagem do jogo que não pode ser controlado pelo jogador, mas que se envolve no enredo do jogo. Participando de forma ativa no desenrolar da narrativa, os NPC via de regra interagem diretamente com o jogador – ou com uma comunidade de jogadores – fornecendo informações, itens, etc.

⁹⁸ Disponível em <https://www.youtube.com/user/Ingress>. Acesso em 10 jul. 2016.

Figura 5: a personagem Susanna Moyer, um dos principais NPC do *Ingress*



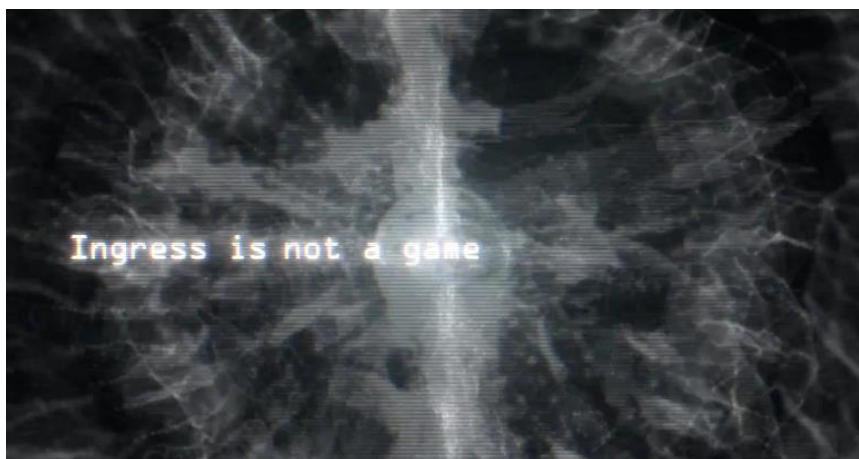
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=6u0fu-ScnHM>. Acesso em 15 ago 2016.

Susanna, justamente por expor publicamente a XM, é uma das catalizadoras do surgimento de duas facções: os Iluminados (*Enlightened*) e a Resistência (*Resistance*). A primeira acredita que essa energia pode ser utilizada para objetivos benéficos, como estimular as propriedades cognitivas das pessoas que se encontram sob a influência da mesma nos pontos físicos das cidades de onde flui – os portais; já a Resistência vê um grande perigo na XM, lutando pelo controle dos portais e acreditando que ela pode escravizar a humanidade pelos *Shapers*. O interessante é que a XM não é, em essência, benéfica ou maléfica: sua influência pode ser manipulada por uma ou outra facção, de acordo com o propósito de cada uma delas.

Surgem nesse contexto os *agentes*: no caso, jogadores do *Ingress* que instalam em seus dispositivos o aplicativo do jogo, conhecido como *scanner*, que permite transformar seus aparelhos em visualizadores dos portais nos quais a XM flui; e, portanto, realizar as ações de acordo com a equipe escolhida. Essa energia é invisível a olho nu, tendo apenas sua influência perceptível; é por meio do aplicativo que os jogadores, ou agentes, conseguem identificar sua concentração por meio de um sistema que conecta o espaço urbano à cosmologia do *Ingress*. “*Ingress* não é um jogo” é o mote principal defendido na apresentação do vídeo promocional do *game*⁹⁹ – o que nos remete ao movimento TINAG, embora este não seja citado (figura 6):

⁹⁹ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Ss-Z-OjFUio>. Acesso em 25 mai 2015.

Figura 6: frame do vídeo promocional com a frase “*Ingress is not a game*” (Ingress não é um jogo)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Ss-Z-QjFUio>. Acesso em 25 mai. 2015

O fato do mundo do *Ingress* estar sobreposto à realidade física, e não em um outro à parte, faz com que suas características estejam inseridas diretamente na vida cotidiana dos seus jogadores. Enquanto os jogos digitais tradicionais – em *consoles* e computadores, por exemplo – demandam um mundo com configurações espaciais e temporais situadas especificamente no sistema gráfico do jogo (um dos motivos pelos quais eles tendem a ser cada vez mais aprimorados), os LARGs revertem esse processo, uma vez que nos mesmos “[...] os jogadores participam em mobilidade constante pela cidade e usam a atual infraestrutura do espaço urbano para acessar a internet” (ANDRADE, 2015, p. 141).

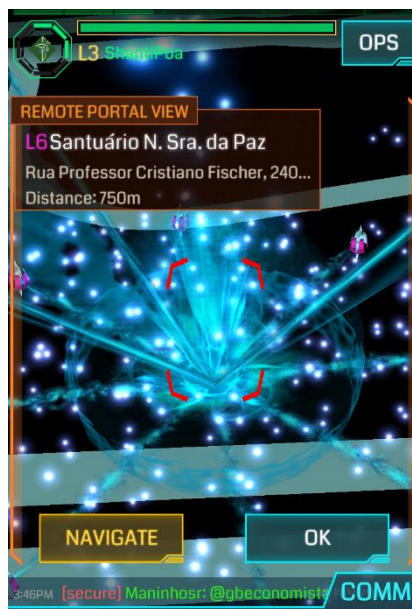
“O mundo real não é como parece”, afirma o vídeo de apresentação do *Ingress* – ou seja, o mundo no qual o jogo se desenrola não se trata de um outro, à parte, mas o próprio mundo-vivido pelo jogador. O mundo-vivido (*Lebenswelt*) possui um papel central na fenomenologia husserliana – e, larga medida, para os estudiosos seguidores dessa corrente teórica –, já que é por meio dele que os sujeitos se compreendem, compreendem os outros e as coisas que rodeiam os mesmos. Stein (2004) também chama esse conceito de *mundo da vida* e, se apoiando em Husserl e Heidegger, afirma que ele se refere à *cotidianeidade* – ou seja, é aquilo que “[...] nós podemos chamar de condição de possibilidade de todas as experiências” (STEIN, 2004, p. 31) que o ser-no-mundo (*Dasein*) pode desenvolver na faticidade de sua existência.

E é exatamente desse mundo da cotidianeidade, vivenciado pelo jogador, que o *Ingress* se apropria: elementos disponíveis no espaço urbano se passam a ser, sob a lógica do jogo, outras coisas – portais – simultaneamente às suas configurações instrumentais,

urbanísticas, arquitetônicas, artísticas e sociais. É na interseção entre a sobreposição desses mundos que o jogador se insere: e, justamente por isso, acreditamos que *Ingress* possa ser um potente vetor de desnaturalização das coisas que já damos por conhecidas: a cidade à qual estamos habituados se torna assim estranha, desconhecida, misteriosa, povoada por eventos, fluxos de XM e seres místicos – e, certa medida, encantados. Ou seja, diferente de outros tipos de jogos digitais, os LARGs fazem coexistir, material e simbolicamente, cosmologias que se atravessam e negociam seus limites de maneira contínua, fazendo com que “nesta transformação seres de outro mundo, espaço, etc., passem a ser vistos nos termos deste mundo”¹⁰⁰ (TYRIKIAN, 1992, p. 84, tradução nossa).

No mundo do *Ingress*, os portais (fig. 7) emanam XM e podem exercer influência nas pessoas que se encontrem ao seu alcance, uma vez que essa energia seja manipulada pela Resistência ou pelos Iluminados. Dessa maneira, em meio à vida diária das cidades, uma batalha épica é travada entre os membros das duas equipes pelo controle desses portais, os quais situam-se em elementos públicos disponíveis no espaço urbano, tais como estátuas de figuras históricas, marcos urbanísticos e arquitetônicos, expressões artísticas, edifícios, praças, parques e afins.

Figura 7: imagem de um portal do *Ingress*



Fonte: o autor (2015)

¹⁰⁰ “In this transformation otherworldly beings, space, etc., came to be viewed in terms of this world”.

Para que o jogador tenha acesso e realize procedimentos no portal, é necessário que ele esteja presencialmente em um raio de até 40 metros do local em questão. Assim, ele realiza a ação básica do jogo: com o chamado *hack*, o jogador tem acesso ao portal e, nesse processo, obtém itens de ataque e defesa como armas e escudos – necessários ao ataque de portais rivais e defesa daqueles de sua facção. Ainda, adquire uma chave de acesso ao portal, o que permite a realização de ações à distância nos mesmos.

A matéria-prima para as ações dos jogadores, tanto ofensivas quando defensivas em relação aos portais, é a XMP – *Exotic Matter Pulse*, ou Pulso de Matéria Exótica – que, quando disparada, pode destruir itens inimigos existentes nos portais. Isso porque, para que um jogador de qualquer uma das duas facções tome para si (e, conseqüentemente, para a sua equipe) um portal, é necessário que ele instale seis objetos denominados *resonators* (em tradução livre, ressonadores¹⁰¹), que são replicadores da energia emanada pelo portal, a XM, sendo assim possível inserir outros itens protetivos e de ataque (fig. 8):

Figura 8: Ressonador



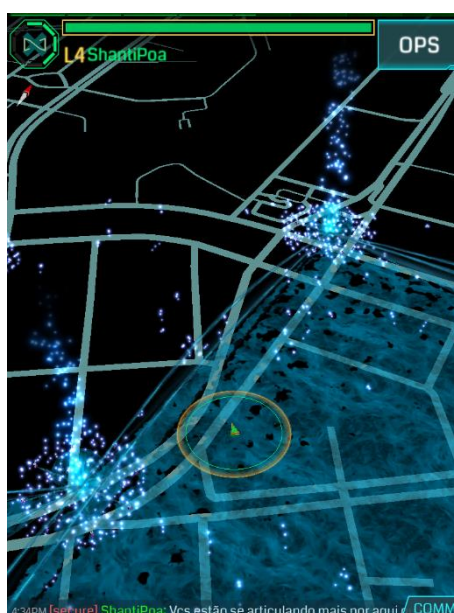
Fonte: <https://niantic.schlarp.com/investigation:apps:Ingress:inventory:resonator>. Acesso em 15 set.

2016.

¹⁰¹ Ressonadores são itens que, na lógica do *Ingress*, são utilizados para obter controle a um portal e também determinar o seu nível, de 1 a 8. Cada portal possui 8 *slots* para ressonadores que, quando instalados, permitem que um ponto em questão se conecte com outros portais e crie campos de influência da XM de acordo com a facção que o controla. Cada ressonador possui uma autonomia de funcionamento que decai com o tempo ou à medida que são atacados por jogadores da equipe rival; para a sua manutenção, eles podem ser recarregados - presencialmente ou à distância, caso o jogador possua a chave de acesso ao portal. Se atacados por jogadores inimigos e destruídos, o portal torna-se neutro e pode ser então novamente controlado com a instalação de outros ressonadores.

Os portais de uma mesma facção podem ser conectados entre si, desde que o jogador possua a chave de acesso a eles, criando um campo de concentração de XM, ou um *field*. Quando um jogador estabelece um *field*, não apenas ele ganha pontos de experiência que garantem a evolução de seu nível na lógica do jogo, mas também sua facção como um todo se beneficia em comparação à rival. Por isso, a métrica do *Ingress* é a *Mind Unity*, ou Unidade Mental: esta corresponde à quantidade de pessoas que se encontram sob o campo criado, de acordo com a densidade populacional da área. Além disso, a ligação entre portais distantes entre si também é um fator importante, pois significa uma abrangência maior do *field* (figura 9):

Figura 9: *field* criado a partir da conexão entre portais

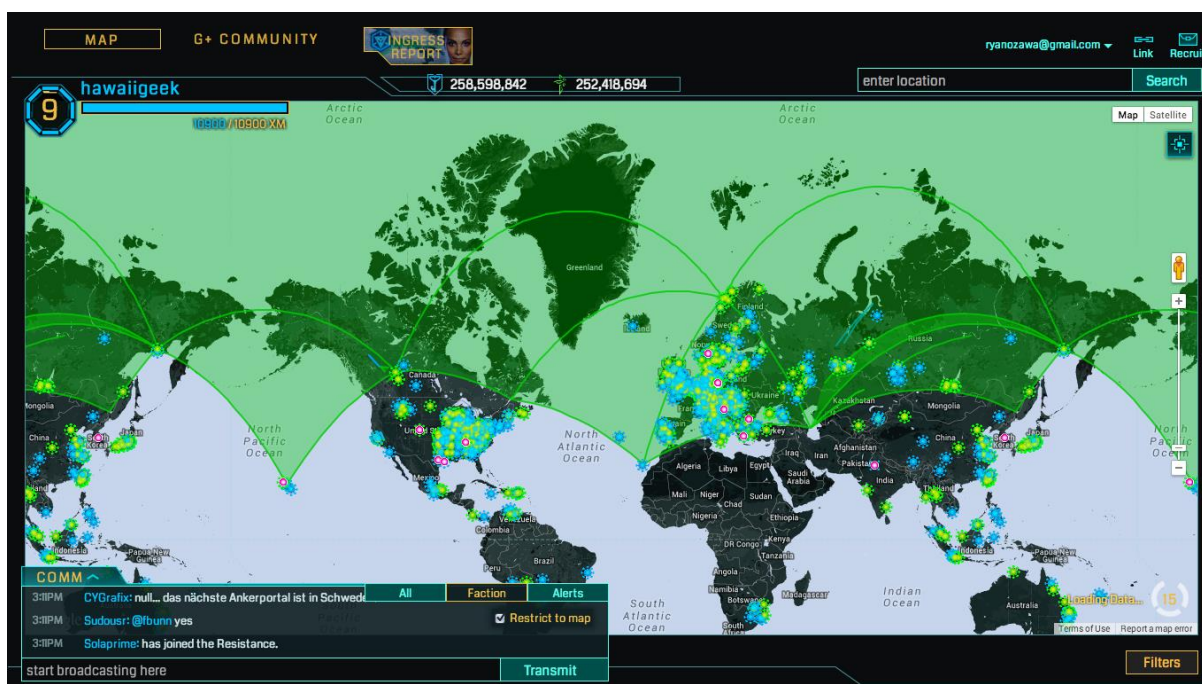


Fonte: o autor (2015)

Entretanto, existem algumas especificidades para a criação dos campos de XM: no processo de conexão entre portais, não é permitida a sobreposição de *fields* entre facções opostas. Tal restrição é responsável, muitas vezes, pela coordenação entre jogadores de uma mesma equipe – algumas vezes até de países diferentes – no sentido de “limpar” uma determinada área na qual se deseja criar um campo, dependendo de sua abrangência. Um dos exemplos mais contundentes a esse respeito foi a organização global de jogadores pertencentes à equipe *Enlightened* em 2014, com o propósito de criação de um *field* intercontinental que atravessava o globo em todo o hemisfério norte por meio do

Reddit¹⁰², aplicativos de mensagens em grupo e por diversas comunidades no Google+¹⁰³ - um dos serviços mais utilizados pelos jogadores do *Ingress* (figura 10):

Figura 10: *field* criado por meio da coordenação internacional de jogadores Iluminados



Fonte: <https://goo.gl/0xCa3s>. Acesso em 15 set. 2015

Os jogadores, à medida em que vão progredindo e aumentando seu nível de expertise no *Ingress*, encontram mais facilidade no combate e defesa dos portais; isso porque o poder de ataque e defesa dos itens são correspondentes ao nível de quem os possui. Dessa forma, um portal inimigo que possua ressonadores de nível 8 é mais resistente aos ataques, por exemplo, de um jogador de nível 5. Ao mesmo tempo em que isso dificulta as ações de jogadores de níveis inferiores, estimula que a comunidade local de agentes passe a coordenar encontros presenciais com vistas a unir esforços com objetivos comuns – como veremos posteriormente.

A narrativa do *Ingress* é complexa e em constante desenvolvimento, com conteúdos em diferentes formatos e linguagens – os quais são disponibilizados em sites e redes sociais na Internet por meio de vídeos, supostas gravações telefônicas grampeadas, documentos confidenciais, fotos e relatos de personagens envolvidos no jogo, como a já citada Susanna Moyer. Surgem assim diversas comunidades e sites com o objetivo de

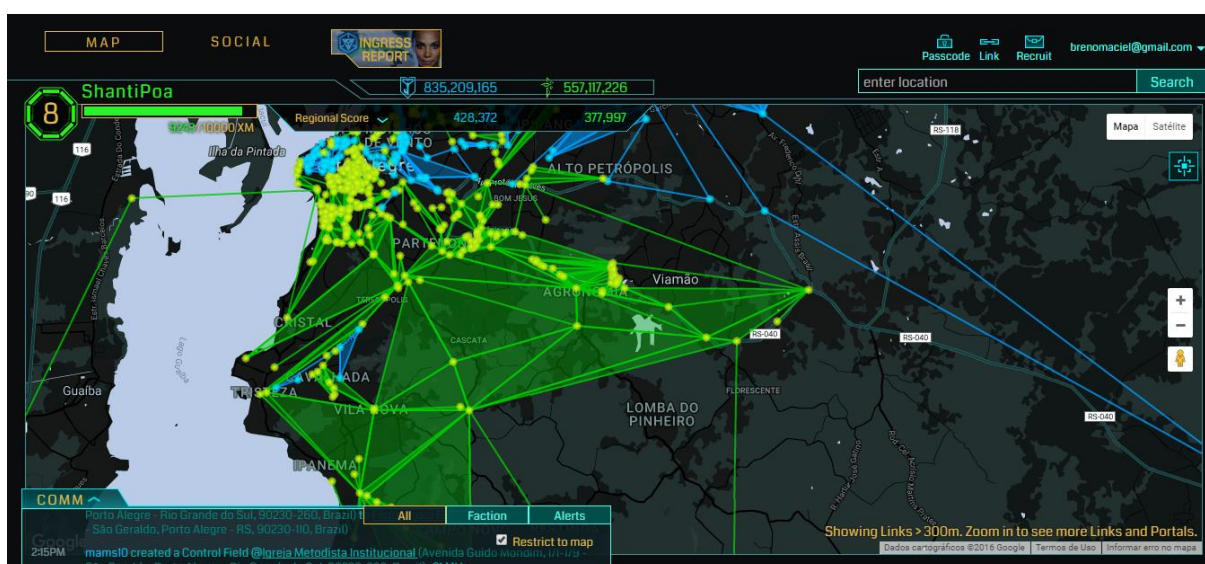
¹⁰² Reddit é um site de rede social que possui uma série de fóruns nos quais os seus usuários podem trocar informações e interagir sobre variados assuntos, categorias e áreas de interesse. Disponível em <https://www.reddit.com/>. Acesso em 25 jan. 2016.

¹⁰³ Disponível em <http://plus.google.com>. Acesso em 14 jan. 2016.

decodificar essas informações, muitas vezes apresentadas de forma fragmentada: um dos mais atuantes é o *Decode Ingress*¹⁰⁴, que também conta com um tutorial que apresenta os primeiros passos no jogo para iniciantes.

Entre os elementos disponibilizados pela desenvolvedora do jogo, estão os sites oficiais do jogo – o *Ingress*¹⁰⁵ e o *Niantic Project*¹⁰⁶ -, o canal de vídeos no YouTube já citado e grupos no Google +¹⁰⁷. Além disso, o *Ingress Intel Map*¹⁰⁸ é um site no qual os jogadores podem ter acesso ao estado dos portais e das facções em todo o mundo e, em termos locais, visualizar e planejar ações presenciais por meio da identificação de trajetos e pontos nos quais os portais se situam, bem como seu atual estado (fig. 11):

Figura 11: *Ingress Intel Map* exibindo a cidade de Porto Alegre, RS. Na imagem, é possível visualizar os *links* entre portais cobrindo grande parte do mapa. Os verdes são as áreas controladas pelos Iluminados e os azuis, pela Resistência.



Fonte: o autor (2016).

Na esteira dos desdobramentos narrativos do *Ingress*, os jogadores contam também com livros oficiais, vendidos em lojas eletrônicas como a Amazon e a *Google Play Books*. Até o momento, estão disponíveis quatro edições, todas contendo supostos documentos “vazados” e descobertas realizadas por personagens do *game*. Os livros *Ingress: The Niantic Project files* Vol. 1 (2014), Vol. 2 (2014), Vol. 3 (2015) e Vol. 4

¹⁰⁴ Disponível em <http://decodeingress.me/>. Acesso em 28 jun. 2016.

¹⁰⁵ Disponível em <https://www.ingress.com/>. Acesso em 28 jun. 2016

¹⁰⁶ Disponível em <http://www.nianticproject.com/>. Acesso em 28 jun. 2016.

¹⁰⁷ Disponível em <https://plus.google.com/+NianticProject>. Acesso em 28 jun. 2016.

¹⁰⁸ Disponível em <https://www.ingress.com/intel>. Acesso em 29 jun. 2016.

(2015) foram lançados como tendo sido escritos pelos personagens P.A. Chapeau (Vol. 1), Verity Seke (Vols. 2 e 3) e pela própria Niantic (Vol. 4).

Além deles, é possível encontrar outras obras de ficção criadas pelos jogadores e também à venda nas mesmas lojas. *The Aligntment Ingress* (2015), foi escrito por Thomas Greanias, além de manuais em relação ao jogo, como é o caso de *The practical guide to Ingress: What you really need to know without the extraneous junk* (2015), de autoria de Jesse Harris; *A guide do power leveling: In reference to the augmented reality game Ingress, by Niantic Labs*, de Jennie Berghuis (sem data). Complementando a lista, estão disponíveis também histórias em quadrinhos envolvendo acontecimentos e personagens do *Ingress*.

Entretanto, há que se ressaltar que a criação de um modelo narrativo transmidiático não é exclusividade do *Ingress*. Jenkins (2008), ao estudar o espalhamento de conteúdos midiáticos em diferentes suportes e meios, toma como exemplo a franquia *Matrix* (1999) como um empreendimento multi e transmidiático por excelência que, além dos três longas-metragens principais, também oferecia narrativas paralelas ao conteúdo principal por meio de jogos digitais, livros, animações, séries, etc. Constitui-se dessa forma “uma história transmidiática [que] se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2008, p. 135).

Andrade (2015) entende que a potencialidade das narrativas transmídia em jogos de realidade alternativa põem em sinergia esses múltiplos suportes e linguagens, vinculados diretamente ao mundo físico baseado na localização do jogador; já que nos ARGs “[...] o processo de comunicação tem como referencial o lugar criado pelo jogo, que faz o conteúdo circular por uma rede (trans)midiática fundamentada na lógica das mídias pervasivas e locativas” (ANDRADE, 2015, p. 205).

Creemos que a principal diferença dos ARGs – e no caso em pauta, o *Ingress* – é que, ao vincular essas múltiplas narrativas derivadas da principal e simultaneamente ao espaço físico da cotidianidade dos jogadores, amplia-se a pervasividade da cosmologia lúdica instaurada pelo *game*, fazendo com que as distinções entre o jogo e não jogo sejam cada vez mais problemáticas. Além disso, nesse caso o jogo não é uma mídia dentre outras que dá suporte à narrativa: ele é o ponto central e origem a partir da qual todos os seus desdobramentos ocorrem – vídeos, livros, etc. –, e os conteúdos convergem em direção às ações do jogo efetivadas nas ruas das cidades. Logo, o espaço urbano - e a vida do sujeito - é o ponto em comum nesse caso, cujos efeitos se fazem sentir em movimentos,

perambulações e interferências diretas e/ou indiretas que a ação de jogar fisicamente em meio aos outros diversos fluxos urbanos acarreta nesse contexto.

Outro fator que pode explicar o dinamismo do *Ingress* e o envolvimento dos seus jogadores no mesmo é a constante adição à sua narrativa de eventos e personagens, os quais ampliam e complexificam o seu universo ficcional e impedem que o mesmo se torne monótono – embora em relação ao *gameplay* sua interface seja simples e não tenha ganhado muitas melhorias desde seu lançamento em 2012.

Por outro lado, essa mesma simplicidade faz com que o jogador já acostumado com a jogabilidade do *game* não tenha que estar constantemente reaprendendo e se adaptando a novas interfaces gráficas e elementos que podem causar distrações e atrapalhar a experiência do mesmo. Isso significa também que a experiência de jogo que o *Ingress* entrega ao jogador não está tão centrada tanto nos aspectos tecnológicos, mas sim em entrelaçar sua narrativa ao espaço urbano e aos seus aspectos sociais, que são um dos principais fatores que podem apontar para o forte engajamento que alguns jogadores demonstram em relação ao mesmo.

Entretanto, no final de 2017 foi anunciada uma nova versão do jogo, chamada *Ingress Prime*, ainda não disponível até o momento de conclusão deste trabalho, e que também não conta com informações mais detalhadas sobre o mesmo. Apenas um vídeo no formato de um *trailer* presente no site oficial dedicado à nova versão¹⁰⁹ anuncia possíveis novos desdobramentos para o jogo tradicional, além, da reformulação de toda a interface do aplicativo e o uso de câmeras fotográficas embutidas nos aparelhos no uso da realidade aumentada (AR) – a exemplo do que a Niantic também faz com o *Pokémon Go* (2016). Abaixo vemos uma comparação entre a interface tradicional do *Ingress* e a que provavelmente será a nova versão (fig. 12):

¹⁰⁹ <http://www.ingressprime.com>. Acesso em 10 jan. 2018.

Figura 12: à esquerda, a interface clássica do *Ingress* (2012); à direita, a que deverá constar na versão *Ingress Prime*, a ser lançada em 2018.



Fonte: <http://www.androidpolice.com/2017/12/05/niantic-teases-ingress-prime-next-generation-original-ar-game/>. Acesso em 10 jan. 2018.

4.2 O aspecto social do *Ingress* e seus impactos no espaço urbano

Alguns dos desdobramentos levantados anteriormente podem ser clarificados ao considerar a ocorrência de encontros presenciais de jogadores e organizados pela equipe de divulgação do *Ingress*, os quais se dão simultaneamente e em diversas cidades do globo. Tais reuniões ocorrem mensalmente em diferentes cidades, estando a sua ocorrência ligada tanto à disponibilidade da Niantic para dar suporte ao evento, quanto à organização dos próprios jogadores locais, que podem submeter uma solicitação para a realização dos eventos. É interessante notar assim como elementos específicos ao jogo passam a se misturar ao espaço urbano e em meio à vida dos habitantes das cidades nas quais os eventos ocorrem, participando direta ou indiretamente da ação.

Esses eventos do *Ingress* são divididos em algumas categorias, de acordo com a especificidade das ações que os jogadores devem realizar quando da sua ocorrência. O mais comum é o *Ingress First Saturday* – chamados também de IFS –, que ocorre sempre aos primeiros sábados de cada mês em algum ponto da cidade que normalmente agregue, em uma área reduzida e de fácil circulação a pé, um grande número de portais; ou seja,

elementos históricos, culturais, artísticos, arquitetônicos e urbanísticos que estejam, no mundo do jogo, vinculados à sua história.

Os IFS se caracterizam por ser parte sociais e parte competitivos, nos quais membros das duas facções são incentivados a comparecer por algumas horas em local designado e divulgado pela comunidade de jogadores para a promoção, principalmente, de troca de informações entre eles e incentivar a interação social não apenas intrafacções, mas também entre os jogadores das duas equipes. Segundo o site oficial que agrega e divulga informações sobre esses eventos, o objetivo principal dos IFS é promover um “[...] encontro entre a família local do *Ingress*, novos e antigos, para aumentar o nível de novos recrutas, fazer novos amigos, e fortalecer as relações entre as facções”¹¹⁰. Ainda ressaltando o caráter social do *Ingress*, um outro tipo de evento visando a interação entre jogadores com a equipe do jogo é o NL-1331. Esses encontros são abertos a todos os jogadores e têm como propósito reunir em um bar ou restaurante os participantes locais para uma confraternização.

Outro evento do *Ingress* são as *anomalias* (*XM Anomalies*) – na lógica do jogo, a identificação de um comportamento estranho associado à manifestação de alta concentração de XM em algumas cidades do globo. Dessas supostas ocorrências anômalas da energia, decorrem eventos presenciais em cidades selecionadas pela Niantic com o propósito de reunir jogadores nos locais onde tais anomalias se apresentam – além de estimular principalmente a competição entre as facções em relação ao domínio desses comportamentos anormais da XM.

As anomalias ocorrem trimestralmente e, por serem eventos raros, geralmente contam com grande participação de jogadores não só das cidades que os recebem, mas também de localidades próximas. Informa o site oficial que “[...] esses eventos [as *anomalias*] são para jogadores do *Ingress* de todos os níveis e duram aproximadamente 4-5 horas, incluindo 3-4 horas de jogo a pé ou de bicicleta e duas horas de confraternização social ao final”¹¹¹. Vinculados ainda às anomalias, ocorrem os *Goruck x Ingress*¹¹², eventos que se assemelham a gincanas na qual as duas facções disputam entre si em uma série de atividades físicas e estratégicas.

¹¹⁰ [...] First Saturdays are a get together of the local *Ingress* family, new and old, to level up new recruits, make new friends, and strengthen Cross-Faction relations. Disponível em <https://www.ingress.com/events>. Acesso em 10 ago. 2016.

¹¹¹ These events are for *Ingress* players of ALL levels and last approximately 4-5 hours including 3-4 hours of walking/biking gameplay and a two hour social meetup at the end. Disponível em <https://www.ingress.com/events>. Acesso em 10 ago. 2016.

¹¹² Disponível em: <http://www.goruck.com/Ingress-anomaly-ops/c/81>. Acesso em 10 ago. 2016.

Um terceiro tipo são os eventos *Mission Day* (Missões), caracterizados pelo encontro de jogadores com o propósito de explorar e redescobrir o espaço urbano cotidiano, além de conhecer e realizar ações em novos portais. Esses encontros possuem a especificidade de criar um vínculo ainda maior entre as características históricas, culturais, artísticas e arquitetônicas das cidades nas quais as Missões ocorrem, já que têm por objetivo a exploração espacial propriamente dita aliada ao *gameplay* do *Ingress*.

É interessante destacar também que as Anomalias, por serem os principais eventos promovidos pela Niantic em relação ao *Ingress*, possuem como característica congrega e materializar fisicamente no espaço urbano elementos narrativos ficcionais do universo lúdico do jogo. Inclusive, em algumas ocasiões, esses encontros recebem veículos identificados como *XM Detection Vehicle* (Veículo de Detecção de XM, em tradução livre) com supostos agentes secretos da NIA, conforme ilustra a figura 13, a seguir:

Figura 13: *XM Detection Vehicle*



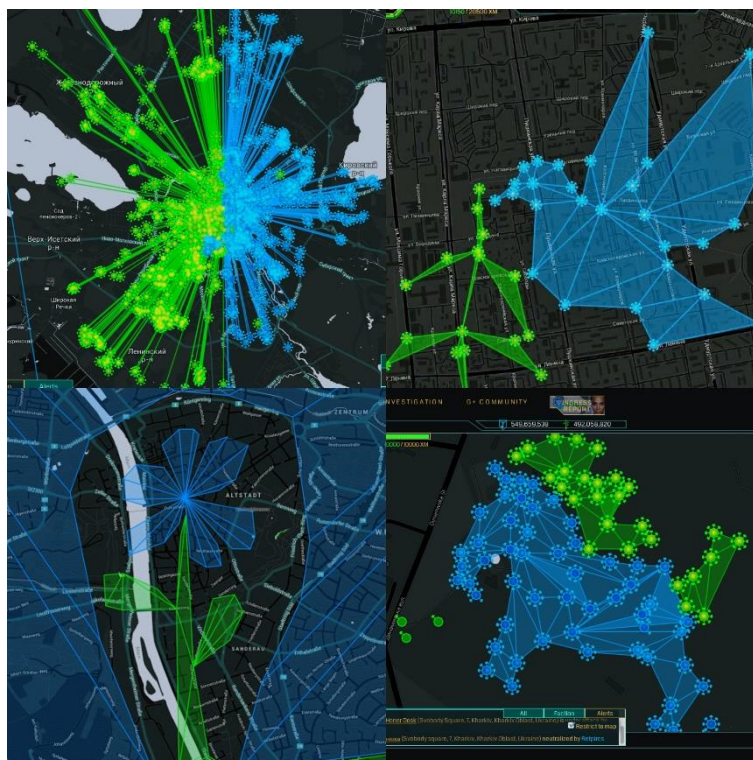
Fonte: <https://goo.gl/4Z0c0N>. Acesso em 17 set. 2016

Em alguns casos, a própria atriz que interpreta Susanna Moyer participa presencialmente dos eventos de Anomalias, o que reforça ainda mais o potencial de imersão dos jogadores na história do *Ingress* e o seu pertencimento como um fenômeno que acontece no *aqui e agora* da cotidianidade mundana. Isso nos leva a considerar que,

uma vez que os vínculos entre o jogo em questão e a vida diária dos seus jogadores se estabelecem de forma tão estreita, elementos simbólicos oriundos do universo ficcional do *Ingress* podem ultrapassar os momentos do jogo propriamente ditos - e perpassar de maneira mais abrangente as experiências espaciais, sociais e urbanas não relacionadas ao jogo.

Na esteira da apropriação dos elementos característicos ao jogo pelos seus jogadores, especialmente referente à questão espacial urbana dos mesmos com propósitos lúdicos, estão as chamadas *Field Arts*. Elas ocorrem por meio do planejamento entre jogadores – tanto intra quanto interfacções – de ações de conexões nos portais com o objetivo de formar figuras geométricas e desenhos no universo do jogo, visíveis apenas pelo aplicativo e pelo *Intel Map*. Nessas ocasiões, a colaboração entre os jogadores e a organização coletiva é fundamental: quaisquer campos existentes na área e que possam atrapalhar a formação do desenho desejado são eliminados; simultaneamente, os agentes criam os *links* e *fields* de acordo com combinado. Posteriormente, são divulgadas imagens dessas criações e compartilhadas pelos perfis oficiais do *Ingress* em sites de redes sociais (fig. 14):

Figura 14: *field arts* criadas no espaço urbano e visíveis na interface do *Ingress* a partir da coordenação entre as facções.



Fonte: <https://fevgames.net/Ingress/Ingress-how-to-play-series/part-3-the-art-of-Ingress/>. Acesso em 10 nov. 2016.

Ou seja, percebemos que, além de contribuir para o fortalecimento do vínculo entre a cosmologia do *Ingress* e as experiências sociais e espaciais dos jogadores, essas ações representam um modo particular de apropriação das cidades sob formas que não se caracterizam como regidas por relações instrumentais e/ou pragmáticas com o espaço urbano racionalmente planejado, conforme defendem algumas correntes de pensamento urbanista e arquitetônico. São interferências que causam efeitos tanto materiais - com a presença física dos jogadores e os deslocamentos realizados em pontos específicos com vistas à realização dessas atividades - quanto simbólicos; uma vez que os locais visitados parecem possuir, para os jogadores, outros significados.

Aos mesmos são atribuídas qualidades distintas ao serem identificados como portais – e os desenhos criados a partir das conexões entre eles se apresenta como um projeto coletivamente planejado e levado a cabo no espaço físico. Além disso, questões sociais também emergem como um diferencial, haja vista que as interações estabelecidas entre os sujeitos envolvidos na tarefa não são regidas por propósitos objetivos – mas sim simbólicos, mágicos, encantados.

Desta forma, cremos ser necessário explorar mais especificamente o que se compreende como *experiência* de acordo com nossa filiação teórica e de método, ou seja, como as premissas fenomenológicas iniciadas com Husserl foram desdobradas para além de seu país de origem ao influenciar o pensamento de filósofos posteriores e em outras partes do continente europeu.

Por isso, no próximo capítulo iremos detalhar esta perspectiva na obra de Merleau-Ponty (2014) – autor que, ao fundamentar fenomenologicamente suas análises sobre a perspectiva e experiência que o *Dasein* tem em sua existência em meio ao mundo, se mostra mais próximo à perspectiva que aqui tomamos para a caracterização da experiência de jogo em seu caráter ontológico. Como veremos, Merleau-Ponty aponta a importância tanto da fisicalidade e corporeidade do sujeito (em nosso caso, jogador) quanto da materialidade e espacialidade do mundo que por ele é vivido (*Lebenswelt*) cotidianamente.

5 EXPERIÊNCIA, PERCEPÇÃO E MUNDO VIVIDO

Anteriormente, abordamos o fenômeno lúdico enquanto um mediador da relação humana com o mundo (GADAMER, 2015) em sua experiência cotidiana, compreendendo que este fenômeno tem como uma de suas manifestações mais conhecidas a prática do jogo – sem que, entretanto, seja a única. Assim, com o subsídio da fenomenologia heideggeriana, vimos também que o homem possui como *modo* de ser o seu engajamento ativo em relação àquilo que o cerca enquanto uma totalidade conjuntural que permite que este se compreenda e se diferencie dos outros existentes mundanos justamente pela diferença ontológica e pelo círculo hermenêutico (STEIN, 2008; 2011; 2014).

Deste modo, justificamos nosso entendimento da importância ontológica do lúdico não pode se restringir apenas a esta manifestação; mas sim deve abordá-lo em sua amplitude e em seu caráter formador de mundo (FINK, 2016), sendo uma das vias pelas quais podemos experimentar nossa própria existência em suas contingências temporais, sociais, históricas, etc.

Faz-se necessário assim prosseguir na investigação de como se dá a experiência de mundo humana, ou de seu mundo vivido (*Lebenswelt*) a partir das estruturas fenomenais que nos são características e singulares. Para isso, recuperaremos a seguir alguns pontos da obra de Merleau-Ponty que, interessado em compreender fenomenologicamente estas experiências, contribuir em nossa investida: a delimitação de uma tonalidade afetiva lúdica como um possível articulador ontológico estrutural de nosso ser-no-mundo, que nos transpassa cotidianamente e é, larga medida, aquilo que propicia a nossa experiência de jogo *strictu sensu*.

5.1 Mundo vivido e cotidianidade: Merleau-Ponty e a experiência

Vimos na recuperação da obra heideggeriana que o homem é, sempre e de forma essencial, o ser que se diferencia dos outros existentes pela sua compreensão prévia de si e dos outros, bem como das coisas com as quais ele se encontra em sua existência – ou ainda, nas palavras de Buytendijk (1977), *o ser perguntador*. Desta maneira, podemos constatar também que este homem é *Dasein*, ou seja, um ser-no-mundo, que está sempre envolvido consigo mesmo, ao mesmo tempo em que está também comprometido em “ter-que-ser” junto aos outros *Dasein* e aos entes intramundanos. Ou seja, nossa existência tem sempre um caráter coletivo, articulada com os outros com os quais compartilhamos

o mundo – sendo esta uma faticidade, algo do qual não conseguimos escapar: “e é nesse sentido que o elemento fundamental deste mundo é a nossa percepção de que não conseguimos ser de outra maneira; que nós temos que ser assim [...]” (STEIN, 2004, p. 76).

Justamente por isso, vimos que Heidegger defende que o *Dasein* é sempre um ser-com-os-outros e um ser-junto às coisas, constituindo deste modo o caráter ontológico da cura (*Sorge*), fundada em uma *disposição* ôntico/ontológica de estar sempre neste envolvimento prático com as coisas. Neste aspecto, convém ainda recuperar as observações heideggerianas sobre os desdobramentos possíveis aos objetos do mundo: de um lado, os objetos puramente subsistentes e aqueles que estão disponíveis, “à mão” – os instrumentos, categorizados, funcionais (HEIDEGGER, 2015). Ainda para Stein:

os entes puramente subsistentes seriam os entes desligados de mim, que estão por aí e, talvez, eu mesmo desligado de mim e dos outros seria um ente puramente subsistente. Mas, na medida em que meu modo de ser-no-mundo já sempre é um modo prático, que se preocupa, que articula as coisas, que maneja instrumentos, que entende como lidar com os utensílios, enquanto sou isto, sempre me compreendo também através dos entes disponíveis (e não dos entes puramente subsistentes), mas, daqueles que compõem o universo da instrumentalidade, do artefato, da manualidade, onde lido com os entes que estão à mão, que estão disponíveis (STEIN, 2004, p. 74).

Sabemos também que o modo de ser desse *Dasein* é de tal maneira que se revela na sua cotidianidade, no seu caráter prático da experiência do mundo, desenvolvido em conexão com os outros e com estes mesmos instrumentos e coisas com as quais lida. Assim, Heidegger refuta a premissa de uma consciência transcendental, desligada do mundo e da vida diária do homem; para ele, o ser-no-mundo se revela em sua existência banal, mediana, sendo possível apenas aí interrogar sobre o seu sentido, sobre as condições de possibilidade que permitem emergir o seu modo de ser. Logo, remete-se mais uma vez à ideia de mundo vivido, conforme visto em capítulo anterior, como sendo a chave de estruturação que permite ao homem tematizar qualquer coisa: é apenas nesta vivência diária que o *Dasein* se revela, que é possível compreender suas experiências em relação à totalidade de sua existência.

Haja vista que o estudo empreendido nesta Tese tem por objetivo a proposição de uma abordagem da experiência de jogo como possibilitada ontologicamente pela existência de uma tonalidade afetiva lúdica (ou *Stimmung*) que afina o jogador de um modo específico, se faz necessário para o prosseguimento de nosso empreendimento

compreender como se dão as experiências cotidianas dos sujeitos – e, em especial, dos jogadores – quando estes estão envolvidos em atividades nas quais sejam perpassados por esta afinação ou sintonia. Isso porque, conforme vimos em Gadamer (2015), o fenômeno lúdico (bem como a sua manifestação na forma de jogo) permite que o compreendamos como um fio condutor ontológico e hermenêutico que permite uma abertura de mundo ao *Dasein*; abertura essa que deixa entrever o próprio movimento característico do mesmo, em sua constituição e em seu *modo* de ser cotidiano.

Se consideramos que todo jogo pressupõe a negociação constante entre a) o(s) próprio(s) sujeito(s) envolvido(s) na atividade; b) os contextos material (e aqui podem ser citados todos os tipos de instrumentos utilizados no jogo, desde aqueles que se destinam especificamente para este fim, quanto os que são apropriados em seu acontecer), social, simbólico, espacial e temporal no qual ele se concretiza, podemos afirmar que a experiência de jogo é caracterizada por um contínuo híbrido – no qual o *Dasein* não apenas joga ou se relaciona com o jogo de forma instrumental ou descomprometida, mas também *coloca em jogo* sua própria existência.

As tonalidades afetivas – e, em especial, a lúdica – funcionam, portanto, de modo a *sintonizar* o homem com o seu entorno; sendo por meio destas que ele pode, efetivamente, levar a cabo a concretização, tanto do fenômeno lúdico, quanto desse “ter-que-ser” que, ao *Dasein*, é próprio e exclusivo.

Sabendo que em seu cotidiano o ser-no-mundo oscila, ainda de acordo com Heidegger, entre posturas inautênticas e autênticas (ou seja, entre uma existência prescritiva anterior a ele em relação às coisas, e aquelas efetivamente originárias, nas quais o ser-aí assume a tarefa de sua existência), o mundo vivido (*Lebenswelt*) serve de plano de fundo para que tais possibilidades se deem, de fato, em meio às suas contingências existenciais. De acordo com Stein, a isso se pode entender à atribuição heideggeriana (HEIDEGGER, 2011; 2015) do mundo em sua dimensão ontogenética, uma vez que

a ideia de mundo em Heidegger não é mais a ideia de um mundo que a razão constrói (portanto, a pura racionalidade), nem a ideia de mundo como a realidade exterior existente independente do sujeito. A ideia de mundo é *o modo de ser e a condição de possibilidade de ser da própria existência humana* (STEIN, 2004, p. 133, grifos do autor).

Salientamos aqui que a aceção do conceito de mundo vivido (*Lebenswelt*) que trazemos situa-se em concordância com o método que embasa nosso empreendimento.

Dizemos isso porque, cientes da apropriação da expressão por algumas vertentes das Ciências Humanas e Sociais (como a Sociologia e a Antropologia), tal expressão pode designar pontos de partida que, embora remetam à fenomenologia, não se vinculam de forma rígida ao paradigma que a fundamenta. A necessidade dessa demarcação conceitual a partir da qual retomamos a ideia de mundo vivido é salientada por Stein (2004), visando com isso indicar precisamente o local a partir do qual falamos, ou seja, o horizonte que sustenta os desdobramentos que damos ao conceito.

Sendo assim, a ideia de mundo vivido aqui apresentada está geneticamente relacionada à compreensão do mesmo como o horizonte limite a partir do qual é possível abordar a experiência do sujeito em relação ao jogo; ou seja, de forma mais ampla, como a “[...] fonte das condições concretas do ser humano, como lugar onde se desenvolve uma multiplicidade de elementos que, fundamentalmente, se dividem em cultura, sociedade e personalidade” (STEIN, 2004, p. 108). Desta maneira, cremos remeter sempre à ideia inicial de Husserl, e posteriormente desdobrada por Heidegger e Merleau-Ponty, entre outros.

Entretanto, ressaltamos também que nos aproximamos aqui mais dos dois últimos autores do que, especificamente, da perspectiva husserliana – haja vista que, para compreender a experiência de jogo como possibilidade existencial do *Dasein* ao ser afinado por uma tonalidade afetiva lúdica, estamos prontamente nos vinculando ao pensamento heideggeriano. Por outro lado, para que possamos tratar da experiência sob o paradigma fenomenológico, nos apoiaremos em Merleau-Ponty que, também, se filia à perspectiva que tomamos nesta Tese.

Isso posto, a seguir investigaremos a questão da experiência em Merleau-Ponty e os encaminhamentos que este autor dá para a fenomenologia husserliana e, por consequência, heideggeriana – pois, como veremos, este desenvolve suas análises sobre percepção e experiência apoiado na ideia do homem como *Dasein* enquanto um ser-no-mundo, especialmente desenvolvida por Heidegger em *Ser e Tempo*.

5.2 Merleau-Ponty e a experiência do mundo vivido pelo ser-no-mundo

Merleau-Ponty (1908-1961), em sua obra *Fenomenologia da Percepção* publicada originalmente em 1945¹¹³, busca investigar, por meio de uma continuidade com

¹¹³ A versão consultada neste trabalho de *Fenomenologia da Percepção* é a 4ª edição, publicada pela Martins Fontes em 2014.

um viés fenomenológico marcado pelas ideias de Husserl, como o homem experiencia a si mesmo, aos outros e às coisas em sua existência – ou seja, como ele percebe, compreende e age em relação aos fenômenos que a ele se apresentam em sua vida cotidiana. Embora seja possível identificar o projeto de Merleau-Ponty (2014) como bastante influenciado pelo pensamento husserliano (ROMDENH-ROMLUC, 2010), ele também se apoia dos desdobramentos da fenomenologia hermenêutica heideggeriana, especialmente no que se refere à presença fática do homem enquanto um *Dasein* – termo que, como sabemos, foi utilizado por Heidegger para designar o acontecimento existencial deste ente que nós mesmos somos e que sempre compreendemos.

O ponto de partida de Merleau-Ponty (2014) também é (assim como em seus antecessores) a defesa de que, com os desenvolvimentos da filosofia, e especialmente da ciência modernas, impregnadas pela visão cartesiana dualista entre sujeito-objeto, passamos a nos relacionar com o mundo como algo externo a nós, sobre o qual é possível apreender seus fenômenos objetivamente, desconsiderando inclusive o conjunto de contingências e contextos sociais, culturais e históricos a partir dos quais realizamos tais inferências. Assim, Merleau-Ponty (2014) também defende que, anteriormente a toda e qualquer tematização formal – e, conseqüentemente, à atribuição de sentido –, urge que voltemos às coisas mesmas, a um tipo prévio de experiência que não pode ser efetivamente capturada pelos métodos científicos modernos.

Desta feita, percebe-se também em Merleau-Ponty (2014) uma crítica epistemológica ao pressuposto de que por meio do conhecimento formal temos acesso à totalidade de relações possíveis que podem ser desenvolvidas sobre um fenômeno; justamente por isso, ele deixa bem claro seu posicionamento ainda no prefácio da obra em questão, quando defende que

tudo aquilo que eu sei do mundo, mesmo por ciência, eu o sei a partir de uma visão minha ou de uma experiência do mundo sem a qual os símbolos da ciência não poderiam dizer nada. Todo o universo da ciência é construído sobre o mundo vivido, e se queremos pensar a própria ciência com rigor, precisamos primeiramente despertar essa experiência de mundo da qual ela é a expressão segunda. A ciência não tem e não terá jamais o mesmo sentido de ser que o mundo percebido, pela simples razão de que ela é uma determinação ou uma explicação dele (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 3)

Ou seja, ele concorda que é necessário, para que se possa efetivamente compreender o papel da ciência e da produção de conhecimento nas formas como nos relacionamos com o mundo, que voltemos aos fenômenos a partir das nossas próprias

experiências em relação aos mesmos. Tal perspectiva implica, portanto, a delimitação de um campo prévio fundamental que dê conta de todas as possibilidades de ser-no-mundo, dentre elas o conhecimento científico. Assim, Merleau-Ponty (2014) também concorda que somente é possível apreender o modo a partir do qual o ser-no-mundo (*Dasein*) dá sentido e compreende a sua própria vida a partir de sua faticidade, da concretude de sua existência – revelando assim o horizonte a partir do qual é pertinente que ele se relacione com tudo que existe, ou seja, o conjunto de condições que permitem ou constroem tais envolvimento.

Por isso, o autor se mostra também particularmente interessado em afirmar seu pertencimento à fenomenologia como o ponto de partida que sustenta as afirmações que seguem ao longo de *Fenomenologia da Percepção*. Merleau-Ponty dá destaque em suas páginas iniciais a um projeto de sistematização sobre o que significa o olhar fenomenológico e seus desdobramentos no próprio método na compreensão existencial do ser-no-mundo. Para Cerbone (2012), a escolha desta estratégia pode estar ligada, por um lado, à chegada posterior de Merleau-Ponty ao paradigma fenomenológico se comparado a, por exemplo, Heidegger e Gadamer. Por isso, Cerbone acrescenta que

a fenomenologia esteve completamente envolvida com retornar, redespertar e redescobrir, e, assim, a questão de abertura de Merleau-Ponty pode ser lida como uma aplicação reflexiva sobre esse envolvimento; a prática da fenomenologia exige uma disposição para reabrir a questão acerca da natureza da própria fenomenologia, e, assim, a própria *Fenomenologia da Percepção* começa com essa reabertura (CERBONE, 2012, pos. 2550 de 4612, grifos do autor).

A própria cotidianidade do *Dasein* é entendida por Merleau-Ponty (2014) como sendo uma dimensão operatória, prática, a partir da qual este se engaja em seus afazeres mundanos segundo uma lógica que é essencialmente objetiva e fundada na percepção que o homem tem de seus arredores. De acordo com Hammond *et al* (1991), esse *pensamento objetivo* em Merleau-Ponty cumpre a função de discriminar a forma primeira a qual lançamos mão quando nos aproximamos das coisas que percebemos: suas características e singularidades, bem como as maneiras pelas quais elas se diferenciam umas das outras. Ou seja, o processo a partir do qual os entes mundanos meramente existentes passam a estar à mão, tornam-se disponíveis, diferenciam-se uns dos outros em sua empregabilidade, se relacionando uns com os outros e passando a fazer parte de uma cadeia instrumental e conjuntural (HEIDEGGER, 2015).

Já Romdenh-Romluc (2010) afirma que o conceito de *pensamento objetivo* em Merleau-Ponty é essencial para os desdobramentos que este dá em sua obra: a percepção do *Dasein* é a instância primeira que lhe provê a capacidade de reconhecer as coisas como distintas entre si, bem como distintas dele mesmo; é a percepção, portanto, que apresenta gradualmente ao ser-no-mundo os fenômenos com os quais se depara. Assim, a percepção seria “[...] um processo contínuo de exploração e descoberta, por meio do qual o mundo intersubjetivo das coisas gradualmente emerge para quem o percebe, inicialmente se apresentando como *fenômeno*” (ROMDENH-ROMLUC, 2010, p. 17, tradução nossa, grifo do autor)¹¹⁴.

Destacamos também que *fenômeno* em Merleau-Ponty possui uma característica ainda de indeterminação, relacionada ao desconhecimento do *Dasein* sobre o mesmo, servindo como um acesso primário ao mesmo; neste processo, aquele que percebe se dá conta de que faz parte – e está rodeado – de um mundo de acontecimentos e eventos que ocorrem independentemente de sua vontade. Ou seja, de que existem uma ampla gama de acontecimentos sem um caráter essencialmente definido, sobre os quais o ser-no-mundo não tem domínio – e que demandam, justamente por isso, uma exploração maior sobre eles.

Um exemplo disso é a clássica metáfora de que se uma árvore é atingida por um raio em uma floresta e cai, sem que nenhum homem esteja lá para presenciar esta cena, ela não existiu. Ora, fenomenologicamente falando, tal afirmação é precipitada: o evento que desencadeou tal ocorrência se deu – mesmo que nenhuma pessoa estivesse lá para visualizá-lo, porque os objetos e fenômenos do mundo interagem uns com os outros independentes da presença humana. Nesse caso, o que ocorre é que a conjuntura de sentidos que nos permitem compreender esta situação como sendo um relâmpago que caiu do céu e atinge uma árvore que se encontra na terra e que a derruba, *enquanto tais* só podem ser apreendidos assim se lá estiver um homem que tenha a ciência do *que se entende por relâmpago, por árvore, por céu, terra, cair* – ou seja, toda referencialidade que caracteriza a rede de significações a partir da qual observamos este evento e damos sentido ao mesmo.

Tal assertiva encontra sustentação na premissa heideggeriana de que, de forma simples, o *Dasein* não se satisfaz em existir para si somente, mas que tem a característica (ainda em nível ôntico) de ser junto-às-coisas, de projetar para fora de si e de cuidar

¹¹⁴ “[...] is an ongoing process of exploration and discovery, from which the intersubjective world of things gradually emerges for the perceiver, who is first presented with *phenomena*”.

daquilo com o qual lida (ou seja, a cura ou *Sorge*) comprometidamente ao se perguntar sobre elas. A percepção, para Merleau-Ponty (2014), funciona como o gatilho que desperta o interesse do *Dasein* em direção ao mundo a partir do momento em que este constata os demais entes com os quais compartilha a existência; só que o *Dasein* não consegue ser indiferente aos mesmos, indo sempre em direção desse encontro por ter como fundo ontológico o modo de ser da cura (HEIDEGGER, 2015).

Com isso, Merleau-Ponty faz dois movimentos: o *primeiro* é o de subverter a ideia de que podemos conhecer a verdade sobre o mundo a partir da nossa tematização formal sobre o mesmo, uma vez que considera a experiência como prévia a qualquer conceptualização como a abertura que possibilita a emergência reflexiva sobre os fenômenos. Somente através da percepção do mundo é que se torna possível pensar sobre o mesmo, o que significa afirmar que “o mundo é aquilo que nós percebemos” (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 13-14). O autor prossegue:

o mundo não é aquilo que eu penso, mas aquilo que eu vivo; eu estou aberto ao mundo, comunico-me indubitavelmente com ele, mas não o possuo, ele é inesgotável. “Há um mundo”, ou, antes, “há o mundo”; dessa tese constante de minha vida não posso nunca inteiramente dar razão (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 14).

Já o *segundo*, correlato ao anterior, é apontar que esta percepção só é possível porque não *estamos* no mundo, mas sim *somos* no e junto ao mundo materialmente: temos um corpo físico que não é simplesmente o receptáculo da consciência, mas que é ele mesmo consciência-corpo, num único movimento. Com isso, Merleau-Ponty tanto se insere de forma crítica à postura cartesiana, quanto radicaliza o aspecto essencialmente factual da existência do *Dasein* presente em *Ser e Tempo* (HEIDEGGER, 2015).

Isso porque, embora a materialidade do ser-no-mundo seja um ponto fundamental tanto no pensamento husserliano quanto no heideggeriano, é Merleau-Ponty (2014) quem desenvolve mais a fundo a ideia de que a experiência que o ser-no-mundo tem de seu próprio corpo em meio às coisas é a condição de possibilidade para que a percepção se dê. A sua reivindicação poderia ser posta, parafresando Merleau-Ponty (2014), da seguinte forma: *eu não tenho um corpo, eu sou meu corpo – e é por meio dele que eu me percebo, percebo os outros e também experiencio as coisas do mundo com as quais me deparo cotidianamente.*

Tal afirmação pode soar, hoje, um tanto óbvia; contudo cabe lembrar que, por séculos, pensadores se debruçavam sobre a questão da percepção – por vezes

desconsiderando totalmente o aspecto material do corpo humano, por outras afirmando a sua importância, mas sem delimitar precisamente em qual nível esta influência se dá. É Merleau-Ponty, portanto, quem vai radicalizar esta questão, ao expor o papel do corpo em sua fisicalidade como determinante nos processos a partir dos quais nos reconhecemos enquanto seres que possuem características distintas uns dos outros, que ocupamos um lugar no espaço, que tocamos e somos tocados pelos outros e também pelas coisas. Por isso, Merleau-Ponty defende que “o corpo é o veículo do ser no mundo, e ter um corpo é, para um ser vivo, juntar-se a um meio definido, confundir-se com certos projetos e empenhar-se continuamente neles” (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 122).

Um exemplo nos ajuda a clarificar a tese do autor: duas pessoas de estaturas diferentes (suponhamos, uma com 1,90m e outra com 1,60m), situadas em frente e à mesma distância de um objeto como uma estante de livros medindo 1,85m de altura, desenvolvem percepções – e, logo, experiências – distintas em relação à mesma. Neste caso específico, enquanto que os livros situados em uma prateleira mais alta estarão prontamente visíveis para o sujeito mais alto, serão os de um nicho intermediário que estarão na linha de visão do segundo.

Poderíamos ainda considerar que exista um outro objeto localizado em cima desta mesma estante, como um bloco de anotações. Muito provavelmente o sujeito com maior estatura notará a presença da caderneta muito mais facilmente que o segundo – que, talvez, só tome conhecimento da existência do material na parte superior do móvel se for informado por outra pessoa, ou ainda se acessar o local com o auxílio de uma escada.

Desta forma, é pertinente perguntar: será que os dois sujeitos em questão estão percebendo (e, por conseguinte, experienciando), a partir de seus corpos, a mesma estante? Se pedíssemos para que os dois descrevessem fenomenologicamente como se deu o encontro de cada um deles com este móvel em particular, estas descrições seriam similares? Ora, não se pode duvidar: há uma estante com livros. Porém, de acordo com Merleau-Ponty, a experiência da estante pelo sujeito mais alto não será a mesma experiência do sujeito mais baixo – embora se trate, *a priori*, do mesmo objeto.

Além disso, esta mesma experiência se relaciona tanto com a existência prévia de que os dois sujeitos em questão estão em um dado contexto no qual o objeto-estante possui certo sentido e está inserida em uma cadeia estrutural na qual a sua existência é pertinente. Ambos sabem que se trata de uma estante, que ela possui uma finalidade específica e que também se relaciona com outras coisas – um espaço designado para acomodar livros, por exemplo –, bem como que pertence a uma conjuntura que lhe é

prévia¹¹⁵. Existe, portanto, um *modo* de se relacionar com este objeto-estante que já é, desde o início, familiar aos mesmos; isso significa que “porque estamos no mundo, estamos *condenados ao sentido*, e não podemos fazer nada nem dizer nada que não adquira um nome na história” (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 18, grifos do autor).

Vimos que o *sentido* em Heidegger remete à ideia de referencialidade; é a capacidade do *Dasein* de diferenciar as coisas a partir do momento em que elas passam a estar à mão (manualidade) – e isso se dá porque, para este autor, lidamos com as coisas não apenas para nós mesmos, mas sim compartilhamos o mundo com outros *Dasein*. Estamos, pois, sempre e definitivamente, em nossa estrutura ontológica da *cura* (*Sorge*), fadados à *assistência* (*FürSorge*) para com os outros ser-no-mundo – que também estão existindo e articulando o projeto de suas próprias existências, em uma dada conjuntura familiar e que possui também uma significância. Neste sentido,

a significância é o que constitui a estrutura de mundo em que a presença já é sempre como é. *Em sua familiaridade com a significância, a presença é a condição ôntica de possibilidade para se poder descobrir os entes que num mundo vêm ao encontro no modo de ser da conjuntura (manualidade) e que pode anunciar em seu em-si.* A presença como tal é sempre esta presença com a qual já se descobre essencialmente um contexto de manuais. Sendo, a presença já se referiu a um “mundo” que lhe vem ao encontro, pois pertence essencialmente a seu ser uma referencialidade (HEIDEGGER, 2015, p. 138, grifos do autor).

Essa conjuntura de familiaridade e significância é, em Merleau-Ponty, o que constitui o *pensamento objetivo*: poderíamos compreendê-lo como um encurtamento hermenêutico, um modo prático de lidar com as coisas do mundo que não exige reflexões do *Dasein* para que esta instância se dê. Neste tipo de operacionalidade cotidiana, o ser-no-mundo privilegia o próprio objeto em detrimento de sua experiência sobre ele.

Já Romdenh-Romluc (2010, p. 19) salienta que para Merleau-Ponty isso ocorre porque, em nosso modo de ser, há uma tendência ao esquecimento dos fenômenos a favor das suas manifestações. É o que Heidegger chama de queda do *Dasein* em sua lida ordinária – a qual, já sabemos, é necessária para que o ser-no-mundo não precise estar constantemente envolvido em reflexões existenciais, e que para ele simplesmente viva, maneje e se direcione à exploração contínua de seu ambiente (HEIDEGGER, 2015).

¹¹⁵ Podemos imaginar ainda que, se transportássemos essa estante para uma sociedade na qual a escrita não seja praticada e que é apenas oral, muito possivelmente os pertencentes àquele contexto não teriam nenhuma referência prévia do conjunto de relações que cercam o objeto com o qual eles se deparam.

Com este encaminhamento, Merleau-Ponty defende que a fenomenologia deve se preocupar não em abordar os fenômenos *puros*, mas sim relacionados às experiências que emergem a partir dos envolvimento, conexões e interrelações entre o sujeito que percebe, interpreta, dá sentido e compartilha este sentido com as outras pessoas com as quais coexiste. Justamente por isso, a sua preocupação é, *strictu sensu*, elaborar um conceito de mundo como uma intrincada rede, compreendida como

[...] a intersecção de minhas experiências com aquelas do outro, pela engrenagem de umas nas outras; ele [o mundo] é portanto inseparável da subjetividade e da intersubjetividade que formam minhas experiências passadas em minhas experiências presentes, da experiência do outro na minha (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 18).

Mais uma vez percebe-se como a ideia de Merleau-Ponty está profundamente enraizada no fato de que experimentamos o mundo e percebemos as coisas por meio de um complexo conjuntural de um ente distinto dos demais e que, por definição, é ser-no-mundo: possui uma materialidade corpórea que lhe abre possibilidades de tocar e ser tocado pelas coisas que o cercam, bem como pelos outros *Dasein*.

E é por meio deste mesmo corpo que o homem desenvolve sua forma primeira de relação com o seu entorno; não há assim uma consciência “encarnada”, mas sim um corpo que é ele mesmo consciência – de sua própria constituição e unicidade, de suas diferenças com os corpos dos outros e de todas as outras coisas existentes. Neste sentido, Fink acrescenta que o próprio mundo que é percebido pelo *Dasein* é articulado como

[...] um modo específico de experiência vivida; se torna uma determinação modal da existência humana. [...] Cada possibilidade fundamental da existência humana (*Dasein*) contém o mundo de experiências ao qual pertence e que lhe é característico. A variedade desses mundos de experiências vividas mesmo assim está fundada em uma constituição fundamental: a existência deve, enquanto existência, ter uma esfera de sentido à qual pertence e circunscreve a si mesma enquanto um campo dentro do qual é possível encontrar as coisas enquanto objetos. [...] O mundo enquanto um campo de compreensão do Ser é – de acordo com Heidegger – um “existencial”. Por “existenciais” ele entende as determinações fundamentais da constituição do Ser do homem (FINK, 2016, p. 66, tradução nossa, grifo do autor)¹¹⁶.

¹¹⁶ “[...] specific mode of lived experience; it becomes a modal determination of human existence. [...] Every fundamental possibility of human existence [*Dasein*] has the world of experience that belongs to and is characteristic of it. The variety of such worlds of lived experience nevertheless is grounded in one fundamental constitution: existence must, as existence, have a sphere of sense that belongs to it and is ranged around it as a field within which it can then encounter things as objects. [...] The world as a field of the understanding of Being is – according to Heidegger – an ‘existential’. By ‘existentials’ he understands fundamental determinations of the constitution of the Being of the human”.

Trata-se, portanto, de uma cosmologia na qual o *Dasein* é partícipe e também criador, que delimita esta experiência do mundo vivido (*Lebenswelt*) a partir das contingências nas quais esta mesma cosmologia está inserida. Santos (1957, p. 217) nos lembra que esta cosmologia, a ser entendida em seu sentido originário grego *cosmos*, significa precisamente um ramo do pensamento filosófico que está diretamente vinculado à ontologia – pois o termo era usado para dar conta da ordem do arranjo das coisas do mundo, de como elas nos tocam e somos tocados por elas, de como estas são compreendidas por nós em um contexto de significância; o seu contrário é precisamente a ideia de *caos*. Portanto, para Santos (1957, p. 219), “[...] a Cosmologia é a ciência filosófica que estuda a origem, determinação, significação e destino do mundo”.

Isso porque, como vimos, a racionalidade moderna (especialmente a cartesiana) tende a minimizar a importância da materialidade do corpo nos processos humanos do mundo: ou seja, acredita-se ser possível *filtrar*, neutralizar os efeitos e possíveis distorções que a existência física do homem pode ter em seu julgamento racional sobre as coisas mundanas.

Já a fenomenologia – especialmente em Merleau-Ponty – não apenas considera a premissa cartesiana impraticável em seu ideal de objetividade, quanto admite o papel que a própria percepção do mundo em sua totalidade passa, em primeiro lugar, pelas próprias condições de possibilidade que as experiências humanas adquirem em meio ao contexto social, cultural e histórico no qual elas se dão – dentre elas, o a experiência que o *Dasein* tem de seu próprio corpo. Ou seja, para Cerbone, “[...] o corpo serve como o ponto de referência que, junto com a localização do objeto, determina o modo pelo qual o objeto será percebido” (CERBONE, 2012, pos. 2445 de 4612).

Ao recolocar o papel do corpo físico do *Dasein* como influenciador direto das formas a partir das quais percebemos e compreendemos o mundo, Merleau-Ponty (2014) atribui como forma primeira de contato com as coisas e do ser-no-mundo com o seu próprio ser si-mesmo a relação que este estabelece com seu próprio corpo. Portanto, tal instância está vinculada a como este, inicialmente, se dá conta de que possui uma constituição física que lhe causa sensações, que toca e é tocado pelas coisas e pelos outros; ou seja, pelo seu *sentir* como uma “[...] comunicação vital com o mundo que o torna presente para nós como lugar familiar de nossa vida. É a ele que o objeto percebido e o sujeito que percebe devem sua espessura” (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 84).

Com este encaminhamento, ao reivindicar um papel fundamental da percepção como fundo que permite a nós experienciar as coisas, o autor inverte o modelo da

racionalidade científica, que paulatinamente relegava ao corpo um aspecto que, larga medida, tornava impuro o conhecimento sobre os fenômenos mundanos. Ao contrário, para Merleau-Ponty, a ciência clássica só pode ter seu início, de fato, na percepção das coisas antes mesmo de seu sentido formal, pois na verdade ela é “[...] uma percepção que esquece suas origens e se acredita acabada” (2014, p. 89).

Desta feita, a percepção que se converte em experiência de mundo em Merleau-Ponty só é possível a partir da consideração de que esta ocorre em um contexto (cultural e histórico, por exemplo) que serve de fundamentação primeira para qualquer experiência que venha a ser desenvolvida: seja o mundo vivido ou a cotidianidade de Heidegger, é este o solo originário que funciona como referência para as mesmas – bem como o ponto de partida a partir do qual é possível recuperar este ente distinto, o ser-no-mundo.

É neste cotidiano que se compreende a interseção entre o *Dasein* em seu modo de ser corpo-consciência, seu projeto, suas articulações e seu cuidado, sua significância e conjuntura – é esse *local* do qual não duvidamos de sua existência, porém temos dificuldade para nos pronunciarmos sobre, pois ele já está desde sempre dado onticamente. O mundo vivido (*Lebenswelt*), em última instância, representa “[...] isso que nós podemos chamar de condição de possibilidade de todas as experiências” (STEIN, 2004, p. 31).

Justamente por isso, ressaltamos a importância da perspectiva trazida por Merleau-Ponty em nosso entendimento que o jogador não experiencia o jogo (ou, de maneira mais ampla, toda e qualquer atividade lúdica na qual se engaja) de forma exterior a ele, objetivamente – o que já foi apontado por Gadamer (2015) em sua reivindicação do caráter ontológico e hermenêutico do mesmo. Haja vista que defendemos aqui que uma tonalidade afetiva lúdica (*Stimmung*) se evidencia como um estado de sintonia entre o *Dasein*, sua percepção com as coisas que o cercam, desdobrada precisamente nesse *entre*, cremos não ser possível abordar a manifestação do fenômeno lúdico em especial, se considerar o contexto material, espacial, social e simbólico no qual este se dá.

5.3 A importância da experiência espacial

Já que a compreensão é uma estrutura prévia do *Dasein*, e que sempre estamos afinados de um jeito ou de outro a partir das *Stimmungen* ou tonalidades afetivas – as quais defendemos ser um dos fatores que tornam a experiência possível –, Merleau-Ponty vai destacar esta presença enquanto movimento único entre corpo-consciência; inclusive

analisando como a compreensão corporal do sujeito, suas limitações e especificidades, pode influenciar diretamente nestas experiências. É bastante conhecida a análise que Merleau-Ponty realiza em relação a pacientes que passaram por algum tipo de trauma físico (como a perda repentina de algum membro) e o seu processo de adaptação ao mesmo, como a ocorrência de sensações que são descritas pelo autor como, por exemplo, os *membros fantasmas*; ou ainda a influência de condições diversas que também afetam a percepção de determinadas cores ou tonalidades específicas.

Isso porque, para Merleau-Ponty (2014), estamos em um mundo no qual coexistimos com certos objetos e procedimentos, que possuem disponibilidades que só são possíveis de serem acessadas por meio de um braço, por exemplo. Quando este é eventualmente amputado, defende o autor, nosso próprio ser-no-mundo recusa esta deficiência por estar já sempre envolvido em um modo prático de lida, por meio do qual é possível se projetar em direção às coisas. Isso porque, de acordo com sua perspectiva, “o corpo é o veículo do ser no mundo, e ter um corpo é, para um ser vivo, juntar-se a um meio definido, confundir-se com certos projetos e empenhar-se continuamente neles” (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 122).

Desta maneira, a própria empregabilidade de uma ferramenta como um martelo por uma pessoa que não possui as mãos não é a mesma de uma outra que não compartilha destas mesmas condições. Rompe-se também o que Heidegger entende como sendo a invisibilidade do manual enquanto possibilidade de lida com este objeto: no momento em que este martelo se torna impraticável por qualquer motivo e a sua operabilidade se evidencia como problemática, a própria cadeia utilitária na qual ele se insere também se altera. Claro que a pessoa com deficiência neste caso pode desenvolver outros mecanismos e acessórios para devolver ao martelo a sua empregabilidade; mas, neste mesmo processo, entrarão em jogo novos elementos que devem ser rearranjados para que esta ferramenta possa voltar à sua utilidade.

O autor parece confirmar, ao utilizar exemplos empíricos, a existência de múltiplas possibilidades de se experienciar o que significa ser-no-mundo, de acordo com características que não são *apenas* individuais, mas que pertencem a uma gama maior que compreende não apenas a própria lida diária com objetos e instrumentos, mas também o conjunto de possibilidades existentes para que esta se dê que se encontram fundamentadas mais amplamente, em estruturas que antecedem o próprio *Dasein* e que também se encontram, larga medida, *afinadas* de um modo ou de outro. Merleau-Ponty reflete:

como posso perceber objetos enquanto manejáveis, embora não possa mais manejá-los? É preciso que o manejável tenha deixado de ser aquilo que manejo atualmente para se tornar aquilo que *se* pode manejar, tenha deixado de ser um *manejável para mim* e tenha-se tornado como que um *manejável em si*. Correlativamente, é preciso que meu corpo seja apreendido não apenas em uma experiência instantânea, singular, plena, mas ainda sob um aspecto de generalidade e como um ser impessoal (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 123, grifos do autor).

Além disso, retomando o exemplo previamente fornecido neste capítulo a respeito da percepção dos dois indivíduos em frente a uma estante, desconsideramos deliberadamente a existência de qualquer condição que dificultasse essa mesma experiência, como a necessidade de uso de lentes corretivas (óculos ou lentes de contato) ou mesmo algum tipo de disfunção/limitação visual. Isso porque Merleau-Ponty (2014) também aborda estas idiosincrasias como potenciais influências na percepção do mundo, como é o caso do reconhecimento de algumas cores e suas tonalidades.

Por isso, o autor pontua a respeito dessas condições quando discorre sobre algumas características corpóreas individuais e a sua influência sobre o reconhecimento de padrões, cores e formas de objetos, por exemplo. Para ele, tais eventos ocorrem em um âmbito que engloba todo um conjunto contextual particularmente distinto, uma vez que “[...] as determinações espaciais e até mesmo a presença e ausência de uma percepção não são efeitos da situação de fato fora do organismo, mas sim representam a maneira pela qual ele vai ao encontro dos estímulos e pela qual se refere a eles” (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 113-114).

Para atestar o impacto que as configurações e experiências corporais na própria experiência do mundo vivido (*Lebenswelt*), Merleau-Ponty (2014) empreende estudos empíricos que se dirigem para a compreensão destes efeitos. Um grande número destas investigações se direciona a soldados feridos durante a Primeira Guerra Mundial (1914-1918), em especial a Schneider – um veterano do conflito que sofreu danos cerebrais ao ser atingido por estilhaços.

Por consequência disso, este desenvolveu dificuldades de realizar ações cotidianas, de sentir estímulos físicos em algumas partes de seu corpo, bem como de visualizar, apontar e reconhecer determinados objetos. Assim, Merleau-Ponty (2014) detecta que, via de regra, as tendências no tratamento da condição de Schneider tendem a considerar, por um lado, apenas seu corpo físico considerando-o como uma máquina que sofreu danos em algumas de suas peças; por outro, uma abordagem psicologizante,

como se sua condição fosse causada por algum tipo de problema ou trauma psíquico (MERLEAU-PONTY, 2014; ROMDENH-ROMLUC, 2010).

Desta maneira, Merleau-Ponty (2014) aponta que o caso em questão é mais problemático, uma vez que causa influências para o paciente em relação às alterações que tais desabilidades acarretam para a sua experiência de mundo. Isso porque, conforme vimos, este autor defende que não nos relacionamos com as coisas que percebemos cotidianamente como se elas possuíssem capacidades inerentes a elas, mas sim a partir de um conjunto de possibilidades e impossibilidades que o seu manejo nos oferece.

Isso significa, de acordo com Romdenh-Romluc (2010, p. 74, tradução nossa), que “[...] aquele que percebe não é confrontado com coisas que possuem propriedades meramente ‘objetivas’ tais como tamanho, forma e assim por diante”¹¹⁷ – mas sim que a sua disponibilidade se desdobra em modos de empregabilidade daquilo que está disponível à mão (como vimos em Heidegger) em cadeias utilitárias. Sem estas, rompe-se a cotidianidade (ou o *pensamento objetivo* de Merleau-Ponty) de formas que, não raramente, são surpreendentes – o que, último caso, pode proporcionar a afinação em uma tonalidade afetiva descrita por Heidegger como sendo a *angústia*, exposta em capítulo anterior.

Embora não seja destacado por Merleau-Ponty o papel das tonalidades afetivas ou *Stimmungen* no tocante à percepção e experiência de mundo para o *Dasein*, é possível identificar elementos que se encaminham neste sentido e que nos autorizam a estabelecer mais explicitamente estes vínculos. Isso porque as afinações por elas proporcionadas atravessam o ser-no-mundo em sua constituição; e, sem dúvida, propor tais paralelos, além de facilitar a compreensão da própria obra de Merleau-Ponty como um todo, nos permite apontar mais especificamente o papel estrutural que elas possuem.

Em Heidegger, lidamos com as coisas próximas a nós e que se apresentam de uma forma ainda pré-reflexiva: não temos que estar a todo momento refletindo e elaborando conceitos sobre o seus modos de operação e seus contextos de empregabilidade, pois agimos tanto em direção a nós mesmos, quanto nos desdobramos nelas na *ocupação* – já que estamos sempre ligados ao mundo e interessados no mesmo de maneira prática (CRITCHLEY; SCHÜRMAN, 2016; HEIDEGGER, 2015). Ainda para Stein (2004, p. 76), isso significa que “não temos um outro modo de acesso ao ser

¹¹⁷ “[...] the perceiver is not confronted with things that have merely ‘objective’ properties such as size, shape and so on”.

como totalidade, a não ser nos compreendendo neste mundo prático como ‘seres’ que estão postos aí, autorreferidos, cuidando do si e por isso somos seres-no-mundo”.

Isso se mostra ainda mais evidente quando percebemos que tanto Heidegger quanto Merleau-Ponty direcionam suas reflexões sobre o *Dasein* compreendendo-o como *presença*; um movimento que é subsidiado pela *disposição* (*Befindlichkeit*) que este tem de se relacionar com as coisas, antes mesmo de qualquer conceptualização ou categorização formal das mesmas – cientificamente ou não. Critchley e Schürmann argumentam que em *Ser e Tempo* (2015) há uma passagem cuja influência é sentida também em Merleau-Ponty. Para estes,

[...] a experiência da coisa natural surge da compreensão circundante primária da coisa e do mundo, da qual ela faz parte e nela se afunda. Assim, a percepção teórica das coisas é secundária, derivada da experiência prática e fática de um mundo circundante habitado, familiar e comum (CRITCHLEY; SCHÜRMAN, 2016, p. 38).

Vale observar que os mesmos autores do excerto acima destacam que tal processo está, ainda que em nível pré-reflexivo, relacionado à *Stimmung*. Para eles, é possível compreender este movimento como um tipo de “intencionalidade afetiva” (CRITCHLEY; SCHÜRMAN, 2016, p. 39) – pois, como também já sabemos, estamos sempre permeados por algum(uns) tipo(s) de humor(es) e é por meio deles que somos afinados em nossas contingências existenciais. Ou seja, a própria permeabilidade do *Dasein* é o que permite que ele seja afetado pelas coisas que o cercam, inclusive em seu próprio corpo, suas sensações – que ele seja tocado como que por dentro, conforme alega Gumbrecht (2014).

E é neste ponto que também emerge em Merleau-Ponty uma outra questão também relacionada ao corpo, mas que se alastra para além das próprias limitações físicas individuais: ao mesmo tempo que *somos nosso corpo*, também nos relacionamos com outros corpos, de outras pessoas e das coisas que nos tocam. Justamente por isso, Morgan (2017, p. 147) defende também que nesse encontro do *Dasein* também ocorre um tipo de *Stimmung* corporal, que ela chama de *engajamento ou afinação corporal* (*bodily engagement or attunement*): uma forma inter-relacional a partir da qual a pessoa percebe e se envolve de variadas formas com aquilo e com os outros que a cercam em sua vida prática fundamentada na *presença* e na *disposição*, como sabemos.

Parece-nos possível, ainda, vincular essa noção de *afinação corporal* exposta por Morgan (2017) com a recuperação de Gumbrecht (2010) a respeito da produção de

efeitos de presença que a nossa materialidade no mundo nos proporciona e proporciona ao nosso redor. Isso porque Gumbrecht também direciona suas críticas à primazia do sentido em detrimento da presença (ou seja, uma dicotomia tipicamente cartesiana), reivindicando que tais possibilidades não se anulam; mas sim que, cotidianamente, estamos sempre cambiantes, oscilando entre uma e outra (GUMBRECHT, 2010, p. 15).

Isso porque, para Gumbrecht (2010), embora vivamos sob o império de uma cultura fundamentada no *sentido*, nunca deixamos, de fato, de nos dirigir a experiências que provoquem algum tipo de *presença*, muito menos que nossa corporeidade foi efetivamente olvidada neste processo. Quer desejemos ou não, somos diariamente lembrados de nossa condição física: sentimos dores que por vezes nos impossibilitam de realizar algumas tarefas – por mais que lidemos com suas causas e com seus tratamentos de forma científica e racional, como com o conhecimento médico e biológico de nossos corpos.

Assim sendo, um aspecto em relação à percepção e experiência que Merleau-Ponty (2014) dá grande destaque é a vivência espacial de nosso *Dasein*. Com isso em mente, prosseguiremos a seguir neste ponto, também vinculando o papel das tonalidades afetivas nos modos e possibilidades a partir das quais ocupamos e habitamos o espaço que se abre ao nosso redor em nossa existência mundana.

5.4 Experiência e espacialidade

Vimos que uma das mais contundentes reivindicações da fenomenologia é a busca de um retorno a uma existência que é anterior a qualquer tematização formal sobre as coisas e sobre o próprio ser humano, embora desde sempre tenhamos como característica essencial sermos seres que não se contentam em apenas observar as coisas do mundo, mas sim investiga-las – bem como proceder da mesma forma em relação a nós mesmos. Portanto, para que seja possível compreender como a experiência de jogo, entendida como uma abertura de mundo possibilitada pela afinação em uma tonalidade afetiva lúdica, pode levar ao surgimento de relações individuais, sociais e espaciais a partir dos LARGs, faz-se necessário inicialmente que delimitemos o que entendemos como experiência e em qual escopo utilizamos tal conceito.

Vimos que somos essencialmente seres substanciais, que ocupam um determinado lugar no mundo e que, nessa ocupação, exercem tensões com as coisas e outros ser-no-mundo com os quais coabitamos. Isso porque já estamos sempre nos

projetando existencialmente tanto pela estrutura da cura (*Sorge*), como da assistência (*FürSorge*); o que implica reconhecer, portanto, que toda experiência possui como característica um horizonte prévio que fornece as condições de possibilidade para que esta se dê sob um conjunto de paradigmas.

Além disso, é também característico de nosso *Dasein* que coloquemos em jogo cotidianamente estas mesmas formas prévias, sendo possível assim que desenvolvamos, a partir de modos imprevistos de lida com os quais somos eventualmente confrontados, novos significados (os quais nos precedem) sobre essas mesmas coisas. Consideramos, portanto, que tais processos ocorrem por meio das *afinações* propiciadas pelas variadas *Stimmungen* pelos quais somos transpassados. Isso significa que, em seu próprio acontecimento, a percepção envolve processos que não são exclusivamente cognitivos, mas também sensórios, corporais, entre outros – que sempre ocorrem em uma determinada conjuntura espacial.

Tuan (1977) possui um entendimento semelhante, quando destaca os atravessamentos que tornam possível a nós, humanos, nos relacionarmos e experienciarmos o espaço de forma distinta dos outros seres vivos. Isso porque não apenas sentimos e percebemos as coisas que nos rodeiam, mas também atribuímos sentido às mesmas, transformando-as em experiências; que, por sua vez, são compartilhadas com os outros *Dasein* com os quais coexistimos – inclusive a localização, forma, textura e espacialidade destas.

Para este autor, a experiência espacial humana está diretamente ligada às formas como cada cultura, época e período histórico se relacionam com a corporeidade e com as implicações que elas carregam. Assim, Tuan (1977) oferece um conceito de espaço que é complexo e não está apenas direcionado à posição que as coisas ocupam no mundo, mas sim como uma ideia abstrata e variável, também relacionada às contingências que tornam possíveis seu desenvolvimento. Contudo, ele identifica dois princípios básicos presentes em diferentes concepções, a saber, a) a estrutura do corpo humano e b) as relações de proximidade e distância entre os homens. Para ele, “o homem, a partir de sua experiência íntima com seu próprio corpo e com outras pessoas, organiza o espaço para que ele se ajuste às suas necessidades biológicas e relações sociais” (TUAN, 1977, p. 34, tradução nossa)¹¹⁸.

¹¹⁸ “Man, out of his intimate experience with his body and with other people, organizes space so that it conforms with and caters to his biological needs and social relations”

É possível identificar em Tuan (1977) que, em relação à percepção das coisas que nos rodeiam e como as experienciamos, nós agimos em direção às mesmas no sentido de mundanizá-las; ou seja, nos apropriamos delas, não contentamos em apenas vê-las dispostas, mas sim estamos sempre em uma relação significativa com o nosso entorno – somos, por isso, *formadores de mundo* (HEIDEGGER, 2011). Isso porque construímos coisas que não existem *per se*, identificamos e fornecemos propriedades aos entes fixando-os em um determinado registro ontológico, estamos comprometidos com o mundo, organizando-o de acordo com nossos projetos, interesses e necessidades.

Tuan confirma tal assertiva ao expor que esta compreensão demanda considerar que o homem não é apenas um mero objeto ou mais um ser existente entre os vários, mas sim que este *habita* o mundo, e nessa habitação exerce sua ocupação. Assim, sendo seres essencialmente espaciais, organizamos nossa ocupação a partir das referências que possuímos em relação ao nosso corpo: não sabemos como é ser diferente do que somos, e, por mais que tentemos, Heidegger parece concordar que não é possível nos transportarmos para o interior de um outro ser vivo exceto aquele que nós sempre somos (o *Dasein*).

Há ainda um texto de Heidegger, “*Construir, habitar, pensar*” (2008) no qual o filósofo reflete sobre o modo de ser do *Dasein* a partir da facticidade de sua ocupação. Para ele, esta característica é, também, própria ao ser-no-mundo: assim, construção não significa apenas que a capacidade de erguer monumentos, edifícios, modificar as condições naturais que nos são impostas. Ao invés, só fazemos isso porque, de fato, *habitamos* o mundo, cuidamos dele, nos dirigimos em direção a ele – pois “[...] habitar é o traço fundamental do ser-homem” (HEIDEGGER, 2008, p. 128).

Parece-nos, portanto, que tanto em Tuan (1977) quanto em Heidegger (2008) a questão do lidar espacialmente consigo mesmo e, por consequência, com o mundo, possui um componente ontológico. Estamos presentes, e nessa presença, impomos ao mundo um esquema perceptivo espacial que é originário das relações que estabelecemos com aquilo que nos cerca. Merleau-Ponty também remete ao homem esta fundamentação: para ele, por sermos espaciais, também projetamos sobre o mundo nossas orientações, desdobramos sobre o que se abre à percepção formas específicas a partir das quais lidamos com nosso corpo e em relação a elas, de modo a situar inter-relações tanto entre as coisas entre si, quanto nossas com elas. Por isso,

o espaço não é o ambiente (real ou lógico) em que as coisas se dispõem, mas o meio pelo qual a posição das coisas se torna possível. Quer dizer, em lugar de imaginá-lo como uma espécie de éter no qual todas as coisas

mergulham, ou de concebê-lo abstratamente com um caráter que lhes seja comum, devemos pensá-lo como a potência universal de suas conexões (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 328).

Podemos ainda recuperar a ideia de Certeau (1998), para quem o espaço pressupõe *prática*: é sempre o mundo vivido (*Lebenswelt*), os usos, apropriações e subversões que as pessoas realizam em suas vidas cotidianas – portanto, constituído por meio da *experiência*. Também inspirado por Merleau-Ponty, Certeau defende que o espaço formalizado é constituído em uma *segunda ordem* que não é, essencialmente, obrigatória; é possível, portanto, que se desenvolvam experiências espaciais sem que tais noções estejam necessariamente presentes. Ou seja, há uma instância prévia a partir da qual a experiência espacial humana se dá; justamente por isso, Certeau defende a existência de uma “‘fenomenologia’ do existir no mundo” (CERTEAU, 1998, p. 202). Esse mesmo pressuposto pode ser utilizado para suspender noções espaciais cotidianas, como alto e baixo, direita e esquerda, longe ou perto, grande ou pequeno – as quais muitas vezes são tidas como óbvias e/ou naturalizadas em nosso modo prático de existir.

Tuan (1977) também parece vincular a experiência espacial a um outro aspecto que também é bastante significativo para a fenomenologia heideggeriana: a compreensão da finitude como um dos gatilhos que levam o *Dasein* a estar sempre adiante de si, projetando-se em direção ao mundo e aos outros. É a tarefa de, obrigatoriamente, ter que ser enquanto se está vivo um dos grandes motores para a existência humana: é o reconhecimento da nossa limitação temporal que faz com que nos empenhemos ativamente com o mundo com o objetivo de transcendê-lo.

Enquanto em Heidegger isso desencadeia no *Dasein* a efetividade da ocupação da cura e da assistência, em Tuan (1977) a liberdade da existência humana implica também ultrapassar o presente, projetar-se em direção àquilo que se desconhece. Com isso, também se evidenciam questões fundadas no corpo: experimentamos o espaço e ocupamos todos os cantos porque somos *móveis* – temos a capacidade de nos locomover espacialmente e, nessa locomoção, nos lançamos no mundo. Portanto, ser-no-mundo significa não se satisfazer em *estar*, mas se dirigir para a *exploração*, para a descoberta.

Enquanto seres que ocupam, nossa própria presença implica em desafiar as próprias limitações com as quais nos deparamos em nosso projeto existencial. Heidegger, por exemplo, reflete sobre como lançamos mão de estratégias visando suplantar estes entraves. O autor aponta as implicações trazidas pela construção de uma ponte que cruza

um rio: mais do que uma obra que demanda materiais específicos, conhecimentos (empíricos e/ou científicos), cálculos e projetos estruturais, uma ponte significa principalmente uma imposição humana às margens deste mesmo rio – margens que só se constituem como tais a partir do momento em que o homem sente a necessidade de vencer o obstáculo que o rio apresenta. Ou seja,

a ponte pende “com leveza e força” sobre o rio. A ponte não apenas liga margens previamente existentes. É somente na travessia da ponte que as margens surgem como margens. A ponte deixa repousar de maneira própria uma frente à outra. Pela ponte, um lado se separa do outro. As margens também não se estendem ao longo do rio como traçados indiferentes da terra firme. Com as margens, a ponte traz para o rio as dimensões do terreno retraída em cada margem. A ponte coloca numa vizinhança recíproca a margem e o terreno. A ponte *reúne integrando* a terra como paisagem em torno do rio. A ponte conduz desse modo o rio pelos campos (HEIDEGGER, 2008, p. 131-132, grifos do autor).

Por isso, em “*Construir, habitar, pensar*”, o pensamento heideggeriano se dirige na consideração do espaço como uma dimensão ontológica, a saber, a configuração material e simbólica a partir da qual a existência do ser-no-mundo se dá. Considerados *enquanto* coisas, os lugares também carregam consigo a potência de serem espaços a partir do momento em que são *arrumados, dispostos* de forma humana. Para Heidegger, retomando seu exemplo da ponte, o

espaço é, essencialmente, o fruto de uma arrumação, de um espaçamento, o que foi deixado em seu limite. O espaçado é o que, a cada vez, se propicia e, com isso, se articula, ou seja, o que se reúne de forma integradora através de um lugar, ou seja, através de uma coisa do tipo da ponte. *Por isso os espaços recebem sua essência dos lugares e não “do” espaço* (HEIDEGGER, 2008, p. 134, grifos do autor).

Assim, é possível aduzir do pensamento heideggeriano que a própria ideia de espaço carrega consigo um sentido limítrofe, sendo sempre aquilo que separa e reúne locais – ou seja, sempre um “espaço-entre” as coisas (HEIDEGGER, 2008, p. 135). Esse limite constitui um intervalo, uma posição momentânea que, ao mesmo tempo em que torna possível ao *Dasein* reconhecer que as coisas possuem substancialidade, estão contidas e possuem limites com os quais tocam o exterior, também são espaços-entre elas – relacionando-se e influenciando-se mutuamente.

Isso só é possível porque Heidegger compreender o *Dasein* como aquele ente que se demora junto às coisas, permanece com elas; e é nessa permanência que o espaço se abre e, nessa abertura, coisas são construídas e providenciadas enquanto mecanismos

de subsistência: “os espaços que percorremos diariamente são ‘arrumados’ pelos lugares, cuja essência se fundamenta nesse tipo de coisa que chamamos de coisas construídas” (HEIDEGGER, 2008, p. 135). Aliás, fenomenologicamente, só podemos tematizar os lugares e espaços porque, antes de tudo, nós estamos junto aos mesmos e os ocupamos; portanto, por mais que tentemos criar abstrações e formalizações conceituais sobre os mesmos (inclusive geométricas), a antecipação que permite tais elaborações é dada ontologicamente. Justamente por isso, sempre percebemos e experienciamos os lugares e os espaços enquanto seres-no-mundo, de tal forma que

quando se fala do homem e do espaço, entende-se que o homem está de um lado e o espaço de outro. O espaço, porém, não é algo que se opõe ao homem. O espaço nem é um objeto exterior nem uma vivência interior. Não existem homens e, além deles, espaço. Ao se dizer “um homem” e ao se pensar nessa palavra aquele que é no modo humano, ou seja, que habita, já se pensa imediatamente no nome “homem” a demora, na quadratura, junto às coisas. [...] Os espaços abrem-se pelo fato de serem admitidos no habitar do homem (HEIDEGGER, 2008, p. 136, grifo do autor).

Fink (2016) corrobora a impossibilidade de isolar em polos opostos o homem e o mundo como se o primeiro fosse um observador do segundo de forma descomprometida; a própria constituição humana depende do mundo e vice-versa. A própria reivindicação de que somos essencialmente seres-no-mundo está implicada nessa amálgama; neste sentido, Fink (2016) afirma que qualquer possibilidade compreensiva sobre as coisas, incluindo

nosso entendimento do [nosso] Ser é completamente mundano. Não apenas o nosso conhecimento sobre as coisas pertencentes ao mundo já incluídas em qualquer compreensão do Ser e de qualquer ser em particular; o entendimento dos seres intramundanos chegam até nós a partir da abertura extensiva do mundo (FINK, 2016, p. 65, tradução nossa)¹¹⁹.

Parece-nos que um ponto em comum é o destaque à dimensão corpórea do *Dasein* como um ente privilegiado que se está sempre se demorando e permanecendo junto às coisas, experienciando factualmente e fisicamente as coisas com seu corpo em um espaço-entre. Heidegger dá destaque à essa ideia, quando afirma que “nunca estou somente aqui como um corpo encapsulado, mas estou lá, tendo sobre mim o espaço. É somente assim que posso percorrer um espaço” (HEIDEGGER, 2008, p. 136-137).

¹¹⁹ “Our understanding of Being is thoroughly worlded. Not only our knowledge about things’ belonging to the world already included in any understanding of the Being of a particular being; the understanding of intraworldly being comes to us from the open expanse of the world”.

Merleau-Ponty (2014) também destaca que o fato de que eu ser um corpo que é parte das coisas e que me relaciono com elas, e que tais envolvimento me causam sensações físicas e emoções, é que posso experimentar o mundo em sua completude. Além disso, o autor também corrobora a tese heideggeriana que, quando o ser-no-mundo se dá conta de sua existência, ele já se encontra em meio a um repertório de lidas e envolvimento – neste caso, espaciais –, que me abrem um campo de possibilidades com os quais eu me relaciono cotidianamente. Este é, portanto, um nível ainda mais primordial à percepção, o qual proporciona certas aberturas espaciais em detrimento de outras; ou seja,

cada um dos níveis nos quais alternadamente vivemos aparece quando lançamos a âncora em algum “ambiente” que se propõe a nós. Esse mesmo ambiente só é espacialmente definido para um nível previamente dado. Assim, a série de nossas experiências, até a primeira, transmitem-se uma espacialidade já adquirida. Nossa primeira percepção, por sua vez, só pôde ser espacial referindo-se a uma orientação que a havia precedido. Portanto, é preciso que ela já nos encontre operando em um mundo (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 341-342).

Essa exposição parece também corroborada por Tuan (1977), quando este autor destaca a influência que certas noções espaciais que tomamos como *dadas* estão profundamente impregnadas por um modo específico de lidar com o mundo em um determinado período histórico e cultural. Conceitos aparentemente comuns, como alto e baixo, esquerda e direita, frente e atrás, carregam significados que, larga medida, determinam as experiências possíveis que o *Dasein* é capaz de desenvolver.

Um exemplo dado por Tuan é a relação destas coordenadas com as crenças e manifestações místicas: o lado direito é situado em diversas culturas como pertencentes ao sagrado, à vida e ao bom, enquanto o esquerdo é associado ao profano, ao mal, à morte¹²⁰ (TUAN, 1977, p. 43).

Assim, entra-se em um outro aspecto que também é acentuado por Merleau-Ponty, que é a existência de espaços místicos e/ou simbólicos, os quais estão também relacionados à experiência que o ser-no-mundo tem enquanto ente que, em seu aparecimento, já está sempre envolvido e disposto em seu envolvimento. Isso significa

¹²⁰ Não é coincidência, pois, que as pessoas canhotas tenham sido associadas a tendências criminosas e tenham sido perseguidas durante períodos como a Idade Média. A Bíblia, por exemplo, menciona centenas de vezes o lado direito como sendo o da virtude (Jesus está sentado à direita de Deus, p. ex.) enquanto o esquerdo é o do mal; com isso, durante a inquisição europeia, canhotos eram condenados à fogueira por esta característica. Já no século XIX, estudos conduzidos pelo médico italiano Cesare Lombroso associaram pessoas com a habilidade de escrita pela mão esquerda com maior probabilidade de desenvolvimento de tendências psicopatas, à criminalidade e à violência – o que, inclusive, impactou práticas de eugenia durante o século XX.

que o mundo percebido – e, também, o mundo vivido (*Lebenswelt*) – se constitui através do acúmulo de camadas simbólicas e diferentes sentidos sobrepostos.

Também movidos por aspectos culturais que possibilitam os modos do *Dasein* se engajar com o mundo, admite-se por exemplo que, para alguns povos, os locais nos quais os seus antepassados encontram-se enterrados sejam por eles considerados como espaços sagrados; ou ainda a existência de rituais como a retirada de calçados ao entrar em templos religiosos na Índia.

Esses espaços, de acordo com Merleau-Ponty (2014), podem ser considerados como essencialmente míticos, nos quais imperam um modo de relação entre seus ocupantes que não é, em princípio, *formal* ou *racionalizado*; ainda esclarece o autor sobre outras possibilidades ainda mais radicais, como os sonhos e espacialidades oníricas que não necessitam ser regidos pelos mesmos princípios físicos e limitações às quais estamos presos em nossa existência – e que se contrapõem diretamente ao pensamento objetivo a partir do qual o mundo é organizado. Para Merleau-Ponty,

se refletir é investigar o originário, aquilo pelo que o resto pode ser e ser pensado, a reflexão não pode encerrar-se no pensamento objetivo, ela deve pensar justamente os atos de tematização do pensamento objetivo e restituir seu contexto. Em outros termos, o pensamento objetivo recusa os pretensos fenômenos do sonho, do mito e, em geral, da existência, porque os considera impensáveis e porque eles não significam nada que ele possa tematizar (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 388).

Como veremos no capítulo subsequente a este, um dos grandes obstáculos enfrentados pelo projeto Moderno é a eliminação dos mitos e de possibilidades de relação com o mundo que fossem guiadas por um *encantamento* da existência humana e das coisas mundanas, ainda que na esfera individual. Merleau-Ponty indaga a respeito de fenômenos como a visão de seres sobrenaturais, como fantasmas ou demônios, e ainda sobre delírios e alucinações causadas por certas condições psicossomáticas, como a esquizofrenia, e o modo como tais ocorrências são tomadas pela objetividade moderna como desviantes ou irrealis.

Se em outras épocas históricas e culturais tais ocorrências eram consideradas como coerentes à cosmologia na qual estas sociedades estavam imersas, não podemos simplesmente afirmar que, ainda hoje, tais eventos sejam desprovidos de qualquer tipo de veracidade sem que, para isso, seja necessário corroborar com uma visão de mundo moderna. Como dissemos anteriormente, a afirmação de que o universo foi criado pelo *Big Bang* se mostra igualmente desconcertante ao o criacionismo divino, uma vez que

colocamos em suspenso nossas crenças sobre a pertinência dos discursos que nos habilitam a corroborar com uma posição ou com outra.

Nestes casos, cabe considerar também o conjunto de crenças que faz com que tomemos tais fenômenos como *anormais*, ou fora de um esquema de racionalidade esperado em uma determinada conjuntura sociocultural e histórica. Só é possível a um esquizofrênico ser classificado como tal se temos estabelecido, inicialmente, a existência de um padrão a partir do qual comportamentos como o da pessoa em questão podem ser considerados como desviantes.

Além disso, só é possível a alguém vislumbrar seres fantasmagóricos ou demoníacos (seja qual for o motivo que leve a tais visões) se esta pessoa estiver inserida em um contexto no qual admite-se falar sobre os mesmos. Portanto, a própria negação do fenômeno carrega em si a sua validação, já que tais seres, ainda que escapem da rigidez do pensamento objetivo, existem enquanto possibilidade relacional do mundo humano¹²¹. Ou seja,

só sabemos que existem erros porque temos verdades, em nome das quais corrigimos os erros e os conhecemos como erros. Reciprocamente, o reconhecimento expresso de uma verdade é bem mais do que a simples existência, em nós, de uma ideia incontestada: ela supõe interrogação, dúvida, ruptura com o imediato, ele é a correção de um erro possível (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 396)

Tuan (1977, p. 85) elabora que os espaços míticos são essencialmente complexos e tendem a ser variáveis de acordo com o processo de intelectualização das sociedades nas quais eles florescem. Assim, o autor distingue dois tipos de espaços míticos: a) um que compreende o que é empiricamente conhecido, ou seja, pragmático; e b) um que se relaciona com as crenças e uma visão de mundo cosmológica, com os valores e práticas vigentes nas mesmas.

Tuan defende a importância desses espaços míticos como impulsionadores das ações humanas por meio da nossa capacidade de imaginação e simbolização a partir de nossas percepções e experiências; o mito, assim, é responsável pela atribuição de sentido ao desconhecido, de revelar e proporcionar abertura de mundo ao ser-no-mundo – ou,

¹²¹ Perguntamos ainda se esta mesma pessoa, considerada desviante segundo os parâmetros a partir dos quais a nossa existência na atualidade é regida, não poderia ser em outras sociedades e culturas como um profeta ou um oráculo; ou seja, como alguém que possui um tipo de vínculo a um mundo espiritual e/ou mítico que seja importante para esta mesma sociedade.

ainda, como prefere Merleau-Ponty, “[...] a consciência mítica é aberta a um horizonte de objetiváveis possíveis” (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 329).

Ao destacar o papel que os espaços míticos possuem na formação da cosmologia de uma determinada cultura, Tuan (1977, p. 88) também reforça sua influência no próprio sentido que o homem dá a si mesmo e àquilo que o cerca. De acordo com o autor, tais visões de mundo podem ter dois extremos, os quais possuem gradações que podem coexistir: em um deles, o homem é visto a partir de uma perspectiva holística, na qual este é considerado como parte de um complexo maior, como *mais um* entre os seres; no outro polo, situa-se uma ideia antropocêntrica, a partir do qual o homem é a medida de todas as coisas, ou seja, é o centro do universo racionalmente conhecido e é e torno dele que o mundo se organiza.

O espaço mítico apontado tanto por Tuan (1977) quanto por Merleau-Ponty (2014) não pode ser entendido como sendo apenas imaginário ou simbólico, mas sim como pertencente ao mundo vivido cotidianamente pelos sujeitos; seja a existência de um paraíso divino ou o inferno como condenação eterna, ou ainda que a vida das pessoas estejam sob influência de uma determinada conjuntura celeste no momento de seus nascimentos (como é o caso dos signos zodiacais), os espaços míticos estão sempre atrelados às civilizações humanas, independente do período histórico e cultural.

Tuan defende ainda que tal condição é propiciada, inicialmente, pela experiência íntima que o homem (aqui compreendido como *Dasein*) possui de seu próprio corpo, e é por este entendimento que se constroem o conjunto de relações que emergem disso. Para ele, “o corpo humano é a parte do universo material que nós conhecemos mais intimamente. Ele não é apenas condição para se experienciar o mundo [...] como também é um objeto acessível cujas propriedades nós podemos sempre observar” (TUAN, 1977, p. 89, tradução nossa)¹²² – ou seja, Tuan parece ir ao encontro da ideia fenomenológica que é por meio de nossa presença fática no mundo, nossa corporeidade, que damos sentido a nós mesmos e àquilo que nos cerca.

Com isso, podemos afirmar a existência de múltiplas experiências espaciais, ora pragmáticas e racionalizadas, ora míticas e simbólicas (ou, por que não, lúdicas em sentido mais abrangente) as quais não se situam em polos opostos, mas que estão em permanente tensão, sofrendo ajustamentos e sujeitas a oscilações. Para Merleau-Ponty (2014, p. 396), reconhecer isso significa que, muito embora vivamos sob o império de

¹²² “The human body is that part of material universe we know most intimately. It is not only the condition for experiencing the world [...], but also an accessible object whose properties we can always observe”.

uma visão de mundo baseada na racionalidade e na precisão científica, devemos sempre duvidar de que o modo como as coisas se apresentam a nós compreende a totalidade de possibilidades em relação às mesmas – ou seja, vale adotar uma postura de *espanto* e cumplicidade em relação ao mundo, de deixar que este se dirija e se anuncie a nós fenomenologicamente.

É neste paradigma fenomenológico em relação à experiência espacial, variável e oscilante entre o sentido e a presença (GUMBRECHT, 2010) que se torna possível abordar as espacialidades lúdicas e a experiência de jogo nesta Tese. Isso porque consideramos que, por suas próprias características, a tonalidade afetiva lúdica por nós defendida só pode existir em seu potencial de abertura de mundo ao *Dasein* se não descartamos de início o entrelaçamento de diversos mundos e experiências possíveis pelo jogador quando este é transpassado – ou afinado, afetado – por esta *Stimmung*.

Justamente por isso, compreendemos esta tonalidade afetiva lúdica também enquanto articulações espaciais, concretizadas na experiência de jogo humano porque, como sabemos, este é um ser que se desdobra ativamente no mundo e consigo mesmo; e é por meio desta lida que ele se compromete em arranjar, dispor o mundo de tal forma que cria, para além daquilo com o qual se confronta, múltiplas realidades – habitando-as simultaneamente e de forma inter-relacionada. Ou seja, implica reconhecer que “a própria experiência das coisas transcendentais só é possível se eu trago e encontro em mim mesmo seu projeto” (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 494) – projeto este que é a própria existência, e se articula no mundo vivido (*Lebenswelt*); o qual não exclui experiências que possuem e produzem sentidos e efeitos diretos nestas mesmas vivências.

Tuan (1977) observa que, ainda que tenhamos como característica – especialmente nas sociedades ocidentais – a primazia de uma visão de mundo marcada pela objetividade e racionalidade (ou seja, de um mundo desencantado, conforme assinala Weber), também estamos sempre permeados de elementos que contrariam diretamente este mesmo imperativo. Entre eles, reivindicamos a coexistência de espacialidades lúdicas como uma das consequências de uma *Stimmung* e que se desdobram efetivamente no âmbito fenomenológico da cotidianidade, podendo gerar efeitos como o (re)encantamento das experiências do jogador em contextos sociotécnicos, espaciais e temporais imprevistos.

Tais entrelaçamentos são perceptíveis em jogos digitais atuais como os LARGs e em especial o *Ingress* (2012), exemplo que trazemos nesta Tese. Como sabemos, este se caracteriza por vincular sua cosmologia mítica à espacialidade cotidiana das cidades

contemporâneas, as quais não foram, pelo menos *a priori*, designadas para estes fins. Desta maneira, a partir da experiência do jogador quando este é afinado por uma tonalidade afetiva lúdica, as configurações urbanas (pragmáticas, racionais e utilitárias) são apropriadas por um universo lúdico no qual um local, como um parque ou uma praça, pode passar a ter como referência a existência e acúmulo de portais, no caso do *Ingress*.

Ou seja, ao mesmo tempo em que continua a ser um elemento fisicamente existente no contexto espacial urbano, a tonalidade afetiva lúdica faz com que ocorra um trânsito entre aquilo com o qual o *Dasein* por ela afinado se depara e com os seus atos em direção à coisa em questão. Isso quer dizer que, embora um determinado monumento histórico localizado neste parque tenha sido ali colocado com um propósito específico (demarcação de um local no qual ocorreu uma batalha, por exemplo), este monumento também é *afinado* simultaneamente ao jogador: abrem-se possibilidades efetivamente originárias nos modos a partir dos quais o jogador em questão pode se relacionar com este monumento ou com o parque como um todo.

Desta forma, o que se nota é o rompimento da cotidianidade em relação ao mesmo, o seu uso esperado, ou ainda as formas prescritas (social e culturalmente) que fornecem ao jogador já antecipadamente a ideia de que aquilo com o qual ele se depara tem uma função de delimitar um acontecimento relevante no parque em questão. Não se trata, contudo, de afirmar que o monumento *deixa de ser* um monumento, mas sim que ele e o jogador entram em uma sintonia tal que desperta neste *entre*, que é característico ao *Dasein*, seu aspecto essencial enquanto ser-no-mundo, que afeta e é afetado pelas coisas pela sua presença.

Justamente por essa perspectiva, não se trata de atribuir à experiência espacial do jogador quando transpassado por essa afinação lúdica um caráter de verdadeiro ou falso. Ou seja, o fato de que, ainda no monumento em questão, estejam vinculados elementos cosmológicos que são por ele percebidos como parte da narrativa lúdica não faz com que eles deixem de existir e serem incorporados à vida cotidiana do mesmo. A fenomenologia não admite, como destaca Merleau-Ponty (2014, p. 512), que tratemos a experiência do mundo vivido (*Lebenswelt*) a partir de uma postura excludente – mas sim a partir das condições de possibilidade que tornam possíveis a alguém experienciar algo como verdade e, num duplo golpe, desenvolver relações consigo mesmo e com as coisas.

Isso ocorre principalmente porque é possível identificar nestas espacialidades inauguradas pela tonalidade afetiva lúdica processos que não são autoexcludentes, mas que se caracterizam por sua permeabilidade e transversalidade – nos quais não apenas o

jogador é afetado, mas que transbordam para além da individualidade deste e produzem efeitos que podem ser sentidos coletivamente (seja esta coletividade um grupo de jogadores ou mesmo outras pessoas que nada tem a ver com tal contexto).

Assim, nos recentes eventos de jogadores de *Pokémon Go* que se acumularam em vias urbanas ou pontos específicos de diversas cidades, visando capturar um dos monstros pertencentes ao jogo, se torna ainda mais evidente um tipo de apropriação destes mesmos espaços que não estava regida por elementos racionais ou utilitários *strictu sensu* – mas que punham em marcha exatamente o seu posto. O que está em jogo nessas situações é o entrelaçamento entre mundos sobrepostos e coexistentes, especificamente na forma de uma abertura de mundo que vai muito além de sua própria ocorrência pontual: Fink (2016) nos lembra do papel do lúdico no que se refere a um tipo de abertura que desafia o modo prescrito por meio do qual é esperado que se lide com as coisas, já que para ele

[O] lúdico pode estar conectado com o ser-no-mundo humano e talvez, ainda, ser um modo especialmente distinto deste ser-em, ainda que este pareça um tipo de “desvio” ao se aproximar inicialmente deste conceito problemático que é o ser-no-mundo, a fim de considerar a partir desse ponto o fenômeno lúdico como universalmente familiar [a nós] (FINK, 2016, p. 70-71, tradução nossa)¹²³

Justamente por isso, trazer à tona a possibilidade do fenômeno lúdico enquanto uma abertura ontológica de nosso ser-no-mundo quando este é afinado por uma tonalidade afetiva lúdica parece ter uma abrangência que vai além da manifestação e/ou ocorrência pontual de um jogo como os citados; mostra-se, assim, como uma investigação cujas implicações colocam em xeque a própria constituição formal do mundo enquanto tal – o que nos obriga a reconhecer tanto sua amplitude enquanto conceito, quanto a ruptura que ela causa à premissa de que o jogo *strictu sensu* (seja ele qual for, mas aqui especificamente os LARGs) é uma atividade situada à parte da realidade¹²⁴.

Desta forma, há que se considerar a *Stimmung* lúdico enquanto uma via a partir da qual o *Dasein* percebe, se apropria e dá sentido às coisas que se encontram ao seu redor – e que, mais que isso, é capaz de romper com a atitude natural em relação às mesmas

¹²³ “Play may be connected with the human’s being-in-the-world and may perhaps even be an especially distinctive mode of such being-in, yet it nevertheless appears ‘like a detour’ to initially approach such a problem-laden concept as being-in-the-world in order to consider from that point the universally familiar phenomenon of play”.

¹²⁴ Especialmente se consideramos que a fenomenologia não reconhece esta separação e considera que esta mesma realidade é constituída enquanto o mundo vivido (*Lebenswelt*) experienciado cotidianamente pelo homem em um espectro ainda mais abrangente.

que é vigente em nosso cotidiano. Mais do que vincular ao lúdico e ao jogo um espaço e tempo delimitados para a sua ocorrência – como é o caso de *playgrounds* ou espaços urbanísticos nos quais se admite e se espera que sejam apropriados com este fim –, esta afinação não se deixa limitar pela tentativa de categorização e formalização das pulsões humanas, sendo esta intransigência uma das causas do estranhamento que ele causa quando ocorre em contextos nos quais seu surgimento é imprevisto – caso do LARG aqui apontado, o *Ingress*.

Isso porque eles evidenciam um tipo de relação com o mundo que não é instrumental e cuja finalidade é entendida como válida segundo as forças que organizam, larga medida, nossa existência. Ao contrário, a tonalidade afetiva lúdica conforme propomos aqui é um deixar-se solto em meio ao mundo, na forma de uma abertura que possibilita, em seu transpassar afinador, que o jogador lide e reconheça as coisas sob perspectivas que não podem ser previstas e controladas antecipadamente – uma vez que não podem ser precisamente calculadas e previstas racionalmente.

Logo, uma das nossas premissas é que, assim como o que sabemos sobre o mundo está diretamente vinculado aos diversos modos a partir dos quais experienciamos esse mesmo mundo vivido (*Lebenswelt*), é pertinente pensar o contexto urbano no qual o LARG que aqui tomamos como exemplo empírico para compreender a capacidade afinadora das tonalidades afetivas – e, em especial, a lúdica – como fundamentais também nos modos como nos relacionamos com o contexto urbano contemporâneo.

Porém, para que seja possível vislumbrar tais transformações, cremos ser pertinente uma delimitação mais precisa sobre o que significa abordar as cidades atuais enquanto espaços de tensões e negociações físicas e simbólicas entre seus habitantes, seus modos formais de uso e as apropriações/subversões das lógicas a partir das quais estas são concebidas. Desta forma, a seguir faremos uma breve recapitulação das transformações pelas quais esta mesma cidade – tanto enquanto conceito urbanístico, quanto como o mundo vivido a partir do qual o *Dasein* experiencia a sua vida cotidiana – em uma dada conjuntura social, cultural e temporal na contemporaneidade.

Vinculado a isso, também delinearemos as principais características da Modernidade e suas principais implicações na vida humana, uma vez que a própria noção de cidade para Weber surge atrelada a este período. Para que compreendamos, pois, como ocorre o reencantamento do mundo e, estritamente, do espaço urbano através da experiência de jogo afinada pela tonalidade afetiva lúdica, é necessário que abordemos o seu oposto – ou seja, o processo de *desencantamento* do mundo.

6 MODERNIDADE E DESENCANTAMENTO DO MUNDO

De forma sucinta, as principais correntes de pensamento sociológico surgidas na Europa do século XIX têm como foco de suas análises as transformações na vida humana em um momento específico da história daquele continente: a passagem de um modelo de organização social pré-moderno - característico da Idade Média -, para um outro, surgido a partir da conjunção de fatores como as Revoluções Científica e Industrial, novos arranjos econômicos – e, de forma geral, em todas as esferas da vida humana.

É impossível compreender a própria noção de desencantamento do mundo impulsionado pela Modernidade sem que realizemos um breve percurso sobre o conjunto de condições que permitiram a emergência de tal fenômeno. Até porque, expostas tais características, será possível debater *se e como se deu esse desencantamento* – e, assim, trazer à baila possibilidades e estratégias de reencantamento, ou ainda se o desencantamento se deu completamente.

Situar o momento conhecido como Modernidade significa demarcar um “[...] estilo, costume de vida ou organização social que emergiram na Europa a partir do século XVII e que ulteriormente se tornaram mais ou menos mundiais em sua influência. Isso associa a modernidade a um período de tempo e a uma localização geográfica inicial [...]” (GIDDENS, 1991, p. 11). As continuidades e descontinuidades desse processo devem, portanto, ser analisadas não apenas sob suas especificidades epistemológicas, mas também sob um ponto de vista que considere seu percurso social, histórico e cultural – bem como a sua abrangência e desdobramentos posteriores originados no continente europeu para diversos outros cantos do globo.

Berman (1982) situa a modernidade como uma experiência humana que, embora possa ser situada em tempos e espaços específicos, como afirma Giddens (1991), tornou-se planetária em seus estágios posteriores de desenvolvimento. Entretanto, há que se ressaltar que sua ampla abrangência não implica necessariamente uma unidade homogênea; essas descontinuidades são destacadas especialmente por Berman (1982), quando este autor afirma que esta se mostra como “[...] uma unidade paradoxal, uma unidade de desunidade: ela nos despeja a todos num turbilhão de permanente desintegração e mudança, de luta e contradição, de ambiguidade e angústia” (BERMAN, 1982, pos. 265 de 8573).

Além disso, a Modernidade também é marcada pela rejeição progressiva à tradição cosmológica (SANTOS, 1957; SOUZA, 2004) de um mundo regido por forças

externas ao domínio humano – ainda que essa mesma tradição tenha se arraigado em esferas da vida que não são completamente acessíveis à visão de mundo empreendida pela racionalização moderna. Afirma Araújo (2007) que

modernidade é sinônimo de sociedade moderna ou civilização industrial e está associada a um conjunto de atitudes perante o mundo, como a idéia [sic] de que o mundo é passível de transformação pela intervenção humana; um complexo de instituições econômicas, em especial a produção industrial e a economia de mercado; toda uma gama de instituições políticas, como o Estado nacional e a democracia de massa; a primazia e a centralidade do indivíduo e não, do grupo como sujeito de direitos e de decisões; o primado da subjetividade; o pluralismo e a ideologia; a concepção linear de história; a realimentação mútua entre ciência e tecnologia, com a hegemonia de sua racionalidade própria; o predomínio cada vez maior do simbolismo formal de cunho numérico-matemático (informática); a pesquisa e industrialização em níveis diversos de qualidade técnica (transformadora, inovadora, criadora); a burocratização e a organização política da sociedade (ARAÚJO, 2007, p. 26).

No excerto acima é possível identificar os princípios básicos por meio dos quais a modernidade se fundamenta e opera:

a) inicialmente, percebemos que se trata, antes de qualquer coisa, de uma atitude humana em relação ao mundo em sua totalidade; ou seja, um modo a partir do qual o homem moderno passa a se relacionar com as coisas existentes e consigo mesmo sob uma premissa de assenhoreamento, cálculo, controle e manipulação. A totalidade dos entes existentes e disponíveis mundanamente se tornam, portanto, reserva material de exploração que pode, última análise, ser submetido ao escrutínio da racionalidade e do conhecimento científico¹²⁵.

b) ao conjunto de instituições econômicas, políticas e ao regime de produção marcadamente industrial e em grande escala, correspondendo tanto à ascensão de um modelo econômico baseado no e no consumo; além da demarcação cada vez mais precisa entre uma classe operária detentora da mão-de-obra de uma outra, que possui os meios de produção. O trabalho passa a ser monetizado, ou seja, o trabalhador é apartado daquilo que ele produz por meio de seu esforço, recebendo por este último um pagamento quase sempre injusto e subvalorizado (ou a mais-valia, na linguagem de Marx, quando as elites burguesas se aproveitam do excedente produtivo resultante das longas jornadas de trabalho e de máquinas que aceleravam a produção industrial).

¹²⁵ Uma das principais metáforas nesse sentido é a empregada por Nietzsche (2008; 2011), quando ele fala que o espírito moderno é o da “vontade de potência ou de poder” – a qual foi posteriormente retomada também por Heidegger em suas meditações sobre a técnica como “vontade de vontade” (HEIDEGGER, 2007)

c) aliado a isso, percebe-se o surgimento de uma concepção de Estado moderno altamente burocratizado, impessoal, guiado por leis próprias e não relacionadas com a religião. A esse rompimento entre o Estado e a Igreja, Weber entende como sendo uma tendência à secularização das esferas sociais e políticas, baseada principalmente por uma racionalização formal da vida. Kalberg (2010, p. 142) considera que, sob a premissa de neutralidade, “[...] esse tipo de racionalidade envolve a tomada de decisões ‘sem consideração das pessoas’, isto é, um processo decisório que leva em conta regras, leis, estatutos e regulamentos de aplicação universal”.

d) como produto resultante da impessoalidade exposta acima, ocorre a primazia do indivíduo moderno em detrimento das relações comunitárias e sociais. Isso porque foi necessário que se esvaziassem os laços de irmandade aos quais estavam submetidos os sujeitos pré-modernos: as formas tradicionais de autoridade estavam restritas aos membros do clero; as relações sociais eram regidas pelo ideal da irmandade divina, marcadas pela camaradagem, sentimento de pertencimento a um grupo e de laços profundos de vizinhança. Tais características eram mais marcantes em agrupamentos mais reduzidos e com menos habitantes, caso de vilas e pequenas cidades – que a rigor, de acordo com Weber (2015b), não podem ser entendidas como sendo cidades *strictu sensu*.

Para Giddens, a modernidade se inicia ainda na Europa do séc. XVII; entretanto, seus efeitos se fizeram sentir de forma mais potente entre nos séculos seguintes. Àquela altura, cabe reafirmar que tais processos e seus efeitos imediatos se restringiam àquela porção do globo; entretanto, não muito posteriormente, teve sua influência expandida e sentida de forma mundial.

Isso provoca também o surgimento da chamada Sociologia Moderna, cujos autores principais – Émile Durkheim (1858 – 1918), Karl Marx (1818 – 1893) e Max Weber (1864 – 1920) – fundaram as bases para a reflexão de uma sociedade que passava de um período feudal para um outro, marcado por uma profunda aceleração da vida humana e pela emergência de um modelo de produção industrial e em larga escala (KALBERG, 2005, p. 2). Exatamente por estarem situados em tempos e espaços específicos, empreenderam, cada um à sua maneira, análises cujo foco era a comparação de períodos anteriores na história europeia – ao mesmo tempo em que vislumbravam o destino que as transformações que percebiam podiam acarretar, tanto em seus aspectos positivos quanto negativos (ROYCE, 2015).

Cabe pontuar, entretanto, que nenhum dos três se opunha à modernidade – o que não significa que eles tinham visões ingênuas a respeito das transformações, dilemas, ambiguidades e tensões que o período trazia. Ao contrário, suas críticas estavam direcionadas às características que eles, cada um à sua maneira, percebiam como mais contundentes neste período – bem como às possibilidades de transformações pelas próprias pessoas envolvidas em tal processo em suas vidas cotidianas, as quais eram afetadas diretamente por este *zeitgeist*, ou espírito do tempo, que se confirmava de forma multifacetada nas sociedades nas quais viviam.

Em linhas gerais, os fatores elencados acima correspondem, ainda que idealmente, ao *projeto* de modernidade, cujas características começaram a se desenhar ainda no século XV, e que ganhou impulso com as Revoluções Industriais e Científicas nos séculos posteriores. Dizemos *projeto* porque, ainda que tais elementos tenham se concretizado em maior ou menor grau, a ruptura pretendida pela modernidade não se deu de maneira uniforme, tampouco de forma completa.

Tal assunto foi tema de análise de Latour (1994) em *Jamais fomos modernos*, obra na qual o autor defende que, enquanto *projeto*, a modernidade em seus parâmetros ideais nunca chegou a se concretizar de fato. Por meio do que chama de constituição moderna, Latour empreende uma feroz crítica à noção, difundida tanto no senso comum quanto no meio acadêmico, da modernidade como um período datado, com início e fim – e questiona inclusive se é possível falar de teorias da pós-modernidade, haja vista que, se sequer conseguimos alcançar a modernidade, quem dirá superá-la.

Ao contrapor as metanarrativas ontoteológicas características do período antecessor à modernidade e a rejeição destas para a consolidação de seu *projeto* – as quais eram consideradas irracionais e, portanto, contrárias à racionalização¹²⁶ característica desta passagem – Latour mostra como a visão de mundo construída pelo pensamento moderno também poderia ser entendido como um tipo não declarado de mitologia: a crença na ciência e na racionalidade como as formas principais por meio das quais o homem se relaciona com o mundo. Tais crenças operam, principalmente, por meio de dicotomias rígidas (como dissemos, *res cogito* e *res extensa*), pela separação entre humanos e não-humanos, e pela categorização e pelo empreendimento humano de dominação sobre tudo que existe.

¹²⁶ Bennett (2001, p. 58) dá ênfase, por meio do uso do termo “*rationalization*” para dar conta de que a racionalização é um processo sempre em desenvolvimento, ou seja, não é completo.

Em relação aos três sociólogos anteriormente elencados, nos apoiaremos principalmente na interpretação dada por Weber, uma vez que a obra deste autor refere de forma mais contundente ao processo de desencantamento do mundo empreendido pela modernidade – para então compreender como este conceito é articulado hoje e as possibilidades de se falar em um processo inverso: *o reencantamento do mundo*.

6.1 Modernidade, racionalização e desencantamento do mundo

Talvez o mais conhecido crítico da modernidade alemã, e um dos mais importantes sociólogos do século XX, Weber via a modernidade com um misto de ansiedade e preocupação. Isso porque distintamente de Marx (que via a modernidade como um processo primariamente econômico) e Durkheim (caracterizada pela uma mudança na estabilidade e complexidade social), a análise weberiana percebia aquele período como uma manifestação cujo desenvolvimento se deu de forma histórica e multifatorial. Ou seja, Weber se recusava a conceber este momento sob uma perspectiva única ou ainda que tivesse uma importância maior em relação às demais.

Isso imprime à obra weberiana uma ampla gama temática, que percorre aspectos econômicos, religiosos, políticos, científicos, sociais, entre outros¹²⁷. Seu método era embasado no que ele chamava de *neutralidade axiológica*, concomitante a uma visão sociológica mais compreensiva, fortemente influenciada por uma outra corrente filosófica que florescia na Alemanha na mesma época, a fenomenologia¹²⁸ – embora tal relação não seja explícita em sua obra e cujas nuances se fazem sentir de forma intensa, porém indireta (GARCEZ, 2014).

Segundo Kalberg (2005; 2010), Weber buscava compreender como as pessoas, em diferentes grupos sociais e à luz de também diversos contextos, davam sentido às suas vidas. Afirma ainda Kalberg (2010, p. 10) que esse interesse em Weber se direciona no sentido de investigar como “[...] esses significados geralmente se cristalizam nos contextos sociais, culturais, econômicos, estamentais e de dominação particulares nos quais estão inseridos”.

¹²⁷ Inclusive, é comum considerar Weber como fundador de uma vertente sociológica chamada Sociologia Compreensiva ou Sociologia Complexa, exatamente por não se ater a um aspecto específico – e sim a perspectiva multicausal em suas análises.

¹²⁸ Cabe ressaltar que um dos principais sociólogos a trazer especificamente a fenomenologia para as análises sociológicas foi Alfred Schutz – o qual, também inspirado parcialmente por Weber, assumiu essa perspectiva mais claramente em, por exemplo, *Fenomenologia e Relações Sociais* (1979)

Iniciaremos a discussão apresentando as considerações do próprio Weber a respeito do processo sistemático de desencantamento – ou desmágicação¹²⁹ - do mundo promovido pela modernidade – processo este que, para o autor, se dá a partir de três frentes: a secularização, a Revolução Científica do séc. XVII e, posteriormente, a emergência da ciência moderna como forma primordial de relação entre o homem e o mundo. Tais encaminhamentos, para Weber, levam ao declínio das teleologias e das religiões em detrimento da racionalidade instrumental moderna (que, *stricto sensu*, também se relaciona estreitamente com a emergência da visão científica do mundo). Vejamos a seguir suas considerações a respeito da matéria.

6.1.1 A racionalização moderna

Weber identifica na modernidade uma tendência à *racionalização* de todas as esferas das sociedades europeias, identificando quatro tipos fundamentais que se inter-relacionam e que, embora não se deem simultaneamente, estão profundamente intrincados: i) a *racionalização prática*; ii) a *racionalização teórica*; iii) a *racionalização substantiva* e, por fim; iv) *racionalização formal*. Vejamos, pois, cada uma dessas formas de racionalidade por meio das quais a própria noção de modernidade empreendida por Weber é levada a cabo para, posteriormente, compreender como elas promovem o desencantamento do mundo para o autor.

i) *Racionalização prática*: para Weber, esta se relaciona a um tipo de conduta por meio da qual as pessoas passam a guiar suas vidas e suas atividades cotidianas, ou seja, a busca de meios cada vez mais eficientes e rápidos para que sejam atingidos os objetivos individuais. Por isso, este fator está relacionado a interesses puramente pessoais e pragmáticos de uma realidade que exige dos sujeitos que eles calculem os meios mais adequados para lidar com os desafios de sua vida (SELL, 2012).

ii) *Racionalização teórica*: quer dizer uma virada na forma como o homem pensa a sua relação com o mundo, qual seja, a passagem de uma visão holística, integradora do homem como parte de um todo, para uma outra, na qual o homem é senhor da natureza e de todas as coisas existentes. Isso implica um esforço contínuo no domínio da realidade

¹²⁹ Tomamos o termo *desmágicação* neste trabalho, embora não seja a expressão mais recorrente nas obras do autor em Língua Portuguesa, como uma tentativa de abordar o conceito a partir da etimologia do vocábulo originário “*Entzauberung*” em alemão, que possui conotação semelhante à de eliminação da magia ou feitiço, e não necessariamente “encantamento”. Na tradução do termo para o inglês, foi utilizada a expressão “*Disenchantment*”, que possui significado semelhante a um encantamento promovido com a ajuda, por exemplo, da música, dança, etc., ou ainda pode significar desencantamento, desilusão. Dessa forma, o vocábulo em inglês, ao ser traduzido para o português, possui um significado distinto do proposto por Weber, como inclusive analisa Sherry (2009).

por meio do pensamento teórico-abstrato e, principalmente, do conhecimento científico aplicável a esta intenção. Ou seja, “nela predomina o confronto abstrato com a realidade, cujos instrumentos são a experimentação rigorosa, o uso de conceitos precisos, a lógica dedutiva e a lógica indutiva” (KALBERG, 2010, p. 102).

iii) *Racionalização substantiva*: essa modalidade de racionalidade, para Weber, se refere a padrões de comportamentos mais ou menos universais (ou seja, à ética), bem como ao contexto social e os valores sociais vigentes em uma dada sociedade em um período histórico e cultural.

iv) *Racionalização formal*: esta última é concebida por Weber como sendo guiada por uma lógica de meios e fins, de maximização e previsibilidade de determinados padrões de comportamentos e condutas em esferas sociais específicas, como por exemplo, no trabalho. Aqui podem ser relacionadas também a busca por instituições cada vez mais distantes do indivíduo e guiadas por um conjunto de regras, leis e estatutos que funcionem para todos e também de forma individual – entretanto, de forma impessoal.

De acordo com a sistematização acima, é possível identificar três vieses principais em relação aos tipos de racionalização promovidos pela modernidade: um primeiro se refere ao plano individual da orientação da ação com relação a valores sociais e fins; já o segundo é uma coordenação macro, correspondendo ao plano no qual operam as instituições e organizações sociais, por meio da racionalização substantiva e formal. Já o terceiro é o campo no qual opera a racionalidade teórica-científica, por meio do domínio de uma visão do mundo instrumental, cujas forças-motrices são de origem técnica e regidas pelo cálculo (SELL, 2012, p. 159).

Os tipos de racionalização expostos atuam, portanto, desde a esfera micro (individual) até a macro (coletiva), sendo permeados por um tipo de racionalidade que fundamenta a sua existência em um contexto mais abrangente – a visão de mundo instrumental, bem como os seus entrelaçamentos com fatores religiosos, políticos e sociais. Desta feita, salienta Bennett que “uma cultura racionalizante encoraja um estilo particular de pensamento – o tipo utilizado na matemática e na experimentação científica” (BENNETT, 2001, p. 58, tradução nossa)¹³⁰

Ainda de acordo com Weber, um outro elemento determinante no processo de racionalização do mundo é a *secularização* – a saber, o rompimento da interdependência entre o Estado e a religião (bem como o conjunto de preceitos éticos e norteadores de

¹³⁰ “A rationalizing culture encourages a particular style of thinking – the kind used in mathematics and scientific experimentation”.

condutas da vida) como potência reguladora das leis, normas e normas sociais. Aqui, a separação da esfera política da religiosa implica em uma perda sistemática da legitimidade da autoridade carismática e tradicional da religião – bem como sua influência como doadora de sentido sobre os fenômenos do mundo, os quais estavam até então ligados a uma vontade supramundana ou transcendental (BLUMENBERG, 1985).

Dessa forma, com a secularização, a sociedade passa a se organizar em uma esfera própria, imanente, governada a partir de leis que não se referem ao campo religioso; e com isso tende-se, inclusive, a desconsiderar qualquer sinal ou vínculo místico na tomada de decisões institucionais (como a consulta a oráculos, autoridades episcopais – ou ainda a crença que os reis e rainhas eram representantes escolhidos por deidades, etc.). Isso porque, conforme afirma Ritzer (2005, p. 56), os desdobramentos da prevalência da autoridade legal e a secularização levam à burocratização – para o autor, a epítome da incorporação dos pensamentos weberianos de racionalidade, autoridade e visão técnico-científica do mundo.

Sob essa perspectiva, podemos agora adentrar em um conceito central de Weber que, embora não seja alvo de um estudo específico por parte deste autor, representa um horizonte do sociólogo e acaba por perpassar – com maior ou menor influência – todos os seus trabalhos, ainda que de forma discreta: a questão do desencantamento do mundo como um processo histórico ocidental que se concretiza na modernidade, e que possui em suas raízes atravessamentos de ordem religiosa, ética, axiológica, econômica e epistemológica.

6.2 O desencantamento do mundo como chave compreensiva da modernidade em Weber

No âmbito das reflexões weberianas, o ano de 1913 é marcado pela utilização, pela primeira vez, de um conceito que viria a desempenhar papel fundamental na obra do sociólogo dali em diante: a ideia de que, como plano de fundo das transformações promovidas pela modernidade europeia, estava uma profunda e histórica tendência à desmágicação do mundo como um processo amplo e difuso – mas nem por isso menos importante. O desencantamento do mundo (*Entzauberung der Welt*), como ficou conhecido na língua portuguesa, serve mais para designar um complexo conjunto de crenças e visões de mundo que emergem nesse contexto e influenciam inicialmente a esfera religiosa e, posteriormente, a científica.

Isso porque, a despeito do uso corrente do termo *desencantamento*¹³¹ como um estado de espírito individual, como sinônimo de desapontamento e desilusão, o conceito em Weber não possui nenhuma relação com essa interpretação; provém, sim, do termo alemão *Entzauberung*, que por sua vez poderia ser entendido como “desmágicização”, ou perda de magia. Por isso a expressão, quando usada pelo sociólogo alemão, se refere ao seu diagnóstico em relação ao estado de coisas percebido por ele como subjacentes à modernidade europeia; sua intenção, portanto, não era *lamentar* a perda da magia do mundo, mas sim *apontar* as transformações nas formas como o mundo era entendido pelos homens naquele contexto, como estes se relacionavam uns com os outros e com a própria natureza.

Nota-se aqui um aspecto aparentemente simples, mas que é central para a abordagem da análise weberiana a respeito da modernidade: *para que algo seja desencantado, é necessário que, antes, este tenha sido encantado*. Essa questão, embora aparentemente tautológica, é defendida por Schluchter (2014, p. 35) como um ponto de partida válido para a compreensão do conceito em Weber. Tais elementos são de suma importância nas meditações weberianas, haja vista que grande parte da obra do sociólogo se movimenta em torno do tema da sociologia da religião.

Kontos (1994) identifica em Weber a existência de três mundos considerados por esse autor como essencialmente mágicos. São eles: o mundo primitivo, o dos camponeses e o da Grécia Antiga. Kontos entende o politeísmo como uma característica fundamental para os processos dessa ordem – pois um mundo mágico, para ele, se encontra povoado por múltiplos deuses e outras entidades. Nesse sentido, ele considera que o movimento progressivo em direção à ideia de uma divindade una e absoluta, como a cristã, põe em xeque a multiplicidade de seres místicos que coexistiam junto ao homem.

Além disso, Weber entende que, em meio às transformações no próprio seio da religião, ocorre também uma mudança na forma como os homens passam a se relacionar com a(s) sua(s) divindade(s). Por exemplo, recuperando as narrativas religiosas gregas, é possível constatar que diversos deuses, semideuses (híbridos, vale lembrar, entre humanos e deuses) transitavam entre mundos distintos e interagiam diretamente com os mesmos em uma série de ações intramundanas, até mesmo tendo filhos com mortais. Além disso, essas relações também possuíam um aspecto distinto da religião cristã que

¹³¹ O uso de *desencantamento* em português para dar conta da ideia da perda da magia em Weber é criticada, por exemplo, por Pierucci (2013), pois o autor entende que semanticamente o termo carrega uma estreita relação com um estado psicológico como a desilusão, por exemplo.

acabou prevalecendo no ocidente: o relacionamento grego com os deuses, além de se dar por uma via direta, também dava aos homens algum poder sobre eles.

Isso porque, conforme afirma Partridge (2004, p. 9), as divindades competiam diretamente entre si pela devoção humana, a qual era uma das fontes de seus poderes e imortalidade. Dessa maneira, as práticas religiosas humanas eram também permeadas por uma relação de coerção dos deuses por parte dos homens para que seus pedidos fossem atendidos – é notório que uma das características mais marcantes dos deuses olímpicos era o orgulho, especialmente em relação aos seus poderes e capacidade de realizar façanhas.

Por meio de rituais, buscava-se convencer o deus em questão a atender seus pedidos, não requerendo do proponente, em contrapartida, nenhum tipo de fidelidade e obediência vitalícia a tal deidade. Além disso, a proximidade dos homens com os deuses não se dava apenas fisicamente: os deuses também possuíam diversas características – inclusive psicológicas – humanas, como a ira, vingança, ciúmes e até mesmo eram passíveis de serem rompanes motivados por forças denominadas *daemones*¹³² – entidades divinas que representavam sentimentos como a alegria, tristeza, ira, amor, etc. – personificações que também possuíam temperamentos variados e afetavam desde humanos até os deuses.

A eliminação dessas cosmologias politeístas e a instauração de uma narrativa teológica de um deus uno, além de eliminar a presença física desse deus do mundo ao inseri-lo em um outro ambiente inacessível aos homens, se retira também todas as características acima mencionadas. Com isso, é subtraído também qualquer poder humano sobre esta entidade superior, a qual não pode nem aceitar ser coagida ou manipulada via meios mágicos – e que, além disso, fornece suas bênçãos segundo a sua vontade, e exige dos homens obediência e devoção incondicional. No sentido de salientar as distinções expostas acima, Pierucci (2013, p. 74, grifos do autor) diferencia que

magia [...] implica a vontade de subordinar os deuses, o oposto do proposto pela religião eticizada, a qual requer a vontade de obedecer aos mandados de um Deus que premia e castiga. Submissão *dos* deuses e demônios, na primeira; submissão *aos* deuses, na última.

¹³² Interessante destacar que os *daemones* eram forças que não eram, necessariamente, boas nem ruins; assim, se por exemplo uma pessoa fosse tomada por um rompane de loucura e cometesse um crime, era comumente atribuído ao *daemon* a responsabilidade por tal ato. Da mesma forma, um deus que cometesse uma ação extremamente benevolente – ainda que não condizente com a sua personalidade – podia também ter sido afetado por um desses espíritos que o levaram a cometer tal ação. Curiosamente, o termo acabou originando a palavra demônio na tradição cristã para designar a personificação de uma entidade espiritual que também é capaz de influenciar diretamente *apenas* os seres humanos – entretanto, apenas para ações ruins, sendo considerado como o maior oponente de Deus.

Existe, assim, um ponto em comum para o qual convergem os aspectos da modernidade acima expostos: a passagem de um mundo metafórico, misterioso, cujos fenômenos causavam muitas vezes espanto e admiração por situarem-se em uma esfera transcendental ou supra-humana, para um mundo racionalizado, burocratizado, calculável – e, portanto, possível de ser não apenas *conhecido*, mas também *controlado* e *manipulado* por meio da ciência. A racionalização é, assim, a força-motriz do desencantamento do mundo para Weber; racionalização esta que, conforme dissemos, ocorre na modernidade enquanto paradigma dominante, que perpassa inclusive o âmbito religioso.

Isso porque Weber entende o ser humano como um ser essencialmente simbólico – ou seja, que ao se relacionar com as coisas do mundo, não perfaz uma atividade meramente utilitária – que cria, compartilha e negocia significados nestas mesmas atividades uns com os outros. Desta maneira, “[...] nosso estar no mundo tem dois lados: nós estamos *confrontados com as coisas e acontecimentos no mundo*, mas também com o que eles significam” (SCHLUCHTER, 2014, p. 35, grifo nosso).

Esse estar confrontado com as coisas e fenômenos mundanos parece-nos similar à noção de *cuidado* (*Sorge*) em Heidegger como o modo de ser próprio do ser-aí ou ser-no-mundo (*Dasein*). Como vimos, este conceito é trazido em *Ser e Tempo* (2015) para designar que a existência do ser do ente que chamamos homem é estar em uma relação indissociável com o seu *fora*, com as coisas do mundo; o *Dasein*, sempre e de forma fática, está previamente ocupado (*pré-ocupado*) com a sua existência em meio àquilo que percebe e com outros *Dasein* que se encontram junto a ele e na mesma condição.

Para Weber, esse *estar junto às coisas e aos outros* possui distintas orientações e direções em diferentes épocas e contextos históricos; nas sociedades pré-modernas, por exemplo, era uma relação permeada por um caráter transcendental, mágico – portanto, encantado. Esse conjunto de conteúdos simbólicos estava, portanto, primordialmente ligado ao entendimento de que os homens faziam parte de um cosmos preordenado por forças místicas e desconhecidas – deidades, deuses, deusas, os elementos da natureza, os deuses do Olimpo, etc.

Independente da nomenclatura ou da forma pela qual essas forças eram conhecidas, argumenta Weber, elas possuíam em comum o fato de estarem sempre pertencentes a um além-mundo simbólico, desconhecido pelo homem, não raramente representado na forma de figuras mitológicas antropomórficas e ritos sagrados; assim, “surgem almas, deuses e demônios que podem intervir na história dos homens, da mesma

forma que o ser humano quer intervir em seu destino extramundano” (SCHLUCHTER, 2014, p. 36).

Essa dicotomia entre os interesses humanos por aspectos além-mundanos e intramundanos era – destaca Weber – uma das balizas para o comportamento e atitude humana em sua existência cotidiana pré-moderna. Isso implicava para Weber em um movimento duplo: ao mesmo tempo em que insere o homem como parte do mundo, posiciona o mesmo sob um prisma de humildade e reconhecimento de sua dimensão perante a um cosmos mais amplo e perfeitamente ordenado por forças sobrenaturais e divinas. Dessa forma, levava-se em conta que todas os entes existentes – inclusive o próprio homem – pertenciam e estavam submetidos aos desígnios de poderes além da compreensão humana; a crença na salvação divina *post-mortem* se dava justamente na confiança de uma vida de humildade e retidão, de respeito e reconhecimento de seu lugar em meio a um universo místico e desconhecido.

Percebe-se dessa maneira que, muito mais que designar o conjunto de crenças – ou a ausência delas – em uma sociedade e contexto cultural, Weber dá à ideia de encantamento/desencantamento uma abordagem epistemológica. Isso porque ele entende que ao invés de funcionar simplesmente como indicativo das relações humanas com o transcendental, o aspecto mágico, místico ou religioso é responsável por fornecer uma própria atitude perante o mundo e as outras pessoas no que se refere às possibilidades de conhecimento das mesmas.

Uma análise interessante a respeito do processo de desencantamento do mundo pode ser encontrada em Pierucci (2013), numa obra dedicada exclusivamente a destrinchar esse conceito do pensamento weberiano. Isso porque, considerando o conjunto da obra do sociólogo alemão, este não é trabalhado de forma exclusiva, mas sim se encontra difundido em suas considerações sobre a singularidade da civilização ocidental – especialmente servindo como categoria analítica em sua sociologia comparada. Pierucci adverte assim para que tenhamos em mente, ao adentrar o pensamento de Weber, que

se o desencantamento ressoa por trás de cada página de Weber, se ele se insinua em cada entrelinha como se percorresse a obra toda, travejando de ponta a ponta e perpassando cada um de seus estudos, ficando sempre ali em sua escrita, assim, o tempo inteiro, isso se deve antes à ideia da força do que à presença física da palavra. [...] muito mais do que pelo emprego frequentíssimo do termo, [...] a impressão de onipresença é causada pela importância e significação estratégicas que esse conceito [...] vai assumir, inclusive retroativamente, na temática substantiva da sociologia comparada de Max Weber [...] (PIERUCCI, 2013, p. 27).

Assim, ainda que não seja um conceito tratado exclusivamente por Weber – e nem inteiramente originário do mesmo¹³³ – conforme veremos posteriormente, a ideia de desencantamento permeia a obra do sociólogo alemão enquanto conceito operatório por duas vias, segundo Pierucci (2013), para designar *simultaneamente* e *a todo tempo*: a) o desencantamento do mundo pela *religião*; e b) o desencantamento do mundo pela *ciência*. Vejamos brevemente como esses dois significados para o conceito se articulam e se relacionam.

6.2.1 O desencantamento do mundo pela religião

Embora pareça contraditório, o desencantamento religioso do mundo defendido por Weber precede o processo seguinte, aquele empreendido pela ciência. Isso porque, de acordo com o sociólogo alemão, à medida em que o Cristianismo insere na Europa medieval a figura de um Deus uno, a Reforma Protestante promovida por Calvino e Lutero se desdobra em uma ordem distinta da vigente até então, o que traz implicações de ordem ética, política, econômica, social e na esfera individual das pessoas.

Sucintamente, o que se percebe é a transformação de uma postura de reconhecimento das coisas do mundo como parte de uma vontade universal e definida por um Deus superior que exige obediência (cristianismo medieval), para uma outra, ativa e que compreende a vontade divina como permissão para a apropriação de tudo que existe para uma boa vida do homem na Terra. A riqueza material seria, portanto, um indicador da cooperação divina e de sanção positiva em relação às atitudes do sujeito em sua vida; a isso, Weber denomina como sendo uma das bases do protestantismo ascético¹³⁴, intramundano – para Weber, um processo de desenvolvimento histórico das religiões ocidentais que culmina no repúdio de todo e qualquer meio mágico como forma de salvação (WEBER, 2013, p. 135).

Desta maneira, Weber entende que o desencantamento religioso do mundo é, também, um processo histórico: à medida em que se tornava cada vez difundido nas

¹³³ Considera-se que Weber *tomou emprestado* o termo *desencantamento do mundo* da obra de Friedrich von Schiller, poeta e filósofo alemão o qual Weber admirava bastante. A esse respeito, Pierucci (2013, p. 29-30) considera se tratar de um exemplo de ‘ideia recebida’ por Weber a partir de uma expressão utilizada por Schiller (*Entzauberung der Natur* – ou ‘desendeusamento da natureza), embora não tenha sido trabalhada originalmente por este. Apropriada por Weber, tornou-se elemento central para as suas meditações sociológicas, como defendemos neste trabalho.

¹³⁴ *Ascese* no sentido religioso se refere ao conjunto de práticas, comportamentos mais ou menos austeros e disciplinados, evitações e prescrições morais e de conduta prescritas aos fiéis, tendo como objetivo alcançar o que é acreditado por tal coletivo como sendo os objetivos, leis e propósitos de Deus na Terra. Cabe ressaltar que as influências de tais preceitos variam de acordo com o nível de institucionalização de uma religião ou crença: tendem a ser cada vez mais rígidas e generalizadas tanto maior for a formalização da religião e a presença de uma única divindade (como o monoteísmo), sendo menos influente nas politeístas ou parcamente institucionalizadas.

sociedades ocidentais, a religião dominante demandava também a sua institucionalização, a partir da seleção de uma série de dogmas ou princípios basilares que pudessem fornecer uma crença comum a todos os fiéis.

Schluchter (2014, p. 41-42) entende que esses desdobramentos se baseiam em seis pilares principais, a saber: a) o monoteísmo do judaísmo antigo; b) a sistematização de um livro sagrado (no caso do cristianismo, a Bíblia) de forma escriturária e cânone; c) a centralidade da figura de Jesus como reformador e legitimador da presença de Deus no mundo; d) o reconhecimento cristão enquanto uma comunidade religiosa relativamente coesa e universal (ou pelo menos com potencial para sê-lo); e) a construção de uma relativa unidade cultural cristã no período medieval europeu; f) a reforma protestante e, também, os embates entre o cristianismo tradicional e estas iniciativas de reformas.

Nessa época, cabe ainda ressaltar o papel que a esfera religiosa detinha em todas as outras áreas da sociedade: política, econômica, social e científica¹³⁵. Não era coincidência, pois, que a *práxis* científica daquele período fosse atravessada por questões religiosas: poucas eram as pessoas alfabetizadas na Europa e a produção e difusão de livros ainda era tarefa de monges e autoridades clérigas. A baixa escolaridade fazia com que a tarefa de produção de conhecimento estivesse, quase sempre, nas mãos da Igreja; além disso, a proibição e controle do acesso e leitura de diversas obras (entre elas a própria Bíblia) circunscrevia ainda mais as possibilidades de difusão de ideias disruptivas e que viessem de encontro às concepções religiosas difundidas.

O próprio controle que a religião exercia sobre a produção intelectual e a sua normatização – visando criar uma unidade cosmológica que pudesse ser difundida de forma generalizada – acaba por torná-la, por outro lado, demasiadamente regulada, racional e burocratizada. Isso acarreta, por certo, que a religião acabe por difundir uma visão de mundo (na acepção weberiana) com preceitos morais e códigos de conduta muito específicos e que, larga medida, se tornam dominantes.

Até aqui o cristianismo tinha sido o grande responsável pela unificação de diversos deuses na figura dominante de uma entidade única, centralizadora do poder –

¹³⁵ Basta lembrar que a produção do conhecimento teórico estava, larga medida, diretamente atrelada aos conselhos religiosos: Giordano Bruno (1548-1600) foi condenado à morte na fogueira por heresia ao contestar alguns preceitos teológicos vigentes e, inspirado por Copérnico, defender que o universo não era imutável e governado por uma força divina eterna – mas sim que era infinito, em constante mutação e repleto de outras estrelas e planetas, nos quais poderia haver vida. Na mesma época, Galileu Galilei (1564-1642), hoje considerado fundamental para a posterior Revolução Científica, também teve que se explicar para o clero sobre sua defesa do heliocentrismo e foi igualmente considerado herege – embora não tenha sido condenado à morte pela Inquisição.

ainda com resquícios de magia, cumpre lembrar – e residente em uma esfera inalcançável aos mortais, cuja presença não se identificava fisicamente no mundo senão por meio dos ritos conduzidos pelos sacerdotes. Entra em cena aqui uma outra problemática: as Reformas de Lutero e Calvino no século XVI que, ao criticar dogmas da Igreja Católica, iniciam um movimento que se estende por diversas partes da Europa e tem como uma de suas consequências um processo ainda maior de desencantamento religioso do mundo.

Isso porque insere uma transformação radical na ética religiosa – que influenciava esferas diversas, como dissemos – por meio de uma mudança de atitude: o que é chamado por Weber de *ética puritana por meio de uma ascese intramundana*. Esses novos códigos de conduta religiosa passam, assim, a conceber o mundo como essencialmente corrompido, pecaminoso e passível de apropriação pelo homem como forma de realização da vontade divina na Terra (WEBER, 2015b, p. 365-366).

Essa postura de transformação ativa do mundo tem, em Weber, uma implicação que é fundamentada na racionalização dessas ações, inclusive relacionando o ascetismo com a racionalidade e, e contrapartida, a magia à irracionalidade. Tal pressuposto está relacionado também a outro fator: o trabalho como vocação, um chamado divino que cabe ao sujeito aceitar sem contestação, bem como realiza-lo rigorosamente sob os preceitos éticos exigidos pela religiosidade (BARROS NETA, 2006). Pierucci oferece uma síntese útil desse processo:

Para que uma religião racionalizada desencante o mundo, ela precisa ser portadora de um senso de dever ser que vincule a vida cotidiana de forma duradoura, e não eventual, como faz a magia; é preciso que a racionalização religiosa tome o rumo da moralização religiosa do cotidiano. E para que o desencantamento se cumpra plenamente como racionalização *religiosa*, para que ele chegue a seu termo *religioso*, a tendência intelectualista do virtuoso *religioso* a fugir do mundo deverá ser superada por uma ética intramundana que faça incidir o valor *religioso* diretamente sobre a organização social do trabalho e da produção industrial, acreditando-se que *ai reside* a bênção do Altíssimo sobre os que ele, por puro amor, escolheu e predestinou à salvação eterna (PIERUCCI, 2013, p. 122-123, grifos do autor).

Portanto, vejamos a seguir como ocorre a separação do racionalismo do âmbito religioso e como a ciência – até então diretamente vinculada à visão cosmológica religiosa, se autonomiza em relação a essa esfera e passa a funcionar sob uma lógica própria.

6.2.2 *O desencantamento do mundo pela ciência*

A produção científica de conhecimento, que até aqui caminhava de forma paralela – e não raramente vinculada – à esfera religiosa acarretaram, juntamente com uma transformação na postura do homem em relação à natureza, um outro efeito que foi fundamental para que a ciência, posteriormente, se emancipasse definitivamente do âmbito religioso.

Ao dessacralizar as coisas do mundo como parte da criação divina e transformá-las em impuras e que deveriam, por conseguinte, ser trabalhadas pelos homens a partir de suas vocações individuais, elas também sofrem uma significativa perda de sentido que até então era intrínseco a elas. A crescente racionalização religiosa e a sua sistematização são processos que ocorrem de forma conjunta, culminando na assertiva de Weber que

Quanto mais o intelectualismo repele a crença na magia, e com isso os processos do mundo ficam “desencantados”, perdem seu sentido mágico e doravante apenas “são” e “acontecem” mas não “significam” mais nada, tanto mais urgente resulta a exigência, em relação ao mundo e à “conduta de vida” como um todo, de que sejam postos em uma ordem significativa e “plena de sentido” (WEBER, 2015b, p. 344).

Ora, parece-nos claro que o passo seguinte à perda de sentido das coisas do mundo é que elas passam a ser compreendidas apenas em sua matéria física e de forma estritamente objetiva; ou seja, em entes que podem ser articulados e descarnados cientificamente em busca não apenas de seu estudo, mas também de manipulação e modificação de suas características essenciais. Perde-se, assim, o caráter respeitoso que o pensamento mágico demandava: sob uma perspectiva material e objetiva, que acaba se convertendo para Weber em uma relação instrumental e regida por princípios racionais e relativos a fins de maneira pragmática.

Como vimos, em Weber, a racionalização teórica da religião e a transformação de uma ascese transcendental para uma outra, intramundana, é o pontapé inicial para a perda de legitimidade da religião como esfera reguladora da vida humana. Ocorre que, com o esvaziamento dos panteões divinos repletos de deuses diversos, a ciência moderna apropria-se da concepção imanente em relação às coisas e passa a funcionar de forma autônoma. Além disso, a racionalidade moderna exige que se retire do âmbito religioso qualquer legitimidade no que se refere às suas metanarrativas como fonte de verdade sobre o mundo e sobre o próprio homem. Salienta Kalberg (2010, p. 102) que nessa virada, justamente por “[...] exigir um passo além do observável – ‘um salto de fé’ –, na

mesma medida em que a visão científica do mundo ascende a uma posição dominante, a religião passa a ser definida como ‘irracional’”.

Ou seja, se antes o pensamento racional era compreendido como um sinal da benevolência e boa vontade divina em relação aos homens, nesta conjuntura tal concepção se desvincula de qualquer justificativa transcendental teológica; e a única forma válida de conhecimento sobre a realidade passa a ser a científica, com métodos rigorosos, observáveis, empiricamente comprováveis e passíveis de controle e manipulação por meio de procedimentos legitimados por pares.

Ainda sobre esse ponto, a visão de mundo que a Modernidade exige é operacionalizada por meio de distinções muito claras entre qual é o papel do sujeito neste contexto e o dos objetos. Nesta clivagem, o primeiro geralmente se apropria do segundo por meio de um conhecimento científico que é, essencialmente, regido pelo cálculo, pela instrumentalidade e por uma lógica de dominação. Confirmando que a ideia de progresso científico Moderno possui como princípio

[...] o saber ou a crença em que não haveria, por princípio, nenhum poder misteriosamente incalculável, que se imiscuiria aí, e que, ao contrário, se poderia dominar todas as coisas – em princípio – por meio do cálculo. Isso, porém, significa o desencantamento do mundo. Não se precisa mais agir como o selvagem, para o qual havia tais poderes, e lançar mão de meios mágicos para dominar os espíritos ou para solicitá-los. Ao contrário, são os meios e os cálculos técnicos que realizam isso. A intelectualização, enquanto tal, significa antes de tudo isso. (WEBER, 2015a, p. 34, grifos do autor).

Essa realidade é diagnosticada por Weber como característica principalmente às Ciências da Natureza e Exatas, consideradas “duras”, impessoais e pretensamente universais, imersas em uma lógica de cálculo que passa a ser a sua base operatória; a “jaula de ferro da modernidade” – que também é, conforme vimos, alvo das investidas da fenomenologia. É interessante que Weber tenha trazido ao final do excerto tal concepção, que também é defendida por Heidegger (2007) em seu ensaio sobre a questão da técnica. Neste sentido, o pensamento heideggeriano mostra certas afinidades com o de Weber: enquanto *modus operandi* fundamental na modernidade, a técnica, que possui como fundamento o cálculo, perpassa todas as formas que compõem a relação que o homem estabelece com o mundo.

Parece que aqui as ideias de Weber e as meditações heideggerianas se encontram quando os autores consideram que a ciência moderna despe o mundo de qualquer caráter sagrado e transforma todas as coisas – inclusive o próprio homem – em matéria passível

de domínio via cálculo, planejamento e planificação. A despeito de pensar a questão sob um prisma utilitário, de meios e fins, os dois autores parecem preocupados sobre a questão do império da técnica como a *única* possibilidade legítima de se conhecer o mundo na modernidade, o que faz com que o processo inverso ocorra: a ciência moderna é interpelada pelo pensamento técnico, sendo ela mesma subjugada à concretização desse espírito do tempo instaurado pelo tecnicismo.

É interessante observar também que, em muitas análises acerca do conceito de desencantamento do mundo na obra de Weber, é dada ênfase na primazia da racionalização como a força-motriz deste processo (GEORGE, 2017), de maneira a enfatizar este aspecto em detrimento do longo processo que o procedeu. Isso porque o conhecimento científico moderno baseado no cálculo *necessita* da perda de sentido promovida pelo desencantamento religioso, por meio do qual tudo que existe torna-se apenas matéria e recurso passível de exploração e manipulação de acordo com a vontade humana¹³⁶.

Weber diagnostica essas características fundantes de um mundo cuja principal força é de ordem técnica e que delimita as possibilidades de questionamento e explicação da realidade, por meio de uma ciência instrumental e operacional fundada no cálculo; ou ainda, como afirma Kuhn (2006), a ciência moderna, enquanto visão de mundo e paradigma da modernidade, muito mais que indicar o provimento de modelos pertinentes e consensualmente aceitos sobre os fenômenos mundanos, delimita *quais* questionamentos são pertinentes, e *como* fazê-los.

Como assinala Weber (1982c), o mundo pré-moderno era carregado de misticismo e a relação entre os homens e os eventos mundanos era não de dominação, mas de integração; os homens eram parte da natureza, de um cosmos criado por poderes *transcendentais*. A modernidade se desenvolve de maneira a apartar o ser humano dessa ordem maior por meio de uma postura ativa no que se refere à conduta humana e ao modo como os sujeitos são atravessados (inclusive eticamente) por ela objetivamente – portanto, *imanente*, tanto no que se refere à natureza quanto à cultura. Se não o faz de forma completa, este é o seu objetivo final; e, em tese, a sua incapacidade de completar

¹³⁶ Não por acaso Nietzsche, em *Assim falava Zaratustra*, alertava ainda no séc. XVIII por meio do profeta Zaratustra, sobre a morte de Deus e o império do super-homem, ou do além-humano; e junto com ele o que ele denominou de vontade de poder, ou vontade de potência, como um imperativo da vida moderna: “Muito bem! Adiante, homens superiores! Somente agora vêm as dores do parto à montanha do futuro humano. Deus morreu: agora *nós* queremos – que o super-homem viva” (NIETZSCHE, 2011, pos. 4466 de 7273, grifo do autor).

esta tarefa não constitui uma falha em sua própria estrutura ou fundamento, mas sim que *ainda* não se dispõe de meios técnicos suficientes para tal empreitada.

Dessacralizado, o mundo deixa de possuir qualquer *aura* ou sentido transcendental, sendo, pois, “(...) analisável, explicável, calculável, um mundo sem deuses” (WEBER, 1982a, p. 325). Qualquer camada mágica ou mística de sentido que a religião conferia ao mundo é descartada; e segundo Pierucci (2003, p. 141-142) a ciência moderna, de maneira instrumental e por meio do cálculo, “(...) reduz o mundo a mero ‘mecanismo casual’, desembaraçando-o com isso daquele sentido metafísico objetivo de ‘cosmos ordenado por Deus’”.

Entretanto, isso não quer dizer que a ciência moderna, ao se opor diretamente à forma como a religião concebe o mundo, quer que esta última seja varrida da face da Terra: Weber salienta apenas que a ciência não carece, em última análise, de nenhuma legitimação ou corroboração por uma seara considerada irracional e/ou primitiva. Até mesmo porque quando a ciência formal assume a posição de destaque como forma primordial de compreensão e ação intramundana, ela não carrega em meio a seus processos a pretensão de *substituir* o papel da religião no mundo: a ciência simplesmente não se presta ao papel de fornecer uma alternativa válida que forneça sentido ao mundo (SCHLUCHTER, 2014, p. 46).

Embora profundamente contraditória, ao mesmo tempo em que busca uma unidade e coerência (LATOUR, 1994), a lógica moderna lida com seus paradoxos de forma a naturalizar certas restrições por meio de categorias bem estabelecidas e mais ou menos rígidas, de modo que seja possível enquadrar nas mesmas novos fenômenos e aparições que as desafiem.

Ou seja, ao mesmo tempo em que situa os pensamentos místicos, mágicos, ou encantados, na esfera do irracional, do primitivo, a modernidade também cria para si uma espécie de mitologia, de crença na inefabilidade da ciência e da técnica, sem admitir que assim o faz. Esse sujeito moderno, racional e intelectual, é de tal modo que acredita ser capaz de produzir conhecimento, manipular as coisas existentes e transformar o mundo segundo a sua vontade, ao mesmo tempo em que também é capaz de ocultá-lo também segundo seus interesses (GUMBRECHT, 2010).

Isso porque, ao findar o devir religioso, resta aos modernos crer no sucesso de seu próprio empreendimento: que o conhecimento racional seja capaz, larga medida, de preencher essa lacuna com a implementação de novas tecnologias e soluções para a melhora da vida humana. Ou seja, de acordo com Latour (1994, p. 114) “nossa mitologia

é exatamente a de nos imaginarmos radicalmente diferentes, antes mesmo que tenhamos procurado pequenas diferenças e grandes divisões”.

A essa pulsão que leva o homem às coisas do mundo, na modernidade, assume um caráter imperativo – uma vontade de poder (NIETZSCHE, 2008) ou, ainda, uma vontade de vontade na forma de cuidado (HEIDEGGER, 1991; 2005a; 2005b) – que, seguindo os lastros do pensamento heideggeriano, se configuram como um acontecimento-apropriação¹³⁷ (*Ereignis*), ou seja, um modo como o homem moderno passa a pensar o mundo. Stein (2008) nos mostra, por meio de uma carta de Heidegger dirigida a Hermann Zeltner em 1950, como se dá a relação delicada e íntima entre a ciência e a técnica na modernidade:

no pano de fundo dessas considerações está o pensamento de que a essência da ciência moderna se fundamenta na *essência da técnica*, está o fato de que a essência da técnica, entretanto, é uma, *a* figura fundamental do ser que agora impera, no sentido da vontade de vontade (STEIN, 2008, p. 103, grifos do autor).

Weber, portanto, parece preocupado da mesma forma que Heidegger com o entrelaçamento entre a ciência e a técnica como vetores de desencantamento do mundo na modernidade. Isso porque tanto Weber quanto Heidegger concordam que a visão racional, instrumental e científica fundada na razão técnica constituem o destino – enquanto tendência – de nosso tempo, embora não afirmem que tal direção seja completamente inescapável ou que devemos nos entregar a ela sem reservas (HEIDEGGER, 2007; KOSHUL, 2005; WEBER, 2015a). Diagnosticam, entretanto, que ela é a principal força que impulsiona as ações humanas no mundo moderno – e, mais uma vez, do desencantamento do mundo.

Além disso, coexistem como forças-motrizas da modernidade um tripé constituído, além da ciência e da técnica, pelo aspecto econômico dominante neste contexto: como sabemos, o capitalismo ocidental – o qual, de acordo com Weber, somente se desenvolveu *desta* forma porque foi precedido por um percurso histórico e cultural tal qual se deu.

Entretanto, Weber não é o único a se dedicar nesta identificação dos pontos relacionados ao processo de desencantamento do mundo. A seguir veremos brevemente

¹³⁷ Heidegger utiliza a palavra *Ereignis* para dar conta das condições de compreensão do sentido que o *Dasein* tem de si, dos outros e do mundo em um determinado escopo temporal. Ou seja, é, nas palavras de Stein (2008, p. 84), “[...] o sentido, a verdade, o desvelamento, o velamento, a clareira do ser [...]” que delimita o horizonte hermenêutico por meio do qual o homem se insere no mundo em busca da verdade (*Aletheia*).

as considerações de outros autores que tratam do mesmo processo; alguns se distanciando da perspectiva weberiana, outros se aproximando da mesma. Como veremos, é possível identificar para além de suas divergências e filiações específicas, é que parece impossível tratar desse tema sem que, obrigatoriamente, nos deparemos em algum momento com o pensamento de Weber imiscuído em seus posteriores. Isso, ao mesmo tempo em que demonstra a potência de suas considerações, também marca a pertinência do sociólogo para esta Tese.

6.3 A modernidade em Critchley e o desencantamento

Outro autor que parte das transformações promovidas pela modernidade para compreender como se configuram os efeitos do desencantamento do mundo, tendo como *corpus* específico de análise o âmbito religioso, é Simon Critchley (1997). Em *Very Little... Almost Nothing*, o autor anuncia, para além da perspectiva macro – como uma das consequências da perda da legitimidade religiosa para direcionar e fornecer sentido à existência humana (assim como o fez Weber), em face da secularização – que este contexto causa, em nível individual um sentimento de *desapontamento*¹³⁸, de estar lançado à própria sorte e as tensões advindas da necessidade de se enfrentar a finitude sem a garantia de que há algo a esperar o sujeito após sua morte.

Ou seja, a Modernidade, ao mesmo tempo em que emancipa a existência humana de uma força transcendental e divina, a deixa à deriva, sem valores a partir dos quais ela deve se orientar – haja vista que a ciência e os avanços que esta promove no mundo pretendem ser a força-motriz desta época, mas sem a tarefa de fornecer às pessoas valores e modos de condução de vida. De acordo com Critchley, cabe ao sujeito moderno e habitante de um mundo desencantado “[...] a necessidade de aceitar a finitude humana como aquilo que não pode ser superado” (CRITCHLEY, 1997, p. 133-134, tradução nossa)¹³⁹.

Assim, Critchley fala de desencantamento sob um viés mais específico que o de Weber, pois considera este processo sob um ponto de vista menos abrangente e mais localizado nas vidas cotidianas das pessoas que experimentam seus efeitos. Além disso, ao tratar da matéria nesta perspectiva, o autor estabelece de saída que o âmbito a partir do

¹³⁸ Critchley usa especificamente o termo *disappointment* para se referir a este sentimento.

¹³⁹ “The need for an acceptance of human finitude as that which cannot be overcome”.

qual realiza suas análises é o religioso, especificamente o *sentimento* de desapontamento de que a religião não é mais capaz de prover sentido à vida humana *per se*.

De saída, o autor esclarece que o escopo ao qual se refere é o do desaparecimento do conjunto de valores, normas e condutas de vida que se encontravam, larga medida, acima da própria humanidade e forneciam as condições para que os seres humanos considerassem a existência de um sentido às suas vidas (CRITCHLEY, 1997, p. 2-3). Bennett afirma ser possível compreender tal situação como o expurgo da presença divina na Terra; processo por meio do qual

a criação animada deu lugar a um campo de matéria sem vida. Embora estes cadáveres possam servir como objetos de interesse científico, os relatórios dos laboratórios, não importa quão precisos ou extensivos, não são capazes de oferecer nada em relação a orientações *éticas*. A natureza antes encantada pela palavra de Deus e inscrita com sugestões sobre o Seu propósito divino, agora está desencantada, despojada de espírito e vitalidade, e não mais completa” (BENNETT, 2001, p. 78, grifo da autora, tradução nossa)¹⁴⁰.

Embora parta do mesmo pressuposto – a Modernidade –, Critchley entende que a negação de uma cosmologia ontoteológica e a prevalência de uma abordagem assentada em preceitos racionalizados e pretensamente objetivos (inclusive na Filosofia) é a marca desta era. Para o autor, este fenômeno é marcado pelo “[...] desapontamento que flui da dissolução do sentido, a fragilidade que acompanha o reconhecimento do caráter demasiadamente humano do humano” (CRITCHLEY, 1997, p. 2, tradução nossa)¹⁴¹ e que, para que o sujeito nestas condições seja apto de desenvolver uma relação com o mundo sob o viés religioso, este deve ser capaz de abandonar a primazia da racionalidade e do pensamento científico.

Isso permite situar o pensamento do autor, ao lançar mão deliberadamente de uma expressão reconhecidamente utilizada por Nietzsche (que inclusive dá título à sua obra *Humano, demasiado humano*), na forma de uma crítica ao projeto de Modernidade no qual se persegue de forma contínua a superação da própria condição humana por meio da transformação deste na figura do super-homem (NIETZSCHE, 2000; 2011).

¹⁴⁰ “The animated creation gave way to a field of lifeless matter. Although such corpses can serve as objects of scientific interest, the laboratory reports, no matter how extensive or detailed, can offer nothing in the way of *ethical* guidance. Nature was once enchanted by the word of God and inscribed with hints of His divine purpose, but it is now disenchanting, stripped of spirit and vitality and no longer wholesome”.

¹⁴¹ “[...] a disappointment that flows from the dissolution of meaning, the frailty that accompanies the recognition of the all-too-human character of the human”.

Assim, Critchley questiona como é possível, por um lado, o projeto moderno consistir na superação das ontoteologias – especialmente a judaico-cristã – e por outro negar qualquer outra base sobre a qual a existência deve se assentar; já que “[...] sob as condições niilistas da modernidade, a questão do sentido da vida se torna uma questão de encontrar o sentido da finitude humana” (CRITCHLEY, 1997, p. 25, tradução nossa)¹⁴².

Aponta o autor inclusive para o fato de que esta preocupação passa a ser especialmente intrigante ao ser retomada pela Filosofia, e entre os filósofos que se debruçaram sobre esta questão, Critchley situa o próprio Nietzsche e Heidegger – para este último, inclusive, a finitude é um dos pilares de sua construção ontológica em *Ser e Tempo* (2015). Cabe lembrar que Critchley é um estudioso da fenomenologia heideggeriana, o que indica também a pertinência de pensar a questão do desencantamento do mundo moderno aliado à perspectiva filosófica de Heidegger.

Em contrapartida a esta faticidade, Critchley fornece pistas de desenvolvimento de uma atitude *ética* em face do desapontamento – ou, em termos mais amplos e weberianos, *desencantamento* – empreendido pela lógica moderna. Da mesma forma que este processo de desapontamento do sujeito se dá, para Critchley, pela via da subjetividade (o que também é, larga medida, um pressuposto moderno, já que entrega às próprias pessoas a responsabilidade de suas vidas), as respostas a tais forças também são neste mesmo âmbito. Bennett (2001) defende que

uma ética para um mundo desencantado requer modéstia, bem como o exercício da imaginação. Embora não seja este um imperativo, a imaginação é uma “determinação”, “quase messiânica” de exercício das capacidades de perceber as coisas de formas diferentes das que elas são (BENNETT, 2001, p. 76, tradução nossa)¹⁴³.

Este exercício pode ser, de acordo com Critchley (1997), transposto por exemplo para as próprias coisas do mundo, ou à natureza – desprovida de qualquer aspecto que não possa ser reduzido à sua materialidade física; logo, descarnado pela ciência e técnica modernas. Ou seja, requer um deslocamento ético no posicionamento do homem em relação ao todo mundano, a perda da sua centralidade como senhor da natureza por meio de uma mudança na sua própria atitude perante as coisas (BENNETT, 2001).

¹⁴² “[...] under the nihilistic conditions of modernity, the question of the meaning of life becomes a matter of finding a meaning to human finitude”.

¹⁴³ “An ethic for a disenchantment world requires humility but also the exercise of imagination. Though not quite an imperative, imagination is an interior “injunction”, a “weakly messianic” urge to exercise one’s capacity to see things as otherwise than they are”.

Além disso, indica também a possibilidade de se retomar uma relação com as coisas de maneira *quase* encantada – no sentido de maravilhamento em relação às suas propriedades, de suas minúcias e de toda a complexidade que está envolvida na existência. É, como afirma Critchley (1997, p. 133), desenvolver um sentimento de “se apaixonar pelo mundo” e pelo outro; é o reposicionamento na direção de reconhecer a impossibilidade humana de se conhecer todas as coisas. Poderíamos ainda acrescentar que é o reconhecimento de que o pensamento moderno (ainda fortemente presente em alguns campos científicos, p. ex.) não dá conta de abarcar a totalidade das experiências e vivências humanas, haja vista a inaptidão da impessoalidade e racionalidade moderna de prover condições (materiais, psicológicas, sociais, etc.) suficientemente adequadas àqueles que vivem sob sua égide.

Desta maneira, as análises de Critchley demonstram a crise existencial, especialmente em níveis individuais, provocada pelo projeto moderno de secularização, racionalização e, conseqüentemente, *desencantamento* do mundo. Há que se destacar, portanto, a importância de uma abordagem que, embora parta do diagnóstico inicial de Weber, se concentra em seus efeitos sensíveis na vida cotidiana das pessoas – lançando interessantes *insights* recuperados, por exemplo, por Assunção (2010) quanto este trata das teses de reencantamento contemporâneo – tanto em Weber quanto em seus intérpretes. Veremos posteriormente neste capítulo estes encaminhamentos; por ora, basta destacar a relevância para este trabalho de um viés que considere as possibilidades de recuperação – e, larga medida, encantamento – de experiências que vão de encontro à lógica moderna a partir da qual se preconiza, ainda que idealmente, as relações entre o sujeito e o mundo por um caráter instrumental, racionalizado e desprovido de qualquer intenção ou caráter mágico, surpreendente, arrebatador.

6.4 A racionalização da esfera religiosa e o desencantamento em Blumenberg

Além de Weber e Critchley, um outro pensador cujas análises acerca do processo de desencantamento do mundo levantado nesta Tese, e que deve ser levado em conta quando abordado este tema, é Hans Blumenberg. O autor, especialmente em *The Legitimacy of the Modern Age* (1985), parte das reflexões de teóricos anteriores a respeito da modernidade – especialmente entre os alemães – para radicalizar ainda mais a visão weberiana de um mundo desprovido de sentido metafísico, especialmente no tocante à postura científica moderna. Desta maneira, ele entende que a secularização foi

fundamental para a legitimação dos já citados preceitos modernos como forma de relação do homem com o mundo; correspondendo portanto a um processo de longo prazo, caracterizado pelo enfraquecimento (e posterior desaparecimento) dos laços sociais religiosos, de atitudes transcendentais e místicas em todas as esferas da vida humana, pública e privada (BLUMENBERG, 1985, p. 3).

Percebe-se, portanto, que enquanto as considerações de Critchley se concentram na perda de legitimidade da esfera religiosa e na inexistência de outras que sejam capazes de fornecer ao homem uma matriz ética em relação à sua conduta de vida, Blumenberg parece ir em outra direção. Assim como Weber, Blumenberg também identifica as origens do processo de desencantamento do mundo ainda no Cristianismo medieval, por meio da sua expansão (e conseqüente racionalização e sistematização), entretanto Blumenberg é ainda mais enfático por atribuir integralmente a responsabilidade de sua ocorrência à esfera religiosa.

Blumenberg entende a modernidade como “[...] uma resposta à falha interna do Cristianismo medieval, ao invés de [um tipo de] traição à sua essência estável [...]” (BENNETT, 2001, p. 67, tradução nossa)¹⁴⁴; ou seja, de forma distinta da apontada por Weber, a modernidade é uma conseqüência direta da tentativa de formalização religiosa de um Deus uno, em suas manifestações, presença e rituais – agora centralizados na forma de uma instituição reivindicava para si a legitimidade discursiva sobre o mesmo.

Isso porque, conforme vimos em Weber, a relação pré-cristã com as divindades ocorria de forma menos estruturada, e até mesmo casual; as práticas mágicas davam aos homens possibilidades diretas de contato com o suprasensível, seja por meio da manipulação destes deuses e de suas características psicológicas humanas, seja pela multiplicidade de ritos, oferendas – e, inclusive, a pluralidade de deuses aos quais se podia apelar. Para Blumenberg, é precisamente a existência deste mundo encantado e das práticas mágicas que o Cristianismo (especialmente em seu início e, sobretudo, na Idade Média) buscava eliminar. A esse processo de purificação, formalização e racionalização divina se deve, segundo a visão do autor, a posterior perda de poder e legitimidade desta mesma esfera sobre os assuntos humanos com a separação entre a Igreja do Estado e também da produção de conhecimento científico (BLUMENBERG, 1985, p. 7).

Isso, para o autor, acrescenta à narrativa moderna um tipo particular de cosmologia centralizada na liberdade do sujeito e na crença no progresso como novo

¹⁴⁴ “Modernity is a response to an internal failure of medieval Christianity, rather than a betrayal of its stable essence [...]”.

imperativo a partir do qual a vida passa a se organizar. O mundo corrompido e que deveria ser purificado pela ação humana enquanto concretização dos desígnios de um Deus infinito é transformado em um conjunto de coisas materiais em estado bruto, o qual deve ser submetido à vontade do homem enquanto recurso potencialmente explorável também infinitamente – e, portanto, secularizado (BLUMENBERG, 1985, p. 15). Em consequência a isso,

a extensão da área de competência das autoridades mundanas, do planejamento de vida e de regulação das ações [humanas] não estão mais fundadas e direcionadas pela religião, o deslocamento das responsabilidades educacionais e de instrução, o desenvolvimento de rituais não mais são derivados das liturgias [...] (BLUMENBERG, 1985, p. 16, tradução nossa)¹⁴⁵.

Percebe-se, entretanto, similaridades entre as análises de Blumenberg, Critchley e Weber. Até aqui, todos os três autores expressam de forma decisiva que uma das consequências da modernidade é o pressuposto de que o homem, desamarrado das restrições impostas pelos preceitos religiosos, pode ser suficientemente livre em suas escolhas e na sua própria condução de vida em um mundo desprovido de propósitos divinos intrínsecos. A liberdade conquistada pela modernidade se confirma assim como um projeto existencial, de acordo com o qual o homem pode situar suas próprias ações intramundanas em relação às coisas e aos outros, além de “[...] indicar como ele vai lidar com a realidade que o cerca e qual uso ele vai dar às possibilidades que se abrem para ele” (BLUMENBERG, 1985, p. 138, tradução nossa)¹⁴⁶.

Um dos pilares que sustenta esta postura acaba se convertendo na dependência da ciência moderna – primordialmente aplicada e calculável – como forma de efetivar esta vontade de submissão do mundo à racionalidade humana, como também já pontuamos. Neste aspecto, é possível identificar a convergência entre Blumenberg e Weber em relação a uma lógica de produção que depende de um constante aprimoramento tecnológico – subsumido pelo pensamento técnico – que só poderia se dar em meio às contingências modernas (BLUMENBERG, 1985; WEBER, 1982b; 2015a).

Porém, a leitura realizada por Blumenberg deste processo histórico que culminou no desencantamento do mundo contempla também outros vieses que auxiliam

¹⁴⁵ “The extension of the area of competence of worldly authorities and of types of life planning and regulation of action that are no longer founded on and directed by religion, the displacement of responsibilities in education and instruction, the development of rituals no longer derived from liturgy [...]”.

¹⁴⁶ “[...] indicates to himself how he is going to deal with the reality surrounding him and what use he will make of the possibilities that are open to him”.

o autor na compreensão das estratégias por meio das quais a visão de mundo moderna assentou sua supremacia como *modus vivendi* ocidental – e, posteriormente, mundial. De início, o autor questiona inclusive a utilização do termo *secularização* para dar conta do rompimento entre as instâncias eclesiásticas das formais modernas – como o Estado, as leis, a ciência, etc. – e, assim, demarcar um processo difuso e, larga medida, inacabado. Salienta Kletzer (2014), ao identificar esta crítica no trabalho de Blumenberg, que

[A] modernidade carrega em seu interior uma certa reserva no que concerne à legitimação; a sua essência reside em rejeitar formas prévias de legitimidade como sendo exageradas e excessivamente metafísica. Ao mesmo tempo, entretanto, ela não pode, sob pena de ser inconsistente, demonstrar de forma satisfatória e conclusiva a ilegitimidade e excessividade dos padrões anteriores de legitimação (KLETZER, 2014, p. 24, tradução nossa)¹⁴⁷.

Desta maneira, Blumenberg (1985) entende a secularização, uma das fontes de onde o discurso moderno retira sua legitimação, por meio de estratégias contínuas de autoafirmação nas quais se mesclam elementos que, *a priori*, deveriam ser rejeitados. Afirma Bennett (2001, p. 74) que a noção proposta por Blumenberg possui um caráter menos negativo no que concerne a afirmação de que a modernidade ocasionou uma perda de sentido do mundo (e seu desencantamento) por meio de sua racionalidade; mas que, justamente pela complexidade deste, a única saída viável em resposta a um processo histórico e paulatino de transformações e sistematizações ontoteológicas.

6.5 Reflexos da Modernidade e do desencantamento na contemporaneidade em Charles Taylor

Um autor que se aproxima com a proposta que apresentamos nesta Tese é Charles Taylor. Também comprometido com a análise das condições de experiência humana de mundo propiciadas pela modernidade, as reflexões de Taylor se caracterizam pelo estudo não apenas das características de um período historicamente situado, mas como seus desdobramentos na atualidade possuem influências na vida cotidiana das pessoas, ao mesmo tempo globais e particulares em diferentes contextos. Por isso Camati (2016) entende que Taylor, ao usar o conceito de *modernidade*, está se referindo tanto ao período histórico expresso por Weber quanto aos seus reflexos na sociedade

¹⁴⁷ “Modernity carries within itself a certain reserve as concerns legitimation; its essence lies in rejecting the previous standards of legitimation as exaggerated and metaphysically overexerted. At the same time, however, it cannot, on the threat of inconsistency, satisfactorily demonstrate the illegitimacy of the previous, excessive standards of legitimation”.

contemporânea – ou seja, Taylor entende que, justamente por isso, não é possível afirmar que *superamos* a modernidade; mas que sim, larga medida, ainda estamos envoltos por seus elementos mais marcantes.

Em *A secular age* (2007), Taylor parte da ideia de secularização para compreender como é possível a existência do encantamento em um mundo racionalizado e pragmático e que, larga medida, ainda se encontra situado no paradigma moderno. O autor parece interessado especialmente na resistência da presença de manifestações e crenças religiosas em um contexto no qual a secularização deveria ter alcançado – pelo menos idealmente – a sua máxima eficiência. Para isso, Taylor (2007) parte inicialmente da compreensão sobre o que significa, *strictu sensu*, dizer que vivemos em um mundo secularizado.

Portanto, Taylor (2007) expõe as duas narrativas relacionadas a tal processo. Na primeira, conforme já vimos, afirma-se que a autoridade religiosa foi separada das instituições e práticas sociais, como o Estado, a política, economia, as atividades científicas, etc. Conforme o autor defende, este é um ponto fundamental: segundo Taylor, quando colocadas em perspectiva, as instituições modernas e contemporâneas se distinguem de períodos anteriores por terem promovido este rompimento entre a presença divina e a sua legitimidade formal. Para Taylor (2007, p. 2, tradução nossa)¹⁴⁸, “nessas sociedades anteriores, a religião estava ‘em todos os lugares’, estava entrelaçada em tudo, e em nenhum sentido [estava] constituída em uma ‘esfera’ própria”.

Já a segunda perspectiva abordada por Taylor diz respeito à arena pública – que também se relaciona com o aspecto anterior –, a qual é comumente referida como estando esvaziada de Deus e seus desígnios como norteadores da ação social. Para o autor, a própria descentralização e a multiplicação dos setores que integram a vida social moderna e contemporânea – econômica, política, educacional, profissional, etc. – faz com que a presença divina perca também a sua força integradora. Por isso,

[...] as normas e princípios, as decisões nas quais nos envolvemos, geralmente não nos remetem a Deus ou nenhuma crença religiosa; agimos função de [questões] internas à “racionalidade” de cada uma dessas esferas – maximização dos ganhos na economia, o maior benefício para a maioria na área política, e assim por diante (TAYLOR, 2007, p. 2, tradução nossa)¹⁴⁹.

¹⁴⁸ “In these earlier societies, religion was “everywhere”, was interwoven with everything else, and in no sense constituted a separate “sphere” of its own”.

¹⁴⁹ “[...] the norms and principles we follow, the deliberations we engage in, generally don’t refer us to God or to any religious belief; the considerations we act on are internal to the “rationality” of each sphere – maximum gain within the economy, the greatest benefit to the greatest number in the political area, and so on”.

Taylor (2007) propõe três características principais a partir das quais o mundo cristão estava organizado na Europa pré-moderna. Entrelaçada a elas, a crença em um Deus uno e criador do mundo, que estava presente no mesmo de maneira ativa. Assim, o autor entende que o sistema de crenças religiosas legitimava a vida social em todas as suas esferas, como é demonstrado também por Weber ao estabelecer um paralelo entre as características da religião e os desenvolvimentos políticos, econômicos, sociais e culturais nos contextos nos quais estão inseridos (WEBER, 1982c; 2013). Para Taylor (2007, p. 25) estes três princípios são:

a) o mundo natural no qual as pessoas viviam possuía um lugar em um cosmos ordenado por Deus e com propósitos também transcendentais; a sua existência, seus fenômenos e mistérios eram a prova irrefutável de uma divindade criadora. Assim, “[...] os grandes eventos de ordem natural, como tempestades, secas, inundações, pragas, bem como períodos de excepcional fertilidade e colheita, eram vistos como atos de Deus [...]” (TAYLOR, 2007, p. 25, tradução nossa)¹⁵⁰. Os fenômenos naturais, portanto, eram manifestações do humor de uma divindade que podia recompensar ou punir os homens de acordo com a sua fé, suas condutas e sua devoção.

b) Deus estava também imbricado na própria existência da sociedade e seus mandamentos exerciam influência direta nas formas como se davam as relações entre os sujeitos em todas as suas esferas – sejam elas políticas, econômicas, interpessoais, etc. Assim, a autoridade eclesiástica local exercia papel de destaque nos assuntos jurídicos e no governo de reis, p. ex.; além disso, os eventos ritualísticos eram oportunidades nas quais as pessoas se reuniam em igrejas para celebrações (como as missas) ou, em outras situações, em praça pública para a punição dos que eram considerados hereges e infiéis. Tais ocorrências forneciam, além de fundamentos em relação às condutas esperadas dos indivíduos uns para com os outros, também davam sensação de pertencimento a um grupo que compartilhava crenças, práticas e costumes afins.

c) Por consequência, o mundo no qual estas pessoas viviam era, de acordo com Taylor (2007), *encantado* ou *mágico*¹⁵¹. O autor admite o sentido empregado por Weber em relação a um mundo impregnado pela presença de elementos que foram eliminados

¹⁵⁰ “[...] the great events in this natural order, storms, droughts, floods, plagues, as well as years or exceptional fertility and flourishing, were seen as acts of God [...]”.

¹⁵¹ Taylor utiliza a expressão “enchanted”, ou seja, “encantado” para se referir ao mundo no qual as pessoas no contexto descrito por ele viviam; entretanto, em seguida o autor reconhece que não a expressão não é a mais adequada, haja vista que pode dar margem a interpretações errôneas, como por exemplo, que estavam povoadas por fadas. Assim, ele admite que por *encantado* ele está se referindo ao sentido empregado por Weber.

pelo pensamento moderno; para ele, “o mundo encantado, neste sentido, é o mundo de espíritos, demônios e forças morais nas quais nossos ancestrais viveram” (TAYLOR, 2007, p. 26, tradução nossa)¹⁵². É importante ressaltar que Taylor considera que um mundo com estas características não se limita ao cristão – mas que podem ser encontradas esses mesmos elementos em sociedades pagãs, embora estas tenham sido progressivamente eliminadas com a prevalência da expansão das crenças cristãs pela Europa medieval.

Já em *The malaise of modernity* (1991), Taylor caracteriza a modernidade como um conjunto de crenças fundadas em premissas próprias – a *individualidade e liberdade*, na *racionalidade instrumental* e na distância cada vez maior entre *o indivíduo e a esfera pública* – que permeiam e dão sentido às práticas sociais. Juntos, estes três fatores são responsáveis também pela ideia de um mundo desprovido da presença mágica ou mesmo ausente de sentido de pertencimento humano a uma ordem cosmológica. O desencantamento do mundo de acordo com Taylor significa a compreensão que, uma vez que “[...] as criaturas que nos rodeiam perdem a sua significância que garantiam a elas um lugar entre os seres, elas se tornam disponíveis para serem tratadas como matéria bruta ou instrumentos para nossos projetos” (TAYLOR, 1991, pos. 85 de 1477, tradução nossa)¹⁵³.

Entretanto, como Taylor está interessado no aspecto individual das premissas modernas, ele compreende a existência de *múltiplas* modernidades, vividas de forma mais ou menos intensa e com efeitos também variáveis de acordo com as experiências dos sujeitos em suas vidas – suas crenças, relações sociais, hábitos, etc. Nesta mesma obra, Taylor retoma a questão do desencantamento do mundo considerando como vetor principal por meio do qual este processo ocorre a primazia do pensamento instrumental; que, de acordo com o autor, fundamenta também o desenvolvimento e manutenção do sistema econômico que embasa as não apenas suas relações produtivas e de consumo – mas também os assuntos estatais, de ordem pública e privada, bem como na esfera social, assim como apontaram Marx e Weber (TAYLOR, 1991).

Ao expor estas características, Taylor pretende não apenas contrastar o processo por meio do qual as mesmas foram sendo eliminadas pela primazia dos princípios modernos como fundamentais para a relação moderna com o mundo; mas também compreender como estes encaminhamentos abriram caminho – e, larga medida –,

¹⁵² “The enchanted world in this sense is the world of spirits, demons, and moral forces which our ancestors lived in”.

¹⁵³ “[...] the creatures that surround us lose the significance that accrued to their place in the chain of being, they are open to being treated as raw materials or instruments for our projects”.

pavimentaram o caminho para que a explicação de uma ordem “naturalista” e objetiva da racionalidade e da ciência posteriormente obtiveram a sua legitimidade. Para ele, sem dúvida “[...] existiram motivos cristãos para o caminho do desencantamento. [Charles] Darwin sequer estava no horizonte do século dezoito” (TAYLOR, 2007, p. 26, tradução nossa)¹⁵⁴.

No que se refere ao sujeito moderno, em *The Malaise of Modernity* (1991) Taylor identifica em três princípios que, ao mesmo tempo em que passaram a nortear a própria existência humana, também acabaram por eliminar da vida individual e social parâmetros que, até então, eram basilares ao sujeito. Assim, para o autor os mal-estares da modernidade são: i) o individualismo; ii) a primazia da razão instrumental; e iii) o atomismo político. A saber,

i) *individualismo*: enquanto ideal moral moderno, significa a primazia do indivíduo em relação à sociedade em sua totalidade; ou seja, o sujeito estava livre de qualquer impedimento de ordem religiosa no que se refere à busca da felicidade e da satisfação de seus desejos para a realização de uma vida plena. As pessoas, por conseguinte, deixam de se sentir parte de uma ordem cosmológica que as transcende (tanto em relação à Deus quanto à natureza, por exemplo). Isso, além de significar o abandono de ordens sociais previamente existentes, quer dizer também que o sujeito é livre para tomar suas decisões baseado em aspectos racionais, orientando sua maneira de agir cotidiana principalmente em seus interesses particulares (CAMATI, 2016; TAYLOR, 1991).

Ao mesmo tempo em que o ideal das liberdades individuais é para Taylor uma das maiores conquistas da modernidade (TAYLOR, 1991), ela foi também responsável em grande parte pela perda de sentido do sujeito em relação aos propósitos de sua existência. Salienta Taylor que

[...] ao mesmo tempo em que nos restringiam, essas ordens [sociais] forneciam sentido ao mundo e às atividades da vida social. As coisas que nos cercavam não eram apenas matéria bruta ou instrumentos para nossos projetos, mas elas tinham um significado dado a elas pelo lugar que ocupavam na cadeia dos seres (TAYLOR, 1991, pos. 65 de 1477, tradução nossa)¹⁵⁵.

¹⁵⁴ “[...] there were important Christian motives for going the route of disenchantment. Darwin was not even on the horizon in the eighteenth century”.

¹⁵⁵ “[...] at the same time as they restricted us, these orders gave meaning to the world and to the activities of social life. The things that surround us were not just potential raw materials or instruments for our projects, but they had the significance given them by their place in the chain of being”.

Dessa maneira, Taylor vê o individualismo e a primazia da liberdade na vida cotidiana do sujeito também como problemática, uma vez que ela pode ocasionar um fechamento do sujeito em si mesmo, apenas em seus interesses e desconsiderando o impacto que suas ações podem ter para outras pessoas, contextos sociais e situações – o que ele entende como podendo ocasionar uma exacerbação do individualismo e ocasionando egoísmo. Outro fator de preocupação para Taylor é em relação ao papel das instituições e, em especial, do Estado: haja vista que a busca pela realização passa a se orientar por parâmetros individuais, seus objetivos também são variáveis; cabe ao Estado, portanto, garantir que todas as pessoas tenham condições de alcançar tal fim (CAMATI, 2016, p. 168).

ii) *primazia da razão instrumental*: este fator, amplamente discutido por Weber, para Taylor é um dos principais responsáveis pelo desencantamento do mundo, e significa a primazia do homem em relação à natureza – que passa a ser concebida como reserva de recursos a serem explorados pelo homem para atingir seus propósitos. Além disso, Taylor defende que este processo é característico do período moderno: impulsionado pelo conhecimento científico, o homem pode exercer algum tipo de controle sobre os fenômenos naturais e manipula-los a partir de sua vontade. Nesse contexto,

o mundo perde seu valor sagrado, não pertence mais a uma ordem maior, assim ele pode ser utilizado como simples objeto a serviço da felicidade humana, ou seja, com o desencantamento do mundo e a queda das hierarquias iniciou-se também a instrumentalização de todos os elementos da natureza, o que também permitiu um enorme avanço científico (CAMATI, 2016, p. 171).

Por isso, salienta Taylor que tanto a relação do homem com o mundo quanto uns com os outros passam a ser regidas principalmente pela razão técnica e objetiva, guiada por princípios econômicos e pela utilização de determinados meios para a obtenção de fins a partir do custo-benefício envolvido no processo. Emerge nesse sentido o papel dominante das tecnologias enquanto discurso dominante de uma relação técnica com o mundo, sobre a qual se assenta a crença de que pode melhorar a vida humana; ao mesmo tempo em que a aparente eficiência por elas é garantido passa a instrumentalizar não apenas o mundo objetificado, mas inclusive as próprias pessoas – entendidas nesse contexto a partir de padrões como o seu potencial de consumo. Isso se reflete por exemplo em determinados avanços da medicina: mesmo que se disponha de tratamentos médicos avançados para o combate a uma enfermidade, o sujeito apenas terá acesso ao mesmo

caso possua a disponibilidade financeira para arcar com o mesmo (TAYLOR, 1991, pos. 103 de 1477).

Taylor ainda critica a postura do Estado que, ao passo em que deveria prover aos seus cidadãos a garantia de acesso aos meios adequados para que pudessem buscar a sua felicidade individual, está também imerso em um jogo de forças entre a sua função regulatória e as diretrizes mercadológicas, causando inclusive impactos que afetam a vida social e o planeta de forma mais ampla – como a exploração desmedida de recursos ambientais, a emissão de poluentes, alterações climáticas globais, entre outros.

iii) *atomismo político*: este terceiro fator para Taylor é resultado direto dos dois anteriores: conduzido principalmente pela razão instrumental e pelo papel do indivíduo no que se refere à busca de sua sobrevivência. Ademais, a primazia moderna do sujeito em relação à sociedade tende a afastar cada vez mais as pessoas da esfera pública, do debate de interesses coletivos e da busca de soluções mais abrangentes. Isso porque o autor fala da existência de conflitos entre interesses individuais e coletivos e do relativismo nas crenças, objetivos e modos de vida pessoais – os quais devem ser respeitados –, tornando ainda mais difícil compor um conjunto de valores e orientações comuns que contemplem tanto a garantia da esfera individual e a social (TAYLOR, 1991).

Entretanto, a contradição exposta por este processo é patente: só é possível a existência da liberdade individual se existe o pertencimento a uma comunidade que permita e garanta essa mesma independência (CAMATI, 2016, p. 175-176). Entretanto, ao mesmo tempo, o individualismo (e especialmente sua radicalização, o *egoísmo*) compromete a participação mais ampla do sujeito nos processos e decisões políticas – imprimindo no mesmo a sensação de que a sua vida é, em última instância, regida mais por forças de ordem mercadológica do que pela arena política.

Por consequência, isso acarreta o que Taylor chama de *círculo vicioso*: a pouca participação política individual acarreta um desinteresse e a falta de perspectiva em relação a causas de ordem social – deixando nas mãos de poucas pessoas o papel de tomada de decisões de interesse público –, gerando no sujeito a sensação de que deve se concentrar em sua própria vida e o abandono de causas comuns.

A imagem empregada por Taylor, portanto, é a de um mundo que foi sendo esvaziado da presença divina por desenvolvimentos da própria religião dominante àquela altura, sendo substituída por uma ideia de um mundo reduzido à existência material das coisas e sem um propósito intrínseco – inclusive na esfera subjetiva. Ou seja, uma existência humana cujos desígnios estavam nas mãos de um Deus todo-poderoso e com

um propósito também se encontrava relacionado ao mesmo, foi substituída posteriormente por uma concepção de que o homem era produto da evolução natural de uma espécie primata ancestral (o darwinismo); não fora criado por Deus com um propósito, mas sim era fruto do acaso e da adaptação bem-sucedida desta espécie aos desafios e condições diversas, impostas a ela ao longo de milhares de anos.

Tendo isso em vista, o autor se questiona: se a organização da vida humana desde a modernidade se baseia em um forte esvaziamento dos preceitos religiosos em sua base, como ainda é possível a existência de manifestações que buscam a recuperação do aspecto místico, transcendental – e, de forma mais ampla, *mágicos* – neste contexto? Taylor propõe então uma terceira via, a qual ele chama de *condições de crença*: para ele, embora estejamos permeados por preceitos e modos de vida que buscam reforçar a legitimidade moderna, esta não é capaz de preencher de forma satisfatória todas as instâncias da vida humana – muito menos obliterar experiências que Taylor define, tomando emprestado deliberadamente o termo heideggeriano, como *pré-ontológicas* (2007, p. 3).

Entretanto, ao tratar da questão das *crenças*, Taylor não está especificamente falando do Deus cristão ou qualquer manifestação religiosa em específico, mas sim de forma mais ampla; salienta o autor que está, ao contrário, buscando uma terceira via de compreensão dos “[...] diferentes tipos de experiências vividas envolvidas no entendimento da vida de uma forma ou de outra, no que significa viver como [alguém que] acredita ou não acredita” (TAYLOR, 2007, p. 4-5, tradução nossa)¹⁵⁶.

É interessante, portanto, que Taylor – em contraponto a Weber, por exemplo – estabeleça como ponto de partida as experiências das pessoas em suas vidas cotidianas em relação às suas crenças como parâmetro de suas análises. Desta maneira, a perspectiva trazida pelo autor é, no escopo de sua ênfase, similar à de Critchley (1997): menos focada nos aspectos mais abrangentes da modernidade e mais enfática nas práticas individuais, no sistema de crenças e experiências dos sujeitos em sua cotidianidade.

Podemos ainda compreender que seu interesse remete, como Taylor (2007) assume no início de sua obra, à perspectiva fenomenológica no que se refere ao interesse àquilo que é vivido pelas pessoas – menos preocupado, portanto, em traçar um panorama geral a respeito do desencantamento; mas sim nos aspectos existenciais envolvidos neste processo. Smith (2014) afirma, ao analisar a obra de Taylor (2007), que tal perspectiva pode ser útil particularmente para lançar luz ao complexo solo no qual a ideia sobre o que

¹⁵⁶ “[...] different kinds of lived experience involved in understanding your life in one way or the other, on what it’s like as a believer or an unbeliever”.

significam as contradições presentes em um cenário no qual se articulam aspectos fortemente marcados por contradições internas. Ainda de acordo com Smith, o projeto de Taylor é marcado pelo “[...] reconhecimento daquelas imagens transcendentais que, às vezes, se esgueiram para nós em nosso desencantamento mundano” (SMITH, 2014, pos. 202 de 3833, tradução nossa)¹⁵⁷.

Taylor busca, ao contrastar as *condições de crença* pré-modernas (ele situa especificamente o ano de 1500) com as contemporâneas, especialmente no século XIX, compreender comparativamente como se apresentam estes fenômenos hoje. Especialmente porque, ao considerar os desenvolvimentos históricos e culturais desde a modernidade como marcados pelo *desencantamento* do mundo, Taylor situa, de forma semelhante a Schluchter (2014, p. 35), que o uso desta expressão implica em reconhecer que, anteriormente, o mundo já foi alguma vez *encantado* (TAYLOR, 2007, p. 28) – o que mais uma vez remete diretamente à sociologia comparativa empreendida por Weber.

Entretanto, ao direcionar sua atenção aos aspectos subjetivos destas crenças – sua existência ou inexistência –, Taylor está interessado na compreensão dessa possibilidade de se relacionar com o mundo e dar sentido à existência a partir de um conjunto de valores que contrastam diretamente com o predicativo essencialmente moderno qual ainda estamos imersos. Zemmin *et. al.* (2016) entendem que isso se dá porque Taylor não compreende a ideia de secularização a partir de uma única via, mas sim como um movimento não-linear; ou seja, o desaparecimento da religião na vida humana não é progressivo, mas sim contingencial e apresenta períodos de maior ou menor influência – ou como ele mesmo chama, um “zig-zag” (TAYLOR, 2007, p. 95).

6.6 A importância econômica da Modernidade e desencantamento em Ritzer

O papel econômico no que se refere ao desencantamento também é tratado por Ritzer (2005), em *Enchanting a Disenchanted World*. Para Ritzer, isso ocorre porque a racionalização moderna – especialmente no campo econômico – possui cinco características ou imperativos principais. São elas: (a) *eficiência*, (b) *calculabilidade*, (c) *previsibilidade*, (d) *controle através da substituição do humano pela tecnologia* e, por fim, (e) *desumanização* causada pelos passos anteriores (RITZER, 2005, p. 72). Podemos perceber a presença de todos esses fatores em meio à própria ideia de modernidade;

¹⁵⁷ “[...] acknowledge those hauntings of transcendence that sometimes sneak up on us in our otherwise mundane disenchantment.”

entretanto, para Ritzer o último é característico de uma sociedade altamente dependente da tecnologia, e de hiperconsumo tal qual a contemporânea – tanto de produtos industrializados *strictu sensu*, quanto de estilos de vida cada vez mais sedutores que prometem a felicidade e o bem-estar de seus adeptos (LIPOVETSKY, 2007; RITZER, 2005).

Logo, além da perda dos referenciais e valores que antes baseavam a vida individual e social, Ritzer identifica que o sujeito contemporâneo sofre também da sensação de perda de controle sobre os próprios rumos e desenvolvimentos da humanidade em face da automatização tecnológica. Para ele, este é o aspecto *irracional* da racionalidade moderna, já que progressivamente não estamos aptos a exercer o controle direto sobre processos que gerenciam de maneira automatizada e globalizada nossas vidas (RITZER, 2005, p. 84). Assim, o autor vincula estes cinco princípios da racionalidade ao desencantamento do mundo de forma geral de forma a demonstrar, especialmente na esfera econômica, as razões pelas quais este processo ocorre, a saber:

(a) *eficiência*: para ele, a eficiência exigida pela instrumentalidade e racionalidade moderna necessita do desencantamento pois se encontra fundada numa premissa de que “tudo que é mágico, misterioso, fantástico, sonhador, e assim por diante, está apto a ser ineficiente” (RITZER, 2005, p. 86, tradução nossa)¹⁵⁸. Isso porque um sistema baseado em uma postura de encantamento exige que meios altamente complexos para que a obtenção do resultado desejado: ao invés de apelar a uma deidade por uma colheita fértil, por exemplo, estabelecemos modelos de previsões de chuva, utilizamos fertilizantes e pesticidas no controle de pragas, modificamos e criamos em laboratório plantas geneticamente modificadas mais resistentes a intempéries, etc. Além disso, salienta Ritzer que uma visão baseada na não-instrumentalidade de um mundo encantado é incompatível com a racionalidade; e é por isso que se intenta progressivamente a eliminação deste meandro para a concretização dessa eficiência.

(b) *calculabilidade*: como sabemos, o cálculo se torna a base tanto para uma ciência moderna aplicada, bem como para sistemas informatizados que são hoje a base a partir da qual o mundo está organizado. Assim, salienta Ritzer que um mundo encantado está diretamente contraposto ao cálculo uma vez que um pensamento mágico está diretamente relacionado à qualidade ao invés de quantidade e precisão. Para o autor, “mágica, fantasias, sonhos e afins estão mais relacionados aos aspectos inerentes às

¹⁵⁸ “Anything that is magical, mysterious, fantastic, dreamy, and so on is apt to be inefficient”.

experiências e aos aspectos qualitativos das mesmas do que, por exemplo, ao número das mesmas que alguém tem” (RITZER, 2005, p. 87, tradução nossa)¹⁵⁹. Essa incompatibilidade se demonstra de forma ainda mais marcante, segundo o autor, na lógica de produção em massa de produtos e serviços, os quais podem ser distribuídos em largas escalas e em diferentes locais e culturas; neste processo, o próprio processo de que envolve a quantificação – em grandes quantidades – envolve a eliminação de suas qualidades encantadas (RITZER, 2005, p. 88).

Entretanto, um aspecto que Ritzer se olvida é que estes mesmos produtos ‘genéricos’, idênticos – os quais para o autor, a priori, não possuem nenhum aspecto qualitativo ou mágico, encantado – são embutidos por características que não estão relacionadas ao seu caráter utilitário ou, ainda, que esvaziam a subjetividade humana em seus processos produtivos. Podemos citar como exemplos alguns produtos tecnológicos de uma determinada marca ou fabricante que, a despeito de terem exatamente as mesmas características, possuem uma *aura* especial embebida por meio de campanhas e ações publicitárias e mercadológicas – que Marx definiu ainda no século XIX por meio de sua crítica ao fetichismo da marca ou mercadoria (MARX, 1996) e que, posteriormente, foi também trabalhado por Adorno e Horkheimer (1985) em relação aos produtos culturais, bem como por Débord (1997) em suas análises sobre a sociedade do espetáculo.

(c) *previsibilidade*: por consequência à eficiência e ao cálculo, Ritzer defende que a necessidade de se prever com a maior exatidão possível os comportamentos sociais e orientações individuais, bem como as formas a partir das quais as experiências – sobretudo de consumo, para o autor – podem ser fomentadas, ou mesmo induzidas. Assim, Ritzer ressalta que esta previsibilidade é diretamente contrária à própria ocorrência do encantamento; para ele, “experiências mágicas, fantásticas ou oníricas são, por definição, quase imprevisíveis. Nada destruiria uma experiência encantada mais facilmente do que torna-la previsível” (RITZER, 2005, p. 88, tradução nossa)¹⁶⁰.

(d) e (e) *controle e substituição do humano pela tecnologia e a desumanização*: aqui podemos relacionar diretamente as considerações de Ritzer à noção de jaula de ferro da modernidade exposta por Weber (PIERUCCI, 2013; SCHLUCHTER, 2014; WEBER, 1993), bem como à noção da essência da técnica de Heidegger (2007) como

¹⁵⁹ “Magic, fantasies, dreams, and the like relate more to the inherent nature of an experience and the qualitative aspects of that experience, than, for example, to the number of such experiences one has”

¹⁶⁰ “Magical, fantastic, or dream-like experiences are almost by definition unpredictable. Nothing would destroy an enchanted experience more easily than having it become predictable”.

modus operandi que fornece um solo no qual as características anteriormente descritas podem florescer. Isso se refere tanto à impossibilidade de controle, planejamento e previsibilidade das experiências que os sujeitos podem desenvolver sob contextos encantados, quanto às formas como estas podem ocorrer. De outro modo, os aspectos qualitativos das relações permeadas por encantamento são, por definição, incontroláveis e não estão sujeitas, portanto, à lógica da racionalidade moderna. Ou seja, seres humanos são imperfeitos, sujeitos a falhas e desvios, e, de forma geral, imprevisíveis.

Exatamente o oposto da busca pela máxima eficiência e controle sobre sistemas informacionais computadorizados cujo funcionamento se pode programar e suas funções executadas com grande previsibilidade. Estes são, assim, desprovidos de qualquer elemento mágico ou encantado; salienta Ritzer que “estes sistemas mecânicos e frios são geralmente a antítese dos mundos dos sonhos associados ao encantamento” (RITZER, 2005, p. 89, tradução nossa)¹⁶¹.

Isso porque é possível, de forma geral, delimitar os alcances e a capacidade de resolução autônoma de problemas por uma máquina, é possível designar um conjunto de rotinas e situações as quais devem ser executadas de forma automática pela mesma sem a necessidade de interferência humana – à qual se recorre quando da ocorrência de algum mal funcionamento ou erro sistêmico para a sua resolução. Além disso, a *desumanização* exposta por Ritzer (2005) também está, como exposto em Taylor (1991; 2007), à sensação de perda de poder humano sobre as decisões e processos mundanos, os quais estão cada vez mais centralizados nas mãos de poucas pessoas e, em grande parte, automatizados em processos computadorizados, em rotinas desconhecidas e inacessíveis à grande maioria das pessoas que vivem seus efeitos diariamente.

Entretanto, Ritzer (2005) propõe que, ao contrário da tendência desumanizante e que aliena o homem de experiências encantadas sob a égide da racionalidade moderna, ocorrem processos internos que, defende ele, podem ser considerados como encantados. Tais possibilidades estão hoje, de acordo com o autor, intimamente relacionadas ao consumo – e, principalmente, de experiências em espaços construídos e designados exclusivamente para este fim, como é o caso dos grandes parques temáticos e ao turismo. Exemplifica o autor a respeito deste tema a Disneylândia e a cidade de Las Vegas, ambas nos Estados Unidos da América: a primeira, um gigantesco parque e centro de entretenimento global que reúne visitantes de todos os cantos do mundo; já a segunda,

¹⁶¹ “Such cold, mechanical systems are usually the antitheses of the dream worlds associated with enchantment”

uma cidade erguida no meio do deserto do estado de Nevada, e também mundialmente conhecida por seus luxuosos cassinos, hotéis e vastíssimas opções de entretenimento.

Nestes espaços específicos, o encantamento não é apenas desejável, mas fortemente incentivado: não faltam adjetivos como “mágico” e “fantástico” pelos seus visitantes para descrever as experiências que tiveram nestes lugares. Entretanto, vale lembrar que os dois exemplos elencados pelos autores a esse respeito estão também vinculados a todos os fatores que ele demonstra como sendo responsáveis pela eliminação do encantamento dos processos mundanos.

Ou seja, tanto a Disneylândia quanto Las Vegas e suas atrações podem ser compreendidas como tentativas de criação artificial de espaços encantados que devem ser *consumidos* pelos seus visitantes em seu máximo potencial. Além disso, o funcionamento desses dois locais citados por Ritzer (2005) também estão baseados nas mesmas lógicas do desencantamento racional: só são possíveis por meio de uma alta possibilidade de controle, gerenciamento, calculabilidade e previsibilidade tanto de seu público, quanto de seus recursos e capacidades operativas. Ademais, cabe lembrar que todas elas possuem complexas redes automatizadas que controlam quase automaticamente o funcionamento das mesmas – inclusive contanto com shows e atrações somente possíveis através do uso de tecnologias avançadíssimas.

6.7 O desencantamento da experiência humana no contexto urbano

Ao levantar as principais características da Modernidade e como suas premissas não se detiveram a influenciar apenas o campo científico, mas de forma mais abrangente, todas as esferas da vida humana, um ponto que devemos nos ater também é como a ideia do desencantamento afetou a experiência espacial dos sujeitos. Se sabemos que um dos pilares do período acima caracterizado é a busca pela racionalização e calculabilidade – e por meio destas, a previsibilidade, eficiência e maximização –, é possível também aduzir que estes fundamentos também passam a ser parte integrante do modo de vida urbano que emerge na Europa neste mesmo período. Isso porque, como afirma Stevens,

[As] cidades são tipicamente vistas como os motores da vida econômica moderna. [As] cidades são, portanto, planejadas para a otimização do trabalho e outros objetivos práticos e racionais e preconcebidos e projetadas de acordo [com estes parâmetros], nos quais até mesmo os espaços de lazer servem a funções bem definidas (STEVENS, 2007, p. 5, tradução nossa)¹⁶².

¹⁶² “Cities are typically seen as the engines of modern economic life. Cities are thus planned to optimize work and other practical, rational, preconceived objectives, and are designed accordingly, with even leisure space serving well-defined functions”.

Para Weber (1958) própria ideia de cidade conforme conhecemos hoje, inclusive, se constitui nesse mesmo período. Em sua obra *Economia e Sociedade* (2015b) Weber dedica uma seção ao estudo das cidades no contexto de sua Sociologia da Dominação, sob o título “Dominação não-legítima (Tipologia das Cidades)”. Embora seja possível encontrar separadamente seus estudos urbanos, como é o caso do livro *The City* (1958), bem como em coletâneas de textos clássicos relacionados ao urbanismo¹⁶³, é mais frequente que suas considerações estejam reunidas em *Economia e Sociedade*, sobretudo em língua portuguesa.

Em *The City* (1958), Weber apresenta um conceito de cidade que se mostra característico à nova realidade urbana europeia do séc. XIX pós-Revolução Industrial: um assentamento de casas em uma localidade – não somente algumas, mas sim com alta concentração –, muitas vezes assumindo a forma de construções germinadas, umas coladas às outras. Tal densidade populacional, para Weber, aponta para outro fator que marca a especificidade das cidades naquele período em contraste aos vilarejos: a alta concentração de pessoas em um mesmo local acarreta que as relações sociais entre seus moradores sejam marcadas pela impessoalidade e distanciamento.

Ou seja, a cidade weberiana é “[...] um conjunto tão extenso que falta o conhecimento pessoal mútuo dos habitantes”¹⁶⁴ (WEBER, 1958, p. 65, tradução nossa), característica comum à organização social e espacial de vizinhança. Dessa maneira, a cidade deixa de ser um lugar relacional e identitário para dar lugar a uma lógica de impessoalidade; a isso se deve também a perda da legitimidade de formas institucionais de organização social, como a religiosa, para ser marcada pela burocratização do Estado.

Weber destaca, por exemplo, como as cidades pré-modernas eram caracterizadas pela presença de construções religiosas como ponto de referência espacial (normalmente situadas no centro das mesmas), enquanto que nas grandes cidades europeias os edifícios estatais e de órgãos públicos passaram a desempenhar tal centralidade. A tipologia das cidades empreendida por Weber articula tais aspectos com atravessamentos que permitem a ele realizar algumas categorizações. De acordo com o sociólogo, as cidades seriam marcadas na modernidade: pelo seu tamanho; pela troca econômica primordialmente de bens industrializados e serviços; pela diversificação de funções laborais e pela burocratização; e pela impessoalidade nas relações sociais.

¹⁶³ Como é o caso do livro “O fenômeno urbano”, coletânea de textos organizada por Otávio Velho em 1967, que apresenta em um capítulo o mesmo texto.

¹⁶⁴ “[...] a colony so extensive that personal reciprocal acquaintance of the inhabitants is lacking”

Entretanto, há que se ressaltar que Weber, quando trata da questão urbana, está diretamente relacionando estas considerações à sua Sociologia da Dominação¹⁶⁵ – daí inclusive a justificativa para o título da sua tradução em língua portuguesa. As cidades, para ele, se constituiriam de formas não-legítimas de dominação por meio do poderio econômico e político de classes sociais. Para Martindale (1958) em prefácio de *The City*, isso sugere que

todo dispositivo citadino facilitador do comércio e da indústria abre caminho para a posterior divisão do trabalho e para a especialização das tarefas. Como resultado, há uma quebra contínua das tradicionais estruturas sociais e econômicas anteriores baseadas em laços familiares, associações locais, cultura, classes e status, com a substituição de uma ordem assentada em ocupações e interesses vocacionais (MARTINDALE, 1958, p. 21, tradução nossa)¹⁶⁶.

Sendo assim, para Weber as cidades seriam marcadas por formas de dominação não-legítima por terem como princípio o consumo; logo, a lógica econômica, laboral e produtiva, passa a ser força-motriz de dominação social de instâncias não-governamentais sobre os seus cidadãos. Além disso, a cidade pressupõe a liberdade e a autonomia dos seus moradores: ao mesmo tempo em que são livres para escolher o que fazer da vida, eles estão, todos e individualmente, largados à própria sorte. Não existem garantias, nem podem os seus moradores contar com a solidariedade comunitária como nas associações campesinas; o anonimato e a vida diária em um ambiente que vai se tornando cada vez mais competitivo e especializado faz com que cada habitante urbano tenha que se concentrar na batalha individual para a sua sobrevivência.

Uma das principais críticas ao trabalho de Weber no tocante à cidade é que, se por um lado, o autor parte de uma concepção da especificidade do desenvolvimento ocidental para a sua análise, por outro, essa mesma investida torna o espectro de sua tipologia urbana restrita e, a rigor, aplicável apenas às cidades europeias. Isso se dá porque, para ele, a cidade moderna se constitui sob uma perspectiva histórica, cujo desenvolvimento está atrelado ao período feudal: propriedade de terra, formação de uma

¹⁶⁵ A esse respeito, cumpre recuperar que para Weber, em sua tipologia da dominação, considera como formas de dominação legítimas: a carismática, a tradicional e a racional. A carismática é baseada em dons sobrenaturais (como as religiões); a tradicional já é marcada por regras sociais consolidadas por fatores morais (que podem, larga medida, ter sua origem no carisma); e, por fim, a racional, que pode ser identificada por meio da existência de leis ou na presença de governos fortes e concentradores.

¹⁶⁶ “Every device in the city facilitating trade and industry prepares the way for a further division of labor and further specialization of tasks. As a result there is a continuous breakdown of older traditional, social and economic structures based on family ties, local associations, culture, caste, and status with the substitution of an order resting on occupation and vocational interests”.

pequena burguesia e indivíduos economicamente independentes e o comércio entre diferentes cidades (FREITAG, 2006, p. 27).

Portanto, a cidade weberiana é a cidade desencantada, na qual os seus habitantes encontram dificuldades de estabelecer relações tanto entre eles e o próprio espaço urbano, quanto com outras pessoas, marcada pela burocracia e pela secularização. É, portanto, a cidade racionalizada e instrumental, na qual as pessoas devem transitar de modo mais eficiente possível sem que, necessariamente, se apropriem da mesma – a cidade é impessoal, é de todos e de ninguém ao mesmo tempo.

Não coincidentemente, a segunda metade do século XIX é também marcada pela emergência do Urbanismo enquanto uma ciência que estuda o fenômeno urbano nascente (FREITAG, 2006). Nesse cenário, diferentes perspectivas emergiram inicialmente na Europa, destacando-se as escolas alemã e a francesa; e, posteriormente, atravessaram o Atlântico e também se desenvolveram nos Estados Unidos da América e também na América Latina. Com tantos desenvolvimentos, algumas diferenças permitem situar estas escolas urbanísticas quanto contrastadas, considerando as influências mútuas e suas particularidades locais.

A escola alemã é marcada pela forma como aborda o fenômeno urbano como um processo histórico, que encontra nas transformações vividas pós-Revolução Industrial e Científica, um conjunto de condições e fatores que não podem ser compreendidos de forma monocausal. Neste sentido, a maioria de seus teóricos não possuíam a cidade como objeto de estudo *strictu sensu*, mas sim percebiam na cidade a concretização de diversas características que também estavam presentes de na sociedade como um todo.

Por exemplo, Weber estava interessado na especificidade ocidental e, quando analisa as cidades alemãs, aborda as mesmas a partir de sua racionalidade, instrumentalidade e enquanto forma de dominação; já Simmel analisa mais as experiências sociais desenvolvidas no contexto citadino, especialmente no tocante à aceleração dos comportamentos e de condições mentais de seus habitantes.

A perspectiva simmeliana é caracterizada por estabelecer um contraponto entre o crescimento acelerado das cidades europeias e o aumento de estímulos aos quais os seus habitantes eram submetidos em suas vidas diárias; daí se justifica a sua atenção especial à vida mental dos cidadãos. Também interessado na economia monetária como pilar que sustenta a lógica urbana naquele período, Simmel entende que a cidade grande, por expor seus habitantes a um estado intenso de nervosismo e tensão psicológica causado pela

incerteza sobre o futuro, faz com que estes desenvolvam uma postura indiferente em relação aos outros.

Desse modo, o tema das cidades entre os pensadores alemães é tomado sob uma perspectiva multidisciplinar e abrangente (religião, economia, direito, filosofia, política, etc.), cujo interesse alcança a questão urbana como uma das principais transformações históricas e culturais da modernidade europeia. Mesmo assim, suas análises acabaram por influenciar as escolas posteriores, como por exemplo a francesa.

Essa última é marcada por uma postura mais restrita, focada mais na racionalidade do planejamento das novas configurações urbanas, ao mesmo tempo em que tentam criar modelos que permitam a organização espacial e o fornecimento de condições de vida minimamente satisfatórias aos seus habitantes. Por isso a Escola Francesa é também chamada de utópica, por seus ousados projetos de reformulação urbana (como Haussmann e Le Corbusier – considerado o pai do urbanismo moderno).

Na francesa, um teórico em especial deve ser destacado nesta Tese, uma vez que este se coloca em uma posição que contribui para a ideia de que as experiências que os sujeitos desenvolvem em relação ao contexto urbano nem sempre correspondem às formas institucionalizadas, impessoais e instrumentais modernas: Henri Lefebvre.

Em *O direito à cidade* (2001), Lefebvre aponta a incapacidade da lógica do sistema econômico e de produção capitalista de prover condições dignas de vida nas metrópoles – inclusive porque o Estado encontra-se submetido a esse sistema. Logo, sua crítica se dirige à necessidade de um estudo que leve em conta o fato urbano em todas as suas facetas, inclusive no tocante à negação de cidadania a grande parte da população urbana dos grandes centros. Dessa maneira, ele entende que a lógica econômica moderna afeta a organização espacial urbana, pois ao mesmo tempo em que acentua as desigualdades entre os habitantes das cidades, transforma aspectos que deveriam ser garantidos como direitos básicos (saúde, educação, segurança, etc.) em bens de consumo – acessíveis apenas a uma pequena parcela da população.

Em *A produção do espaço* (1991), Lefebvre dirige suas análises de forma contrária aos teóricos de sua escola francesa: ao invés de privilegiar o espaço em função do tempo, ele percorre o caminho oposto – daí sua aproximação com a escola urbana alemã. Ao tomar como horizonte o tempo, ele defende uma visão de cidade como a inscrição do tempo sobre o espaço; isso dá origem ao que ele chama de espaço social (LEFEBVRE, 1991, p. 32). De acordo com Parker (2004, p. 22), Lefebvre busca construir

uma epistemologia do espaço por meio de uma abordagem dialógica com a realidade empírica urbana.

Lefebvre considera que, nas metrópoles do séc. XX, se acentua uma ordem distinta daquela exposta por ele anteriormente: a urbanização engatilhada pelo capitalismo no séc. XIX dá origem a um modelo de cidades globais, nas quais o tecido urbano passa a ser campo de disputas materiais e simbólicas, por meio das quais se dá a dominação (estatal e privada) de uma minoria detentora de poder coercitivo institucionalizado.

Entretanto, a chave para a compreensão do pensamento de Lefebvre exposto em *A produção do espaço* (1991) é que a dominação institucionalizada nunca chega a se consumir de fato; isso porque, se a cidade contemporânea é multifacetada e plural, múltiplas também são as estratégias de resistência e subversão da lógica mercadológica e segregacionista às quais a maioria de seus habitantes são expostos. A esse fenômeno ele dá o nome de *produções de espaço*; ou seja, as apropriações que são realizadas das cidades na vida cotidiana dos sujeitos. Dessa maneira, argumenta ele que

as práticas espaciais regulam a vida – e não a cria. O espaço não possui nenhum poder ‘em si mesmo’, nem o espaço por si só determina as contradições espaciais. Essas contradições são da sociedade – contradições entre uma coisa e outra no interior da sociedade, como por exemplo entre as forças e relações de produção – que emergem no espaço, no nível espacial, e dessa forma, engendram as contradições espaciais (LEFEBVRE, 1991, p. 358-359, tradução nossa)¹⁶⁷.

É interessante recuperar brevemente as três considerações espaciais expostas por Lefebvre no tocante às suas apropriações por parte de seus ocupantes. Para ele, pode-se falar de *práticas espaciais* como incluindo todas as interações sociais e materiais entre as pessoas entre si e a configuração urbana, produzindo e reproduzindo formações sociais *no espaço*, as quais possuem influência direta, tanto física quanto social, no contexto urbano. Já as *representações do espaço* são os aspectos formalizados e suas convenções urbanísticas planejadas, como os nomes das ruas, os espaços para o trânsito de carros e de pedestres, os locais destinados ao lazer, etc. – bem como os códigos sociais por meio dos quais admitem-se certos tipos de comportamentos, utilizações e práticas espaciais, os

¹⁶⁷ “Spatial practices regulates life – it does not create it. Space has no power ‘in itself’, nor does space as such determine spatial contradictions. These are contradictions of society – contradictions between one thing and another within society, as for example between the forces and relations of production – that simply emerge in space, at the level of space, and so engender the contradictions of space”.

quais influenciam diretamente nas experiências espaciais e sociais que os indivíduos podem ter em relação aos mesmos.

Por último, os *espaços representacionais* são aqueles vivenciados pelas pessoas em suas vidas cotidianas, compostos por complexas redes simbólicas, apropriações, subversões e usos imprevistos; de acordo com Stevens (2007), eles são os espaços praticados, os quais podem “[...] incluir locais reais como pontos simbólicos, como também invenções mentais de novas possibilidades para práticas espaciais: ideais, distópicas ou formações sociais e espaciais alternativas” (STEVENS, 2007, p. 6, tradução nossa)¹⁶⁸.

Deste modo, podemos perceber nestas três configurações espaciais levantadas por Lefebvre as tensões entre a cidade moderna, planejada, calculada para ser um instrumento de deslocamento e com códigos prescritos em relação aos seus usos e apropriações (o espaço representacional) com a própria ocupação que dela é feita pelos seus habitantes, muitas vezes de forma subversiva e que colocam em xeque este mesmo planejamento por meio tanto de ressignificações materiais quanto simbólicas (os espaços representacionais). Ainda para Stevens, isso demonstra também que os conceitos de Lefebvre “[...] se estendem para além de análises materialistas e enfatiza a importância da percepção e da constituição de sentido para a [própria] definição sobre o que é o espaço” (STEVENS, 2007, p. 6, tradução nossa)¹⁶⁹.

Podemos reconhecer também que, enquanto as representações do espaço constituem o empreendimento moderno de desencantamento do espaço por meio de sua racionalização e instrumentalização, ocorre também o processo oposto: ao passo em que as pessoas se apropriam desses espaços desencantados pelo planejamento urbano, eles podem ser transformados e adquirir sentidos que não precisam ser regidos por esta mesma lógica – pois, como vimos em Merleau-Ponty (2014), a nossa percepção e as experiências que temos do mundo circundante nem sempre se dobram à vontade de controle e normatização das vidas de seus habitantes.

Sociedades industrializadas e altamente racionalizadas, como é o caso das contemporâneas, tendem a lançar mão de processos com vistas a regular as atividades que ocorrem nos espaços públicos urbanos e, portanto, submeter as pessoas às suas

¹⁶⁸ “[...] include real locations such as symbolic sites, as well as mental inventions of new possibilities for spatial practices: ideal, dystopian or alternative social and spatial formations”.

¹⁶⁹ “[...] extend beyond materialist analyses and emphasize the importance of the perception and constitution of meaning to the definition of what space is”

prescrições. Hoje, por exemplo, temos câmeras de vigilância e monitoramento espalhadas pelas cidades de todo o mundo, as quais frequentemente operam de forma autônoma e combinada com uma série de outros sensores, recursos e bancos de dados – que podem, inclusive, identificar comportamentos indesejados e seus infratores com base em reconhecimento de pessoas e veículos.

Para além das discussões sobre os impactos da vigilância constante nas vidas das pessoas que vivem nesse contexto, o que interessa aqui é perceber que, por mais que haja cada vez mais tentativas de dominação secularizada, por outro lado ocorrem também processos de resistência a estas investidas por meio de estratégias inventivas e disruptivas – ou seja, o que Lefebvre chama de espaços representacionais.

Um dos motivos para isso é a ineficiência das autoridades legitimadas, como os Estados, de prover aos habitantes das sociedades condições minimamente satisfatórias de suprir suas necessidades básicas, como saúde, educação, acesso à moradia e transporte e serviços públicos em geral – o que confirma, também, a busca por soluções alternativas de sobrevivência, tendo em vista esta negligência institucional.

Além disso, a própria configuração que as cidades passaram a ter – o multiculturalismo das grandes cidades modernas, as várias etnias, línguas, hábitos, territórios, práticas culturais e tensões que as atravessam – também demandam que os próprios espaços urbanos sejam capazes de lidar com estas características. Ou seja, a cidade não pode ser pensada sob parâmetros puramente objetivos e racionais, mas observando sua diversidade e suas peculiaridades. Mumford aponta a esse respeito que

[As] cidades emergem das necessidades sociais humanas e multiplicam, tanto suas formas, quanto seus métodos de expressão. Na cidade, formas remotas e influências se entrelaçam com o local: seus conflitos não são menos significativos que sua harmonia (MUMFORD, 1966, p. 4, tradução nossa)¹⁷⁰.

Dentre essas necessidades, podemos destacar a necessidade de se desenvolver experiências com o mundo de modo lúdico. Conforme vimos, o fenômeno em questão é um componente existencial de nosso ser-no-mundo e, por mais que se tente separá-lo da vida adulta e de sua ‘seriedade’, tal empreitada se mostra infrutífera – pois proceder dessa forma seria abrir mão de um dos aspectos fundamentais que permitem a nós sermos como somos, de nosso *Dasein* (FINK, 2016; SICART, 2014).

¹⁷⁰ “Cities arise out of man’s social needs and multiply both their modes and their methods of expression. In the city remote forces and influences intermingle with the local: their conflicts are no less significant than their harmonies”.

Se nos relacionamos com o mundo sempre comprometidamente, e se esse comprometimento não raramente se dá subsumido por manifestações do fenômeno lúdico – não apenas o jogo, mas como vimos, por meio de atitudes marcadas pela *ludicidade* –, obliterar este componente ontológico seria colocar em risco também nossa possibilidade de estarmos constitutivamente abertos às coisas em nossa existência cotidiana mundana.

Com os próprios encaminhamentos e desenvolvimentos de um modo de vida moderno e contemporâneo cada vez mais urbano, é plausível que seja neste contexto que tenhamos que expressar o espírito lúdico que é inerente a nós. Ocorre que, com isso, muitas vezes estas experiências tendem a se contrapor explicitamente aos modos esperados, impessoais e instrumentais por meio dos quais as cidades são planejadas. Como afirma Stevens,

a cidade é um lugar de práticas múltiplas e desejos, e não apenas de necessidades sistemáticas e instrumentais. Muitos dos encontros sociais nas cidades são repentinos, não planejados e imprevisíveis, e isso significa que o comportamento urbano é espontâneo e criativo. [A] vida urbana significa se envolver e desenvolver comportamentos que não são familiares, questionando a utilidade de papéis e regras sociais preexistentes (STEVENS, 2007, p. 9, tradução nossa)¹⁷¹

Ainda que tenhamos espaços designados para as mesmas, como playgrounds, praças e parques urbanos, estes mesmos locais encontram-se submetidos à lógica instrumental urbana, conforme aponta Sicart (2014), na qual busca-se delimitar em meio ao contexto das cidades pontos específicos nos quais é institucional e legitimamente permitido que seus habitantes se envolvam em atividades relacionadas às manifestações lúdicas em suas vidas cotidianas. Entretanto, Sicart também salienta que

a relação entre espaços e o lúdico é marcada pela tensão entre a [sua] apropriação e resistência: como um espaço se oferece para ser apropriado pelo lúdico, mas como esse espaço resiste a algumas formas lúdicas, especificamente aquelas não permitidas por razões políticas, legais, morais ou culturais. [O] lúdico se relaciona com o espaço através de formas de apropriação e resistência, e pela dança constante entre resistência e entrega (SICART, 2014, p. 52, tradução nossa)¹⁷².

¹⁷¹ “The city is a site for multiplicitous practices of desire and not only for systematic, instrumental necessity. Many social encounters in cities are sudden, unplanned and unpredictable, and this means urban behavior is spontaneous and creative. Urban life means engaging with and developing behavior which is unfamiliar, testing the usefulness of pre-existing social rules and roles”.

¹⁷² “The relationship between space and play is marked by the tension between appropriation and resistance: how a space offers itself to be appropriated by play, but how that space resists some forms of play, specifically those not allowed for political, legal, moral, or cultural reasons. Play relates to space through the ways of appropriation and the constant dance between resistance and surrender”.

Isso pode ser evidenciado quando considerada não apenas a existência de locais específicos para a manifestação do fenômeno lúdico, mas as regras existentes em relação aos mesmos no próprio contexto urbano. Por exemplo, um playground infantil frequentemente possui uma série de prescrições que devem ser observadas para a sua utilização: crianças de idades diferentes normalmente são mantidas em brinquedos e equipamentos separados; um adolescente que utiliza esse mesmo local não é, via de regra, bem visto – e especialmente os adultos que devem desempenhar o papel de vigilância e observadores das atividades e brincadeiras das crianças que ali estão.

Nesse cenário, podemos considerar que mesmo estes espaços descritos ainda estão submetidos à mesma lógica aos quais todos os outros contextos urbanos se encontra vinculadas; ou seja, da existência de um contexto social, espacial e temporal no qual se admite a manifestação do fenômeno lúdico – e, também, condiciona um conjunto de possibilidades para que as experiências em relação aos mesmos ocorram de acordo com uma premissa de planejamento e calculabilidade. Contudo, conforme vimos no capítulo dedicado à compreensão do lúdico como fenômeno ontológico, por mais que tentemos exercer sobre o mesmo o controle humano, este escapa de nosso domínio e instrumentalização.

Essa situação se mostra mais complexa quando contrastada a apropriação de espaços físicos e todo o contexto urbano por cosmologias e narrativas ficcionais lúdicas oriundas de plataformas e redes informacionais digitais, como é o caso do *Ingress*. Ao intersectarem o mundo físico adicionando ao mesmo possibilidades de envolvimento que não se restringem à esfera objetiva e relacionada a fins, o que percebemos é um questionamento direto da própria ideia de desencantamento no que se refere ao lúdico e ao jogo – uma vez que este passou a ser considerada uma atividade improdutiva e oposta à seriedade e ao trabalho, entre outros – ao mesmo tempo em que subverte a lógica racional por meio da qual os espaços são planejados e construídos.

Não coincidentemente, apropriações lúdicas do espaço urbano causam surpresa em órgãos institucionalizados e governamentais ao romperem com a ordem esperada em sua utilização cotidiana. Especialmente no caso de sua ocorrência em adultos, suas manifestações mais do que representam uma forma de lazer ou de passatempo, mas evidenciam o caráter relacional e transgressor da atitude lúdica; para Stevens, também são indícios das

[...] transformações da vida cotidiana e do espaço vivido de novas formas e novas experiências. É o lúdico [nos] adultos que pode levar à reconsideração dos modos pelos quais o espaço urbano pode estimular e facilitar comportamentos inesperados e vacilantes, e como o espaço pode ser utilizado como fuga dos usos e sentidos sérios, e [também] criticar a ordem social vigente (STEVENS, 2007, p. 27, tradução nossa)¹⁷³.

Retomaremos posteriormente o tema das tensões que o fenômeno lúdico provoca à concepção de um espaço urbano racional, instrumental e desencantado, ao propor uma ideia de reencantamento lúdico do mundo a partir da afinação da experiência do jogador em uma *Stimmung* lúdica. Para compreender, portanto, como se caracterizam os processos de reversão do desencantamento do mundo neste sentido, vamos a seguir discutir possibilidades a partir das quais este reencantamento pode ocorrer, tomando como pressuposto que estas experiências se dão, hoje, sobretudo na esfera individual do que enquanto um conjunto de crenças socialmente difundidas e influentes.

6.8 É possível falar em reencantamento de um mundo não totalmente desencantado?

Vimos na recuperação apresentada até aqui que a ideia de desencantamento do mundo não é exclusiva no pensamento de Weber, embora seja ele o seu intérprete pioneiro e certamente o mais conhecido justamente por ser considerado um dos cânones da Sociologia Moderna (BENNETT, 2001; PIERUCCI, 2013; SCHLUCHTER, 2014). Embora tais abordagens variem em seu escopo e abrangência, parece-nos que o ponto em comum entre as vertentes que traçaremos a seguir se situa na refutação à ideia de um desencantamento total do mundo – ou seja, no apontamento de contradições inerentes ao processo de eliminação de uma postura mágica em relação aos fenômenos mundanos, sobre as quais se pretende ter total controle e primazia em face da vontade humana.

Tais possibilidades são particularmente interessantes nesta Tese no que se refere ao potencial de encantamento que emerge de encontros entre o homem e as coisas com as quais lida cotidianamente, quando esta relação se dá atravessada por aquilo que chamamos de tonalidade afetiva lúdica. Cremos que, para compreender como se dão estes processos, devemos considerar não apenas a experiência que o próprio jogador tem em

¹⁷³ “[...] the transformation of everyday life and of lived space into new experiences and new forms. It is the play of adults which can lead to a reconsideration of the ways in which urban space might stimulate and facilitate unexpected and impractical behavior, and how space can be utilized for escapes from serious meanings and uses and to critique the normal social order”.

relação aos jogos especificamente – mas, de forma mais abrangente, aos contextos material, simbólico, social, espacial e temporal, bem como com a atividade lúdica na qual está imerso.

6.8.1 *Buscando pistas do reencantamento em Weber e em seus intérpretes contemporâneos*

De posse do conceito de desencantamento do mundo em Weber e o seu uso pelo mesmo como consequência de um processo histórico progressivo levado a cabo tanto pela religião e pela ciência, podemos agora discutir *se* e *como* esta mesma tendência pode ser revertida na contemporaneidade – especialmente considerando que esta não se deu de forma completa e nem homogênea.

Neste sentido, um dos trabalhos cuja marca é reunir estes discursos é o de Assunção (2010) e que, por isso, merece especial destaque ao tratar desse tema. Enquanto organização sistemática sobre a matéria, Assunção se dedica a buscar pistas tanto em Weber quanto em seus intérpretes sobre a ideia de reencantamento do mundo contemporâneo em seus múltiplos vieses. Dada a potência do termo no pensamento weberiano e a sua influência nas Ciências Humanas e Sociais, não podemos nos abster de discutir estes aspectos, ainda que brevemente, nesta Tese.

Assim, Assunção (2010) sistematiza o escopo de sua investigação a partir de seis critérios, a saber:

i) a identificação de pistas do *reencantamento especificamente no pensamento weberiano* e exclusivamente em suas obras, “[...] rastreando conceitos, metáforas, substantivos, verbos, adjetivos, que ofereçam um lampejo do que, ao menos, poderia ser este ‘reencantamento’ sob uma ótica *weberiana*” (ASSUNÇÃO, 2010, p. 174, grifo do autor).

ii) *o reencantamento do mundo a partir e além de Weber*, caracterizada pelo entrelaçamento de pensadores que partem deste sociólogo, mas não se detém no mesmo; assim, contrastam suas considerações com outros autores que também tratam do mesmo tema. Tal abordagem é caracterizada por colocar em perspectiva a ideia de modernidade weberiana com a contemporaneidade – inclusive aqueles que tendem a chama-la de ‘*pós-modernidade*’ e suas variações.

iii) a terceira via é aquela que busca compreender o *reencantamento religioso do mundo na esfera religiosa strictu sensu*, ou seja, em manifestações que abordam uma

ideia do sagrado e/ou da magia como objeto de estudo. Neste viés, segundo o autor, podem constar tanto as religiões formalmente institucionalizadas quanto àquelas manifestações, crenças e cultos que se baseiam “[...] no recurso contemporâneo à magia, também *strictu sensu*, enquanto feitiço, que postula um cosmos povoado de espíritos” (ASSUNÇÃO, 2010, p. 174, grifos do autor).

iv) já a quarta perspectiva é também ligada a elementos religiosos/mágicos, porém com um *deslocamento* em relação à formalização desta sob uma denominação, crença ou prática específica – ou seja, *o reencantamento religioso do mundo para além da esfera religiosa*. Neste sentido, tais possibilidades de reencantamento se caracterizam mais por estarem vinculadas ao campo individual, ao conjunto de crenças e práticas não-institucionalizadas e mais fluidas, sincréticas; neste sentido, “tem-se aqui a religião *latu sensu*, mais como uma *intensidade*, uma *energia difusa*, um *impulso*, que perpassaria alguns comportamentos e se poderia qualificar de religioso” (ASSUNÇÃO, 2010, p. 175, grifos do autor).

v) a quinta linha é a do *reencantamento científico do mundo*, a qual questiona a visão moderna do homem como senhor da natureza, a qual pode ser assenhorada, manipulada e explorada pela vontade humana. Além disso, esta perspectiva busca, ao criticar o paradigma científico moderno, estabelecer novas bases para a atividade mundana empreendida pelo homem a partir de uma compreensão holística humana em relação ao todo. Por consequência, ao questionar a legitimação epistemológica da ciência como modo fundamental a partir do qual o homem lida com a sua existência, também está incluída a valorização de abordagens alternativas, de maneira que “[...] não só a natureza não pode ser dominada pelo conhecimento empírico, como também outras formas de saber não podem ser eliminadas em favor da ciência” (ASSUNÇÃO, 2010, p. 175).

vi) a sexta e última via é a do *reencantamento ecológico do mundo*, larga medida um desdobramento da tendência acima descrita. Entretanto, esta abordagem se concentra mais em uma visão ética e filosófica sobre o que significa a atividade humana no planeta, compreendendo que qualquer alteração que façamos no meio ambiente também tem consequências diretas para nossa própria existência. Nesse sentido, “não é um simples discurso de respeito à natureza ou de preservação de *recursos* naturais. O ser humano passa a ser pensado a partir do interior do mundo natural” (ASSUNÇÃO, 2010, p. 176, grifo do autor). Ou seja, não se trata de encontrar soluções mais sustentáveis para o desenvolvimento e exploração da natureza pela ciência (como é o caso da anterior), mas

sim de desenvolver um novo movimento, um modo de relação com o mundo que passa por uma transformação ética humana.

O que todas as seis perspectivas elencadas por Assunção (2010) possuem em comum é a concordância de que o desencantamento do mundo moderno, tal como descrito por Weber, é de fato uma ocorrência que se deu e que, com maior ou menor influência, definiu os modos a partir dos quais a civilização ocidental passou a se comportar e se relacionar com o mundo em sua totalidade – um princípio epocal ou um paradigma.

Desta forma, Assunção parece concordar que nos escritos de Weber é difícil encontrar menções explícitas à ideia de reencantamento; o que é sugerido especialmente por Pierucci (2013), quando este último sistematiza o desencantamento weberiano como um processo de a partir do qual as coisas do mundo são eliminadas de sentido, tornando-se matéria acabada. Obviamente que, ao abarcar uma extensa lista de autores em cada um dos pontos elencados acima, Assunção busca identificar interseções entre diferentes perspectivas que permitam elencá-las sob uma perspectiva generalizante; entretanto, a iniciativa do autor é particularmente útil aqui quando este traça as tendências que atravessam as possibilidades de reencantamento contemporâneo.

Entretanto, diferentes compreensões sobre o processo de desencantamento do mundo encaminhado pela modernidade ocidental também levam a diferentes possibilidades de que ocorram reversões ou, ainda, novas manifestações que se contrapõem a estas tendências. Com isso, abrem-se também outras possibilidades de abordar a matéria, as quais apresentaremos agora, iniciando pelo trabalho de Jane Bennett.

6.8.2 O (re)encantamento do mundo por meio das experiências cotidianas

Jane Bennett aborda o conceito de encantamento de forma distinta daquela trabalhada por autores clássicos, como Weber, Blumenberg e Critchley. Ao contrário de abordagens mais amplas, que consideram o processo de desencantamento do mundo por um viés mais abrangente, como uma das consequências dos encaminhamentos engendrados pela modernidade ao longo do século XVIII e XIX, Bennett defende que o processo de desencantamento do mundo nunca chegou a se dar de maneira total – o que a faz questionar se realmente é pertinente falar em reencantamento, preferindo assim a utilização da ideia de encantamento somente (BENNETT, 2001).

Um dos aspectos que situam as ideias de Bennett em contraposição à Weber, por exemplo, é que para ela o encantamento se situa em esfera micro, individual; assim, tal

efeito estaria relacionado, sobretudo, às experiências subjetivas que podemos ter em nossa vida cotidiana, em meio àquilo que nos é familiar. Por isso, suas assertivas vão ao encontro de uma compreensão de que “estar encantado é estar atingido e abalado pelo extraordinário que vive em meio ao [que é] familiar e cotidiano” (BENNETT, 2001, p. 4, tradução nossa)¹⁷⁴. Ou seja, o sentimento de maravilhamento, de surpresa capazes de emergir de pequenos encontros com o mundo que julgamos conhecer e estar familiarizados, com as coisas que estamos tão próximos que tomamos como garantidas em suas existências.

O panorama apresentado da autora permite situá-la, portanto, em um viés distinto daquele exposto pelo pensamento weberiano – uma vez que ela compreende que este encantamento poderia ser um ajustamento a um tipo de humor¹⁷⁵, um estado de espírito experimentado pelo sujeito que surge, por exemplo, ao sermos confrontados com o fato de que não possuímos domínio de todos os fenômenos existentes no mundo em sua totalidade.

Para Bennett, o encantamento envolve, portanto, (1) um sentimento de surpresa e inesperado causado pelo encontro entre o sujeito e algo com o qual ele não sabe, *a priori*, como reagir; e (2) um sentimento de ser arrancado de sua cotidianidade mediana, ou seja, ter interrompido neste encontro de uma disposição com a qual está habituado (BENNETT, 2001, p. 5).

Além disso, Bennett situa a ideia de encantamento mais na esfera individual, das experiências subjetivas, do que a partir de um estado de coisas mais amplo, como o faz Weber (WEBER, 2010; 2013; 2015b), o que converge com Critchley (1997) e Taylor (1991; 2004; 2007). Bennett reconhece, entretanto, que as possibilidades de encantamento na contemporaneidade tendem a apresentar vieses distintos daqueles apresentados, por exemplo, em um mundo regido por elementos religiosos, como o pré-moderno. Desta forma, a autora busca compreender, antes de tudo, a possibilidade de existência e da persistência da *magia* em um mundo altamente racionalizado como o contemporâneo.

Talvez por isso a conotação que Bennett dá à ideia de *encantamento* seja distinta daquela empregada especialmente por Weber e seus contemporâneos. Se considerarmos

¹⁷⁴ “to be enchanted is to be struck and shaken by the extraordinary that lives amid the familiar and the everyday”

¹⁷⁵ Nas palavras da autora, *mood*. Embora Bennett não esclareça no trabalho em questão qual o sentido que ela atribui ao termo humor, tratando o mesmo de forma corriqueira, os encaminhamentos que ela dá ao mesmo nos permite vinculá-lo à ideia de tonalidade afetiva em Heidegger, como veremos posteriormente.

a reivindicação de Gumbrecht (2015) de que nosso presente é uma sobreposição de tensões entre o período pré e o moderno, a tese de Bennett parece pertinente – especialmente se considerada a premissa da individualidade moderna, exposta também por Taylor (1991; 2004; 2007).

Logo, o imperativo da busca individual por uma vida plena e o respeito à multiplicidade de maneiras por meio das quais é possível atingir esse objetivo legítima, larga medida, a *possibilidade* de se desenvolver uma relação de encantamento também na esfera subjetiva. Além disso, não se faz necessário que esta mesma relação seja compartilhada amplamente com outros sujeitos, nem que seja formalmente institucionalizada por nenhuma esfera que ultrapassa a das crenças individuais – no máximo, entre grupos sociais específicos.

Com isso em vista, Bennett explora os diferentes vieses que este encantamento pode adquirir hoje, inclusive atrelado ao conhecimento científico. Ou seja, a autora não toma a existência de um tipo específico de encantamento ou desencantamento como principal em relação a outros; isso fica evidente quando ela expõe que “[...] tanto aqueles que celebram o desencantamento, quanto aqueles que o lamentam, permanecem demasiadamente regidos por um modelo único de encantamento” (BENNETT, 2001, p. 12, tradução nossa)¹⁷⁶.

Portanto, Bennett fala em *contos de desencantamento*¹⁷⁷ – ou seja, as múltiplas abordagens relacionadas ao processo de desencantamento do mundo ocidental a partir do século XVIII, ganhando força no séc. XIX. Assim, ela aponta que, via de regra, tais narrativas se concentram em quatro aspectos principais: (1) o mundo moderno altamente racionalizado e cuja força-motriz principal é o cálculo, que é posto como diametralmente oposto ao pré-moderno, mágico e holístico; (2) os efeitos que esta racionalização provocou na vida cotidiana das pessoas, especialmente em relação ao dismantelamento e enfraquecimentos dos laços sociais e comunitários; (3) a emergência da ciência moderna baseada no cálculo e na instrumentalização, com a premissa de transformação de tudo que existe como material disponível e explorável, como já vimos em Weber e Heidegger; e, por fim, (4) as resistências que o processo de desencantamento enfrenta internamente, as quais são frequentemente abordadas de forma a desqualifica-las; e não como

¹⁷⁶ “[...] both those who celebrate disenchantment and those who lament it remain too governed by a single model of enchantment”

¹⁷⁷ “*Disenchantment Tales*”, nos termos utilizados por Bennett no capítulo 4.

evidências de contradições inerentes à própria lógica sob a qual a contemporaneidade ainda se assenta (BENNETT, 2001, p. 57).

Bennett reivindica, de forma semelhante a Gumbrecht (2010; 2014; 2015), que um retorno à própria materialidade do mundo pode contribuir para a compreensão da remanescência, ainda hoje, de possibilidades de se desenvolver uma relação com o mundo caracterizada por diferentes tipos de encantamento – especialmente no que se refere às *epifanias* (GUMBRECHT, 2010) – enquanto micro experiências, por meio das quais estes efeitos podem emergir.

Isso porque, como vimos, Bennett compreende as experiências atuais de reencantamento como pertencentes à esfera individual, especialmente no que se refere a encontros inesperados entre o sujeito e o seu entorno. Ou seja, nas palavras de Bennett, o “encantamento é um estado de abertura a elementos perturbadores e cativantes nas experiências cotidianas” (BENNETT, 2001, p. 131, tradução nossa)¹⁷⁸ – abertura esta que pode ser compreendida em termos heideggerianos como sendo a disposição do *Dasein* a se relacionar com as coisas em sua presença, em ser-junto ao mundo (HEIDEGGER, 2015).

Ora, parece-nos correto entender que os possíveis efeitos de encantamento dos quais Bennett (2001) fala situam-se no âmbito que Heidegger defende como a existência do *Dasein* em sua concretude – a cotidianidade –, ao mesmo tempo em que é a abertura que torna possível abordá-lo em sua ocupação mundana. Ou seja, é nesta esfera que se dá a dobra compreensiva, por meio da qual o *Dasein*, de fato, descobre o mundo em sua totalidade, inclusive a si mesmo; é justamente aí que as coisas simplesmente dadas ou existentes passam a ser de conhecimento do ser-no-mundo em sua manualidade (HEIDEGGER, 2015, p. 122).

Além disso, ao insistir nos efeitos de encantamento como um tipo de *surpresa* com a qual o sujeito se depara em sua vida cotidiana, Bennett se aproxima do que Heidegger esclarece como a afinação que pode ser ensejada pelas tonalidades afetivas, em meio à própria ordinariiedade da existência; para o segundo, junto ao ser-no-mundo em sua ocupação, coexistem modos “[...] que permitem o encontro com o ente de que se ocupa, de tal maneira que apareça a determinação mundana dos entes intramundanos” (HEIDEGGER, 2015, p. 121).

¹⁷⁸ “Enchantment as a state of openness to the disturbing-captivating elements in everyday experience”

Vale ressaltar como, ainda em Heidegger, esses encontros podem assumir em eu acontecer a imprevisibilidade, a surpresa; o que faz com que o *Dasein* se envolva de formas inovadoras com aquilo que o circunda, quando percebe alterações em seus modos de empregabilidade, com os quais já está familiarizado – ou, em caso mais extremo, com um ente junto ao qual não se consegue estabelecer nenhuma referência prévia.

Neste caso, “a surpresa proporciona o instrumento num determinado modo de não estar à mão” (HEIDEGGER, 2015, p. 122); sendo, portanto, compreendido como o encontro com algo que rompe com a ordem esperada das coisas, que causa ao ser-no-mundo a oportunidade de desenvolver outras formas de se relacionar em seu envolvimento e lida mundana¹⁷⁹.

Além disso, Bennett (2001) considera que esta oportunidade pode assumir vieses ainda mais complexos: relacionando estes efeitos de encantamento contemporâneos com o aspecto ético (que a autora situa como sendo o modo a partir do qual a pessoa se reconhece e age em relação aos outros e àquilo que a cerca) cotidiano, é possível recuperar uma postura distinta da instrumentalidade e racionalidade que norteia o *modus vivendi* moderno. Para ela, “este ethos particular emerge em conjunção com uma imagem do mundo como uma rede de formas materiais, vivas e móveis, com variáveis graus de complexidade” (BENNETT, 2001, p. 131, tradução nossa)¹⁸⁰.

Embora Bennett não aborde na obra em questão o papel do jogo ou mesmo do lúdico em seu potencial de encantamento, ela dá indícios acerca dessa possibilidade quando define que subjaz nos fenômenos de encantamento contemporâneos um tipo específico de *play-drive* – uma pulsão humana ou força direcionada à realização do desejo de *contentamento* nas experiências cotidianas (BENNETT, 2001, p. 138). Isso fica claro quando ela afirma que tal desejo se reflete também na perplexidade que pode emergir quando reconhecemos que não temos completo controle sobre o mundo e todos os fenômenos que o compõe; justamente por isso, o encantamento tem o poder de devolver ao homem uma postura holística em relação à totalidade existencial da qual ele faz parte (BENNETT, 2001, p. 142).

¹⁷⁹ Em nota de margem da tradutora da 10ª edição de *Ser e Tempo*, há uma explicação que a surpresa, no pensamento heideggeriano, assume precisamente a função de indicar “a experiência de ser arrebatado de chofer por se ter interrompido uma ordem e sequência esperadas. Assim, irrompendo a inserção do manual em seu conjunto, a surpresa propicia uma demonstração da manualidade do manual” (p. 567).

¹⁸⁰ “This particular ethos emerges in conjunction with a picture of the world as a web of lively and mobile matter-forms of varying degrees of complexity”.

Essa pulsão ao lúdico como vetor que propicia a emergência do encantamento para Bennett pode ainda ser posta em paralelo com a ideia de Sicart (2009) a respeito de uma postura lúdica ou ludicidade (*playfulness*) como aquilo que torna possível ao homem experienciar não apenas o jogo *strictu sensu*, mas também situações diversas nas quais esta afinação surge (SICART, 2009, p. 83). Isso também reforça o papel hermenêutico que o fenômeno lúdico ocupa em Gadamer (2015) e Buytendijk (1977), enquanto possibilidade existencial que se manifesta na disposição humana a colocar seu próprio ser em questão, de transitar por diferentes *modos* que seu *Dasein* pode assumir.

6.8.3 *As epifanias e atmosferas e reencantamento da presença em Gumbrecht*

Para tornar possível compreender como Gumbrecht aborda a ideia de reencantamento na contemporaneidade, é importante recuperar sua obra de forma conjunta, haja vista que o autor dá um destaque explícito a esta possibilidade em poucos textos. Entretanto, é nítido o atravessamento do mesmo em sua reivindicação, por exemplo, de um retorno aos efeitos de presença e o poder que eles têm de mobilizar e transformar a experiência cotidiana quando o sujeito é interpelado por estas ocorrências. Gumbrecht deixa claro que em sua trajetória intelectual tem perseguido continuamente a ideia de que

[...] as coisas-do-mundo, seja qual for o modo do nosso encontro com elas, possuem uma dimensão de presença. Isso acontece apesar de nossa atenção, cotidiana e acadêmica, se centrar na interpretação e no sentido – e mesmo apesar de quase sempre ignorarmos a dimensão da presença em nossa cultura (GUMBRECHT, 2015, p. 9).

Essa hipótese, que Gumbrecht admite atravessar seu pensamento ao longo de sua produção ainda que de forma transversal, poderia ser entendida como a reivindicação fenomenológica de que estamos, ainda hoje, presos ao pressuposto moderno da racionalidade como o modo fundamental a partir do qual nos aproximamos dos fenômenos do mundo, da totalidade das coisas existentes e, inclusive, de nós mesmos. Já vimos em Merleau-Ponty que a prevalência do pensamento humano em detrimento do aspecto material de nossa existência física são heranças de um modelo cartesiano e dicotômico – como se fosse possível desvincular os efeitos que as materialidades das coisas causam em nós e que nós causamos nas mesmas, de nossas experiências enquanto ser-no-mundo.

Considerando tal tendência epistemológica, Gumbrecht reafirma a impossibilidade de se realizar essa cisão e, ratificando sua inspiração claramente fenomenológica, ele defende que as experiências humanas não são exclusivamente *de sentido*, mas sim que subsistem em uma instância anterior, que é a *presença*, ou melhor, os efeitos de presença que nos interpelam em nossa vivência mundana. Nesse sentido, a influência de Heidegger em seu pensamento é explícita, por exemplo, em *Produção de Presença* (2010).

Entre as consequências da racionalidade e dos pressupostos modernos, Gumbrecht destaca, assim como Weber, que se deu uma sistemática e progressiva sensação de esvaziamento e perda de nosso contato com as coisas do mundo. Tal ocorrência é corroborada por Gumbrecht como sendo o desencantamento conforme vimos; entretanto, o autor vincula a esse processo o que chama de supervalorização da produção de *sentido* em face da produção de *presença*.

Assim, é pertinente que Gumbrecht parta da noção de ser-no-mundo indicada por Heidegger ao defender a recuperação de um modo de ser e se engajar com o mundo de forma mais abrangente e, também, menos restrito; declara ele que o *Dasein* se mostra “[...] um conceito perfeitamente ajustado a um tipo de reflexão e análise que tenta recuperar a componente de presença em nossa relação com as coisas do mundo” (GUMBRECHT, 2010, p. 91-92).

A ideia de reencantamento se mostra mais explícita em *Nosso Amplo Presente* (2015), quando Gumbrecht dá destaque ao esporte como uma estratégia contemporânea de experiência, através do espetáculo, de momentos que ele chama de pequenas *epifanias*: momentos que nos tomam numa esfera que não se vincula especificamente ao sentido e que podem, ainda que momentaneamente, engatilhar estes processos de reencantamento. Para ele,

[...] as *epifanias* pertencem à dimensão do reencantamento precisamente porque o impulso da modernidade na direção do abstrato sempre tendeu a substituí-las através de “representações”, ou seja, através de modos não substanciais de aparência; da mesma maneira, a *intensidade* marca um nível, em nossa reação ao mundo e a nós mesmos, que normalmente está destinado a desaparecer na trajetória do desencanto (que se nos tornou tão estranhamente normativa) – e que, pela mesma lógica, se transforma assim num predicado do reencantamento (GUMBRECHT, 2015, p. 79, grifos do autor).

Embora Gumbrecht trate das epifanias como um momento quase sagrado, como um tipo de relação surpreendente que acomete o homem em sua cotidianidade –

semelhante a como faz, por exemplo, Bennett (2001) –, a proposta do autor se distancia desta última, uma vez que Gumbrecht situa o reencantamento para além da esfera individual. Isso porque, ao considerar os esportes e, larga medida, as competições esportivas como um tipo contemporâneo de reencantamento, Gumbrecht analisa seus efeitos tanto individualmente, no caso dos atletas, quanto nos seus espectadores. Assim, ele identifica quatro aspectos que permitem caracterizar tanto o mundo anteriormente encantado, quanto as estratégias de reencantamento contemporâneas.

i) o primeiro deles se refere ao papel dos atletas neste contexto. Gumbrecht alega que a epifania em um mundo encantado estava vinculada ao efeito de presença que as habilidades dos atletas desempenham na competição. Salienta ele que por exemplo, nas manifestações esportivas gregas, “não havia dúvida alguma de que nos grandes momentos do desempenho dos atletas, a força dos deuses – até os próprios deuses – estavam presentes, presentes na carne dos atletas e presentes no espaço” (GUMBRECHT, 2010, p. 80). Ou seja, a experiência esportiva no contexto em que o autor situa era, de fato, uma experiência religiosa, uma forma de homenagear os deuses e, ao mesmo tempo, de concretizar a sua presença em meio aos mortais *através* dos atletas¹⁸¹.

Já na atualidade é impensável considerar o desempenho de um atleta profissional como uma atribuição divina, como era comum na Grécia Antiga. Isso porque, se de um lado, o mundo moderno foi desencantado, por outro a própria ciência hoje está disposta a ocupar o lugar anteriormente relegado aos deuses. A atividade esportiva se tornou um campo de estudos altamente especializado, buscando a maximização das competências atléticas humanas; de tal maneira que

[...] os esportes desencadearam o desenvolvimento de métodos de prática com fundamentos científicos – e numa série de países isso levou à emergência de uma disciplina acadêmica muito capaz de explicar de modo racional aquilo que os gregos consideravam ser inspiração divina na performance atlética. Os atletas de sucesso dos nossos dias estão bem conscientes do quanto dependem do progresso de uma pesquisa altamente especializada e também aprenderam a traçar uma fronteira muito clara entre esta base necessária à sua performance e aquilo que consideram ser os resquícios da superstição pessoal (GUMBRECHT, 2015, p. 82).

ii) já o segundo ponto elencado por Gumbrecht é o efeito corporal que o próprio movimento dos jogadores e atletas em uma competição causam, tanto nos mesmos, quanto na audiência. Se para um atleta o momento de competição é de concentração total

¹⁸¹ Inclusive, Gumbrecht ressalta este vínculo ao situar a realização destes jogos nos arredores de templos religiosos, o que confirma a ideia de que eles estavam de fato presentes nestes acontecimentos.

ou, como defende o autor, de “estar perdido numa intensidade focada” (GUMBRECHT, 2015, p. 78), para os espectadores importa menos o resultado final do que, propriamente, o seu desenrolar. Por exemplo, os efeitos de presença que uma partida de futebol causa nos torcedores não se situa em uma esfera de sentido, mas sim em uma sintonia na qual os torcedores estão afinados – muitas vezes fazendo parte de um coletivo, um corpo maior e comunitário.

Por isso, defende Gumbrecht que “parece existir um nível de participação em que a fruição de belas jogadas excedem o desejo de vitória, em que a convergência comunitária ultrapassa a dinâmica de rivalidade” (GUMBRECHT, 2015, p. 85). Assim, o desejo de pertencimento a uma comunidade afinada em uma mesma sintonia (ou, poderíamos dizer, transpassada coletivamente por uma *Stimmung*) se assemelha muito a algumas premissas religiosas, como a Igreja como o corpo de Cristo – e, de forma mais geral, em algumas experiências e rituais religiosos como um todo¹⁸². Não por acaso, Gumbrecht vincula ao esporte o título de “religião do século XXI” (GUMBRECHT, 2015, p. 85) pelo seu potencial de devolver aos seus apreciadores um tipo de presença e coletividade que a religião fornecia antes do mundo ser desencantado pela modernidade.

iii) aliado a isso e ainda neste mesmo viés, o autor também ressalta a importância de locais nos quais grandes atividades e celebrações esportivas ocorreram com um tipo de “aura” especial que antes era característico de outros locais com grande importância religiosa. É por isso que ouvimos que certos estádios, como o Maracanã, passam a ter o status de “templos do futebol”; ou seja, “[...] na qualidade de espaços sagrados, são espaços que exigem e desencadeiam camadas de comportamento ritualizado durante aqueles momentos relativamente breves, durante os quais se enchem de ação” (GUMBRECHT, 2015, p. 86). Por exemplo, o estádio do Maracanã, de acordo com matéria veiculada pelo Jornal O Globo¹⁸³, é o terceiro ponto turístico mais visitado na cidade do Rio de Janeiro, RJ, recebendo em média 2.200 visitantes por dia – inclusive ultrapassando outros locais como o Cristo Redentor e o Corcovado em dias nublados ou chuvosos.

¹⁸² Quando Gumbrecht cita o hábito dos torcedores estabelecerem contatos físicos uns com os outros em estádios de futebol, por exemplo – inclusive entre estranhos – e de se abraçarem em momentos de êxtase e comemoração nos lembra o rito religioso cristão – especialmente católico – em que, durante uma celebração, os fiéis se cumprimentam e reforçam seus laços comunitários com “a paz de Cristo”.

¹⁸³ Disponível em <https://oglobo.globo.com/esportes/maraca-brasileiro-terceiro-destino-turistico-do-rio-estadio-investe-no-torcedor-visitante-tenta-evitar-saia-justa-com-mandantes-17270208>. Acesso em 10 dez. 2017.

Também se destaca nesse sentido o simbolismo que certos estádios e locais esportivos de grande relevância possuem para a cultura de cidades, além de seu potencial turístico. Assim como peregrinos se dirigem a pontos religiosos – como a Basílica de São Pedro no Vaticano; a cidade de Jerusalém, Israel, e o seu Muro das Lamentações; ou ainda a Mesquita Azul em Istambul, Turquia –, os estádios também atraem multidões em todo o globo, e não apenas durante a realização de partidas e competições esportivas, mas também quando estão vazios. Salienta Gumbrecht que

é o contraste entre momentos de vazio ou inação e momentos preenchidos com a mais intensa atividade corporal, um contraste que, reiterado a muitos níveis diferentes, mimetiza a relação existente entre os estádios, quase sempre vazios, e os movimentados entornos urbanos em meio aos quais estão construídos (GUMBRECHT, 2015, p. 87).

iv) por fim, Gumbrecht ressalta a importância do esporte e das competições atléticas atuais para o reencantamento porque elas não estão relacionadas necessariamente a nenhum tipo de atividade pragmática, racional e utilitária – especialmente para seus apreciadores. Por mais que saibamos da existência de uma indústria do esporte (na qual circula um altíssimo volume de capital financeiro que, inclusive, financia pesquisas científicas em convênios com universidades e centros de desenvolvimento ao redor do globo), quando tentamos buscar razões que justifiquem o engajamento que estas atividades causam entre seus torcedores, dificilmente encontraremos uma resposta satisfatória.

Por isso Gumbrecht não se preocupa em definir estas razões, mas sim em apontar que eles podem representar uma espécie de compensação, desempenhando o papel de um tipo de reencantamento que se aproxima do religioso, mas que é secular – haja vista que é burocratizado, regulamentado e formalizado por uma série de órgãos e instâncias, como comitês esportivos nacionais e internacionais. O vínculo entre a secularização e o reencantamento se mostra evidente, por exemplo, quando consideramos a existência de instâncias governamentais dedicadas à atividade esportiva, bem como conselhos e tribunais legislativos específicos para julgar casos de crimes e condutas inadequadas cometidas no âmbito desportivo, inclusive internacionalmente. Nesse contexto, afirma o autor que

[...] na sua forma presente, o reencantamento que o esporte (e outros fenômenos) propicia parece não mais ser um dom oferecido pelos deuses aos atletas, que são semideuses, mas provavelmente um efeito do comportamento bem coordenado – talvez coordenado sacramentalmente – da maioria. [...] Seja como for, o esporte, com seus efeitos de

reencantamento, conquistou uma proporção enorme do atual mundo do lazer (GUMBRECHT, 2015, p. 90).

Desta maneira, podemos articular esses encaminhamentos trazidos por Gumbrecht (2015) como um tipo de reencantamento que não tem como característica o retorno de elementos e práticas que existiam e, larga medida, funcionam como reguladores da atividade social, nem mesmo de fornecer sentido à vida humana antes da modernidade. Entretanto, um dos aspectos que podem nos auxiliar a compreender como este reencantamento tem uma forte ligação com a busca e recuperação de experiências em espaços e situações que se apresentam relacionadas mais às possibilidades e aos efeitos de presença que os mesmos engatilham em nossas vidas cotidianas.

Pois, se considerarmos que jamais chegamos a alcançar e superar de fato a modernidade (LATOUR, 1994) e que vivemos na contemporaneidade em um entrave entre pulsões de racionalização e desencantamento, ao mesmo tempo em que temos a necessidade de buscar em outras esferas a compensação através o reencantamento para elementos e experiências que perdemos nos últimos séculos, estamos também diante de uma situação de sobreposição de temporalidades, espacialidades e regimes ontológicos (inclusive epistemológicos) distintos que buscam suprimir-se mutuamente sem sucesso – ou seja, um amplo presente marcado não apenas pelo sentido, mas também pela busca da presença (GUMBRECHT, 2010; 2015).

É em outro texto que Gumbrecht que as relações entre o reencantamento contemporâneo e o modo como ele se articula são demonstradas mais especificamente. É ao defender que nossa experiência enquanto ser-no-mundo se dá simultaneamente pela via da presença e do sentido que ele insere a ideia de que, não raramente, somos tomados por um tipo de envolvimento com o nosso entorno que não pode ser descrito exclusivamente pela via da racionalidade. Como no caso já citado dos torcedores que, em uma partida de futebol, comungam de um estado físico e psíquico particular; ou mesmo em alguns ritos religiosos, nos quais os participantes parecem estar sob algum tipo de transe coletivo, há que se considerar estes efeitos a partir das disposições humanas aos mesmos.

Nesse sentido, a seguir apresentaremos a noção de *Stimmung* no pensamento heideggeriano enquanto um tipo de afinação ou sintonização que constitui, sempre e inevitavelmente, a experiência humana. Se queremos abordar a experiência de jogo especificamente em seu caráter ontológico, temos que compreender, para além de nosso

modo mesmo de ser sempre um ser-no-mundo – e não à parte do mesmo –, as estruturas que permitem que estejamos constantemente envolvidos e desdobrados em direção aos outros *Dasein* e ao mundo em sua totalidade.

7 *STIMMUNG*: A TONALIDADE AFETIVA COMO ESTRUTURA ESSENCIAL DE ABERTURA DE MUNDO AO *DASEIN*

Vimos no primeiro capítulo, dedicado ao esclarecimento e delimitação do método que embasa nossa compreensão da experiência de jogo enquanto um acontecimento ontológico que, mais que uma função utilitária, é um dos elementos que permitem a nosso ser-no-mundo o que Heidegger chama de abertura de mundo, ou seja, a compreensão: tanto de si, quanto das coisas com as quais lida em sua existência – a diferença ontológica e o círculo hermenêutico. Para Fink, isso significa que

o ser humano [...] tem a capacidade para a formação prática de atividades de trabalho; ele produz coisas que, de outra forma, não existiriam e que em seu ser dependem completamente do ser humano. Ele tem a capacidade de formar conceitos e de pensar abstratamente e, portanto, de criar métodos racionais para dominar as necessidades de sua vida. Ele tem, além disso, um senso de “bem” e “mal”, uma consciência moral, uma familiaridade com a ética e suas múltiplas instituições. Ele possui também a capacidade da linguagem e, portanto, os meios para compreensões estruturadas e multidimensionais sobre o Ser. O ser humano possui uma compreensão do Ser (FINK, 2016, p. 59, tradução nossa)¹⁸⁴.

Considerando estas peculiaridades que colocam, simultaneamente, o mundo e homem como a questão essencial sobre a qual ele se debruça, surge na obra heideggeriana um esclarecimento sobre os modos a partir dos quais estabelecemos relações significativas com nosso entorno. Uma vez que nosso *Dasein*, como vimos, é marcado pela faticidade de estar lançado em meio ao mundo, tendo que lidar consigo mesmo, com os outros e com as coisas que experienciamos em nosso cotidiano, a ideia de *Stimmung*, ou tonalidade afetiva atua de modo a fornecer as possibilidades de abertura existencial do ser-no-mundo com seu mundo circundante (CRITCHLEY; SCHÜRMAN, 2016; HARMAN, 2007).

Heidegger (2011; 2015) considera a tonalidade afetiva – ou *Stimmung* – como um modo de existência fundamental do ser-aí (*Dasein*), que lhe confere a possibilidade de abertura – ou seja, de acesso –, e que se encontra baseada em uma disposição prévia de se relacionar com as coisas do mundo em sua vida cotidiana (SOARES, 2010b). Esta

¹⁸⁴ “The human being [...] has the capacity for the practically formative activity of work; he can produce things that would otherwise not be, which in their Being depend completely on the Being of the human. He has the capacity for forming concepts and abstract thinking and thereby a rational method in the mastery of the necessities for his life. He has, further, a sense for the distinction between “good” and “evil,” a moral conscience, an acquaintance with the basic shapes of the ethical world and their manifold institutions. He also has the capacity for language and hence the means for a structured and multidimensional understanding of Being. The human being has an understanding of Being”.

disposição, para Heidegger, está sempre presente na existência do *Dasein* na forma de um *perguntar* pelo mundo; entretanto, esse perguntar não se dá de modo óbvio ou, ainda, não significa que tal questionamento esteja sempre dado. Ele corresponde, ao invés, a um *despertar* desse chamamento às coisas: e nesse aspecto, para o filósofo, despertar não se refere a um ato de criação humana, mas sim a um acontecimento, no qual “‘o que dorme’ está ausente de uma maneira característica, e, contudo, está aí. Quando despertamos uma tonalidade afetiva, um tal despertar indica que ela *já estava aí*” (HEIDEGGER, 2011, p. 79, grifo nosso).

Creemos ser particularmente útil aqui uma breve explicitação a respeito do termo *Stimmung* utilizado originalmente por Heidegger em *Ser e Tempo* quando da sua publicação em 1927, e suas respectivas tentativas de tradução, tanto para o inglês quanto para o português. King (2009) oferece uma interessante análise a respeito da tradução do termo para o primeiro idioma, especialmente para designar um estado de afetação que o filósofo alemão procura dar quando lança mão do vocábulo. Entretanto, salienta King (2009) que a maioria dessas tentativas são confusas e acabam por levar a interpretações equivocadas a respeito do verdadeiro sentido que Heidegger buscava imprimir com o uso de *Stimmung*: quando da tradução de *Ser e Tempo* para o inglês na edição de 1962, Robinson e Stambaugh utilizaram as expressões “*state-of-mind*” (estado de espírito), “*mood*” (humor) para dar conta de tal conceito; já Stambaugh, em nova edição e revisão posterior (1996), preferiu o uso de “*attunement*” (afinação).

Já em português, na 10ª edição de *Ser e Tempo* de 2015, aparece a expressão *humor* como tradução de *Stimmung* – ou ainda complementada por *estado de humor*. Ciente da dificuldade de abordar seu conceito em outros idiomas, e a fim de evitar qualquer confusão a respeito do uso do termo, o próprio Heidegger ofereceu um esclarecimento: “antes de qualquer psicologia dos humores, ainda bastante primitiva, trata-se de ver este fenômeno como um *existencial fundamental* e delimitar sua estrutura” (HEIDEGGER, 2015, p. 193, grifos nossos).

Já na 2ª edição em português de *Conceitos Fundamentais da Metafísica – C. F. M.* (2011)¹⁸⁵, *Stimmung* aparece traduzido como *tonalidade afetiva*, o que nos parece mais condizente tanto com a complexidade da ideia trazida por Heidegger no uso da expressão, bem como com a opção de King (2009) pelo uso em inglês de *affective states* (estados

¹⁸⁵ A tradução da 2ª edição de *Conceitos Fundamentais da Metafísica* foi realizada por Marco Antônio Casanova e foi feita a partir da 3ª edição do original em alemão *Die Grundbegriffe der Metaphisik: Welt, Endlichkeit, Einsamenkeit*, publicado em 2004 pela Vittorio Klostermann.

afetivos). Com isso, fica explícito que não se trata de uma orientação individual no sentido psicológico, mas sim uma forma constitutiva de como o *Dasein* experiencia o mundo e as coisas (KING, 2009, p. 15). Há, ainda, uma nota de rodapé bastante esclarecedora em C.F.M. (2011), na página 87, na qual o tradutor da obra para o português Marco Antônio Casanova explica que, em alemão, a palavra *Stimmung* indica tanto um ânimo quanto uma atmosfera específica. Complementa ainda o tradutor que

Stimmung não diz apenas o estar afinado de certo modo, mas também o astral ou a animação de um ambiente. Heidegger aproveita as variações semânticas do termo em alemão para mostrar como a “tonalidade afetiva” não pode ser simplesmente associada com um estado da alma, mas determina sim a totalidade do acontecimento. O que traduzimos nesta passagem por “animar” aponta para a expressão *Stimmung bringen*: “produzir o aparecimento de um astral”, “uma atmosfera”, “uma tonalidade afetiva”.

A difícil tradução do termo tem a ver, para além das particularidades linguísticas, com os desdobramentos que Heidegger dá à ideia de o *Dasein* estar, sempre e de forma inevitável, permeado por algum tipo de tonalidade afetiva em sua existência – na forma de uma *afinação*, uma *sintonia* a uma atmosfera específica. Schalow (2011, p. 292) salienta que, no contexto da fenomenologia hermenêutica heideggeriana, o termo *Stimmung* carrega essa ideia de *afinação*, ou um *attunement* – embora este reconheça que ainda assim existam problemas quando traduzido o termo alemão para o inglês.

Inwood (2002, p. 93) fornece uma recuperação etimológica a respeito do termo, bem como suas múltiplas significações no idioma alemão. De acordo com este autor, *Stimmung* possui como raiz *Stimme* (voz, voto) que, por sua vez, deu origem a *Stimmen*, que pode ser entendido ao mesmo tempo como a) “deixar ouvir a voz de alguém, gritar”; b) “fixar, nomear” e; c) tornar harmônico, idêntico”. Lembra Inwood que estes três possíveis sentidos acabaram por gerar, no caso de a): “dar um voto”; já b) levou a uma variação, *bestimmen*, para dar conta de “determinar, destinar”; ao passo em que c) foi utilizado inicialmente para se referir à mente humana, e hoje designa ações como afinar um instrumento musical.

Este último sentido parece vincular, tanto em sua acepção antiga, quanto na atualmente utilizada, o homem a uma atividade específica com a qual deve entrar em sintonia para a sua realização – o que é condizente com o sentido que Heidegger dá ao mesmo em sua fenomenologia. Além disso, existem outras duas possibilidades para *Stimmen*: de acordo com Inwood, *gestimmt* significa “de acordo, em um certo humor” –

esta última ainda se desdobrando em *Gestimmtheit* e *Gestimmtsein*, “concordância, ter e estar em um humor, estar em sintonia” (INWOOD, 2002, p. 93). Com o propósito de dirimir dúvidas adicionais, a consulta na versão online no dicionário Michaelis¹⁸⁶ sobre a tradução de *Stimmung* para o português indicou também que tal termo dá conta de: 1. ambiente, atmosfera, clima; 2. tendência; 3. humor, disposição, ânimo e; 4. animação.

De todo modo, é importante ressaltar que Heidegger deixa claro que não está abordando a *Stimmung* a partir de uma perspectiva psicológica, que emerge a partir de orientações subjetivas e que dali parte em direção ao mundo. Ao contrário: para ele, tal conceito serve para designar um conjunto de interrelações entre situações, sensações e contextos mais abrangentes e que envolvem o homem em sua inteireza, levado ao despertar daquilo que se encontrava adormecido. Inwood confirma o caráter híbrido destas tonalidades afetivas, ao afirmar que “humores não se localizam no sujeito ou nos objetos. Somos, junto com os entes, *trans-postos* [*ver-setz*] para os humores. Humores são a força envolvente que sobrevém a nós e às coisas, ao mesmo tempo” (INWOOD, 2002, p. 93, grifo do autor).

Tal assertiva é explicitada pelo filósofo em *Ser e Tempo* (2015), quando Heidegger esclarece que “[...] o estado de humor não remete, de início, a algo psíquico e não é, em si mesmo, um estado interior que, então, se exteriorizasse de forma enigmática, dando cor às coisas e pessoas” (HEIDEGGER, 2015, p. 196). Nunes (2002, pos. 160 de 747) confirma, advertindo que “sentimentos não são epifenômenos nem simples estados afetivos: o tédio, a alegria e a esperança abrem-nos o mundo de diferentes formas”.

Heidegger está se referindo, portanto, a uma miríade de orientações subjetivas, estados psíquicos de atenção e dispersão, e do contato com as coisas do mundo com as quais coexistimos, cujos efeitos estas exercem sobre nós – bem como nós nos comportamos em relação a elas, sendo transpassados por tal conjuntura. Salienta Engler que, exatamente por sermos frequentemente tomados por alterações nesses *humores*, estes estados “[...] só vem a provar que o ser-aí já está sempre ‘humorado’, isto é, que viver, existir ou estar no mundo significa sempre dispor-se de alguma maneira” (ENGLER, 2010, p. 67).

Portanto, pertence ao *Dasein* a característica de estar *sempre* afinado por alguma(s) tonalidade(s) afetiva(s) em sua experiência existencial cotidiana. Oliveira

¹⁸⁶ Disponível em <http://michaelis.uol.com.br/escolar-alemao/busca/alemao-portugues/stimmung/>. Acesso em 10 out. 2017.

(2006) contribui nessa compreensão ao contrastar a abordagem neurofisiológica tradicional sobre tais ocorrências com a perspectiva heideggeriana, defendendo que

essa reação de Heidegger à redução das emoções e, na verdade, das assim chamadas vivências psíquicas em geral a alterações fisiológicas sentidas já aponta para o aspecto central que tal redução negligencia, a saber, que tais “estados” têm um caráter ontológico enquanto “relação existencial”. [...] O que estamos ressaltando é que as emoções têm, por assim dizer, um “conteúdo de sentido”, uma intencionalidade que é reduzida a nada na concepção psicológica das emoções criticada aqui (OLIVEIRA, 2006, p. 50).

Isso porque, dado o caráter denso da obra heideggeriana, é possível identificar o processo por meio do qual as tonalidades afetivas são despertadas no cotidiano do ser-no-mundo. De acordo com Soares (2010b), é possível sistematizar a forma como esses conceitos surgem em meio ao pensamento do filósofo na forma de uma *fenomenologia dos afetos* ao ser entendida como um dos fundamentos ontológicos existenciais humanos. É especificamente quando Heidegger aprofunda na questão da presença que emerge de forma mais marcante o tema do humor em *Ser e Tempo* (2015); uma vez que antes disso o autor destina grande parte de seus esforços em esclarecer o ponto de partida por ele tomado em sua analítica existencial.

O primeiro aspecto nesse sentido é que Heidegger, no §23 de *Ser e Tempo*, defende a copresença com outros ser-aí e com as coisas do mundo como a característica fundamental que permite ao *Dasein* ser-com os outros (2015, p. 180). Essa particularidade permite que ele estabeleça uma relação questionadora circular com a sua própria existência e com a existência dos outros seres dos entes que o circundam, na forma de uma *pergunta pelo ser*, e, concomitantemente, que ele reconheça a sua singularidade frente aos outros entes existentes – o que já expusemos anteriormente por meio da delimitação conceitual do *círculo hermenêutico*.

Esse processo de reconhecimento de sua própria existência, bem como da existência dos demais, parte da consideração de que este sempre se dá na forma de uma abertura às coisas como um tipo de dobra hermenêutica; ou seja: o *Dasein* se compreende na medida em que compreende que ele é um em meio a muitos como ele – e mais, que ele existe em meio à existência de diversas outras coisas com as quais ele se depara. Disso decorre que “[...] o ser-aí abre-se para o seu caráter de estar-lançado, bem como é na disposição que ele se abre para o mundo e deste modo, deixa-se tocar por este último, de forma a abandonar-se por completo” (SOARES, 2010b, p. 9).

Aqui entra em vigor uma estrutura importante para este estar-lançado, de forma a estar sempre em uma relação de comprometimento com o mundo e consigo mesmo, que Heidegger entende como sendo a existência fática da *presença*. Esta última é, portanto, um modo sempre mais originário de estar e sentir as coisas do mundo, sendo, pois, uma estrutura própria deste *Dasein*: é por meio da presença que estabelecemos uma relação de proximidade com as coisas, ou seja, que elas se abrem para nós enquanto possibilidade – se *mundanizam*. Para Heidegger, é por meio da presença enquanto via de acesso que o ser-no-mundo pode ser, ao mesmo tempo, ser-si-mesmo e ser-com em regime de copresença com as coisas (HEIDEGGER, 2015).

Desta presença deriva, portanto, que estamos sempre em uma relação significativa com o nosso entorno – ou seja, com o nosso “aí” –, chamada por Heidegger de *disposição* (*Befindlichkeit*), a qual significa sempre e a toda vez uma *pré-disposição* – ou seja, uma abertura prévia constitutiva, pré-reflexiva ou, ainda, em nível ôntico. Logo, apenas o ser-no-mundo, enquanto desdobramento existencial do ser do ente que chamamos homem, possui a estrutura da presença. Critchley e Schürmann salientam que esta disposição significa que

[...] a primeira forma de abertura do *Dasein* é afetiva e essa abertura afetiva revela o *Dasein* como *lançado* ou entregue à sua existência, ao seu ‘aí’ (pre). O que afronta inexoravelmente o *Dasein* é o enigma de seu estar-lançado, o fato de que sou e estou aberto em algum lugar com um humor específico. Esse fato é como uma charada que posso ver, mas não resolver (CRITCHLEY; SCHÜRMAN, 2016, p. 223-224, grifos dos autores).

Isso quer dizer, essencialmente, que a pergunta sobre o sentido do *Dasein* que é sempre transpassado por tonalidades afetivas – ou humores – deve se dar, sobretudo, no âmbito do que os autores na citação acima compreendem como o “enigma de estar-lançado”. Entretanto, esse enigma não é de um tipo tal inalcançável, irresolúvel, mas sim jaz na trivialidade da existência cotidiana; ou seja, é a pergunta se dá em meio ao que nos é familiar – e, que de tão familiar, sequer pensamos interrogar. A questão se situa deste modo como uma charada que se encontra no “[...] completamente óbvio, a pura facticidade do que está debaixo de nosso nariz, o cotidiano em toda a sua simplicidade e banalidade palpáveis” (CRITCHLEY; SCHÜRMAN, 2016, p. 228). Ainda sobre este aspecto, salienta Oliveira que

Befindlichkeit é o que aponta nosso modo mais básico de existir através das emoções. *Stimmung*, enquanto um modo determinado de sentir como vão as coisas, indica sempre algum modo particular de abrir o mundo, num sentido ôntico. Então, as variações de humor não são um nada, não são fatos brutos da nossa existência, não apenas mudanças fisiológicas. Heidegger critica a visão de que o humor consiste de variações fisiológicas, pois esta concepção do humor perde o essencial, a saber, as emoções como abertura, ou melhor, o que as emoções abrem: nosso ser-no-mundo (OLIVEIRA, 2006, p. 63).

Afirma Heidegger que “na disposição subsiste existencialmente um liame de abertura com o mundo, a partir do qual algo que toca pode vir ao encontro” (HEIDEGGER, 2015, p. 197); e este vir ao encontro enquanto abertura é exatamente o caminho pelo qual as coisas simplesmente existentes passam a estar à mão – ou seja, se tornam próximas a nós, disponíveis, sendo possível nos pronunciarmos sobre elas e nos diferenciarmos das mesmas. Ainda a respeito da disposição, Heidegger enfatiza que a sua importância, afirmando que

enquanto existenciais, a disposição e o compreender caracterizam a abertura originária de ser-no-mundo. No modo de ser do humor, a presença ‘vê’ possibilidades a partir das quais ela é. Na abertura projetiva dessas possibilidades, ela já está sempre afinada pelo humor (HEIDEGGER, 2015, p. 208).

Cabe ressaltar que esta disposição (*Befindlichkeit*) não é algo que lançamos mão de forma deliberada, mas sim está presente na essência do ser-no-mundo: é por meio dela que, em nossa cotidianidade, acessamos o modo como o ser dos entes se mostram a nós, reconhecemos e elaboramos a possibilidade de sua existência de uma forma tal e não de outra. Isso porque, conforme já dissemos, o *Dasein* é marcado pela simultaneidade de um duplo movimento vital que é existir e interpretar – e, assim, compreender e atribuir *sentido* a si, aos outros e às coisas. Heidegger ilumina esta questão delimitando que, neste caso, *sentido* subentende

[...] aquilo em que se sustenta a compreensibilidade de alguma coisa. Chamamos de sentido aquilo que pode articular-se na abertura compreensiva. *O conceito de sentido* abrange o aparelhamento formal daquilo que pertence necessariamente ao que é articulado pela interpretação que compreende. *Sentido é a perspectiva na qual se estrutura o projeto pela posição prévia, visão prévia e concepção prévia. É a partir dela que algo se torna compreensível como algo* (HEIDEGGER, 2015, p. 212-213, grifos do autor).

Entretanto, este modo de acesso às coisas que é propiciado pela disposição (*Befindlichkeit*) não se dá de forma imediata, mas sim por meio dos *humores* ou *tonalidades afetivas* cotidianas, correspondendo a um processo de *afinação* desta presença. Esta *afinação* ou *sintonia* é o modo de acesso que emerge no encontro do *Dasein* com as coisas do mundo; ou seja, não surgem apenas do sujeito, nem das coisas do mundo, mas sim do encontro entre elas e o ser-no-mundo. Seriam, portanto, os “[...] jeitos fundamentais nos quais nos *encontramos* de um modo ou de outro. Tonalidades afetivas são o *como* com o qual as coisas são para alguém de um modo ou de outro” (HEIDEGGER, 2011, p. 88, grifos do autor).

Em suma, podemos compreender que estas tonalidades afetivas ou humores são os encontros, afinações entre determinadas orientações essenciais do ser-aí com os entes intramundanos e com as possibilidades de acesso aos mesmos a partir de um horizonte prévio de disposição (*Befindlichkeit*) do *Dasein* que lhe proporciona tal abertura de mundo. Por consequência, isso nos permite considerar que estão também relacionados com o entorno que rodeia o ser-no-mundo em sua cotidianidade, como um tipo de atmosfera pela qual o *Dasein* é afetado ao mesmo tempo em que a afeta, considerando desta forma o conjunto de referências e possibilidades que desde já compõem as experiências do homem (HEIDEGGER, 2015, p. 193).

Soares (2010b) ainda complementa que, no pensamento heideggeriano, estas afinações “[...] assumem o caráter de revelar o mundo, de modo que essa possibilidade de revelação trata-se de um entendimento do ser na estrutura existencial ser-no-mundo” (SOARES, 2010b, p. 10). Ainda sobre isso, Sludds (2014, p. 107) defende que estas tonalidades afetivas são a forma mais precisa e rudimentar de nosso ser-no-mundo de tomar ciência da existência de outros seres e entes – portanto, de afetar e ser afetado afinadoramente com os mesmos.

Gumbrecht (2014) é outro autor que se inspira no conceito heideggeriano de *Stimmung* para fornecer uma noção de atmosfera e ambiência para dar conta de descrever o fenômeno, especialmente na análise literária. O autor também atenta para o fato da potência do conceito no pensamento heideggeriano, bem como a sua parca utilização quando considerados outros mais conhecidos, como a própria noção de *Dasein* como o modo de existência do homem no tempo e no espaço. A ilustração que Gumbrecht emprega para clarificar como ele entende a ocorrência dessa afinação é tomada de empréstimo de Toni Morrison, ganhadora de um Nobel de Literatura: “ser tocado, como que de dentro” (GUMBRECHT, 2014, p. 13). Gumbrecht não parece concordar com a

simplificação do termo por meio de sua compreensão como um tipo de humor, mas que sim pode ser útil para designar

[...] uma experiência comum a todos: que as atmosferas e os estados de espírito, tal como todos os mais breves e leves encontros entre nossos corpos e seu entorno material, afetam também as nossas mentes; porém, não conseguimos explicar a causalidade (nem, cotidianamente, controlar os seus resultados) (GUMBRECHT, 2014, p. 13).

No que se refere ao escopo de sua análise, Gumbrecht delimita a questão da *Stimmung* no âmbito hermenêutico, entendendo como uma *afinação* que permite uma experiência estética particular de uma determinada obra literária, uma música, uma peça artística, etc. Salienta o autor que “um quadro, uma canção, convenções gráficas, uma sinfonia, qualquer uma dessas obras pode absorver atmosferas e ambientes e, posteriormente, devolvê-las para uma experiência num novo presente” (GUMBRECHT, 2014, p. 27).

Ou seja, de acordo com Gumbrecht, a *Stimmung* no âmbito literário poderia ser entendido como os *efeitos de presença* que tornam possíveis tipos distintos de envolvimento com os mesmos. Para além de seu sentido formal ou exegético, Gumbrecht argumenta que estes possuem uma camada anterior, capaz de produzir no leitor sensações de estar presente no ambiente ou na atmosfera específica na qual a obra se insere (GUMBRECHT, 2010; 2014).

Isso porque é preciso compreender a retomada por Gumbrecht do conceito de atmosfera em conjunto com suas obras mais recentes – *Produção de Presença* (2010), *Atmosfera, ambiência, Stimmung* (2014) e *Nosso amplo presente* (2015) –, nas quais ele elabora a existência de uma posição prévia à interpretativa, que é aquela que nos afeta, que toca nossos corpos, que possuem ou nos causam algum tipo de materialidade sensível; o que não significa, entretanto, que elas nos sejam obrigatoriamente próximas fisicamente, pois esta presença não está vinculada imediatamente à sua existência material ou física.

Se tal ideia ainda parece nebulosa alguns exemplos podem ser úteis nesta clarificação. Um deles é que o efeito de presença que assistir a um concerto musical (um show de *rock*, por exemplo) causa nos seus espectadores é, larga medida, palpável: os corpos dos presentes são imediatamente como que *tocados por dentro* pelos acordes e pela vibração emanada pelos instrumentos musicais amplificados em caixas acústicas, colocando-os *afinados* em relação à música. Não por acaso, diversos estudos comprovam

que nossos batimentos cardíacos tendem a acompanhar e se alterar de acordo com sons, tempos e intervalos sonoros distintos.

Uma iniciativa nesse sentido é a da *Heart Chamber Orchestra*¹⁸⁷, que em 2010 criou um projeto audiovisual no qual cada um dos 12 musicistas clássicos estava ligado a um sensor de eletrocardiograma, que captava em tempo real as batidas dos corações dos mesmos e controlava, por meio de um computador, o andamento da música e projeções que eram exibidas de acordo com o ritmo cardíaco dos mesmos. Neste sentido, cada apresentação da orquestra era única, já que tanto a própria música quanto as projeções eram criadas à medida em que os batimentos eram captados e traduzidos pelo computador.

Por isso Gumbrecht defende que as tonalidades afetivas, ou *Stimmungen* no plural, podem encontrar na nossa fascinação com a música uma de suas formas mais expressivas; justamente por isso, ele defende que

ser afetado pelo som [...] é uma das formas de experiência mais fáceis e menos intrusivas, mas é, fisicamente, um encontro (no sentido literal de estar-em-contra: confrontar) muito concreto com nosso ambiente físico (GUMBRECHT, 2014, p. 13, grifos do autor).

Outro exemplo é a ação de afinar um violão sem o auxílio de um metrônomo¹⁸⁸: usualmente, o musicista encosta a parte traseira da caixa acústica do instrumento em seu peito e, à medida em que vai produzindo sons em suas cordas, a vibração produzida pelo instrumento é sentida em sua caixa torácica, possibilitando que este encontre a afinação ideal do violão com uso de sua treinada audição. Isso confirma, mais uma vez, que uma tonalidade afetiva não está localizada nem interiormente ao sujeito, mas sim que elas se situam em uma posição limítrofe que os encontros entre situações, pessoas, ambientes, experiências e coisas com as quais nos deparamos produzem em nossa existência. Ainda, segundo Gumbrecht,

tal como é sugerido pelo afinar de um instrumento musical, os estados de espírito e as atmosferas específicas são experimentados num *continuum*, como escalas de música. Apresentam-se a nós como nuances que desafiam nosso poder de discernimento e descrição, bem como o poder da linguagem para as captar (GUMBRECHT, 2014, p. 12, grifo do autor).

¹⁸⁷ Disponível em <http://heartchamberorchestra.org/wordpress/>. Acesso em 30 set. 2017.

¹⁸⁸ Metrônomo é um aparelho que mede o tempo de um andamento musical, popularmente utilizado para afinação de instrumentos musicais.

Neste ponto emerge uma importante questão para a compreensão de como se dão estas tonalidades afetivas: para Heidegger, não é correto entender a sua ocorrência como na forma de um simples aparecimento, mas sim de um *despertar* – o que significa conceber uma relação constante de presença-ausência, e não de inexistência. Esta diferença se baseia principalmente na consideração apontada em *Ser e Tempo* (2015), e depois recuperada em *Conceitos Fundamentais da Metafísica* (2011), de que estes estados de afinação são os fios condutores que possibilitam os diferentes modos de experiência cotidiana de mundo pelo ser-aí; salienta o filósofo a este respeito que

‘o que dorme’ está ausente de uma maneira característica e, contudo, está aí. Quando despertamos uma tonalidade afetiva, um tal despertar indica que ela já estava aí. [...] Pois sabemos, a partir da nossa própria experiência enquanto homens, que algo pode estar presente em nós e, apesar disso, não estar presente; que há processos que nos pertencem e que, contudo, não ganham o interior de nossa consciência. O homem tem uma consciência e algo do que nada sabe pode estar presente nele” (HEIDEGGER, 2011, p. 79).

Desta feita, é preciso compreender o conceito de *Stimmung* em sua inteireza e amplitude, na qual elementos, coisas, sujeitos e contextos fazem com que tais afinações se deem. Isso evidencia que o *Dasein* está sempre situado em uma intrincada e complexa rede de relações e significados, na qual uma coisa sempre está relacionada à outra, a ambientes, a pessoas – as quais, por sua vez, dependem do humor para a sua concretização ou não (RATCLIFFE, 2013, p. 159). É precisamente este estado delicado e em sua totalidade, da precipitação de algo que simultaneamente está e não está no ser-no-mundo, que reside a afinação dos humores ou tonalidades afetivas.

É por meio do encontro com as coisas do mundo – possibilitada pelo movimento do *Dasein* que é ser-si-mesmo ao mesmo em que é um ser-fora e um ser-com¹⁸⁹ – que chegamos à compreensão de seu *como*, ou seja, o *modo* como elas são em nós. Ou seja, considerar o envolvimento de um autodescobrimento do ser-no-mundo em sua presença e disposição, ao mesmo tempo em que permite que ele descubra o mundo em sua totalidade – ou seja, a *Stimmung* assume, antes de tudo, uma função heurística, originariamente criadora.

¹⁸⁹ Heidegger destaca que este movimento do ser-aí, que lhe possibilita ao mesmo tempo ser-fora, existe de forma estrutural em nós pois, para ele, “precisamos estar-aí para podermos estar-fora. Apenas se estivermos-aí poderemos, acima de tudo, estar-fora e vice-versa. Com isto, assim como este aí e não aí, o estar-fora é algo singular. E a tonalidade afetiva está ligada, de uma certa maneira ainda obscura, com este modo singular de ser” (HEIDEGGER, 2011, p. 85).

Ainda, ao considerar a *Stimmung* enquanto uma possibilidade essencialmente relacionada à revelação, ao descobrimento de algo que se encontrava oculto, vemos que essa é uma propriedade que se articula à facticidade do estar-lançado no mundo, que é o *Dasein*. Para este autor, ao se aproximar do sentido dado o termo por Heidegger, ocorre que este fundamento se desdobra no fato de que “ambientes e atmosferas variadas – e em constante mutação –, [...] condicionam nosso comportamento e nossas sensações na existência do dia a dia; não somos livres para os escolher” (GUMBRECHT, 2014, p. 19).

É pertinente observar, entretanto, que em *Os conceitos fundamentais da Metafísica* (2011), Heidegger dá à ideia de tonalidade afetiva um destaque maior em relação ao que aparece nas demais obras. Desta maneira, o pensamento heideggeriano parece articular, neste momento, o fato de estarmos sempre permeados por algumas destas tonalidades como princípio para a própria atividade filosófica; salienta o autor desta maneira que “vale despertar *uma* tonalidade afetiva fundamental, que nosso filosofar deve assumir; não *a* tonalidade afetiva fundamental” (HEIDEGGER, 2011, p. 77, grifos do autor).

Percebe-se assim que o próprio Heidegger considera a existência de diversas tonalidades afetivas fundamentais quando dá destaque à proposição de que, para o filosofar, deve-se despertar *uma* destas tonalidades – embora não deixe claro quais são elas. Entretanto, confirma ele que “[...] não há apenas uma única, mas diversas tonalidades afetivas fundamentais” (HEIDEGGER, 2011, p. 77).

Ou seja, parece correta a interpretação de Ratcliffe (2013) de que o filósofo deixa em aberto em sua obra um detalhamento maior sobre quais seriam, portanto, estas tonalidades afetivas ou humores. Este ponto também é levantado por Boss (2009), quando este defende que, na obra heideggeriana, “não há nenhum indício de que o tédio e a angústia esgotem o espectro possível de humores [ou tonalidades afetivas] que podem ser escolhidos na tarefa, embora a escolha do humor não seja de forma alguma arbitrária” (BOSS, 2009, p. 86, tradução nossa)¹⁹⁰.

Já em outro momento, Ratcliffe enfatiza que Heidegger entendia as tonalidades afetivas ou humores como aqueles capazes de alterar “[...] como nós nos encontramos no mundo, bem como como as formas pelas quais as coisas *importam* para nós [...]” (RATCLIFFE, 2015, p. 55, tradução nossa, grifo do autor)¹⁹¹. Com esses

¹⁹⁰ “There is no suggestion that boredom and angst exhaust the spectrum of possible moods which could be chosen for the task, although the choice of mood is by no means arbitrary”

¹⁹¹ “[...] how we find ourselves in the world, as well as ways in which things matter to us [...]”

encaminhamentos confirma-se, portanto, que estas tonalidades afetivas não são estados psicológicos ou subjetivos, mas sim que elas existem em nível pré-ontológico (ou seja, ôntico), antes de qualquer tipo de formalização conceitual que façamos em relação à sua manifestação – confirmando às mesmas a ideia de uma *afinação* entre o *Dasein* e o seu entorno, por meio da qual a afetação causada pelo despertar desta tonalidade causa perturbações em todas as instâncias envolvidas (BOSS, 2009, p. 90-91; RATCLIFFE, 2015, p. 56).

Isso porque, como já sabemos, o *Dasein* nunca é apenas si-mesmo, mas sim compartilha com outros a lida com as coisas do mundo, estando sempre desdobrado em ser si-mesmo e ser-outro – uma existência que implica projetar-se para fora de si em direção ao mundo, à cura (*Sorge*). Isso não significa, entretanto, que seja possível estabelecer uma cisão precisa entre quem é o ser-no-mundo da multiplicidade de outros, e por isso Heidegger entende que este ‘outro’ expressa, ao contrário, a dificuldade de dissociação dessa copresença. Salienta o autor que

à base desse ser-no-mundo *determinado pelo com*, o mundo é sempre o mundo compartilhado com os outros. O mundo da presença é *mundo compartilhado*. O ser-em é *ser-com* os outros. O ser-em-si intramundano desses outros é a *copresença* (HEIDEGGER, 2015, p. 175, grifos do autor).

Portanto, o termo *Stimmung* tem tudo a ver com a ideia de presença e, justamente por isso, Gumbrecht (2014) o toma como elemento central de sua tese: que estabelecemos desde sempre uma relação com as coisas do mundo no sentido de que elas são tocadas por nós ao mesmo tempo em que somos afetados por elas. Em outras palavras, a *mundanidade* do mundo se impõe a nós à medida mesma em que – ilusoriamente – nos impomos sobre elas. Ou seja, ao recuperar este conceito na obra heideggeriana, Gumbrecht lembra que estes humores muitas vezes “[...] condicionam nosso comportamento e nossas sensações na existência do dia a dia; não somos livres para os escolher” (GUMBRECHT, 2014, p. 19).

Para fins de sistematização, cabe recuperar a abordagem de Engler (2010), o qual elenca três pilares do humor ou tonalidade afetiva, que podem esclarecer a sua existência e as formas por meio das quais esta estrutura opera em nós. Em *primeiro lugar*, elas se fundamentam na facticidade do *Dasein* de estar-lançado no mundo e em sua disposição, o que é central para o processo de compreensão simultânea de si em sua existência à medida em que compreende os outros ser-aí, as coisas e se diferencia destes últimos. Em

segundo lugar, a disposição se revela como maneira a partir da qual se dá a abertura do mundo para o ser-aí a partir da constatação de sua copresença, o que o leva às possibilidades de velar ou desvelar o mundo que o rodeia em sua totalidade.

Em *terceiro e por último*, esta estrutura ontológica aberta pela disposição se refere à possibilidade do ser-no-mundo de afetar e ser afetado em sua relação de proximidade com os entes intramundanos, ou seja, “[...] é através de um humor que este gênero de entes, no bojo de certa circunvisão (*Umsicht*), podem nos parecer ameaçadores, inúteis, benéficos, etc.” (ENGLER, 2010, p. 68). Ademais, salienta ainda Engler que

as disposições, assim, abrem o ser-aí em seu ‘aí’. Elas o caracterizam ontologicamente no seu modo de estar-lançado, de tal maneira que ele possa se compreender enquanto possibilidade. Por ser disposto, o ser-aí sempre já caiu em determinadas possibilidades e já deixou passar a outras, ainda que as continue doando para si mesmo, que as recuse ou aceite [...]. Visto que a possibilidade é a sua determinação ontológica mais originária, as disposições têm todas o mérito de proporcionar a abertura para o entendimento de seu todo estrutural [...] (ENGLER, 2010 p. 70)

Podemos perceber assim que Heidegger utiliza o conceito de *Stimmung* relacionado à disposição da presença do *Dasein* em seu estar-lançado, como uma estrutura que se expressa por meio da noção de cuidado ou cura (*Sorge*). Por esta perspectiva, não há *Dasein* sem que este esteja sempre envolvido por algum tipo das muitas tonalidades afetivas, já que elas são *modos* de ser do ser-no-mundo, ou seja, fenômenos existenciais fundamentais. Em suma, Oliveira acrescenta que

Disposição, sentimento de situação, senso de situação ou ainda afetabilidade, são terminologias diferentes para o mesmo fenômeno existencial que é originariamente constitutivo do *Dasein* e, isso implica em que dizer que a disposição não é eventual ou ocasional, pois o *Dasein* é sua disposição permanentemente. A disposição indicaria, então, uma estrutura ontológica (*Befindlichkeit*) que é possibilitadora da tonalidade afetiva (*Stimmung*) enquanto maneiras determinadas do *Dasein* sentir-se (OLIVEIRA, 2006).

Em *Ser e Tempo* (2015), a tonalidade afetiva principal tratada por Heidegger é a *angústia*; já em *Conceitos Fundamentais da Metafísica* (2011), ganha destaque o *tédio*. Isso porque, ao considerar que estamos sempre afetados e afetando as coisas que nos rodeiam, bem como os significados acerca das mesmas, as tonalidades afetivas constituem “[...] a variedade de maneiras pelas quais as coisas podem ser importantes para nós e, portanto, são essenciais para o senso dos tipos de possibilidades significativas

nas quais o mundo pode se oferecer para nós” (RATCLIFFE, 2013, p. 159, tradução nossa)¹⁹².

Vejamos, pois, como Heidegger entende o tédio e a angústia enquanto tonalidades afetivas em dois momentos presentes nas duas obras supracitadas, bem como estas são distintas da ideia corrente de humor conforme utilizamos no dia a dia para, então, apresentarmos a nossa reivindicação da existência de um *Stimmung* lúdico como uma possibilidade de abertura de mundo ao *Dasein*, compreendida como a experiência de jogo enquanto um fenômeno ontológico.

7.1 A angústia

Como vimos, a reivindicação heideggeriana em *Ser e Tempo* (2015) é a de localizar o sentido do ser em relação à temporalidade, que constitui uma abertura desse enquanto (*als*), no qual o *Dasein* existe e circunscreve as possibilidades compreensivas que este pode desenvolver. Portanto, para Heidegger o ser-no-mundo existe enquanto compreende sua finitude – o que, de acordo com o filósofo, permite que ele desenvolva uma existência *autêntica*; ou seja, consciente de sua própria morte que se aproxima a cada instante, o homem compreende a necessidade de sua singularização frente à impossibilidade derradeira de qualquer outra possibilidade que é o seu perecer.

Isso causa no ser-no-mundo o que Heidegger chama de angústia, uma tonalidade afetiva centrada na disposição constitutiva da presença; salienta o filósofo que, neste caso, “aquilo com que a angústia se angustia é o ser-no-mundo como tal” (HEIDEGGER, 2015, p. 252); a saber, a angústia do *Dasein* consigo mesmo e com sua existência em meio ao mundo. Deve-se, portanto, diferenciar o que compreendemos cotidianamente pelo sentimento de angústia do que Heidegger se refere ao usar o termo. O filósofo deixa claro em *Que é Metafísica* que

por angústia não entendemos a assaz frequente ansiedade que, em última análise, pertence aos fenômenos do temor que com tanta facilidade se mostram. A angústia é radicalmente diferente do temor. Nós nos atemorizamos sempre diante deste ou daquele ente determinado que, sob um ou outro aspecto determinado, nos ameaça (HEIDEGGER, 1983b, p. 56).

¹⁹² “[...] the range of ways in which things are able to matter to us, and are thus essential to a sense of the kinds of significant possibility that the world can offer up to us”.

Essa angústia enquanto tonalidade afetiva existencial é, para Ratcliffe (2013), capaz de arrancar o ser-aí de sua existência cotidiana, de fazê-lo estranhar aquilo que julga conhecer, de proporcionar uma retomada do pensamento filosófico eclipsado pela tendência à *queda* ou evasão em sua vida diária inautêntica. Salienta Ratcliffe que, por meio da angústia, “[...] nós podemos trazer à luz o nosso ser-no-mundo e torna-lo acessível ao estudo filosófico” (RATCLIFFE, 2013, p. 167, tradução nossa)¹⁹³.

Logo, na angústia o que está em jogo é a própria questão da existência, e é por meio da compreensão de sua finitude que o ser-no-mundo se angustia – ou seja, se angustia consigo mesmo. É a angústia derivada da existência da presença enquanto cura, e nesse angustiar-se,

[...] abre, de maneira originária e direta, o mundo como mundo. Não é primeiro a reflexão que abstrai do ente intramundano para então só pensar o mundo e, em consequência, surgir a angústia nesse confronto. Ao contrário, enquanto modo da disposição, é a angústia que pela primeira vez abre o *mundo* como *mundo* (HEIDEGGER, 2015, p. 254, grifos do autor).

Heidegger oferece, portanto, uma análise fenomenológica da angústia enquanto uma tonalidade afetiva ou humor que propicia abertura de mundo ao *Dasein*, quando este se depara com sua própria existência enquanto um horizonte de possibilidades, uma vez que “naquilo por que se angustia, a angústia abre a presença *como ser-possível* e, na verdade, como aquilo que, somente a partir de si mesmo, pode singularizar-se na singularidade” (HEIDEGGER, 2015, p. 254, grifos do autor). O humor da angústia é perturbador ao ser-no-mundo justamente porque entrega a ele a responsabilidade sobre si mesmo, por meio do seu lançamento em uma situação de estranheza; o que exige que ele se posicione ativamente na sua atividade de perguntar a respeito da sua própria existência, do mundo e dos outros como tais.

Vê-se que a análise heideggeriana da angústia é caracterizada de forma distinta daquela utilizada corriqueiramente, embora seu despertar – ou seja, sua ocorrência – seja de conhecimento de todos nós em nossa vida cotidiana. Enquanto elemento essencial de nosso ser-no-mundo, a angústia passa a ser então um angustiar-se simplesmente por estarmos lançados, fadados à existência e em meio ao mundo sem que nos fosse dada nenhuma opção sobre se aqui gostaríamos ou não de estar, nenhuma notícia de nossa origem, nem a respeito do motivo pelo qual aqui estamos.

¹⁹³ “[...] we can bring being-in-the-world into view and make it accessible to philosophical study”.

É um estado de estranhamento daquilo que existe, sendo que na angústia não é possível encontrar conforto em nada que já é ao *Dasein* familiar; de outro modo, seria a pergunta que o ser-no-mundo faz sobre o porquê de ele existir, sobre o sentido de sua existência, quando a ele não foi dada a possibilidade de simplesmente não existir. É, portanto, um estado de suspensão da ordem cotidiana na qual o homem se encontra, das determinações e ordens coletivas em relação à sua vida, ou seja, de sua existência inautêntica diária – afinal, Heidegger concorda que é impossível ao *Dasein* estar a todo tempo elaborando filosoficamente o questionamento sobre sua origem e sobre por qual razão ele é desta forma e não de outra.

Se assim fosse, o ser-no-mundo estaria constantemente às voltas consigo mesmo sem nunca chegar a nenhuma resposta derradeira e também não poderia mundanizar o mundo a partir de sua própria presença no mesmo. Entretanto, como vimos, o *Dasein* possui uma dimensão que é prática, operatória, ôntica: ele se articula de forma contingencial, pois está sempre inclinado em sua disposição de se envolver, de lidar com as coisas antes mesmo de refletir sobre elas.

E é justamente pela tonalidade afetiva da angústia que o homem providencia junto ao mundo a sua transcendência, a sua tentativa de escapar de sua finitude, ou seja, de ultrapassar a sua própria delimitação existencial no tempo. É claro assim que é só por meio da preocupação consigo mesmo e com o outro que o *Dasein* projeta para além de sua finitude. Salienta Werle (2003) que

nesta situação o homem é chamado pela voz do ser a experimentar a maravilha do fato de que o ente é, em outras palavras, a antecipar-se diante da estrutura fática e lançada na decadência, donde se segue a estrutura fundamental da *preocupação* [*Sorge*] enquanto cuidado pela existência (WERLE, 2003, p. 110, grifo do autor).

Portanto, é no angustiar-se que o homem é deixado solto, em suspenso, que questiona suas origens e, assim, compreende que ele é possibilidade; é na angústia e na constatação de sua solidão que o *Dasein* pode singularizar a sua existência de forma autêntica – ou seja, para além da impessoalidade cotidiana através da qual lidamos com as coisas do mundo. É neste processo que compreendemos a nossa finitude e antecipamos o futuro enquanto temporalidade, pois é neste íterim que temos acesso, ainda que parcialmente, à verdade do ser – ao modo como ele se abre para nós.

A angústia, portanto, não está direcionada a algo específico ou a um evento em particular, mas sim ao próprio sentido da existência do ser-no-mundo que, ao se encontrar

suspensão no vazio a respeito de suas origens, e entregue à responsabilidade sobre si mesmo, não encontra mais no mundo nenhuma resposta para tal questão; passando a agir de forma ativa e engajada em sua existência. Heidegger salienta assim em *Ser e Tempo* que, especificamente no caso da angústia,

nada do que é simplesmente dado ou que se acha à mão no interior do mundo serve para a angústia com ele angustiar-se. A totalidade conjuntural do manual e do ser simplesmente dado que se descobre no mundo não tem nenhuma importância, ela se perde em si. O mundo possui o caráter de total insignificância. Na angústia, não se dá o encontro disso ou daquilo com o qual se pudesse estabelecer uma conjuntura ameaçadora (HEIDEGGER, 2015, p. 252-253).

Com isso, Heidegger ao mesmo tempo golpeia duas narrativas que, larga medida, eram paradigmáticas até então, como dissemos: de um lado, ele recusa a ideia que considera o homem enquanto obra divina (ou seja, ontoteológica); por outro se opõe diretamente à ideia cartesiana da existência de uma consciência transcendental desvinculada de sua existência material e do mundo (WERLE, 2003, p. 100). Isso porque a angústia está diretamente relacionada à presença do *Dasein* quando este não pode mais encontrar no mundo circundante nada que o retire dessa suspensão imposta pela angústia; ou seja, “[...] o mundo como tal, se apresenta como aquilo com que a angústia se angustia, isso significa que *a angústia se angustia com o ser-no-mundo ele mesmo*” (HEIDEGGER, 2015, p. 254, grifos do autor).

O fato da angústia se angustiar com o próprio ser-aí também é reafirmado por Heidegger em *Que é Metafísica?* (1929), quando o filósofo afirma que “ser-aí quer dizer: estar suspenso dentro do nada” (HEIDEGGER, 1983b, p. 58). É justamente essa suspensão da ordem cotidiana das coisas que é, para Heidegger, o que possibilita que o *Dasein* se adiante para o futuro e para fora de si; que desdobre, pois, a sua existência em projeto, transcendendo-a. Ainda sobre isso, o filósofo é enfático ao apontar que

suspendendo-se dentro do nada o ser aí já sempre está além do ente em sua totalidade. Este estar além do ente designamos a transcendência. Se o ser-aí, nas raízes de sua essência, não exercesse o ato de transcender, e isto expressamos agora dizendo: se o ser-aí não estivesse suspenso previamente dentro do nada, ele jamais poderia entrar em relação com o ente e, portanto, também não consigo mesmo (HEIDEGGER, 1983b, p. 58)

Moraes (2008) parece compreender que uma saída possível para a questão heideggeriana da angústia existencial do *Dasein* é justamente que este assuma a sua

singularidade enquanto ente que já desde sempre possui a compreensão de si e dos outros de forma originária. Quer dizer, que este não deixe que a angústia que irrompe seja eclipsada na lida cotidiana pelo modo prático a partir do qual o ser-no-mundo tende a fugir para junto aos entes intramundanos.

A crítica de Moraes se dirige, portanto, a uma postura *passiva* perante a existência, na qual se delega a um conjunto de especialistas e/ou cientistas a tarefa de, efetivamente, pensar o mundo – problema ainda maior quando se considera que as ciências, especialmente as exatas e naturais, afirma Heidegger, operam segundo uma lógica baseada no cálculo e na instrumentalização de todas as coisas. Moraes alerta:

tornamo-nos dependentes dos especialistas e dos cientistas que devem nos orientar e “pensar” por nós – são fornecedores de razões *seguras* que não obtemos por nós mesmos –, bem como das técnicas que devem nos auxiliar em nossos afazeres, dos quais não mais podemos dar conta sozinhos sob pena de “perdermos tempo”. Toda ocupação *com* se dirige a um não-mais-ter-de-se-ocupar-de, o que pareceria contrariar nosso modo próprio de ser-no-mundo. Tudo isso surge como garantia de um melhor, um “pensamento” que não tem lugar aqui, nem agora, consistindo antes em um cálculo sobre e para o futuro – nessa perspectiva, um presente que não se apresente como via para um futuro determinado aparece como insuportável (MORAES, 2008, p. 153-154, grifo do autor).

Assim, uma possível solução à angústia é dada por Heidegger como sendo um tipo particular de *serenidade* (HEIDEGGER, 1959) do pensamento; ou seja, é quando o ser-no-mundo toma as rédeas de sua própria existência de forma originária, assumindo para si a tarefa da reflexão sobre os processos que o cercam e que, larga medida, constituem o seu modo próprio da cura ou do cuidado (*Sorge*). Isso nos permite traçar alguns apontamentos sobre o que significa, para Heidegger, que o homem assuma a tarefa de pensar a própria existência de forma autêntica.

Um dos temas que atravessam a obra heideggeriana é a sua preocupação em face da primazia do pensamento técnico e baseado no cálculo e seus possíveis impactos existenciais para o próprio *Dasein*, quando este passa a conceber esta modalidade de relação com o mundo como sendo a *única* direção para tal envolvimento. Sendo assim, o filósofo parece afirmar que, na contemporaneidade, estamos cada vez mais envolvidos em múltiplas tarefas em nossos afazeres cotidianos que pouco sobra para a oportunidade de se refletir sobre o que estamos fazendo e qual é o nosso destino em face dessa escassez.

Não que o pensamento que calcula seja de um tipo “menor” para Heidegger; ora, este é preciso e necessário para a própria organização do mundo, e sempre lançamos mão de tal modalidade para a nossa própria subsistência e em nosso envolvimento com o que

nos cerca. Salienta ele: “existem, portanto, dois tipos de pensamento, sendo ambos à sua maneira, respectivamente, legítimos e necessários: o pensamento que calcula e a reflexão (*Nachdenken*) que medita” (HEIDEGGER, 1959, p. 13). O problema começa quando um começa a ser suprimido pelo outro, quando a razão instrumental e o cálculo eclipsam a meditação e a capacidade crítica de se pensar, reagir e responder a um possível destino no qual o problema do ser entra em declínio – bem como compreender e estabelecer limites para a própria racionalidade baseada no cálculo em nossas atividades práticas no mundo¹⁹⁴.

Por isso Heidegger compreende o perigo que a fuga do homem atual ao pensamento meditativo representa para o seu próprio futuro. Ora, se somos entes que se destacam entre os demais por termos como singularidade a compreensão prévia sobre o ser que sempre somos, justamente porque temos a capacidade de refletir sobre esta mesma condição, este é o solo ontológico a partir do qual estamos assentados e nossas possibilidades se encontram assentadas. Ao declinar o convite à reflexão, o *Dasein* coloca em risco a sua própria existência enquanto tal; perde a oportunidade de se desenvolver criticamente frente ao que lhe é dado¹⁹⁵.

Poderíamos argumentar: ora, a tarefa da reflexão como pretende Heidegger é algo difícil, de uma complexidade que demanda alto treino filosófico e conceitual para que se atinja o aprofundamento proposto por ele. Tal assertiva é de imediato confrontada pelo filósofo; este diz que o pensamento é como a atividade de um lavrador, que lança as sementes ao solo e pacientemente aguarda que germinem e cresçam para a colheita. Ou seja, o que está em jogo é o nosso próprio enraizamento¹⁹⁶ no mundo, nossa capacidade de pensá-lo e de nos reconhecermos nele de forma ativa. Justamente por isso, ele defende que

¹⁹⁴ Tais questões sobre a primazia do pensamento técnico e instrumental e seus desdobramentos para a própria existência do *Dasein* são melhor trabalhadas no texto *A questão da técnica* de Heidegger (2007). Um estudo detalhado do pensamento do filósofo sobre o tema também é objeto de estudo de Rüdiger em *Martin Heidegger e a questão da técnica: prospectos acerca do futuro do homem* (2006).

¹⁹⁵ Há ainda no texto *Serenidade* (1959, p. 20-21) uma crítica direta de Heidegger aos meios e tecnologias de comunicação – no caso, mais especificamente a televisão, o rádio, os jornais e revistas impressos e o cinema – na fuga do pensamento e na meditação originária do *Dasein* naquele período. Para ele, o entretenimento que estes proporcionam, além de constituir um tipo de distração, também atuam de forma direta na construção de uma visão de mundo que, segundo ele, é perigosa se tomada sem os devidos cuidados em uma postura crítica.

¹⁹⁶ Esse enraizamento é aquilo que permite ao *Dasein* se sentir em casa no mundo, não ser um estranho a si mesmo e aos outros. Para Heidegger, esse desenraizamento é uma tendência perigosa: “[...] a perda do enraizamento não é provocada somente por circunstâncias externas e fatalidades do destino, nem é o efeito da negligência e do modo de vida superficial dos Homens. A perda do enraizamento provém do espírito da época, no qual todos nós nascemos” (HEIDEGGER, 1959, p. 17).

[...] qualquer pessoa pode seguir os caminhos da reflexão à sua maneira e dentro dos seus limites. Porquê? Porque o Homem é *o ser (Wesen) que pensa, ou seja, que medita (sinnende)*. Não precisamos, portanto, de modo algum, de nos elevarmos às “regiões superiores” quando reflectimos. Basta demorarmo-nos (*verweilen*) junto do que está perto e meditarmos sobre o que está mais próximo: aquilo que diz respeito a cada um de nós, aqui e agora; aqui, neste pedaço de terra natal; agora, na presente hora universal (HEIDEGGER, 1959, p. 14).

Portanto, o contraponto à angústia é, para Heidegger, a serenidade do pensamento e da meditação como um deixar que a tonalidade afetiva que ela inaugura se mantenha desperta; tarefa que cabe a cada um de nós, em sua singularidade e dentro de suas possibilidades. Significa reconhecer, assim, que o modo como nos relacionamos uns com os outros e com o mundo hoje não é algo intrínseco e simplesmente dado, inescapável – mas uma tendência que nos transpassa e que nos convida à reflexão sobre seus encaminhamentos para que não percamos o contato justamente com aquilo que nos torna singulares no planeta¹⁹⁷. Não se trata tanto de *conhecer*, mas de questionar as condições de possibilidade desse mesmo conhecimento; ou, nas palavras de Moraes, “caberia, talvez, como passo inicial, pensarmos o *sentido* de nosso conhecimento, em vez de nos empenharmos no *conhecimento* de nosso sentido” (MORAES, 2008, p. 159, grifos do autor).

7.2 O tédio

Já o tédio é apresentado por Heidegger em *Os conceitos fundamentais da Metafísica*, preleção na qual o filósofo discute três conceitos básicos: mundo, finitude e solidão enquanto estruturas ontológicas do *Dasein*. Nesta, o conceito de *Stimmung* adquire um papel central para a tarefa do filosofar enquanto uma abertura, já que Heidegger argumenta que “*a filosofia acontece sempre e a cada vez em uma tonalidade afetiva*” (HEIDEGGER, 2011, p. 9, grifos do autor). Assim, já que o homem é o único ente capaz de existir autorreflexivamente, o filósofo localiza o seu questionamento sobre a metafísica compreendendo-a como o próprio filosofar enquanto um agir humano, ao

¹⁹⁷ É interessante perceber também a preocupação de Heidegger, ainda em *Serenidade* (1959), para com os desenvolvimentos na utilização da energia nuclear e sua promessa, na época, de geração e fornecimento de energia a partir da manipulação de matérias naturais. Assim, para o filósofo, a era nuclear carregava consigo um grande perigo, sobre o qual a ciência se recusava a pensar: o impacto que tais desenvolvimentos poderiam acarretar para o homem e para a natureza. Cremos que, por se tratar de um texto tardio de Heidegger (ou seja, proferido no período pós-Segunda Guerra Mundial), também faça parte do rol de questões a utilização desta energia nuclear com fins militares, tendo em vista o potencial devastador de bombas deste tipo quando foram lançadas, pelos Estados Unidos da América, nas cidades japonesas de Hiroshima e Nagasaki, em agosto de 1945.

mesmo tempo em que a relaciona a outro questionamento ainda mais intrigante: *o que é esse homem que filosofa, afinal de contas? Seria ele “uma transição, uma direção, uma tempestade que varre o nosso planeta, um retorno ou um enfadado para os deuses? Não o sabemos. Mas vimos que a filosofia acontece nessa essência enigmática”* (HEIDEGGER, 2011, p. 10).

Entretanto, definir o homem não é o objetivo central do autor, mas sim compreender o homem em seu *como*, em seu acontecer, através do qual o pensamento reflexivo se desenvolve neste perguntar sobre o mundo, de modo que os próprios interrogadores se tornem objetos deste questionar. Para investigar tal questão, o autor recorre aos três princípios inicialmente propostos: o conceito de mundo, de finitude e de singularização – os quais já foram expostos anteriormente.

Novamente Heidegger retoma a necessidade de despertar uma tonalidade afetiva fundamental para a tarefa do filósofo, a qual já está sempre e a cada vez em um regime de presença-ausência. Ou seja, não se trata de criar uma atmosfera, uma afinação específica que permita o filosofar, mas sim um deixar que ela venha a ser, que se manifeste; já que “quando despertamos uma tonalidade afetiva, tal despertar indica que ela já estava aí” (HEIDEGGER, 2011, p. 79).

Este despertar na preleção em questão possui, para Soares (2010a), um viés metodológico no pensamento de Heidegger. Isso porque o autor busca desenvolver primeiramente a ideia de que, embora esse despertar possa ser desconfortável ao *Dasein* quando este é retirado e perturbado em sua cotidianidade, este deve manter-se atento a não proceder no encobrimento do incômodo possivelmente causado. Além disso, salienta Soares (2010a, p. 66) que o desconforto que o despertar de uma tonalidade afetiva pode causar (como o tédio, objeto das reflexões heideggerianas no texto em questão) é, via de regra, tratado no plano individual por abordagens que buscam resolver imediatamente tal questão – como, por exemplo, psicologizantes ou com o uso de medicamentos.

Isso porque Heidegger entende, especificamente em relação ao tédio, que se deve, por um lado, ter a cautela necessária no que se refere a compreender o seu despertar não como um evento individual, mas como um modo a partir do qual o ser-aí se encontra em relação ao mundo e aos outros; por outro lado, que se evite que o tédio adormeça – o que é o contrário do comportamento habitual quando nos deparamos com o tédio, que é a tentativa de fazê-lo desaparecer por meio do que o filósofo chama de passatempo (HEIDEGGER, 2011, p. 177).

Assim, Heidegger apresenta a tonalidade afetiva que será alvo de sua análise na obra supramencionada: o *tédio*. Mas não qualquer tipo de tédio, mas sim o que ele denomina de *tédio profundo* – o qual está diretamente relacionado com outro conceito-chave do pensamento heideggeriano, que é a ideia de temporalidade. Para o filósofo, o tédio se manifesta principalmente por uma perturbação na forma como o *Dasein* experiencia a passagem do tempo, que se torna arrastado, incômodo, demasiadamente longo¹⁹⁸ (HEIDEGGER, 2011, p. 106). Desta maneira, salienta Heidegger que a tentativa de eliminar o tédio é também, larga medida, o intento de se assenhorar do tempo e otimizá-lo – já que, como vimos, este é um dos preceitos da noção de modernidade na qual o homem busca progressivamente a submissão de tudo que existe à sua vontade.

Entretanto, o incômodo que este tédio causa (assim como o faz a angústia) é de tal forma capaz de alterar a experiência do tempo de maneira a deixar o ser-aí suspenso em um intervalo que se alarga, que o deixa solto em seu interior, sendo possível neste intervalo que este venha a experimentar pensamentos desconcertantes – e questionar suas próprias bases, suas origens, a sua própria constituição. E é exatamente por isso que o tédio é, para Heidegger, importante para o filosofar: porque seu advento permite ao *Dasein*, caso este receba sua ocorrência e mantenha-o acordado, escapar da vida cotidiana, na qual raramente se tem qualquer tempo suficiente para que reflexões como estas venham à tona. Justamente por isso esse tédio profundo do qual fala Heidegger é, para ele, tão caro à atividade filosófica:

talvez não conheçamos *este* tédio porque não entendemos o tédio em geral *em sua essência*. Talvez não conheçamos a sua essência porque ele *jamais se tornou essencial* para nós. E o tédio não pode, por fim, se tornar essencial para nós porque ele pertence de início e na maioria das vezes àquelas tonalidades afetivas que não apenas afugentamos cotidianamente, como também não deixamos frequentemente que nos afinem enquanto tonalidades afetivas; mesmo quando elas estão aí (HEIDEGGER, 2011, p. 108, grifos do autor).

Logo, destaca Heidegger a necessidade de não se contrapor imediatamente ao tédio quando este se manifesta – ainda que superficialmente –, mas sim que se deixe ressoar a hesitação que ele causa, e que esta pausa nos leve ao tédio profundo, ainda que nos cause extremo desconforto e que nosso primeiro ímpeto seja o de eliminá-lo

¹⁹⁸ Em nota de rodapé na página 106, o tradutor da obra esclarece que Heidegger estrutura a ideia do tédio enquanto um tempo que se arrasta, a partir de algumas expressões características da língua alemã – assim, quando o filósofo se refere ao tédio, está sempre embutida uma conotação relacionada à duração do tempo, especificamente “ter um tempo longo”.

imediatamente, restaurando a nossa experiência corriqueira do tempo. Ao contrário, pois, da angústia – que pode se abater de forma tão profunda sobre o homem, inclusive retirando qualquer sentido sobre a sua existência –, estabelecemos uma relação com o tempo de forma a instrumentalizá-lo (como vimos, como cronológico): entendido como sinônimo de eficiência, evitamos a todo custo *perder* qualquer tempo com o tédio quando este pode ser dedicado a outras atividades, ou seja, maximizado – afinal, como diz o dito popular, *tempo é dinheiro*.

O tédio é, portanto, aquilo que lança o homem no vazio e ali o deixa suspenso. Entretanto, Heidegger se pergunta sobre o que é, de fato, o tédio. Afinal, todos nós já experimentamos o tédio em algum momento de nossas vidas, entretanto sem refletir sobre o que constitui esta experiência. Salienta o filósofo que falamos do tédio porque, larga medida, “conhecemos as coisas entediadas deste modo porque elas causam o tédio em nós em meio a e através de sua determinação essencial como algo entediante. Somos entediados pelo entediante, de forma que nos entediamos junto a ele” (HEIDEGGER, 2011, p. 110).

Daí o filósofo retira três pressupostos: a) *o ser-entediado por alguma coisa*; b) *o entediar-se junto a algo e o passatempo correspondente* e; c) *o tédio profundo enquanto o “é entediante para alguém”*, ou seja, o próprio tédio. Vejamos, pois, no que consistem estas três formas do tédio descritas por Heidegger.

a) *o ser-entediado por alguma coisa*: Heidegger afirma que é comum, quando nos deparamos com o tédio, que coloquemos a origem do tédio como uma qualidade da coisa com a qual nos deparamos e junto à qual nos entediamos. Ou seja, compreendemos a sua ocorrência de tal forma a atribuir aos objetos em questão esta potencialidade, de nos entediar: um livro, um filme, um evento, um lugar é entediante, ou seja, não nos captura, como se deles partisse o despertar do tédio enquanto tonalidade afetiva – deixando-nos vazios e com a sensação de que o tempo se arrasta enquanto desempenhamos tal tarefa.

Entretanto, o filósofo salienta que isso quer dizer, por outro lado, que estas mesmas qualidades que atribuímos às coisas entediadas não se originam unicamente nelas, nem mesmo em nós apenas, mas sim no *entre*, na nossa capacidade de “sentirmos algo *junto às coisas*” (HEIDEGGER, 2011, p. 113). Portanto, ao afirmarmos, p. ex., que “um livro é entediante”, estamos ao mesmo tempo falando que estamos extraindo do livro em questão a possibilidade de ser entediante, ao mesmo tempo em que este entediar-se se dá numa relação do livro *conosco*, “no modo como somos *afetados*, ou respectivamente, não somos afetados” pelo mesmo (HEIDEGGER, 2011, p. 115, grifo do autor).

De todo modo, o que é entediante no livro e em nosso encontro com ele não significa, contudo, que a ele sejamos indiferentes: ainda que arrastada, enfadonha, estamos presentes na leitura. O que causa o tédio no livro pode ser a sua diagramação, o seu projeto gráfico, a história em questão, a linguagem empregada pelo autor – entretanto, nenhuma dessas coisas são capazes de nos fazer absolutamente indiferentes ao tédio, e ele insiste em despertar. Pode ser, por outra via, que estejamos cansados ou indispostos a insistir na atividade da leitura em questão; de qualquer forma, não é possível, para Heidegger, extrair de sua ocorrência uma relação direta causa-efeito em relação ao tédio despertado pelo livro¹⁹⁹. Isso porque de acordo com o filósofo “o tédio – assim como, em última análise, toda e qualquer tonalidade afetiva – é uma essência híbrida; uma essência em parte objetiva, em parte subjetiva” (HEIDEGGER, 2011, p. 117).

Logo, admite-se aí que o despertar de uma tonalidade afetiva é um acontecimento em sua totalidade, capaz de afinar o ser-no-mundo dessa ou daquela maneira, de forma a irromper o mesmo de sua existência cotidiana ou inautêntica. Ademais, se confirma também que só podemos ser afetados por uma tonalidade afetiva se ela já existe em nós, ainda que adormecida, ou seja, o seu despertar indica que ela, sempre e de início, já estava aí.

b) *o entediar-se junto a algo e o passatempo correspondente*: vimos que uma tonalidade afetiva possui sempre uma natureza mista, na qual se articulam orientações subjetivas, as coisas com as quais nos encontramos, e o modo como esse encontro se dá. Assim, Heidegger entende que este prolongamento do tempo causado pelo despertar do tédio é algo que nos causa incômodo: buscamos a todo tempo *matar o tempo*. Mas este tempo que se alonga é ele mesmo o que nos causa desconforto, ou é o modo como nos encontramos diante da ocorrência do tédio? Para Heidegger, essa estranha sensação, o tédio, “[...] fornece ao nosso ser-aí – para além do entediante em particular – um estranho horizonte. Ele não se liga apenas ao entediante determinado, mas se abate sobre muitas outras coisas: tudo se torna entediante” (HEIDEGGER, 2011, p. 123).

Desta feita, procuramos ocupar esse tempo que se alonga no tédio de forma a tentar acelerar a sua passagem por meio de um estímulo ao tempo, expulsando assim essa demora que nos desconforta. O que pretendemos com o passatempo é precisamente isso: afugentar essa lentidão, nos ocupar com algo para que seja instaurado novamente o fluxo

¹⁹⁹ Inclusive, quantos de nós já não iniciamos a leitura de um livro, por exemplo, em um determinado momento e sentimos um tédio enorme a ponto de abandonar a sua leitura – temporariamente ou definitivamente – e não nos surpreendemos quando, algum tempo depois e em outras circunstâncias, voltamos ao mesmo por qualquer motivo e somos surpreendidos ao achá-lo, nesta outra tentativa, fascinante?

temporal com o qual estamos habituados. Não se trata necessariamente de uma espera por algo, pela passagem do tempo, mas pela aflição que o fato de sermos irrompidos de nossa existência inautêntica causa. Por isso, o passatempo para Heidegger é “[...] um abreviador que estimula temporalmente o tempo que quer se tornar longo; ele traz consigo uma intervenção no tempo, travando *um embate com o tempo*” (HEIDEGGER, 2011, p. 128, grifos do autor).

Ao mesmo tempo, Heidegger salienta que esta pode ser uma oportunidade de se apreender as coisas de outra forma, especialmente de perceber o efeito que o tempo, ele mesmo que se arrasta, causa em nós – e, principalmente, que não somos *senhores* do mesmo. Ou seja, um dos efeitos que o tédio causa é a perplexidade na constatação de que o relógio não se move como gostaríamos só porque olhamos para ele frequentemente, por exemplo. O filósofo se interroga:

O tempo anda evidentemente em seu curso constante e uniforme, se desenrola quase como a batida constante e uniforme do pulso de um monstro intangível: em cada minuto os seus 60 segundos e em cada hora seus 60 minutos. Mas o tempo se constitui a partir de horas, minutos e segundos? Ou será que estas não passam de medidas, nas quais *nós* o abarcamos porque nos movemos, enquanto habitantes da terra neste planeta, em uma ligação determinada com o sol? [...] Ou será que somos apenas iludidos e levados a crer em algo através de um instrumento de medida talvez imprescindível: a crer no tempo passível de ser calculado, diante do qual aquele tempo impassível de ser calculado decai e se transforma em aparência – aquele tempo que é meramente subjetivo, como sabe relatar a perspicácia banal? (HEIDEGGER, 2011, p. 130, grifo do autor).

É o ser-no-mundo entediado com o curso hesitante do tempo, a perplexidade causada por essa alteração, que dá origem a tentativas de dominar esse mesmo curso temporal por meio do passatempo; segundo Heidegger, “uma perplexidade que aflige em sua maneira de ser” o *Dasein*, agora um ser-entediado-junto-a-algo (HEIDEGGER, 2011, p. 131). Dessa maneira, o passatempo tem a ver para o filósofo com esta própria hesitação do passar do tempo, com o qual nos relacionamos e que nos causa incômodo: retirado de seu curso habitual, o tédio se instaura neste intervalo no qual o tempo se prolonga.

Entretanto, se pergunta Heidegger se nos entediamos e buscamos alívio para este desconforto no passatempo devido ao próprio tempo, ou se é a tentativa de afastar o fato de que estamos, de fato, suspensos e vazios nesse curso temporal hesitante. Qual vazio o passatempo deve, portanto, ocupar? Na primeira forma de tédio, o filósofo diz que nos entediamos junto a algo; já nesta segunda, o que está em jogo é o entediar-se do *Dasein*

consigo mesmo em meio ao vazio no qual se encontra. O que causa desconforto, portanto, não está mais direcionado à coisa específica a partir da qual se entediou, mas sim ao próprio vazio no qual o ser-aí se percebe; de acordo com Heidegger, no segundo caso “[...] estamos mais dirigidos a *nós mesmos*, de algum modo atraídos de volta para o interior do peso próprio do ser-aí [...]” (HEIDEGGER, 2011, p. 169, grifos do autor).

Assim, começa a se delinear o acesso ao tédio profundo, quando este não está mais relacionado a algo específico, mas sim ao próprio ser-aí; assim como na angústia (na qual o *Dasein* angustia-se consigo mesmo), no tédio profundo também fica explícito que aquilo com o qual o ser-entediado se entedia não é algo exterior, mas sim consigo mesmo – e, com isso, já está claro também que a segunda forma do tédio por ele exposta é mais profunda do que a primeira. Ainda a esse respeito, Wu acrescenta que

numa análise contrastiva entre as duas formas do tédio até agora mencionadas, percebe-se que, no primeiro caso do tédio, há um entediante, enquanto algo determinado, ao contrário desse último, em que o entediante é indeterminado (WU, 2006, p. 126).

É, portanto, em meio a este vazio que se abre quando o ser-aí se entedia consigo mesmo que começa a despontar a proposta heideggeriana do tédio como uma tonalidade afetiva essencial ao filosofar. Pois, ao emergir a possibilidade de um intervalo na vida cotidiana com a qual o *Dasein* está sempre preocupado, abre-se também uma janela, por meio da qual este pode estabelecer um questionamento sobre si mesmo, ou seja, uma atitude questionadora propriamente originária (HEIDEGGER, 2011, p. 175). Passamos, assim, para a terceira forma do tédio profundo.

c) *o tédio profundo enquanto o “é entediante para alguém”*: nesta terceira forma do tédio profundo, Heidegger entende que já não é possível remeter às duas anteriores, pois o que está aqui em jogo não é o tédio direcionado a alguma coisa, nem o tédio do ser-aí consigo mesmo, mas sim um aprofundamento no que se refere à totalidade do ente. Frente a este tédio, salienta Wu (2006, p. 130), o passatempo é ineficaz; não se trata mais da espera, já que “[...] agora não se trata mais de uma atitude com a qual poder-se-ia evitar, de algum modo, o tédio por meio de algum artifício”. Ou seja, é aqui que verdadeiramente o ser-aí tem a capacidade de atender ao chamamento existencial que o tédio profundo produz – estar afinado com o mesmo, deixar que ele se mantenha desperto e, portanto, alcançar a essência do tempo por meio do tédio.

Assim, Heidegger aponta para uma interpretação desta ocorrência por meio do que ele denomina como *serenidade vazia*: é a própria forma de ser do tédio profundo, na qual não se requer nada dos entes, ou seja, uma indiferença em relação aos entes – já que nesta terceira forma o tédio não aponta para nenhuma preocupação em relação às coisas, “o entediado não quer nada, e esse não querer nada não se dirige a um ente determinado, mas à totalidade dos entes” (WU, 2006, p. 131).

Juntamente com o *é entediante para alguém*, mostra-se a indeterminação deste alguém, do porquê se entedia e da impossibilidade de se escapar. O próprio Heidegger aponta para a nossa própria dificuldade em conceber um tédio de tal profundidade, já que tentamos a todo custo, em nossa existência, afastá-lo com nossa ocupação mundana – além disso, estamos também inclinados a entendê-lo como um tédio superficial e recorrente.

Nesta terceira forma, desconhecemos sequer como afastá-lo. Não há mais passatempo nem nenhum tipo de artimanha da qual possamos lançar mão para evita-lo; “não admitir mais o passatempo significa: entregar a esse tédio a sua supremacia” (HEIDEGGER, 2011, p. 179). Prossegue o filósofo:

ao contrário, o “é entediante para alguém” – este “é para alguém de tal modo” – possui em si mesmo justamente o caráter, que *evidencia como as coisas se encontram em relação a nós*. Esta tonalidade afetiva traz-nos para o interior da possibilidade de uma *compreensão excepcional*. O afinar e o ser afinado têm em si o caráter de um tornar-aberto, com o qual, contudo, a essência da tonalidade afetiva não é esgotada (HEIDEGGER, 2011, p. 179, grifos do autor).

Neste terceiro tipo, portanto, somos obrigados à escuta que este tédio profundo nos impõe; a retirada radical do ser-aí de sua existência cotidiana é, em uma só tacada, golpeada pela indiferença em relação aos entes específicos. Está em jogo, desta feita, a abertura para a compreensão originária do *Dasein* em relação ao seu caráter não apenas de pura possibilidade, mas também de impossibilidade, em seu devir; sendo, portanto, “[...] um ser-impelido para o interior da verdade, da abertura, que se encontra nesta tonalidade afetiva como em toda e qualquer tonalidade afetiva em geral” (HEIDEGGER, 2011, p. 183).

Percebemos também que a indiferença em relação aos entes é caracterizada por Heidegger em relação à angústia em *Ser e Tempo*, quando esta se manifesta no *Dasein* fazendo com que ele próprio – já que é, também, um ente em meio aos outros – perca a importância tendo em vista a transformação no horizonte existencial que a tonalidade

afetiva em questão é capaz de proporcionar. Isso não significa, entretanto, que *toda tonalidade afetiva* tenha por característica anular a importância das coisas: mas sim que ela é capaz de, em seu despertar, levar o ser-aí a ultrapassar o sentido inautêntico – ou seja, cotidiano – que estas mesmas coisas possuem em sua lida mundana (RATCLIFFE, 2013, p. 166). Como dissemos, as tonalidades afetivas são *formas* a partir das quais o *Dasein* experiencia o mundo, que o atravessa em seu próprio fundo ontológico, de modo a “[...] transpassar afinadoramente nosso ser-aí no fundo de sua essência” (HEIDEGGER, 2011, p. 174).

Além disso, ao remeter às três formas do tédio, não significa que toda análise das tonalidades afetivas a partir de Heidegger deve necessariamente passar por estes pontos. O próprio filósofo não faz este mesmo percurso em *Ser e Tempo* quando trata da angústia, e isso quer dizer que a constatação da existência de uma tonalidade afetiva não demanda, obrigatoriamente, a análise e sua delimitação a partir destes pontos específicos.

Desta forma, podemos compreender a *Stimmung* como abertura de mundo ao *Dasein*, de modo que este pode, a partir da totalidade de experiências que ele adquire em sua cotidianidade, atribuir sentido a si mesmo, aos outros e às coisas. E é precisamente neste ponto que entra uma questão fundamental para este trabalho: ora, se estamos sempre fadados à presença no mundo e, por conseguinte, estabelecendo relações com o nosso mundo circundante por meio de tonalidades afetivas ou humores, tal faticidade é também responsável, larga medida, pela existência de um ‘espírito’ lúdico – ou seja, um *Stimmung* específico e relacionado à experiência lúdica que possibilita que nos aproximemos das coisas sob um ponto de vista que chamaremos, a seguir, de reencantamento lúdico. Vejamos, pois, as nossas bases para tais assertivas.

8 O DELINEAMENTO DE UMA ESTRUTURA ONTOLÓGICA ORIGINÁRIA POSSIBILITADA PELA AFINAÇÃO DO *DASEIN* NA *STIMMUNG*, OU TONALIDADE AFETIVA LÚDICA

Desde as primeiras iniciativas de estudo científico sobre o fenômeno lúdico (e, mais especificamente do jogo), se busca compreender o seu lugar entre os homens, sua singularidade em nós – dado o reconhecimento pioneiro de Huizinga (2001) de seu papel crucial para as sociedades humanas, independentemente de sua especificidade cultural, histórica ou temporal. Já expusemos em capítulo anterior nossas reflexões sobre os desdobramentos, desde o estudo inaugural deste autor, para a formação de um campo de estudos científicos – os *game studies* –, e como tais encaminhamentos se tornaram ainda mais complexos especialmente a partir do surgimento e popularização dos jogos digitais.

Para fins de conceituação, cremos ser pertinente apontar aqui a existência de distinções entre um modo de relação lúdico com o mundo (que emerge de uma tonalidade afetiva lúdica por meio da experiência de jogo) da atividade do jogo propriamente dita. Defendemos assim que, enquanto a primeira pode ser entendida como uma estrutura existencial mais originária que permite ao *Dasein* se relacionar com as coisas que fazem parte de seu mundo circundante – ou seja, uma tonalidade afetiva –, consistindo dessa forma uma possibilidade de abertura de mundo ao ser-no-mundo, o jogo seria uma concretização ou manifestação deste fenômeno, também subsidiada por esta mesma *Stimmung*, na forma de artefatos culturalmente construídos: as regras, elementos materiais ou simbólicos – ou seja, aquilo que caracteriza um tipo específico de jogo e que permite que ele seja desenvolvido pelos jogadores.

De tal maneira, compreendemos que é coerente à investigação fenomenológica aqui desenvolvida que façamos tais distinções entre lúdico e jogo; ou seja, entre o fenômeno e a sua manifestação. Heidegger atenta em *Ser e Tempo* para esta precaução, quando afirma que o fenômeno sempre deve ser considerado como o *modo* a partir do qual algo se anuncia, ou seja, se mostra; já *manifestação* é a sua aparição, é o anunciar-se deste *modo* próprio ao fenômeno, o qual é sempre ocultado por este mostrar-se – embora fenômeno e a sua manifestação estejam relacionados. Salienta Heidegger que

Fenômeno, mostrar-se em si mesmo, significa um modo privilegiado de encontro. *Manifestação*, ao contrário, indica no próprio ente uma remissão referencial, de tal maneira que o *referente* (o que anuncia) só pode satisfazer a sua possível função de referência se for um “fenômeno”, ou seja, caso se mostre em si mesmo (HEIDEGGER, 2015, p. 70, grifos do autor)

Por este encaminhamento, defendemos uma compreensão fenomenologicamente fundada das tonalidades afetivas como o *modo* por meio do qual um *fenômeno* (em nosso caso, o lúdico articulado como um *Stimmung*, ou seja, uma tonalidade afetiva) se *manifesta* (na forma de jogo, mas não apenas), de modo a proporcionar uma análise desta disposição (*Befindlichkeit*) do *Dasein* de se relacionar de *modo lúdico* com os entes intramundanos em sua experiência de jogo.

Isso só é possível por meio da delimitação entre o que entendemos, primeiramente, por *lúdico* e, em segundo lugar, por *jogo* (portanto, *fenômeno* e *manifestação*), cujo encontro na forma de um *Stimmung* proporciona ao ser-no-mundo uma sintonia, um *attunement* – um deixar, portanto, que esta tonalidade afetiva venha a estar e se manter desperta, identificando-a assim como *um jeito* a partir do qual se torna possível compreender a experiência de jogo e, mais amplamente, neste aí do *Dasein* (HEIDEGGER, 2011, p. 90).

Para este fim, consideramos aqui uma tonalidade afetiva lúdica na forma de uma abertura de mundo ao *Dasein*, à medida em que permite a ele reivindicar sua singularidade em meio aos outros entes intramundanos no que concerne ao questionamento sobre si mesmo; de tal maneira que “este questionamento nos traz para o *limite* da possibilidade, da *possibilidade* de dar uma vez mais *realidade* ao ser-aí, de dar sua *existência* para ele” (HEIDEGGER, 2011, p. 224, grifos do autor). Permite que estabeleçamos, pois, uma relação com o mundo verdadeiramente emancipadora, originária ao irromper em nossa cotidianidade mediana, sendo necessário assim que consideremos a existência desta tonalidade afetiva para além da sua manifestação culturalmente concreta e formalizada do jogo.

8.1 Análise preparatória do que está em pauta

Ainda que não trate diretamente destas distinções em *Homo Ludens* (2001), Huizinga identifica a presença do lúdico como uma característica essencial humana (de acordo com o paradigma tomado aqui, do *Dasein*), atentando inclusive que tal disposição perpassa a existência em um nível pré-reflexivo, ôntico – já que, para Huizinga, a sua presença “[...] não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo” (HUIZINGA, 2001, p. 6). Entretanto, a inexistência de destas mesmas distinções entre lúdico e jogo – ressaltamos, entre o fenômeno e sua manifestação

–, podem ser apontadas como um entrave ao esclarecimento da questão no tratado de Huizinga.

Contudo, ao identificar a presença do lúdico de forma mais ampla, bem como a sua importância nas sociedades humanas, Huizinga parece estar, por vezes, se referindo especificamente ao lúdico; segundo ele, pertencente à ordem do espírito (HUIZINGA, 2001, p. 24) quando trata de sua manifestação possível, ou seja, do jogo. Nos parece que, ao confundir fenômeno e manifestação (portanto, lúdico e jogo), utilizando estes termos como equivalentes, se perde a oportunidade de esclarecer o fenômeno de atividades culturais e historicamente situadas – ainda que este autor reconheça o que chama de *espírito lúdico* atravessando momentos nos quais não se pode identificar o mesmo de forma estrita.

Ao mesmo tempo, o autor introduz o seu conceito de jogo sem explicitar que este é uma manifestação *possível* do fenômeno; confundindo dessa maneira os jogos formalizados, com regras e que se enquadram em sua categorização formal (o que permite a Huizinga elaborar uma separação precisa entre o jogo e a vida cotidiana), do lúdico enquanto possibilidade de abertura de mundo ao homem e de sua concretização na forma de variadas práticas socioculturais – incluindo algumas que não podem ser chamadas, *strictu sensu*, de jogo.

Desta forma, a defesa de Gadamer em relação ao papel ontológico do fenômeno lúdico parece confirmada quando a colocamos em perspectiva à noção de *Stimmung* ou tonalidade afetiva apresentada por Heidegger. Isso porque, como vimos, esta se trata de uma *afinação* entre o *Dasein* e as coisas que o cercam; o que implica dizer que ela não é uma propriedade intrínseca aos objetos nem ao ser-no-mundo, mas sim que se dá *entre* existencial, constituído de forma híbrida. De maneira semelhante, a noção do lúdico como fio condutor ontológico em Gadamer está também relacionada a um evento, uma ocorrência que não se encontra na mente ou nas orientações individuais do sujeito – mas sim na capacidade do ser-no-mundo de, ao mesmo tempo, ser si-mesmo e ser-fora de si, a qual constitui um traço fundamental da disposição de nossa presença no mundo.

Com base em Vilhauer, podemos defender que esta afinação propiciada pelo fenômeno lúdico se movimenta no *entre*, concretizado em meio aos sujeitos envolvidos: “[o] lúdico tem uma vida, [uma] essência, ou espírito próprio que emerge do

envolvimento dos jogadores em seu [próprio] ritmo de andamento” (VILHAUER, 2010, p. 32, tradução nossa)²⁰⁰.

Buytendijk também mostra tal potencialidade, especialmente em sua investida na caracterização do que significa, de fato, reconhecer a presença do componente ontológico no fenômeno lúdico. Isso porque ele salienta nossa existência como uma tensão entre o nosso modo de ser com as nossas possibilidades mais originárias e ocultas, no sentido que

todo jogo humano é de algum modo relacionado com o fundamento irracional e obscuro dos nossos instintos e paixões, capacidades, *disposições*, condições e *estados de ânimo*, e com o também inteiramente inexplicável elemento criador em cada atividade (BUYTENDIJK, 1977, p. 66, grifos nossos).

É possível identificar na argumentação de Buytendijk que o fenômeno lúdico se manifesta em nós, e em suas mais variadas formas, sempre caracterizado de forma contingencial, a qual permite e restringe que tais acontecimentos se deem. Entretanto, outro ponto parece-nos ainda mais enigmático, especialmente se considerado o uso dos termos “disposições” e “estados de ânimo” no excerto acima. Sabendo que Buytendijk estava vinculado ao pensamento fenomenológico – e que, além disso, lança mão neste mesmo texto do pensamento heideggeriano para sustentar suas afirmações –, cremos ser altamente *improvável* que tais colocações tenham sido postas inadvertidamente pelo autor.

Isso porque, conforme já percebemos, uma das características mais marcantes da fenomenologia é o zelo em relação à delimitação dos sentidos empregados em seus conceitos fundamentais – e nesse âmbito nenhum outro parece ter ido tão longe nesta questão quanto o próprio Heidegger, que inclusive retornava à etimologia de termos no grego e alemão antigos para, muitas vezes, subverter o sentido corrente de uma determinada palavra, visando imprimir nela novas possibilidades de significações ou ainda recuperar sua acepção original²⁰¹.

²⁰⁰ “Play has a life, essence, or spirit of its own that emerges from the players’ engagement in their to-and-fro- rhythm”

²⁰¹ Inclusive Heidegger alerta neste sentido quando defende que a linguagem é a morada do ser: é por meio daquilo que dizemos e das opções entre a explicitação e ocultação de determinados aspectos e possibilidades compreensivas que nos constituímos enquanto ser-no-mundo. No § 21 de *Ser e Tempo* (2015) isso fica evidente, quando o filósofo coloca a importância fundamental dos modos como nos referimos a nós mesmos, aos outros e às coisas que constituem nossa circunvisão em uma determinada conjuntura específica.

Ora, é precisamente os fundamentos apresentados por Buytendijk ainda no trecho acima citado que parecem confirmar a ideia de que o fenômeno lúdico se manifesta em nós por meio de uma relação de ausência-presença, pelo despertar do que chamamos de uma tonalidade afetiva lúdica, que não está localizada estritamente no *Dasein* – mas que se fundamenta pela nossa *disposição* (*Befindlichkeit*) de nos relacionarmos com o mundo, de nossa compreensão prévia sobre nós mesmos; ou, como salienta Buytendijk, por sermos *seres perguntadores* (BUYTENDIJK, 1977, p. 67), para os quais a sua própria existência está sempre em questão.

Além disso, ao caracterizar também a ocorrência do jogo a partir um conjunto de condições que delimitam e permitem sua manifestação em um determinado contexto, Buytendijk corrobora com a tese gadameriana de que este se encontra fundamentado em uma característica mais abrangente do fenômeno lúdico, que é chamada por ele de *vaivém lúdico* (BUYTENDIJK, 1977; GADAMER, 2015). Esse vaivém para Buytendijk é aquilo que é *essencial* no fenômeno lúdico, independentemente de sua manifestação – e, ainda, não exige que tal movimento se dê em um jogo específico ou que possa ser identificado como tal. Sicart (2014) corrobora com tal ideia, uma vez que para este autor o fenômeno possui um espírito que ele chama de *playfulness*.

Por isso, preferimos uma compreensão desta ideia aproximando-a do termo *ludicidade*. Massa (2015) ressalta tal perspectiva, apontando inclusive que não temos um termo em português que dê conta desse ‘espírito’ lúdico e que não necessariamente se encontra vinculado à ocorrência de um jogo, mas sim a um processo mais abrangente – justificando, portanto, nosso entendimento do seu aspecto polissêmico.

Assim, parece que a própria caracterização do lúdico como fenômeno se mostra mais explícita em outro texto de Gadamer, “*The play of art*” (1986). Na obra em questão, Gadamer esclarece que a ocorrência de um *comportamento* lúdico não é exclusividade humana – assim como defende Huizinga (2001) –, dando destaque mais uma vez para a ideia de que o fenômeno em nós se caracteriza pelo seu aspecto hermenêutico. Além disso, dá indícios mais uma vez que se trata de um elemento existencial por meio do qual podemos ter acesso ao nosso modo mesmo de ser-no-mundo humano (GADAMER, 1986, p. 124).

O comportamento lúdico em Gadamer parece indicar, de forma análoga a Heidegger, que se trata de um modo estrutural por meio do qual o *Dasein* se relaciona com o mundo enquanto cuidado ou cura (*Sorge*) e assistência (*FürSorge*); ou seja, um comprometimento, tanto com a sua própria existência, quanto com a dos outros. Tal

entendimento encontra respaldo na afirmação de Vilhauer, quando esta afirma que esta possibilidade – ou seja, este modo – está relacionado com a própria liberdade do *Dasein* de se desenvolver em meio ao mundo.

Se relaciona, portanto, com uma disposição “[...] que envolve a autocontenção intencional que acompanha qualquer esforço para a realização de *algo*, fazer *algo*, jogar *algo*” (VILHAUER, 2010, p. 34, grifos da autora, tradução nossa)²⁰². Além disso, partindo da ideia de que é correto afirmar que o ser-no-mundo está sempre lidando prontamente com as coisas e em relação a si mesmo, só é possível ser assim porque somos caracterizados pelo *ato*, por ele já estar sempre acontecendo, habitando e construindo coisas – sendo justamente por esse acontecimento que damos sentido a essas ações (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 514).

Gadamer também vincula o lúdico a um tipo de abertura compreensiva, por meio da qual o *Dasein* pode se relacionar com o mundo, com um outro aspecto que é determinante nas tonalidades afetivas que é a ideia de presença fática do ser-no-mundo - que está também direcionada, ao mesmo tempo, para um ser si-mesmo e um ser fora-de-si. Isso porque, conforme vimos em Heidegger, a compreensão do *Dasein* é um processo de dobra, por meio da qual a sua própria existência se articula no mundo de forma simultânea ao seu próprio acontecimento; além disso, nos projetamos em direção ao mundo e para o futuro enquanto transcendência de nossa finitude, ao mesmo tempo em que lidamos com o que já existia quando chegamos ao concretizar nossas ações no tempo presente (cronologicamente falando).

Desta feita, Gadamer está, de fato, se referindo ao lúdico sob uma perspectiva mais ampla do que especificamente à manifestação do jogo – sendo, portanto, pertinente compreendê-lo como um tipo de tonalidade afetiva, um *modo* por meio do qual se dá a compreensão das coisas pelo ser-no-mundo. Por isso, jogar é, *strictu sensu*, também um colocar-se em jogo no pensamento gadameriano: é um movimento que não reside nem no mundo, nem naquilo com o qual se joga, tampouco no sujeito – mas sim que se encontra em seu *entre*, por uma *afinação* que, por sua vez, é transpassada por este *Stimmung*. Deste modo Gadamer afirma que, ao jogar, o *Dasein* coloca em movimento e articula a sua própria presença no mundo (GADAMER, 2015, p. 160 - 161).

Isso é particularmente importante neste autor, especialmente ao argumentarmos que suas reflexões se encaminham no sentido de compreender fenômeno lúdico como um

²⁰² “[...] that involves the intentional self-restraint that goes along with any effort to accomplish *something*, do *something*, play *something*”

processo hermenêutico *medial* que atravessa o *Dasein* em sua existência; processo este no qual aquele que se encontra envolvido por tal *ludicidade* se apropria deste espírito, à medida em que o sujeito também é tomado pelo fenômeno em sua manifestação – não existindo, portanto, nenhuma primazia humana em relação ao mesmo.

Com isso, fica clara também a reivindicação fenomenológica em entender este processo de maneira oposta à racionalidade e aos próprios preceitos modernos: não há uma consciência transcendental nos moldes husserlianos, nem uma subjetividade superior em questão que possa se relacionar com tal acontecimento de forma descomprometida ou objetiva – mas sim uma simetria lúdico-homem, concretizada no movimento hermenêutico proporcionado por este entrelaçamento (GADAMER, 2015; VILHAUER, 2010).

Ora, parece-nos pertinente considerar que, dentre as *afinações* que podem surgir do encontro do ser-aí com o mundo circundante em sua vida cotidiana, entendendo que essas tonalidades afetivas constituem um modo originário da presença do ser-aí em relação às coisas, constituindo ela mesma “o modo de ser existencial em que a presença permanentemente se abandona ao ‘mundo’ e por ele se deixa tocar de maneira a se esquivar de si mesma” (HEIDEGGER, 2015, p. 199).

Destacamos assim que, ao trazer o fenômeno lúdico e sua manifestação para o plano das tonalidades afetivas, estamos relacionando tais eventos tanto para o plano fenomenológico das experiências que o *Dasein* desenvolve a partir da faticidade de sua presença, quanto para o “[...] mundo vital e histórico a que pertencemos, das relações concretas em que já sempre estamos inseridos, das escolhas em meio a uma totalidade significativa já sempre aberta” (WU, 2006, p. 18). Ou seja, não tratamos aqui de um sujeito descolado de suas experiências cotidianas, mas de alguém que experiencia o lúdico não apenas na forma de jogo, e que possui como fundo existencial a possibilidade dessa relação enquanto uma remissão à sua estrutura tanto ôntica quanto ontológica em seu mundo vivido (STEIN, 2004).

Como vimos em Merleau-Ponty (2014), nossa própria experiência de mundo está fundada, inicialmente, na corporeidade: é a partir dela que construímos o conjunto de relações entre nós e as coisas e delas entre si, operacionalizando a abertura na qual nos encontramos e transformando-a no nosso espaço. Ou seja, buscamos sempre estabelecer uma relação de familiaridade para com o nosso mundo, de nos sentirmos em casa; e é justamente isso que leva Heidegger a dizer, por exemplo, que nós *habitamos*, e só por

isso podemos levar a cabo essa habitação como uma construção de mundo (HEIDEGGER, 2008).

Ainda neste aspecto, Heidegger concebe ainda que essencialmente o *modo de ser* do *Dasein* é o cuidado, cura (*Sorge*) consigo mesmo e com as coisas do mundo, ao mesmo tempo em que é assistência (*FürSorge*), copresença com outros ser-aí (STEIN, 2011, p. 67) – o que constitui a estrutura tríplice temporal da existência do ser-no-mundo, conforme vimos. E é exatamente dessa estrutura que emergem as tonalidades afetivas ou humores para Stein: para ele, podemos entendê-las como “[...] uma tonalidade existencial, um estado de ânimo ontológico; é uma sensibilidade radical que está nas suas raízes, tanto do estar-jogado, como do projeto e da articulação” (STEIN, 2011, p. 68).

8.2 A estrutura tríplice da tonalidade afetiva lúdica

Dissemos que nesta Tese propomos a compreensão da experiência de jogo a partir de seu caráter ontológico, propiciada pela afinação do jogador (e, de forma geral, o *Dasein*) quando este é transpassado por uma tonalidade afetiva (*Stimmung*) lúdica. Isso porque sabemos que os estados afetivos que nos interpelam em nossa existência cotidiana e nos modos pelos quais lidamos com os outros e com as coisas não se encontra inteira e interiormente à nossa disposição como ser-no-mundo, tampouco também apenas externamente – mas sim se define por sua natureza híbrida e multicausal (HEIDEGGER, 2015).

Para que seja possível caracterizar esta tonalidade afetiva, é necessário que compreendamos a mesma em seu aspecto ontológico e, por consequência, relacionado à própria constituição do *Dasein* que é afetado e afeta seu entorno quando transpassado pela mesma. Temos esclarecido que o ser-no-mundo nunca está desvinculado de sua temporalidade enquanto um acontecimento oportuno, um evento, e que este reúne em sua própria existência a faticidade de um mundo que já lhe foi dado histórico e culturalmente – ao mesmo tempo em que ele está constantemente projetando-se adiante de si e se articulando em meio às contingências presentes às quais está ligado.

Logo, se percebe que nas análises existenciais heideggerianas a tripla estrutura temporal à qual o *Dasein* se encontra relacionado permeia, larga medida, seu projeto ontológico de forma mais abrangente – com uma rara exceção quando o filósofo aborda a quadratura existencial que caracteriza o habitar humano em meio ao mundo. Esse entendimento possui, portanto, uma função hermenêutica na própria abertura de mundo

que é característica do ser-no-mundo, servindo também como base metodológica a partir da qual Heidegger elabora suas teses em grande parte de suas obras (HARMAN, 2007).

Desta maneira, uma vez que utilizamos como matriz conceitual para a delimitação da existência da *Stimmung* lúdica o paradigma ontológico de Heidegger, cremos ser também útil que desdobremos esta ideia a partir dessa estrutura tríplice; isso porque não cremos ser possível apresentar nosso entendimento sobre a experiência de jogo nestes termos sem que façamos a sua caracterização sem que apontemos seus desenvolvimentos. Especificamente sobre este assunto, a opinião de Fink parece corroborar tal necessidade:

a elaboração diferenciada das estruturas fenomenais do lúdico humano, assim, aparecem como a tarefa mais urgente, enquanto que o exame da questão de saber se o conceito de lúdico pode ser transferido em uma analogia simbólica ao [próprio] acontecimento do mundo – e em que medida esta metáfora tem valor para o conhecimento filosófico – aparece então como uma atividade subordinada (FINK, 2016, p. 43, tradução nossa)²⁰³.

Com isso, prosseguiremos a seguir à delimitação estrutural de uma tonalidade afetiva lúdica a partir dos pressupostos explicitados até aqui. Salientamos, entretanto, que não se trata primordialmente de estabelecer categorias rígidas para sua ocorrência, mas sim uma tentativa de refinamento conceitual sobre as próprias condições de possibilidade de sermos transpassados por tal *Stimmung* em nosso próprio horizonte ontológico – logo, existencial em sua temporalidade. Justamente por isso, compreendemos os entrelaçamentos entre estas mesmas estruturas, caracterizando assim a experiência de jogo de forma mais específica ligada tanto às nossas próprias vivências, quanto à conjuntura que permite que estas mesmas experiências se deem.

8.2.1 *A priori lúdico ou historicidade*

Cremos já ser claro neste ponto que, de acordo com o paradigma fenomenológico, a nossa própria relação com nosso próprio ser e com os seres dos outros entes intramundanos só é possível a partir de um horizonte significativo prévio que fornece as condições de possibilidade para tais envolvimento. Embora o *Dasein* seja

²⁰³ “The differentiated elaboration of the phenomenal structures of human play then appears as the most urgent task, while the examination of the question whether the concept of play can be transferred in a symbolic analogy to the happening of the world – and to what extent such a metaphor at all has value for philosophical knowledge – then appears as a subordinate matter”.

caracterizado pela multiplicidade de sentidos e pela própria liberdade em relação ao seu próprio ser, esta mesma liberdade nunca está *completamente* disponível a ele, mas se encontra em um regime de velamento-desvelamento; justamente por isso Heidegger acredita na possibilidade do ser-no-mundo se desenvolver na forma de um ser humano como uma vigência, e não como uma obrigatoriedade.

Neste sentido, há que se iniciar pelo esclarecimento de que nascemos em um determinado contexto no qual o jogo possui, ainda que preliminarmente, um *locus* específico para a sua ocorrência; ou seja, possibilidades espaciais e temporais nas quais julga-se que sua manifestação seja considerada válida e/ou esperada. Desta maneira, tanto Sicart (2014) quanto Fink (2016) especificam a importância de locais como os *playgrounds* e similares, nos quais a manifestação do fenômeno lúdico é o propósito específico ao qual tais pontos se destinam. Entretanto, salienta Sicart (2014) que

[...] nós não devemos subestimar a capacidade do lúdico de apropriar o mundo fora dos ambientes que nós criamos para ele. Pensemos em esportes urbanos, de pistas de skate ao *parkour*. Ambos esportes jogam com o espaço ou, mais propriamente, se apropriam do espaço das cidades com o propósito de performance de atividades lúdicas (SICART, 2014, p. 55, tradução e grifo nosso)²⁰⁴.

Portanto, é válido considerar o fato de que estamos inseridos em um contexto sociocultural no qual o lúdico é percebido e vinculado a tempos e espaços específicos que nos lembram a noção de círculo mágico de Huizinga (2001). Isso se mostra evidente quando identificamos a existência dessa preocupação no próprio planejamento urbano contemporâneo: criam-se pistas de skate em praças e parques para que seus praticantes tenham os limites de suas atividades restritas – e, não raramente, estas mesmas construções vêm embutidas com a premissa de que, assim, a segurança dos skatistas está guardada dos riscos inerentes a se transitar em meio ao fluxo de veículos nas ruas e avenidas das cidades (o que, por outro lado, também está relacionado à busca pela máxima eficiência no trânsito).

O que temos nesta instância são os modos prescritos a partir dos quais espera-se que os sujeitos se envolvam com o fenômeno lúdico e suas manifestações a partir de um conjunto de preceitos tomados como válidos em um determinado contexto histórico e cultural. Deste modo, percebemos que estes mesmos preceitos estão relacionados, por um

²⁰⁴ “[...] we should not underestimate the capacity of play to appropriate the world outside the environments we create for it. Think about urban sports, from skateboard to parkour. Both sports play with space or, more appropriately, appropriate the space of the city in order to perform play activities”.

lado, à valorização de atividades consideradas como socialmente produtivas e aceitas em fases específicas da vida humana; por outro, à presença desta mesma ocorrência em nós que é anterior à nossa própria existência – ou seja, a faticidade de um *modo* de se relacionar com o mundo enquanto ludicidade que transpassa nosso *Dasein* ainda onticamente.

A isso, argumenta Fink (2016), correspondem tanto a nossa familiaridade com o fenômeno e suas manifestações – já que para este autor, independente da história pessoal inerente a cada indivíduo, todos nós em algum momento da vida fomos transpassados por tal ludicidade –, quanto o fato de que, nas sociedades modernas, tendemos a relegar às manifestações lúdicas um caráter secundário ou periférico, oposto ao trabalho e a atividades tidas como ‘sérias’ e produtivas. Ou seja,

normalmente, se determina o que é o lúdico ao contrastá-lo com a seriedade da vida, com as disposições e obrigatoriedades éticas, com o trabalho e com um sentido sóbrio da realidade de forma geral. [Assim] se concebe o mesmo [lúdico], em maior ou menor grau, como um divertimento superficial e sem sentido, como uma errância irrestrita rumo ao etéreo reino da fantasia e de possibilidades vazias, como uma fuga da determinação e resistência das coisas a um mundo onírico e utópico (FINK, 2016, p. 16, tradução nossa)²⁰⁵.

Do modo como estamos entendendo a tonalidade afetiva lúdica, é possível vincular esta estrutura que chamamos de *a priori* lúdico tanto como a presença do fenômeno em nós (ôntico e ontologicamente), quanto o modo como suas manifestações são objetivadas e se tornam culturalmente arraigadas, a partir das prescrições sociais que determinam a validade ou não de sua ocorrência – bem como em quais momentos, temporalidades, espacialidades e contextos estas mesmas ocorrências são admitidas ou não. Ou seja, estamos tratando do que Heidegger chama de *cotidianidade mediana*, impessoal – aquilo que nos é fornecido de antemão quando somos lançados ao mundo e que, de forma simples, guiam nossas ações no mundo a partir de um conjunto de possibilidades a partir do qual podemos nos relacionar com nosso próprio ser, com os outros *Dasein* e com as coisas do mundo que fazem parte de nosso mundo vivido (*Lebenswelt*).

²⁰⁵ “Ordinarily, one determines what play is by contrasting it with the seriousness of life, with the obligatory ethical disposition, with work, with the sober sense of reality in general. One conceives it more or less as trifling and amusing nonsense, as an unbounded roaming in the airy realm of fantasy and empty possibilities, as a running away from the resistance of things into a dreamy, utopian realm”.

Isso porque estamos tão absortos no mundo em nossa vida e lida diárias que preferimos agir em conformidade a tais preceitos de forma impessoal – que é basicamente o que Heidegger entende como sendo a queda do *Dasein* em sua capacidade originariamente criadora –; ou seja, estamos sempre envolvidos nas tensões resultantes entre uma existência autêntica e inautêntica (HEIDEGGER, 2015), entre aquilo que nos é fornecido e que serve como a medida de nossas ações, ao mesmo tempo em que lutamos para nos diferenciarmos dos outros ser-no-mundo com os quais coexistimos.

Deste modo, não só o próprio *Dasein*, mas também todas as coisas são compreendidas como simplesmente dadas (*Vorhandenheit*), disponíveis por meio de uma atitude natural e, desta forma, os fenômenos são reduzidos e inseridos em cadeias utilitárias – pressupondo, assim, que o modo como eles se apresentam a nós corresponde à verdade sobre os mesmos.

Além disso, nesta mesma objetivação, instrumentalizamos estes mesmos fenômenos: e, neste sentido, o lúdico também tem suas manifestações delimitadas e restringidas, por exemplo, a espaços específicos como os *playgrounds* (que aqui podem ser entendidos não apenas como o local no qual crianças brincam, cuja noção pode também ser ampliada para outras esferas e situações) que vão desde a sua existência material, como estádios de futebol, ginásios esportivos, etc., até a simbólica – como é o caso descrito por Fink (2016) dos encontros amorosos, de rituais sagrados e práticas cujas ocorrências são admitidas em determinados contextos específicos. Por meio desta instrumentalização e objetivação dos fenômenos mundanos em geral e, especificamente, do lúdico,

[...] o ser daquele para quem o mundo aparece em sua realidade como algo simplesmente dado para uma abordagem teórica também é fixado como algo real e dado, como um ente objetivado num ego. Esse é o solo (*Boden*) sobre o qual o empobrecido mundo do naturalismo ergue suas estruturas (CRITCHLEY; SCHÜRMAN, 2016, p. 83, grifo dos autores).

Relembremos que a investida heideggeriana é erguida precisamente no confronto a esta postura naturalista: a principal reivindicação do filósofo é que nesta atitude perdemos progressivamente o contato mais íntimo com o sentido de nosso ser, bem como com as possibilidades de apropriações daquilo com o qual nos deparamos em nossa existência intramundana. Assim, compreendemos as coisas como sempre ao alcance da mão, prontas para uso e inseridas em longas e quase invisíveis estruturas de utilidade sobre as mesmas que obscurecem ou, numa outra perspectiva, invisibilizam

nossas próprias relações e entendimentos sobre as mesmas. Como pontua Merleau-Ponty (2014), é precisamente esta a tarefa da investigação fenomenológica: desencobrir as múltiplas camadas que eclipsam a experiência humana do mundo; ou, como afirmam Critchley e Schürmann (2016, p. 88), “[...] reaprender a ver o mundo em todas as suas presenças palpáveis e práticas”.

Portanto, ao mesmo tempo em que o fenômeno lúdico, ao afinar o *Dasein* em uma tonalidade afetiva em sua ludicidade, propicia um tipo de abertura existencial mundana – que, caso seja mantida desperta, é potencialmente capaz de originar um tipo de relação que não necessita ser objetiva ou instrumental –, esta mesma abertura rompe com esta atitude natural cotidiana por meio da qual somos regidos: uma herança, como vimos, do paradigma moderno e que tem efeitos perceptíveis ainda hoje.

Logo, pode-se situar esse *a priori* lúdico na contemporaneidade enquanto um campo de permanentes tensões e em duas vias: a *primeira*, situada como plenamente admitida e incentivada na infância; já a *segunda*, que vai sendo paulatinamente retirada da vida adulta (ou, pelo menos, restritas a eventos específicos nos quais sua presença é permitida) – sem que isso acarrete que o sujeito que joga e/ou se envolve nesta atitude lúdica perca a noção de que esta se trata de uma esfera própria e à parte de sua vida cotidiana nos moldes expostos por Huizinga (2001) e Caillois (1990).

Entretanto, esta mesma situação parece se complicar quando consideramos o já mencionado aspecto hermenêutico lúdico e a sua capacidade de apropriação e subversão da atitude natural e objetiva necessária ao *Dasein*. Ou seja, isso também indica, conforme defende Gadamer (2015), que a relação humana com o lúdico e com o jogo se relaciona a um tipo de abertura às possibilidades mais existenciais que o *Dasein* possui em sua existência – e, neste processo, o ser-no-mundo, ao ter desperta por uma *Stimmung* lúdica e ser afinado pela mesma, realiza um movimento de se abrir a distintos modos de ser que são, larga medida, suprimidos cotidianamente pelo pensamento objetivo (MERLEAU-PONTY, 2014).

É neste movimento ontológico instaurado pela afinação lúdica que o *Dasein* pode colocar em questão sua vigência e sua própria liberdade, deixando-se transpassar por uma tonalidade afetiva que aponta modos imprevistos de relação consigo mesmo, com as coisas e com os outros – os quais não são completamente previsíveis e antecipáveis. Para Fink,

o lúdico humano, com o qual nós todos estamos intimamente familiarizados enquanto uma possibilidade já concretizada de nossa existência, é um fenômeno [dessa] existência de um tipo inteiramente

enigmático. Ele escapa da intrusividade do [seu] conceito racional na polissemia de seus disfarces. [...] Ele [o lúdico] raramente se oferece a nós como uma estrutura clara e cristalina. [O fenômeno] lúdico é total e prazerosamente *afinado*²⁰⁶ e se movimenta alegremente em si mesmo – ele é animado²⁰⁷ (FINK, 2016, p. 22, tradução e grifo nossos)²⁰⁸.

Em suma, podemos compreender o *a priori* lúdico enquanto uma das estruturas da tonalidade afetiva lúdica que propomos nesta Tese para caracterizar a experiência de jogo, que emerge quando o *Dasein* e todas as instâncias nas quais este se articula em sua existência, são transpassados afinadoramente por tal *Stimmung*. Desta forma, ao mesmo tempo em que representa uma possibilidade mais originária de rompimento com os modos históricos, sociais e culturalmente prescritos que lhe são fornecidos antecipadamente em seu acontecimento, também encontra neste mesmo ser-no-mundo as estruturas básicas para sua manifestação.

Ou seja, tanto ôntica quanto ontologicamente, o *Dasein* está em um estado de disposição prévia que lhe permite, dentre todos os entes intramundanos, se colocar em uma posição tal que lhe proporciona abertura ao mundo e de acesso às coisas que ele percebe em sua vida cotidiana. Entretanto, conforme vimos, este mesmo ser-no-mundo já se encontra com estas mesmas possibilidades restritas de acordo com o conjunto de princípios que orientam não apenas a sua vida, mas também a de todos os outros *Dasein* com os quais convive – o que tende a colocar o fenômeno lúdico e suas manifestações em uma posição periférica no *modus vivendi* cotidiano desde a modernidade, mais especificamente.

Contudo, a tentativa de oposição deste mesmo fenômeno à vida cotidiana encontra barreiras em seu próprio empreendimento, pois este se caracteriza mais

²⁰⁶ Na tradução para o inglês da obra de Fink, foi utilizada a palavra *attuned* para se referir à afinação criada pelo fenômeno lúdico quando este se manifesta em sua multiplicidade de possibilidades em nós. O mesmo termo também é frequentemente utilizado neste mesmo idioma quando se traduz a obra de Heidegger, como já apontamos em capítulo anterior.

²⁰⁷ Interessante observar a escolha do termo *animated* para se referir, ainda que brevemente, ao movimento intrínseco ao fenômeno lúdico, especialmente se recuperamos a etimologia da palavra. *Animus* é um termo que, em latim, designa a alma, os pensamentos e emoções humanas, que não necessariamente estão relacionados à sua fisicalidade. Em sua acepção original, as propriedades racionais e emocionais humanas estão em um tipo de sintonia que, juntas, funcionam de forma a permitir que este tome decisões ponderando tanto a razão quanto a emoção. Em português, passou a significar “força de vontade” ou o estado de uma pessoa, se referindo mais a questões de ordem emocional do que, propriamente, ao sentido unificador original. Ver <https://www.dicionariotimologico.com.br/animus/>. Acesso em 10 dez. 2017.

²⁰⁸ “The play of human beings, with which we all are intimately acquainted as an often already actualized possibility of our existence, is a phenomenon of existence of an entirely enigmatic sort. It escapes from the intrusiveness of the rational concept into the polysemy of its masks. [...] It will hardly offer itself to us as a crystal-clear structural edifice. All play is pleasurably attuned, joyfully moved in itself – it is animated”.

essencialmente como um tipo de relação que transpassa o homem antes mesmo de que qualquer formalização e objetivação; a familiaridade que todos temos com a sua ocorrência é, ao mesmo tempo, um comportamento que pode ser desviante, quanto pode se tornar um gatilho para que a sua capacidade originária se conecte mais intimamente ao *Dasein* – e revele a ele possibilidades de compreensão de si mesmo, dos outros e do mundo, de forma a tensionar e romper com a atitude naturalista cotidiana em relação à sua própria existência e aos fenômenos mundanos.

8.2.2 *Futuro e cura (Sorge) por meio do comprometimento mundano lúdico*

Vimos que o *Dasein* só pode ser compreendido quando considerado em sua faticidade existencial temporal enquanto um acontecimento e na forma do ser que, desde sempre, possui uma compreensão prévia sobre si mesmo antes mesmo de qualquer tematização, pois esta mesma tematização só é possível se considerada seu entendimento *a priori*. Ou seja, ele já está sempre aberto a si mesmo e aos outros, o que define as próprias condições de possibilidade para que o entendimento formal de si mesmo e dos outros se dê, inclusive, teórica e cientificamente.

Neste sentido, o ser-no-mundo é aquele que, por seu próprio entendimento, sempre transcende sua própria existência, transformando-a em projeto – portanto, sempre em direção ao futuro. Até onde sabemos, dentre todas as coisas existentes, o *Dasein* é o único a realizar tal empreendimento: a se relacionar com o mundo de forma ativa, lidando com as coisas e atribuindo sentido às mesmas. Portanto, de acordo com Heidegger, compreender designa, especificamente,

[...] um existencial fundamental; não se trata nem de um *tipo de conhecer* determinado, distinto, por exemplo, de explicar e conceituar, e nem, sobretudo, de um conhecer em geral, no sentido de apreender tematicamente. Ao contrário, compreender constitui o ser do pre na medida em que uma presença, com base na compreensão, pode, em existindo, formar as múltiplas possibilidades de visão, circunvisão e mera visualização. Enquanto descoberta compreensiva do incompreensível, todo explicar tem suas raízes no compreender primordial da presença (HEIDEGGER, 2015, p. 421, grifos do autor).

Por isso, a compreensão (enquanto um poder-ser) está relacionada tanto às próprias experiências que o ser-no-mundo desenvolve em sua vida cotidiana, quanto com o conjunto dessas mesmas experiências anteriores dos outros *Dasein*, das quais o primeiro é, de forma simples, herdeiro. Assim, fundam-se tensões entre as possibilidades entre os

modos autênticos e inautênticos, entre ser-si-mesmo e ser-junto-aos-outros na ocupação de sua presença – uma vez que “a ocupação cotidiana compreende-se a partir do poder-ser que lhe vem ao encontro num possível sucesso ou insucesso, relativo àquilo de que se ocupa” (HEIDEGGER, 2015, p. 423). Mais do que isso, permite que a própria presença, ao abrir-se nesta disposição tenha, ainda que limitadamente, notícias da existencialidade fática de si mesmo em meio *e* junto ao mundo e aos outros *Dasein*.

Logo, à temporalidade se articulam o ter-sido e o poder-ser mais próprio do ser do humano, tendo como horizonte tais possibilidades e interdições com as quais lida. Entre estas, podemos argumentar ainda que se inserem *modos* específicos de lidar com as coisas que estão à mão, que se antecipam em sua instrumentalidade cotidiana e às quais o ser-no-mundo têm acesso por meio da referencialidade; ou seja, estão presentes-à-mão (*Zuhandenheit*), embora tenhamos a tendência à decaída de nos aproximarmos dos mesmos como se fossem simplesmente dados (*Vorhandenheit*).

Além disso, toda época histórica possui o seu conjunto de crenças próprias que, embora não sejam estritamente imperativos, delimitam, larga medida, as possibilidades de entendimento que o homem pode ter e seus envolvimento com as coisas e assuntos mundanos. Estes são, especificamente, os *princípios epocais*: o universo categorial a partir do qual é possível se pronunciar sobre o mundo, admitindo os próprios modos legitimamente aceitos de compreensão sobre o mesmo (STEIN, 2008, p. 95).

A temporalidade que o futuro abre enquanto um projeto do *Dasein* se articula numa simultaneidade existencial desdobrada na cura (*Sorge*) que é a essencialidade do ser-no-mundo: o comprometimento inerente ao seu ser enquanto humano, que é a lida prática; não ficamos apenas observando os fenômenos mundanos se manifestarem espontaneamente ao nosso redor, mas queremos investiga-los, conhecer seus mecanismos, deixar para os que virão posteriormente tais conhecimentos.

Portanto, este mesmo princípio epocal no qual estamos inseridos é, na atualidade, o império da razão científica, do cálculo e da técnica como via de acesso fundamental a partir da qual se constrói uma cosmologia que destrincha e reduz as possibilidades de relação humana com o mundo a um conjunto de saberes de ordem operatória (HEIDEGGER, 2007; WEBER, 2015a; 2015b).

Esses efeitos podem ser sentidos tanto no que se refere especificamente ao objeto teórico desta tese, que é a manifestação do fenômeno lúdico e sua constituição na experiência de jogo quando o sujeito é afinado por este *Stimmung* lúdico, quanto especificamente em sua manifestação na forma de jogo. Isso ocorre em duas vias: a

primeira é que, uma vez que o lúdico tende a escapar das tentativas de restrição tanto conceituais quando formais, este é vinculado a sociedades consideradas *menos desenvolvidas* e primitivas, permeadas por elementos místicos e/ou por uma cosmologia que, não raramente, é preterida em relação ao conhecimento formal e à racionalidade.

Já a segunda se caracteriza pela insistência em considerar o jogo enquanto uma atividade que exige um despendimento de tempo, energia e recursos materiais e simbólicos em seu envolvimento. Assim, cria-se um tipo de lógica que lhe atribui um aspecto secundário e/ou admitido em determinadas fases da vida, como a infância. Nos adultos, este é tratado não raramente como um tipo de *lazer* e reservado ao tempo livre como um tipo de pausa da vida cotidiana – que é precisamente a visão dicotômica clássica sobre o mesmo.

Nesse contexto, uma recuperação ontológica do aspecto essencialmente criador do fenômeno lúdico, e como este instaura uma tonalidade afetiva específica que atravessa o ser-no-mundo e o afina não apenas *durante* a experiência de jogo, mas que possui o potencial de abrir ao *Dasein* às possibilidades de ser e se relacionar com o mundo exige que não nos pautemos em tais restrições neste estudo.

Haja vista que nossa compreensão se relaciona ao entendimento destas instâncias enquanto permeadas por simultaneidades existenciais sociais, espaciais e temporais, podemos argumentar que esta tonalidade afetiva lúdica está imbricada na própria experiência do *Dasein*; e esta experiência não pode, conforme defende Merleau-Ponty (2014), ser compartimentada nem ser entendida *somente* a partir de um conjunto de crenças que já estavam aí quando do acontecimento de nosso ser-no-mundo.

Por isso, no que se refere à estrutura temporal da *Stimmung* lúdica, devemos ter em mente que se trata de um envolvimento com o mundo que está sempre voltado ao futuro, à articulação, apropriação e – não raramente –, subversão do modo a partir do qual projetamos adiante nossa existência enquanto transcendência, fundada no nosso modo de lidar da cura (*Sorge*).

Este lidar com o que está à mão é caracterizado também temporalmente pois, como dissemos, esta ocupação está relacionada a um conjunto referencial ao qual o *Dasein* tem acesso em seu acontecimento. Ou seja, há uma cadeia utilitária, um nexos estrutural que permite que este reconheça aquilo que se apresenta a ele de uma forma familiar, não estranha. Justamente por isso, a

ocupação, enquanto modo de ser da presença, e o ocupado, enquanto o que está à mão dentro do mundo, não são, em absoluto, *simplesmente dados em conjunto*. Não obstante, dá-se entre eles um “nexo”. É daquilo com que se

lida, entendido corretamente, que se esclarece o modo próprio de lidar na ocupação. A falta da estrutura fenomenal daquilo com que se lida tem como consequência um desconhecimento da constituição existencial do modo de lidar (HEIDEGGER, 2015, p. 440, grifos do autor).

É, portanto, neste movimento de descoberta-encobrimento deste mesmo nexos estrutural que fundamenta a lida cotidiana do *Dasein* no mundo que se observa, por um lado, a ideia cotidiana de que ‘as coisas são assim porque são desde sempre’; e, por outro, que aventamos a capacidade originária da ruptura deste mesmo nexos – e que propicia novas conjunturas referenciais a partir da surpresa desta ocupação. É isso que, na contemporaneidade, compreendemos por uma atitude teórica perante o mundo: um modo específico de ocupação que não descarta, em absoluto, a prática enquanto manualidade.

Compreendida desta forma, podemos identificar também a capacidade disruptiva da tonalidade afetiva lúdica de quebra do nexos referencial no qual o jogador, ao ser afinado por ela, pode ser lançado – e mais fortemente quando a *Stimmung* lúdica desperta no sujeito sentidos distintos sobre as coisas com as quais cotidianamente ele lida em sua experiência existencial. No que se refere especificamente a esta matéria, podemos apontar que esta ruptura se dá, inicialmente, pela *surpresa* enquanto instância presentificada na conjuntura atual na ocorrência de tal afinação; e, ao mesmo tempo, em um projetar-se adiante desta mesma ocorrência – pois, como vimos, a temporalidade existencial do *Dasein* não é meramente cronológica, mas sim um acontecimento que tem lugar em um complexo conjuntural que possibilita sua ocorrência.

Esta temporalidade está relacionada, portanto, com a própria finitude que é, larga medida, o projetar-se adiante enquanto antecipação. O que queremos dizer com isso é: em linhas gerais, ser-afinado pela tonalidade afetiva lúdica é um modo de driblar a própria morte. Desta forma, é a experiência humana de ser consciente de sua finitude que faz dele o ente que opera no mundo autenticamente; é a morte – enquanto possibilidade derradeira que elimina toda e qualquer outra possibilidade – que erradica este poder-ser, levando o ser-no-mundo ao cuidado, ao discurso, a transitar entre o futuro, o passado (sua historicidade), culminando no presente. De tal maneira,

se a preocupação se compõe das três dimensões de faticidade, existência, decaída ou estar-jogado, projeto e discurso – se a preocupação é a síntese dessas três dimensões, ou ainda se a preocupação se apresenta como um já-ser-no-mundo para-adiante-de-si e junto-aos-entes, então ela corre para a morte, volta ao seu estar-jogado, assumindo como culpa e, assim, vive o presente (STEIN, 2011, p. 71).

Sicart (2017) reflete a respeito da finitude em termos semelhantes, identificando este ponto como um dos motivos pelos quais o fenômeno lúdico – e, como defendemos, uma tonalidade afetiva que afina o *Dasein* – pode ser compreendido como uma estrutura ontológica humana; ou seja, uma estratégia para lidar com as coisas do mundo de forma comprometida e quanto *cura*. Para Sicart, nós jogamos porque, em última instância, vamos morrer:

[o ato de] jogar é uma forma de lidar com a nossa própria mortalidade, com o fato inescapável de que em algumas semanas, dias ou minutos de agora tudo estará acabado. Ser consciente é saber que a autorreflexão em si mesma vai desaparecer. Ao mesmo tempo, é a nossa consciência que nos fixa ao momento presente, e ao *então* que vivemos. Ser humano é lidar com nossa limitação temporal, é encontrar estratégias para lidar com a nossa morte certa (SICART, 2017, s/p, tradução nossa, grifo do autor)²⁰⁹.

Além disso, Fink (2016), ao atestar o fenômeno lúdico como um referencial ontológico e a sua importância em nossa própria relação com o ente que sempre somos e com o mundo em sua totalidade, parece vincular diretamente as experiências possíveis a partir de um *modo* de ser lúdico à coexistência do próprio mundo. Para ele,

a relação mundana da existência humana não é um assunto que já foi conhecido anteriormente e determinado de tal maneira que possamos aplicar a distinção entre o ser humano e o mundo, como ela é, ao lúdico. Na verdade, ela é o oposto. Em uma discussão sobre o lúdico, nós talvez encontremos recursos conceituais para refletir e conceber a primordial diferença que é o copertencimento do ser humano e do mundo (FINK, 2016, p. 43, tradução nossa)²¹⁰.

Fink (2016) também parece corroborar com a ideia de que um dos motivos pelos quais somos afinados ludicamente é o fato de que, inevitavelmente, todos morreremos. Esta faticidade da finitude é o que, em última instância, põe em marcha a transcendência do *Dasein*: todas as ações humanas, desde a mais corriqueira das relações interpessoais, até as descobertas científicas contemporâneas mais complexas, possuem sempre como fundo o projeto humano de ultrapassar os limites da própria existência. É sempre uma

²⁰⁹ “Play is a way of dealing with our own mortality, with the inescapable fact that some years or weeks or days or minutes from now everything will be over. Being conscious is knowing that self-reflection itself will go away. At the same time, it is our conscience what anchors us to the now, and to the *then* we have lived. To be human is to deal with our own temporal limit, to find strategies to cope with our certain death”.

²¹⁰ The world-relation of human existence is not an affair that is already previously known and ascertained in such a way that we could apply the distinction between human being and the world, as it were, to play. It is rather the converse. In a discussion of play we perhaps achieve the conceptual resources to think and conceive primordially the difference and belonging together of the human being and the world.

forma de *produção* de mundo, de construir um legado humano que não se limite ao curso temporal cronológico do nascimento até a morte.

É, desta maneira, uma evidência essencial da cura ou cuidado (*Sorge*), do interesse do ser-no-mundo por aquilo que o cerca, bem como de seu copertencimento com outros *Dasein* (HARMAN, 2007). Justamente por isso, Fink defende que abordar o lúdico a partir de um viés fenomenológico significa reconhecer, também,

[...] a possibilidade finita do ser humano finito: é o entendimento do Ser²¹¹ que está posto em questão; é o brilho do crepúsculo no qual o ser se insere entre todos os outros seres; em meio à natureza, busca compreender a si mesmo e a todas as coisas do universo e, em última instância, permanecer em sua mais alta sabedoria (FINK, 2016, p. 39, tradução nossa)²¹².

Portanto, o *Dasein* se constitui como um projeto, como uma antecipação que se mostra nos modos a partir dos quais este se envolve com o mundo, no complexo conjuntural de possibilidades disponíveis na temporalidade de seu acontecer. Pois, é neste lidar com a existência enquanto um intervalo que o qual o ser-no-mundo tem a oportunidade de experienciar múltiplas possibilidades de liberação de si – ou, como salienta Krell, de colocar em jogo nós mesmos e nossa mortalidade (KRELL, 1972, p. 74).

8.2.3 A experiência de jogo no presente como atualização temporal da tonalidade afetiva (*Stimmung*) lúdica

Vimos que o *Dasein* tem como condição existencial a temporalidade; mas não a nossa noção de tempo ‘vulgar’, cotidiana, mensurável por relógios e calendários, nas quais dias se sucedem em meses, anos, décadas, séculos, etc. Justamente por isso, para o filósofo o ser-no-mundo é caracterizado por seu deslocamento temporal, no qual este lida simultaneamente com o passado, projetando-se adiante de si ao mesmo tempo em que está preso à sua condição atual, presente. Isso porque somos transpassados pela estrutura da cura (*Sorge*) como nosso modo de estar no mundo, e isso implica que “como cura, a presença é, em sua essência, antecipar-se. Numa primeira aproximação e na maior parte

²¹¹ Fink (2016) grafia “Ser” com inicial maiúscula para diferenciar o *Dasein* enquanto um ser-no-mundo que é exclusivo do homem e “ser” em minúsculo para se referir aos seres dos outros entes que não são humanos – mas que são seres porque se apresentam como modos a partir dos quais estes se revelam a nós em suas possibilidades abertas.

²¹² “[...] a finite possibility of the finite human being; it is the understanding of Being that is moved to question; it is the glow of twilight in which a being in the midst of all other beings, embedded in nature, seeks to understand and to grasp itself and all things in the universe and ultimately abides in its highest wisdom”.

das vezes, o ser-no-mundo compreende-se a partir daquilo *de que se ocupa*” (HEIDEGGER, 2015, p. 422-423, grifos do autor).

Além disso, sabemos ainda que, de acordo com a analítica existencial heideggeriana, o momento presente *não é* um simples intervalo entre o passado e o porvir, mas sim a estrutura temporal na qual lidamos com as coisas que nos cercam, compreendendo-as, compreendendo os outros e a nós mesmos. E este acontecimento que constitui o *agora* só é possível, por um lado, porque herdamos modos específicos a partir dos quais podemos nos aproximar do que se encontra ao nosso entorno e, também, estamos sempre adiante de nós mesmos, projetando-nos tanto no tempo quanto no espaço – pois este projeto compreende tanto um tipo de pré-ocupação futura, quanto o desdobramento do *Dasein* em direção ao mundo em sua ocupação.

Heidegger chama este momento decisivo de *atualização*, sendo nele que o *Dasein* lida com a disposição de assumir o seu comprometimento e compreensão – não no sentido de poder explicar ou falar sobre algo, mas como um processo de abertura a partir do qual é possível ao ser-no-mundo

[...] *ser, projetando-se num poder-ser, em virtude do qual a presença sempre existe.* O compreender abre o poder-ser próprio de tal maneira que, compreendendo, a presença, de algum modo, sempre sabe a quantas ela mesma anda (HEIDEGGER, 2015, p. 421, grifos do autor).

Portanto, a atualização é, de forma simples, a atualização de todas as possibilidades às quais o ser-no-mundo é entregue quando acontece (o seu poder-ser), ao mesmo tempo em que lida com as incertezas de seu projeto futuro. Enquanto compreende, o *Dasein* já está sempre lançado em uma disposição a partir da qual o horizonte hermenêutico está, simultaneamente, aberto e fechado; oculto e revelado nos modos de relação consigo mesmo e com as coisas.

Isso quer dizer que, para que este compreenda algo, é necessário que o ser-no-mundo se concentre em conhecer *uma parte* deste mesmo algo, e não a sua totalidade. Ou seja, dentre todas as possibilidades de ser que um determinado existente pode liberar de modo a fazer parte de nossa referencialidade, temos acesso a um vislumbre dessa abertura. Por exemplo, quando eu me pronuncio sobre um gato, eu o faço *como* humano que me relaciono com ele *enquanto* gato; e, com isso, me emancipo da necessidade de estar permanentemente preocupado com o mesmo, podendo tomá-lo desta forma em meus afazeres práticos: tanto aqueles que envolvem diretamente um gato ou não.

Ocorre que, para Heidegger, as disposições e humores (como a original *Stimmung* é traduzida na 10ª edição de *Ser e Tempo*, consultada nesta Tese) também estão diretamente relacionadas à temporalidade no acontecimento dessa atualização. Isso porque, conforme sabemos, a nossa compreensão sobre as coisas nunca está desvinculada das contingências que fornecem as condições de possibilidade para que ela se dê; justamente por isso, as afinações proporcionadas pelas tonalidades afetivas também estão relacionadas com o estar-lançado por meio do qual as aberturas se dão. Assim, “o humor representa o modo que sempre eu sou primariamente o ente-lançado” (HEIDEGGER, 2015, p. 426).

Portanto, a atualidade do presente é a instância em que se articulam, existencialmente, as tonalidades afetivas enquanto afinadoras do ser-no-mundo em sua multiplicidade de *modos* possíveis; sendo assim, elas também fundam as possibilidades de compreensão, tanto autêntica quanto inautenticamente. Se nos guiamos a partir da impessoalidade cotidiana de nosso *Dasein*, estamos nos movimentando em um terreno pré-constituído e, neste sentido, nos colocamos diante daquilo que nos cerca segundo um tipo de abertura que não é, *per se*, originária.

O contrário também é possível: ao sermos interpelados numa afinação em uma tonalidade afetiva específica, é viável pensar neste evento como uma atualização propriamente dita, na qual lidamos com aquilo que nos antecede de forma a deixa-las em suspenso. Isso porque as tonalidades afetivas sempre “[...] de-terminam o humor de um compreender ou de-terminam para si o humor a partir de um compreender” (HEIDEGGER, 2015, p. 431).

Se por um lado temos a tendência ao esquecimento das influências das *Stimmungen* em nossos afazeres cotidianos, por outro são precisamente elas que podem, em seu despertar, promover a atualização nos nossos modos de relação com aquilo que já está pronto e disponível a nós. Isso significa que

afetado pode ser somente aquele ente que, de acordo com o seu sentido ontológico, se dispõe, isto é, que existindo, já é sempre o vigor de ter sido²¹³ e existe num modo constante do vigor de ter sido. Do ponto de vista ontológico, a afecção pressupõe a atualização e isso de tal maneira que, nela, a presença pode ser recolocada em si mesma enquanto o que já é o vigor de ter sido (HEIDEGGER, 2015, p. 432-433).

²¹³ Compreendemos que a utilização da expressão “vigor de ter sido” se refere, neste caso, tanto à historicidade do *Dasein* quanto ao conjunto de decisões que são demandadas existencialmente e a todo momento enquanto liberdade para que este se desenvolva, se engaje e se relacione com as coisas e consigo mesmo – tanto autenticamente quanto inautenticamente. Além disso, o “vigor de ter sido” está ligado, também, ao projeto futuro destas atualizações, uma vez que este é um processo ao qual o *Dasein* está permanentemente envolvido; demandando, portanto, novas atualizações constantemente.

Isso posto, se considerarmos que Heidegger entende a compreensão como sendo sempre permeada por uma tonalidade afetiva, e que Gadamer (2015) e Buytendijk (1977) consideram o fenômeno lúdico a partir de seu caráter medial em relação à abertura de mundo proporcionada ao ser-no-mundo, parece-nos pertinente que a proposta de uma tonalidade afetiva lúdica conforme apresentamos aqui é condizente tanto ôntico quanto ontologicamente à noção de experiência que Merleau-Ponty (2014) apresenta.

Se o mundo não é aquilo que eu dele sei, mas aquilo que eu experiencio a partir das minhas vivências cotidianas, uma tonalidade afetiva lúdica parece funcionar não apenas para proporcionar um tipo de envolvimento específico do *Dasein* com o fenômeno e suas manifestações – mas sim atua enquanto a experiência de abertura de novas possibilidades de acesso ao mundo. Afinal, a experiência de jogo não é uma mera atividade na qual participamos de forma descomprometida e desvinculada do contexto maior das outras instâncias da vida humana; ao contrário, é um tipo de confronto com as possibilidades interpretativas decorrentes dos nossos encontros com as coisas.

Se esta atualização encabeçada por uma tonalidade afetiva lúdica é de tal forma afinadora, que transpassa o homem em sua experiência de jogo é porque o *Dasein* carrega consigo a possibilidade de se relacionar com as coisas sob um viés que não é, obrigatoriamente, o da mera instrumentalidade nem o da lida prática, obscurecida e impessoal. Assim, de acordo ainda com Fink, o fenômeno lúdico expõe a ambiguidade característica do ser-no-mundo que é ser sempre adiante de si mesmo, em sua existência cotidiana, ao mesmo tempo em que tem que articula esta mesma existência em meio às contingências às quais está ligado. Para ele,

no acontecimento lúdico, ainda permanece um [certo] conhecimento, ainda que fortemente reduzido, sobre sua existência dupla. Ele existe em duas esferas – mas não por esquecimento ou falta de concentração. Essa duplicidade pertence à essência do lúdico (FINK, 2016, p. 25, tradução nossa)²¹⁴.

Esta atualização ocorrida na estrutura presente por meio da afinação em uma tonalidade afetiva – no nosso caso, a lúdica – se mostra, portanto, como um tipo de movimento no qual o jogador lida, simultaneamente, com as demandas e especificidades de sua própria vida cotidiana e também com aquelas inerentes ao jogo ou à atividade

²¹⁴ “In the enactment of play, there remains a knowledge, albeit strongly reduced, about his double existence. It exists in two spheres – but not from forgetfulness or from a lack of concentration. This doubling belongs to the essence of playing”.

lúdica na qual tal atitude exista (como dissemos, a ludicidade). Assim, confirma-se também a hipótese de Gadamer (2015) e Buytendijk (1977) de que o fenômeno é caracterizado pelo que estes chamam de vaivém lúdico, no qual o *Dasein* não apenas se envolve com sua manifestação de forma pragmática e/ou instrumental – mas também coloca o seu próprio ser em jogo.

Além disso, a *Stimmung* lúdica evidencia também que nós não apenas jogamos *no* mundo, mas *com* o mundo – e ao mesmo tempo em que lidamos com ele, nos aproximamos das coisas, compreendendo a elas e a nós mesmos sob o horizonte hermenêutico a partir do qual produzimos e compartilhamos seus sentidos com outros *Dasein*. Neste processo multidirecional, é possível identificar também a emergência de modos distintos de experienciar e lidar com as coisas do mundo; isso porque tal afinação admite que a suspensão de nosso estado inautêntico cotidiano, no qual aquilo que julgamos conhecer deixa de possuir apenas o sentido previamente existente – que é especificamente a tese de Heidegger (1983a; 2015) sobre a angústia²¹⁵.

Evidenciam-se também, neste processo, possibilidades de construção de relações entre as coisas de formas imprevistas e surpreendentes, de deixar que estas abram a nós modos de articulação que são ocultados na nossa lida cotidiana com as mesmas. Ou seja, que se desenvolva um campo fenomenal que rompe com a atitude natural que caracteriza nossa existência inautêntica banal, já que não estamos o tempo todo refletindo sobre estas questões quando lançamos das prescrições e modos existentes de nos relacionar com as coisas enquanto vivemos.

Enquanto estivermos nos aproximando do fenômeno lúdico e de suas manifestações a partir de modelos historicamente previamente recebidos, estamos ainda na esfera inautêntica no que se refere à sua capacidade de abertura de mundo para o *Dasein*; e, portanto, desconsiderando o potencial transformador de sua atualização enquanto uma forma de se relacionar com o mundo (SICART, 2014). Salienta Krell (1972) que

²¹⁵ No §68 de Ser e Tempo (2015, p. 421), Heidegger empreende uma detalhada análise da temporalidade da abertura de mundo do *Dasein* a partir de quatro frentes: a) a temporalidade do compreender; b) a temporalidade da disposição; c) a temporalidade da decadência; e d) a temporalidade da fala. Especificamente no tocante à temporalidade da disposição, o filósofo analisa tais aspectos sob o ponto de vista dos humores (*Stimmung*) descritos por ele na obra, dando destaque à angústia e ao medo.

[o] lúdico, talvez, seja uma outra forma de quebrar o martelo²¹⁶: o lúdico remove o *Dasein* de suas preocupações cotidianas, e se mostra como um tipo particular e desencobridor [do] cuidado; bem como na experiência da angústia, no lúdico o acesso do *Dasein* às coisas prontas-à-mão cessa, e o *Dasein* é levado para antes de o seu ser-livre na escolha de seu ser-no-mundo (KRELL, 1972, p. 72, tradução e grifos nossos)²¹⁷.

Vale observar que, no excerto anterior, Krell (1972) vincula a tonalidade afetiva da angústia a um tipo de abertura de mundo e às coisas de forma semelhante àquela que a lúdica é capaz de proporcionar: seu acontecimento enquanto a atualização de um complexo que afina o ser-no-mundo de uma maneira específica. Assim, esta tonalidade afetiva lúdica é capaz de romper com a cotidianidade mediana a partir da qual o *Dasein* lida com as coisas de forma esperada e prescrita; e isso reflete, também, nas formas como este pode passar a se relacionar com as mesmas quando esta cadeia de instrumentalidade se quebra e as possibilidades de relações com estes mesmos itens se mostra surpreendente e imprevista.

A ‘quebra do martelo’ que uma tonalidade afetiva lúdica é capaz de proporcionar vai, assim, muito além da oportunidade específica na qual esta afinação se dá e que chamamos correntemente de jogo – uma mistura entre contextos e elementos materiais e simbólicos, entre práticas sociais e a inventividade do espírito humano, um comprometimento com a nossa própria existência, ao mesmo tempo em que estamos também engajados com outros e com aquilo que nos cerca. Mas, sim, se traduz na atualização dessa *Stimmung* que nos afeta humoradamente de uma forma ou de outra, configurando o *como* nos movimentamos e habitamos múltiplas temporalidades, espacialidades e conjunturas existenciais.

Tendo em vista a caracterização da existência, da natureza e da estrutura da tonalidade afetiva lúdica, a seguir estabeleceremos um paralelo entre esse *como* que surge quando o *Dasein* é transpassado afinadoramente por ela, de forma a quebrar a amenidade que é característica à cotidianidade do ser-no-mundo – vinculando esta mesma afinação

²¹⁶ A expressão “quebrar o martelo” faz referência à metáfora empregada por Heidegger em *Ser e Tempo* (2015) para designar o modo como lidamos com as coisas em nosso cotidiano: ao utilizar um martelo em uma atividade qualquer, raramente estamos direcionando nossa atenção para o martelo em si, às suas características. Assim, contamos que ele esteja pronto e inserido em uma cadeia utilitária da qual este faz parte: por exemplo, fixar um prego em uma madeira. Entretanto, se este mesmo martelo de repente solta o seu cabo, imediatamente esta cadeia se rompe e o martelo se revela a nós enquanto um complexo problemático que demanda resolução ou reparo para que ele seja novamente manejável. Assim, a quebra do martelo provoca um rompimento de nossa atitude cotidiana não apenas em relação a ele, mas se torna possível também atentar a cadeia de relações nas quais ele se insere.

²¹⁷ “Play, perhaps, is another way of breaking the hammer: play removes *Dasein* from its everyday preoccupations, and proves to be a particularly disclosive type of concern; as in the experience of anxiety, in play *Dasein*’s flight is brought before its being-free to choose itself as Being-in-the-world”.

com a possibilidade de reencantamento do mundo por meio da apropriação e experiência mundana sob uma perspectiva lúdica.

Para isso, utilizaremos como exemplo o LARG *Ingress*, aliando a premissa ensejada pelo mesmo enquanto uma *possibilidade* de que o jogador do mesmo seja afinado de tal maneira em sua experiência de jogo pelo que chamamos de *Stimmung* lúdica, que este se aproxime daquilo que faz parte de seu cotidiano sob um viés distinto.

9 REENCANTAMENTO DO MUNDO COMO EFEITO DA AFINAÇÃO PELA *STIMMUNG* LÚDICA: O *INGRESS*

Vimos até aqui como o fenômeno lúdico e suas manifestações – dentre elas o jogo – pode ser compreendido ontologicamente como um tipo de abertura de mundo para o *Dasein*, a partir de sua disposição fática de se relacionar consigo mesmo e com o que o cerca cotidianamente como uma fatualidade existencial. Seguindo a trilha aberta pela analítica heideggeriana de que o ser-no-mundo deve ser abordado em sua banalidade, em suas experiências ordinárias, defendemos também que o homem nunca se relaciona com as coisas descomprometidamente, nem desvinculado de um conjunto de pressupostos que alicerçam o modo como este se aproxima e lida com as mesmas (HEIDEGGER, 2011; 2015).

Além disso, delineamos também que estamos sempre permeados por humores ou tonalidades afetivas, sendo que estas funcionam simultaneamente como *modos* de acesso àquilo que se encontra ao nosso redor; em nossa existência cotidiana, estamos sempre envolvidos por diferentes *Stimmungen*, as quais não emergem internamente nem externamente ao sujeito, mas sim possuem uma gênese híbrida. Ou seja, elas se caracterizam pela capacidade de nos sintonizar com o mundo, de tal forma a direcionar nossas ações e experiências antes mesmo que sejamos capazes de elaborar formalmente sobre o seu sentido.

De posse destes encaminhamentos, compreendemos como, nos últimos séculos, temos passado por um processo progressivo de desencantamento do mundo de acordo com o pensamento weberiano; processo este que se dá impulsionado pelo paradigma moderno e que não se restringe ao campo científico, mas que possui implicações abrangentes tanto em seu escopo quanto em sua profundidade para a vida humana. Dada sua influência mundial, todos os campos do globo foram, de alguma medida, afetados pelos pressupostos de racionalização, calculabilidade e desmágicação empreendidos pela Modernidade.

Ao mesmo tempo, esta mesma tendência encontra resistências internas, haja vista a sua impossibilidade de concretização completa – o que abre brechas para o retorno de crenças, práticas e experiências que não estejam guiadas primordialmente pela lógica instrumental e racional sob a qual o desencantamento se assenta, dando origem a múltiplas formas de reencantamento do mundo, ainda que distintas daquelas anteriormente existentes.

Dentre essas práticas, destacamos nesta Tese o fenômeno lúdico e, especificamente, o jogo, como um gatilho para que este reencantamento ocorra – em destaque quando estes jogos se caracterizam não como uma atividade isolada ou à parte da vida cotidiana do jogador –, mas que se entrelaçam às experiências que os jogadores têm em suas vidas cotidianas e em contextos sociais, temporais, espaciais e culturais os quais, *a priori*, são regidos por parâmetros nos quais o fenômeno lúdico não é esperado.

Na impossibilidade de analisar todas as manifestações possíveis no cenário posto, escolhemos por concentrar nossos esforços na clarificação de como a experiência de jogo e a afinação de uma tonalidade afetiva lúdica podem se articular, tomando como exemplo um gênero de jogo digital, um LARG, e dentre eles, o *Ingress* (2012). Isso porque acreditamos que este jogo reúne características que são demonstradoras desses efeitos – considerando que o engajamento do jogador no mesmo não se dá, de forma diferente de alguns outros jogos digitais, em um momento e local específicos.

O *Ingress* entrelaça sua cosmologia ao próprio mundo experimentado pelas pessoas em seu dia-a-dia, se apropriando de contextos, elementos materiais e simbólicos, infraestrutura urbana e particularidades especificamente vinculadas aos locais nos quais o jogo é incorporado simultaneamente ao que ocorre fora dele – não sendo, pois, um universo fictício e descolado da realidade na qual o jogador participa ordinariamente, ainda que não esteja jogando. Justamente por isso, este exemplo se mostra mais adequado à demonstração do conceito que buscamos iluminar quando propomos a tonalidade afetiva lúdica como abertura de mundo por meio da experiência de jogo.

Deste modo, a seguir detalharemos duas proposições sobre os modos a partir dos quais o *Ingress* pode – e não obrigatoriamente o faz – promover o reencantamento cotidiano por meio da experiência dos jogadores em relação à sua cosmologia, em duas frentes: o reencantamento lúdico científico e o religioso não restrito à esfera religiosa, ou seja, *latu sensu*. Esses encaminhamentos se articulam tanto ao *gameplay* quanto aos seus aspectos narrativos isoladamente em conjunto, buscando compreender como essas questões se desdobram quando transpostas para o plano do mundo vivido (*Lebenswelt*) faticamente e cotidianamente pelos jogadores.

9.1 O reencantamento lúdico do *Ingress* como indícios da afinação lúdica

Articulando o *Ingress* à nossa proposta da tonalidade afetiva lúdica, é possível perceber, quando este insere uma camada ficcional às configurações e particularidades

inerentes aos espaços urbanos que, ao mesmo tempo em que o jogo se apropria espacial, temporal e socialmente da cidade cotidiana experienciada cotidianamente pelos seus transeuntes, este também concretiza o que Sicart (2014) afirma ser o espírito frequentemente subversivo que é inerente ao fenômeno lúdico.

Isso se deve ao fato de que, ao estabelecer vias multidirecionais pelas quais tanto o lúdico se apropria do contexto e dos sujeitos em sua ocorrência, ele também é apropriado em um processo reverso; ou seja, é o movimento hermenêutico que subjaz o fenômeno lúdico defendido por Gadamer (2015) e caracterizado por Buytendijk (1977) como o *vaivém lúdico*. Assim,

ao romper o estado normal das coisas pela atitude lúdica, nós podemos ir além da [mera] diversão quando nos apropriamos de um contexto com intenções de jogar *com* e *nele*. E nesse movimento, nós revelamos o funcionamento interno do contexto que habitamos (SICART, 2014, p. 15, tradução e grifos nossos)²¹⁸.

Portanto, o *Ingress* evidencia esse caráter apropriador e subversivo exposto por Sicart ao transformar o contexto urbano no mundo onde sua narrativa fantástica, sua cosmologia e seus acontecimentos ocorrem. Nesse aspecto, podemos identificar uma característica que contribui para que os processos de reencantamento lúdico se deem: de um lado, temos uma narrativa que se encontra em constante desenvolvimento e enriquecimento por parte da equipe desenvolvedora do *game*; por outro, a independência de que, para que o jogador desfrute das ações e experiências do jogo, ele tenha que acompanhar constantemente os desdobramentos dessa mesma narrativa.

Isso implica que o jogador de *Ingress* não necessita possuir um grande conhecimento dos últimos acontecimentos relacionados à cosmologia do jogo, bastando para isso que ele tenha domínio do que está em pauta na cosmologia e das ações possíveis ao acionar o aplicativo em seu dispositivo móvel. Essa relativa independência entre os elementos narrativos e o *gameplay* no *Ingress* permitem que ele atue no reencantamento do mundo a partir de duas frentes que, embora tornem a experiência do jogo em questão mais completa, também podem ser desenvolvidas separadamente.

De acordo com a sistematização proposta por Assunção (2010), identificamos dois vieses possíveis: a de um reencantamento científico do mundo e, por outro, o

²¹⁸ “In disrupting the normal state of affairs by being playful, we can go beyond fun when we appropriate a context with the intention of playing with and within it. And in that move, we reveal the inner workings of the context that we inhabit”.

reencantamento religioso além da esfera religiosa. Vejamos cada um desses dois tipos, os quais, vale lembrar, não são autoexcludentes: especialmente no que se refere em particular à narrativa do *Ingress*, esses entrelaçamentos são ainda mais evidentes, como defenderemos.

9.1.1 *O reencantamento científico do Ingress*

“*O mundo ao seu redor não é o que parece*”. Esse é o mote que convoca os jogadores/agentes das duas facções à batalha pela manutenção e controle e dos locais nos quais esta estranha partícula emana ao redor de todo o globo. Na cosmologia do *Ingress*, a descoberta da *XM*, mais do que uma realização científica, é uma demonstração da fragilidade da existência humana em conhecer e lidar com todas as forças que regem o equilíbrio planetário e como nós mesmos nos comportamos no mundo; ao mesmo tempo em que evidencia também que, embora tomemos como certas as coisas que nos cercam, estas podem possuir propriedades desconhecidas e incontroláveis.

Contrariando assim o desejo imperioso humano de dominação e instrumentalização de forças, elementos e fenômenos naturais – bem como a tentativa de eliminação de qualquer sentido místico, mágico ou transcendental às coisas do mundo –, a narrativa que sustenta o *Ingress* vai além de uma bem-elaborada história de ficção científica. Ela ataca diretamente a própria noção científica moderna e nossa crença na mesma, ao introduzir uma cosmologia que reposiciona não apenas epistemologicamente, mas também sobre o que significa ser humano: descobrimos, após séculos da primazia da racionalidade e vontade humana como o sujeito do mundo, que estamos sujeitos às interferências de forças inumanas e sobre as quais não temos nenhum controle.

Ao invés: somos nós, tomados de assalto no que acreditamos ser o que nos diferencia dos outros seres vivos e nos constitui enquanto humanos – nossas capacidades cognitivas e a razão –, que podemos estar à mercê dos interesses ocultos de seres invisíveis a olho nu, sobre os quais sabemos muito pouco: os *Shapers*.

A descoberta da *XM* é algo que desafia os próprios cientistas de um dos maiores centros de pesquisa mundiais, o CERN, responsável por sua descoberta. Como vimos, esta energia foi descoberta acidentalmente por cientistas deste renomado laboratório europeu durante testes com a partícula de Bóson em 2012. Imediatamente após a sua identificação, percebeu-se que esta força não se comportava como nenhuma outra

substância conhecida no planeta, e também se recusava a ser controlada e manipulada pelos pesquisadores que intentavam desvendá-la.

Ou seja, a surpresa que acompanha a descoberta da *XM* intriga e desafia os pressupostos científicos contemporâneos: por meio de nossos conhecimentos não é possível precisar sua origem, se ela sempre esteve ali, como ela se desenvolve, seus mecanismos e desenvolvimentos. Trata-se, portanto, do que Assunção defende como o impacto surpreendente causado quando nos damos conta de que não temos o domínio da totalidade dos processos mundanos; ou seja, “este é o momento em que a ciência se reencontra com o sagrado, e o mundo não é simplesmente passível de cálculo para corresponder a uma forma de exploração econômica da natureza [...]” (ASSUNÇÃO, 2010, p. 135).

Contudo, não se trata apenas da descoberta que nosso conhecimento científico não é capaz de lidar com esta forma de energia: pelas suas próprias características, a *XM* não permite o seu controle pelos procedimentos habituais – inclusive, ela pode influenciar cognitivamente os próprios cientistas que buscam destrinchá-la. Desta forma, ela encontra-se em uma situação limite, na qual a sua descoberta implica também em admitir a impossibilidade humana de exercer domínio sobre a mesma.

Ou seja, há aqui um impasse sobre o qual a vontade humana não significa, pelo menos em tese, absolutamente nada. Isso se mostra mais evidente quando consideradas as ações das duas facções que disputam o controle sobre os portais dos quais a *XM* emana: as pessoas capazes de manipular essa energia não são cientistas – mas pessoas comuns, que se transformam em agentes secretos ao instalarem em seus aparelhos móveis o aplicativo que lhes permite visualizar e interagir diretamente com essa energia.

Desta maneira, desloca-se também a primazia sobre o controle dessa energia das mãos de instituições tipicamente modernas – ou seja, altamente racionalizadas, instrumentais, especializadas, burocratizadas, como defende Weber (2015a) – e, de forma distinta do que historicamente ocorre em relação às descobertas científicas. Ao especificar como se dá a interseção entre ciência e desencantamento, Weber é enfático ao afirmar que um de seus pressupostos é

[...] o saber ou a crença em que não haveria, por princípio, nenhum poder misteriosamente incalculável, que se imiscuiria aí, e que, ao contrário, se poderia *dominar* todas as coisas – em princípio – por meio do *cálculo*. Isso, porém, significa o desencantamento do mundo. Não se precisa agir como o selvagem, para o qual havia tais poderes, e lançar mão de meios mágicos para dominar os espíritos ou para solicitá-los. Ao contrário, são os meios e os cálculos técnicos que realizam isso. A intelectualização, enquanto tal, significa antes de tudo isso (WEBER, 2015a, p. 34, grifos do autor).

Contudo, a cosmologia que *Ingress* insere, através de sua narrativa, sobre o próprio mundo de forma a desafiar os andamentos do conhecimento científico, não possui o propósito de devolver aos deuses a primazia sobre os fenômenos mundanos e a existência humana, como acreditava-se anteriormente; mas sim promover um tipo de reencantamento que se assenta nas contradições internas existentes na racionalidade moderna, de forma a evidenciar a impossibilidade humana de manejar as forças mundanas de acordo com os seus desígnios.

Ao contrário: em nenhum momento a narrativa do *game* se aproxima de elementos ontoteológicos ou vincula a *XM* a algum tipo de poder divino, espiritual ou além-mundano. Os portais não são, *strictu sensu* e ao contrário do que o nome sugere, *passagens* ou *ligações* entre dois mundos virtualmente separados – mas sim pontos de interseção, nos quais os jogadores/agentes devem demorar-se para a realização de suas ações. Com isso, toda a narrativa do jogo se assenta *ainda* em preceitos modernos, por mais que inverta a primazia do controle dessas forças misteriosas de especialistas e coloque seu destino nas mãos de pessoas comuns, dos agentes.

Mesmo mantendo a premissa do controle e manipulação dessa energia sob domínio humano, parece-nos importante que o *Ingress* realize esse deslocamento. Como afirma Weber (2015a; 2015b), um dos maiores impactos que a estruturação do conhecimento humano e sua formalização enquanto ciência trouxeram foi o afastamento do sujeito comum – ou seja, um não especialista – de processos e decisões que impactam diretamente a sua vida; entre elas a produção do saber e o acesso do mesmo pela maioria da população.

Ainda que existam periódicos ou eventos de divulgação científica, inclusive para leigos, o seu conteúdo ainda se encontra dependente de interesses institucionais, corporativos e sujeito à legitimação por pares – e apenas em uma fase tardia este conhecimento é compartilhado e suas aplicações se tornam efetivamente disponíveis. Prigogine e Stengers (1984) parecem confirmar esta ideia, ao afirmar que um dos pilares do desencantamento científico do mundo é a verticalização e a transformação do saber formal em poder; ou seja, “a ciência que nos é revelada é uma ciência produzida por intuições inumanas quase-mutantes, e não pela discussão crítica e pelo lento trabalho experimental, transmitida mais no segredo que revistas e nos colóquios científicos” (PRIGOGINE; STENGERS, 1984, p. 24).

As duas facções que lutam pelo controle dos portais – a *Resistência* e os *Iluminados* –, embora percebam na *XM* potencialidades diferentes, também lutam entre

si para que esta energia seja controlada, ainda que não seja pela via científica tradicional. O fato de que essa mesma energia tenha a propriedade de influenciar a cognição humana – independentemente de seu propósito – também coloca em xeque o fundamento cartesiano moderno que embasa toda a crença na racionalidade como forma de construção da realidade e de conhecimento do mundo.

E, além disso, a suspeição de que essa *XM* esteja vinculada originalmente aos misteriosos *Shapers*, sobre os quais se desconhece sua origem, suas motivações e reais propósitos para com a humanidade que está sob sua influência é igualmente grave. Até aqui, vimos que uma das promessas da modernidade, ao expurgar a religião e o papel do divino/Deus do mundo era que o homem estivesse finalmente de posse de sua liberdade, que pudesse conhecer os mistérios do mundo sem a interferência nem pressupostos morais divinos que constrangessem sua investida.

O que os *Shapers* expõem e a própria existência da *XM* faz, ao ser revelada a sua capacidade de afetar a cognição humana ao emanar dos portais, é desafiar as próprias bases sobre as quais o processo de desencantamento do mundo se assenta. Ou seja, desestabilizam a ideia de que as coisas do mundo se resumem às suas propriedades materiais, não possuindo nenhum sentido oculto. Essa inversão também corrobora a tese weberiana de que em um contexto marcado pela presença da magia, há

[...] a representação de certos seres que se ocultam “por trás” da atuação dos objetos naturais, artefatos, animais ou homens carismaticamente qualificados e que de alguma maneira determinam essa atuação – *a crença nos espíritos*. O “espírito”, originalmente, nem é alma, nem demônio, nem sequer um deus, mas algo indefinido: material e mesmo assim invisível, impessoal, mas com uma espécie de vontade; é algo que confere ao ser concreto sua força de ação específica, que pode penetrar neste e, do mesmo modo, abandoná-lo [...] para desaparecer ou entrar numa outra pessoa ou noutro objeto (WEBER, 2015b, p. 280, grifos do autor).

Parece-nos que no excerto acima – se não nos determos especificamente à ideia de que os seres que se ocultam nas coisas mundanas são deuses e/ou demônios – Weber fornece uma descrição similar à do enredo que sustenta a narrativa de *Ingress*. Ora, os *Shapers*, os quais se acredita serem responsáveis pela *XM*, atuam precisamente nesses mesmos objetos que a racionalidade moderna busca racionalizar e destituir de sentido mágico.

A energia em questão, imperceptível a olho nu e somente visualizável por meio do aplicativo é, ao mesmo tempo, “material e ao mesmo tempo invisível” como diz Weber (1982c); é impessoal, uma vez que pode ser manipulada por ambas as facções, sendo

moldável aos propósitos e crenças de cada uma delas; “mas com uma espécie de vontade”, uma vez que, independente se sob domínio dos Iluminados ou da Resistência, ela possui intrinsecamente a propriedade de exercer a cognição humana – conferindo, assim, “ao ser concreto a sua força de ação específica”, transformando elementos fisicamente dispostos nas cidades contemporâneas (que, *a priori*, possuem uma função racional e instrumentalmente designada) em pontos dos quais a *XM* flui, independente do conhecimentos daqueles que ali estejam.

Ou seja, o trabalho de desmágicação do mundo empreendido pela Modernidade, ainda que não tenha sido levado a cabo – como o surgimento de formas alternativas de reencantamento contemporâneo comprovam –, não apenas modificaram as possibilidades de relação com o *sagrado*, não necessariamente religioso, mas enquanto a camada simbólica do mundo que se acreditava perdida pela racionalização e intelectualização. Se aproxima, portanto, do que Weber chama da “aflição íntima” que acomete os indivíduos e, de forma mais geral, as sociedades nas quais o desencantamento se deu de modo mais agudo, como também sugere Taylor (1991). Para Weber,

o intelectual, por caminhos cuja casuística chega ao infinito, procura dar a seu modo de viver um “sentido” coerente, portanto, uma “unidade” consigo mesmo, com os homens, com o cosmos. Para ele, a concepção do “mundo” é um problema de “sentido”. Quanto mais o intelectualismo reprime a crença na magia, “desencantando” assim os fenômenos do mundo, e estes perdem seu sentido mágico, somente “são” e “acontecem”, mas nada “significam”, tanto mais cresce a urgência com que se exige do mundo e da “condução de vida”, como um todo, que tenham uma significação e estejam ordenados segundo um “sentido” (WEBER, 2015b, p. 344).

Esse cenário que o *Ingress* insere, ao questionar diretamente o mundo cientificamente desencantado pela narrativa do jogo, é também um mundo no qual emergem possibilidades de reencantamento religioso para além da religião *strictu sensu* (ASSUNÇÃO, 2010). Isso porque, constatado como o jogo põe em xeque a fundamentação racional, previsível e empírica da ciência, ele também oferece uma oportunidade de entendimento da existência humana sob uma lógica que se distancia da ideia de dominação das forças universais da natureza.

Isso não significa, contudo, o retorno a um período pré-científico e as suas crenças (mesmo porque é altamente improvável que isso ocorra), mas sim de reconhecer – especialmente nas Ciências da Natureza – a impossibilidade de dominação mundana por meio do cálculo e da instrumentalidade; o que significa também a mudança de todo um princípio epocal que fundamenta as crenças que o homem deposita em seu

conhecimento como um destino inescapável. Significa, também, se manter atento à questionadora reivindicação fenomenológica e epistemológica husserliana, desenvolvendo uma nova postura em relação à existência humana e suas relações universais e intrínsecas ao seu mundo circundante – que tanto tentamos nos assenhorar.

Equivale, ainda que no campo fictício como o da narrativa de *Ingress*, à defesa de Prigogine e Stengers (1984) de que a ciência moderna se encontra em uma situação limite; um chamado – que, se ouvido, pode auxiliar no reconhecimento de sua própria insuficiência enquanto uma atividade humana que se dá em uma abertura de mundo especificamente situada. Desse modo, redefinir a crença sobre a sua abrangência e de seus próprios conceitos, de questionar e refletir sobre seus fundamentos epistemológicos. Significa, sobretudo, ter em mente que

tentamos compreender os processos complexos pelos quais a transformação de nossos interesses, das questões que julgamos decisivas pôde entrar em ressonância com as vias de investigação próprias da ciência, e determinar na coerência fechada de suas certezas a abertura que acabamos de referir. E é porque se tratava de modificar a amplitude de conceitos, de inserir problemas numa paisagem nova, de introduzir questões que perturbam a definição das disciplinas, em suma, porque se tratava de inscrever na ciência a urgência de preocupações novas, que a abertura tomou as múltiplas vias e muitas vezes retorcidas que descrevemos (PRIGOGINE; STENGERS, 1984, p. 206).

Um dos aspectos que também podem contribuir no entendimento do reencantamento científico do mundo pelo *Ingress* é a constatação da complexidade dos processos e leis universais, as quais não podem ser totalmente dominadas e compreendidas pela via exclusiva do conhecimento formal humano e seus modelos causais/determinísticos. Um dos exemplos fornecidos pela autora é a existência de transformações constantes nos mais variados seres, inclusive de proporções microscopicamente reduzidíssimas, os quais se dão ao nosso redor e simultaneamente à nossa existência.

Além disso, como vimos, um dos mecanismos pelos quais o pensamento racionalizado científico moderno opera é pela concepção de que tudo que existe no mundo está inserido em uma cadeia utilitária e em constante relação uns com os outros: possuindo, larga medida, uma finalidade. A fragilidade de tal concepção e a impossibilidade de dominar todos os processos que garantem o funcionamento da natureza em sua complexidade de acordo com a vontade humana salientam isso; por mais que queiramos, por exemplo, reverter o processo de aquecimento global causado pelas

modificações que causamos ao planeta, podemos no máximo estabelecer parâmetros aceitáveis para que a situação não se agrave de forma alarmante.

A isso se aliam também, conforme vimos em Assunção (2010), tipos de reencantamento científico que buscam estabelecer novas bases para a atividade humana planetária, buscando assim romper com a atitude imperiosa articulada pela ciência e sua aplicação direta na transformação da natureza em recurso manejável e exploratório – a jaula de ferro da modernidade nas palavras de Weber (WEBER, 1982b; 2015a; 2015b). Bennett entende que essa postura pode ser entendida como uma prática de reencantamento científico fundamentada em uma transformação essencialmente ética, chamada por ela de *ecoespiritualidade*, a qual

[...] fala do declínio da natureza como sagrada e a emergência da natureza enquanto um recurso exploratório, e como essa mudança na perspectiva moral [humana] impactaram práticas ecológicas e tecnologias desastrosas da modernidade. [...] A ecoespiritualidade relaciona a poluição ambiental ao declínio moral, ou à perda de nossas almas, e busca recuperar um sentido do sagrado. Esse objeto é o reencantamento da natureza (BENNETT, 2001, p. 91, tradução nossa)²¹⁹.

Isso posto, passaremos a seguir à delimitação de um outro tipo de reencantamento engendrado pelo *Ingress*, que é o religioso *latu sensu*, ou seja, que possui estreitos vínculos mais à ideia de magia do que das religiões institucionalizadas.

9.1.2 O reencantamento religioso para além da esfera religiosa em *Ingress*

Vimos que um mundo encantado não é só marcado pela presença da magia como subjacente às formas como os seus habitantes lidam com as coisas que os cercam, mas vai muito mais além, existencialmente: há, antes de tudo, um *sentido* intrínseco ao homem e em suas ações mundanas. Assim, elas não são resumidas apenas às suas propriedades físicas e inseridas em cadeias utilitárias cujo propósito é servirem de material para os projetos humanos.

Com isso, os *Shapers* também parecem ter, pelo mistério que os cerca, algum tipo de autoridade carismática – o que é, ainda em Weber, um elemento que marcava a legitimação da dominação mística: o seu caráter misterioso, inacessível ao homem e sobre

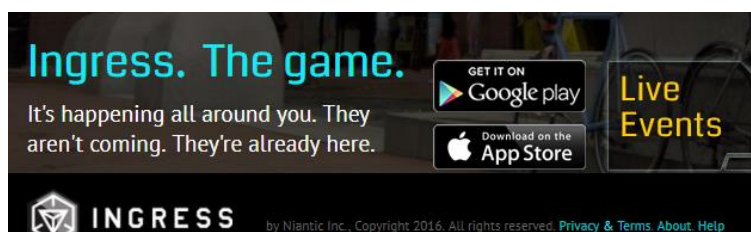
²¹⁹ “[...] which tells of a waning of nature-as-sacred and the emergence of nature-as-resource-for-exploitation, and of how this shift in moral outlook issued in the ecologically disastrous practices and technologies of modernity. [...] Eco-spirituality links environmental pollution to moral decline, or the de-souling of ourselves, and seeks to recover a sense of the sacred. Its goal is to reenchanted the nature”.

o qual sabe-se apenas aquilo que lhe é permitido saber. Ou seja, assim como em relação aos deuses antigos ou às forças da natureza, não temos nenhum domínio sobre os desígnios desses misteriosos seres; sabemos apenas que, ao contrário do que defende a racionalidade desencantada moderna, não estamos sozinhos e não temos o controle sobre nossos próprios destinos. A própria idealização dos *Shapers* como extraterrestres se fundamenta na premissa de que

especulações sobre vida extraterrestre, na qual um número crescente de cientistas tem se interessado, se desenvolvem na especulação sobre intervenções extraterrestres na história inicial da humanidade, ou em origens alienígenas para notáveis exemplos de engenharia precoce, como as pirâmides (PARTRIDGE, 2005, p. 168, tradução nossa)²²⁰.

Portanto, a presença dos *Shapers* entre nós não é, de acordo com o *Ingress*, uma mera suposição: eles já estão aqui (ou talvez sempre estiveram); a faticidade de sua existência ao nosso redor é explícita também na página oficial do jogo: “*está acontecendo ao seu redor. Eles não estão chegando. Eles estão aqui*”, conforme ilustra a figura abaixo:

Figura 15: captura parcial da página inicial do *Ingress*.



Fonte: <https://ingress.com/>. Acesso em 10 dez. 2017.

Portanto, uma das maiores questões que intrigam a humanidade em sua história parece ser respondida pelo *Ingress*: se os *Shapers* realmente são uma raça alienígena infiltrada no planeta Terra, isso quer dizer que não estamos sozinhos no universo – e, mais grave ainda, é a descoberta tardia sobre a sua presença, o que significa que muito provavelmente eles estejam em um estágio de desenvolvimento tecnológico e científico muitas vezes superior ao nosso.

Parece-nos, portanto, que o reencantamento religioso que estamos tratando aqui se configura de modo a devolver ao mundo uma *alma* enquanto sentido; não estamos falando especificamente de entidades religiosas como no caso das mitologias clássicas ou

²²⁰ “Speculation about extraterrestrial life, which increasing number of scientists are interested in, develops into speculation about the extraterrestrial intervention in humanity’s early history, or in the extraterrestrial origins of remarkable examples of early engineering, such as the pyramids”.

mesmos na narrativa teológica cristã – haja vista que estas se dirigem a conceber e colocar em perspectiva a existência de múltiplos mundos, como o humano e o paraíso, por exemplo. O reencantamento possibilitado pelo *Ingress* ocorre aqui e agora, em meio à nossa vida cotidiana: um tipo de *reencantamento religioso secularizado*, no qual

[...] outros seres intramundanos, espaços, etc., passaram a ser vistos em termos desse mundo. Essa secularização da consciência mágica possui diversas ramificações que são integrais à apreciação do processo de reencantamento como um aspecto importante da modernidade Ocidental (TYRIAKIAN, 1992, p. 84, tradução nossa)²²¹.

Esse deslocamento do sagrado empreendido pelo *Ingress* não significa colocar em pauta novamente a existência de entidades supremas tradicionais, mas sim de reconhecer novas formas a partir das quais somos interpelados e surpreendidos pelo mistério do mundo que julgávamos ter dominado. Ou, como afirma Partridge sobre estas formas de reencantamento religioso experimentadas na contemporaneidade,

o que nós estamos testemunhando no Ocidente é a confluência da secularização e da sacralização. Espiritualidades estão surgindo e que não apenas bem diferentes das formas religiosas moribundas, mas também são frequentemente definidas como opostas a elas, se articulando de forma a não carregar a bagagem das religiões tradicionais. Diferente dessas formas religiosas que estão em sério declínio, o novo despertar espiritual se utiliza de formas de pensamento, ideias e práticas que não em nada estranhas à maioria dos ocidentais. Elas emergem de um meio religioso e cultural essencialmente não-cristão, um meio que tanto encontra alimento e é alimentado pela cultura popular [...] (PARTRIDGE, 2004, p. 4, tradução nossa)²²².

Ora, se o desencantamento do mundo teve como consequência a fragmentação das crenças e a ascensão de múltiplos modos de vida por meio da primazia das liberdades individuais, é também sintomático que, em seu acontecer, o reencantamento religioso seja também marcado pela difusão dessas manifestações místicas e/ou mágicas – não tendo nenhuma obrigatoriedade de semelhança às religiões institucionalizadas, como a cristã. Ainda para Weber, esse reencantamento religioso pode significar um processo pelo qual

²²¹ “[...] otherworldly beings, space, etc., came to be viewed in terms of this world. This secularization of magical consciousness has several ramifications that are integral to an appreciation of the process of reenchancement as a major aspect of Western modernity”.

²²² “What we are witnessing in the West is a confluence of secularization and sacralization. Spiritualities are emerging that are not only quite different from the dying forms of religion, but are often defined over against them, and are articulated in ways that do not carry the baggage of traditional religion. Unlike those forms of religion which are in serious decline, the new spiritual awakening makes use of thought-forms, ideas and practices which are not at all alien to the majority of Westerners. They emerge from an essentially non-Christian religio-cultural milieu, a milieu that both resources and is resourced by popular culture [...]”.

os muitos deuses antigos, desencantados e transformados na figura de potências impessoais²²³, saem de seus túmulos, aspiram a alcançar poder sobre a nossa vida e começam entre si mais uma vez a sua luta eterna. Porém, o que se torna tão difícil precisamente para o homem moderno, e que é absolutamente difícil para a geração jovem, é fazer frente a tal *cotidiano*. Toda busca por vivências provém dessa fraqueza, pois trata-se da fraqueza de não encarar de frente a face séria do destino do tempo (WEBER, 2015a, p. 49, grifo do autor).

Além disso, outro aspecto que pode ser ressaltado em relação ao *Ingress* e o reencantamento religioso que ele promove é que a magia que ele insere no mundo é distinta do aspecto religioso tradicional pela sua natureza horizontal. Weber (2015b) defende que uma das principais diferenças entre *magia* e *religião* é a possibilidade de acesso à primeira de forma irrestrita por qualquer pessoa e a sua desvinculação de instituições e organizações que estabeleçam rituais específicos.

Assim, no caso da magia, podemos dizer que ela está essencialmente difusa e o acesso à mesma se dá por uma via direta de manipulação do poder que reside em objetos, locais, elementos (como a água, fogo, ar e a terra) e pessoas que se encontram *presentes* e em meio àquele que lança mão de seus efeitos. Já no caso das religiões, esses mesmos poderes estão concentrados normalmente na figura de uma divindade transcendental e o acesso à mesma é mediado por um representante (um sacerdote, por exemplo), que detém o saber e a autoridade para conduzir ritos sagrados e exercer, devido a isso, uma autoridade carismática sobre os fiéis.

Ou seja, “isso leva a uma racionalização na qual o sacerdócio e outras estruturas se estabelecem para lidar com o(s) ser(es) divino(s) na qual, novamente, o carisma é rotinizado” (PARTRIDGE, 2004, p. 19, tradução nossa)²²⁴. Por isso é útil a diferenciação weberiana no que se refere às diferenças entre a magia e a religião quanto às esferas nas quais elas atuam, para delimitar o reencantamento do mundo empreendido pelo *Ingress* como mais próxima da primeira que da segunda.

Podemos, portanto, conceber que enquanto a magia pressupõe a liberdade de acesso e manipulação a qualquer pessoa, a religião se encontra nas mãos de instituições racionalizadas, burocráticas e que fazem uso de sua autoridade para dizer a essas mesmas

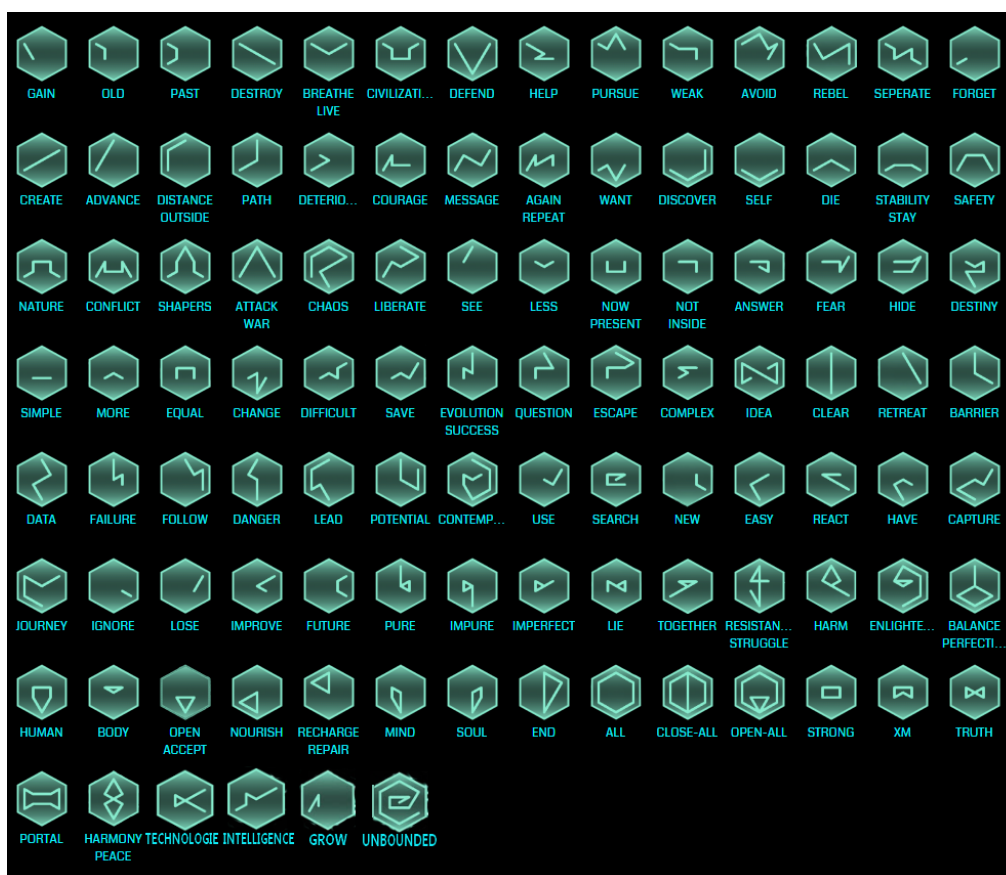
²²³ Como a ciência moderna faz, quando transforma forças e desígnios divinos em mecanismos naturais causais e universais, por exemplo.

²²⁴ “This leads to a process of rationalization in which priestly and other structures are established to deal with the divine being(s) and in which, again, charisma is routinized”.

peças *como* elas devem lidar com os poderes divinos²²⁵. Se considerarmos que a magia pressupõe o manejo direto de forças e entidades místicas diretamente pelo indivíduo, é precisamente neste sentido que a entrega da *XM* é realizada para os jogadores.

Um outro ponto que parece caracterizar a presença dos *Shapers* enquanto um tipo particular de dominação carismática são os *glyphs*, elementos da linguagem destes seres, fornecidos ocasionalmente aos jogadores por meio da interface do jogo e também paralelamente nos desdobramentos narrativos do *Ingress*. Esses símbolos se assemelham às runas, desenhos que, combinados, podem formar frases inteiras e que podem ser decifrados durante as ações de *gameplay* como os *hackings* a portais para a obtenção de mais itens e pontos de experiência. Na figura 16 abaixo vemos os *glyphs* conhecidos até o momento:

Figura 16: os *glyphs*, linguagem secreta dos *Shapers*.



Fonte: <http://ingress.wikia.com/wiki/Glyphs>. Acesso em 10 dez. 2017.

²²⁵ Basta lembrar que durante muitos séculos a leitura da Bíblia era restrita aos sacerdotes e em ocasiões litúrgicas, como as missas.

Assim como as runas clássicas da cultura mitológica escandinava são utilizadas desde tempos muito antigos em rituais mágicos, com o propósito de invocar e manipular forças místicas em busca de respostas para dilemas humanos, os *glyphs* parecem ter um propósito semelhante. Na interface do *Ingress*, quando o jogador se aproxima de um local no qual a *XM* emana (um portal), ele pode escolher realizar o chamado *glyph hacking*, quando este visualiza rapidamente o desenho de cada um desses símbolos e deve repetir o mais correta e rapidamente possível para obter mais itens do jogo.

De modo semelhante às runas, quando o jogador/agente realiza essa ação, ele também está manipulando diretamente elementos mágicos enquanto lida com o contexto mundano no qual se inere; além disso, outra semelhança é a própria origem tanto das runas quanto dos *glyphs*: ambos são linguagens místicas e que foram fornecidas à humanidade por uma força sobrenatural, onipresente e que podem controlar diretamente os eventos que se dão na existência humana. Além disso, o próprio cristianismo é permeado por referências de linguagens e códigos misteriosos, muitas vezes fornecidos diretamente por Deus (como o caso da Tábua dos Dez Mandamentos, fornecida diretamente por Deus a Moisés no Monte Sinai), em outras quando fiéis são tomados por espíritos e forças divinas, passando a falar em línguas estranhas e incompreensíveis – que se acredita se tratar da língua angélica ou divina.

Especificamente no que se refere ao *Ingress*, o que percebemos é um deslocamento da autoridade carismática religiosa da esfera legitimada tradicionalmente constituída, na qual os poderes sobre-humanos estão concentrados na mão de pastores, padres, etc., e passam a estar acessíveis *neste mundo* – e não em uma esfera transcendental inacessível aos meros mortais. Logo, o reino do sagrado inserido pelo jogo em questão recoloca a magia na própria materialidade do mundo, por meio da qual se produz simultaneamente *presença* e *sentido* (GUMBRECHT, 2010) – cujos efeitos são sentidos não apenas na esfera cognitiva, mas também na própria fisicalidade do mundo.

Assim, o reencantamento religioso que o *Ingress* propõe é um reencantamento *do próprio mundo* no qual o jogador vive, o que significa que ele não precisa aguardar pacientemente nesta vida até que possa adentrar no reino mágico e/ou divino ao qual se dedica cotidianamente. Como defende Gumbrecht, “uma coisa ‘presente’ deve ser tangível por mãos humanas – o que implica, inversamente, que pode ter impacto imediato em corpos humanos” (GUMBRECHT, 2010, p. 13). Portanto, é um reencantamento que se dá na esfera material e em meio às próprias experiências corporais que seus jogadores desenvolvem em relação ao mundo que os cerca.

De forma similar a diversas outras práticas místicas, são os próprios elementos materiais do mundo que também são os meios através dos quais podem-se conjurar esses poderes; a manipulação da *XM* se dá com o uso de um dispositivo que está presente na vida humana contemporânea em todos os momentos: o telefone celular do jogador que, quando acionado com o jogo, permite que este estabeleça uma relação física e simbólica imediata com essas forças e seres ocultos que se manifestam fisicamente no contexto urbano. Por mais que pareça contraditória a ideia de que o reencantamento do mundo engatilhado pelo *Ingress* se enquadre na esfera religiosa; e isso é visível, por exemplo, nas especulações sobre os *Shapers* serem alienígenas – pois, para Partridge,

o preenchimento de espaços em branco, imaginando vida em meio à escuridão, explorando “o inexplicado”, é reencantar o mundo. Os UFOs injetam mistério ao mundo dos indivíduos. Eles requerem fé. Consequentemente, ainda que as tendências espirituais são inibidas ou não por pesquisadores descrentes, a crença nos UFO *per se* precisa ser entendida nos termos do reencantamento. Se, de acordo com Max Weber, nós entendemos “desencantamento”, ao menos em parte, como um processo pelo qual a magia e o mistério foram retirados do mundo, e a natureza é mais gerenciada do que encantada, é difícil não compreender a introdução dos UFOs, inteligências alienígenas e comunicações extraterrestres como, de algum modo, uma reversão desse processo (PARTRIDGE, 2005, p. 169, tradução nossa)²²⁶.

O espaço urbano, seus monumentos, prédios históricos e, de forma mais abrangente, o próprio contexto no qual o jogador está habituando a transitar se torna o próprio local no qual esse reencantamento ocorre. O agente descobre assim que aquilo que ele tomava como garantido em sua vida cotidiana, em seu modo de acesso às coisas que o cercam, estava permeado por qualidades ocultas – as quais se revelam como parte de uma cosmologia que ultrapassa a utilização racional e utilitária dos mesmos.

Isso posto, podemos finalmente avançar na compreensão de como a experiência lúdica do jogador, interpelada por uma tonalidade afetiva lúdica, pode propiciar o surgimento de relações com os espaços com os quais ele se relaciona cotidianamente podem ser transformados por meio da abertura de mundo que é intrínseca ao *Dasein*. A seguir, portanto, finalizaremos apontando como o *Ingress*, ao integrar sua narrativa e seu

²²⁶ “This filling of the blank spaces, imagining life into the darkness, exploring ‘the unexplained’ is to re-enchant the world. UFOs inject mystery into an individual’s world. Consequently, whether spiritual tendencies are inhibited or not by hard-edged researchers, UFO belief *per se* needs to be understood in terms of re-enchantment. If, following Max Weber, we understand ‘disenchantment’ to be, at least in part, the process whereby magic and mystery are driven away from the world and nature is managed rather than enchanted, it is difficult not to understand the introduction of UFOs, alien intelligence, and extraterrestrial communication as, to some degree, a reversal of that process”.

gameplay tanto à presença quanto ao sentido do mundo, se entrelaçam de modo a dar origem a processos de ressignificação e reencantamento lúdico.

9.2 O reencantamento das experiências espaciais e sociais pela afinação de uma tonalidade afetiva no *Ingress*

Sabendo que os processos de reencantamento lúdico do mundo promovido pelo *Ingress* operam em duas frentes – a científica e a religiosa *latu sensu* –, podemos ainda apontar como estes efeitos podem ser percebidos no cotidiano de seus jogadores/agentes quando estes transportam os elementos cosmológicos do jogo para além dos momentos nos quais este está, efetivamente, jogando; ou seja, *out-of-game*.

Os elementos materiais urbanos apropriados pelo *Ingress* em sua narrativa já estão, por si só, encantados ao receberem uma camada lúdica que faz com que eles deixem de possuir apenas o sentido que lhes foi atribuído quando do planejamento formal dos espaços nos quais se situam. Nesse contexto, o jogador é incentivado a explorar o contexto citadino *para e a partir* do jogo e descobrir os mistérios que se escondem por detrás da presença dos *Shapers* e da *XM* entre nós; e nessas ações, que ele transite não apenas por locais os quais ele já frequenta, mas que também faça a constante descoberta de novos portais, situados em pontos da cidade que se encontram fora de seus trajetos cotidianos, bem como que permaneça junto a eles por um determinado tempo para que suas ações sejam realizadas.

E é justamente a necessidade dessa parada, ainda que momentânea e muitas vezes exclusivamente com o propósito de jogar, que reside um dos trunfos do *Ingress* e seu potencial de transformação dos locais em seu reencantamento. Isso porque, conforme defende Sicart (2014),

[O] lúdico é uma poderosa manifestação de conhecimento e de estar no mundo, uma forma de seu acontecimento, aprendizado e de nos expressarmos, que é profunda e inerentemente humano; embora nunca isoladamente do mundo cultural e material no qual nós jogamos, eles também jogam [conosco] (SICART, 2014, p. 85, tradução nossa)²²⁷.

Ao rastrear a localização do jogador por meio de sensores como o GPS e tecnologias via satélite embutidos nos aparelhos móveis utilizados pelo jogo, seu sistema

²²⁷ “Play is a powerful manifestation of knowledge and being in the world, a way of becoming, learning, and expressing ourselves that is deeply and inherently human, though never isolated from a world of cultures and materials with which we play, them themselves playing too”.

exige que o sujeito esteja fisicamente próximo ao portal no qual este deseja realizar suas ações. A permanência temporária no local em questão também é uma das exigências que o sistema impõe aos jogadores: a velocidade média de deslocamento dos mesmos também fazem com que se evitem estratégias como o *hacking* em portais e outras ações quando em situações de deslocamento, como dentro de um ônibus ou de carro²²⁸.

Ao abrir a interface do jogo, o agente se depara com um mapa das imediações nas quais se encontra contendo os portais existentes mais próximos à sua atual localização; caso não exista nenhum ao seu alcance naquele momento, ele pode escolher que o próprio aplicativo sugira uma rota de navegação até o portal escolhido. O mapa exibido na tela do aparelho móvel do jogador é visualmente simples: apenas as ruas e os portais são mostrados, bem como a concentração de *XM* se movimentando aos seus redores – a qual é possível de ser capturada e armazenada para ações futuras, como ataque a portais rivais e também a melhoria de outros pontos que pertençam à sua facção.

Assim, os jogadores do *Ingress* necessitam se movimentar de um portal para o próximo, com o objetivo não apenas de visitar o maior número possível de pontos e reivindicá-los para sua equipe e também ganhar novos pontos e alcançar níveis mais altos de experiência, mas também estabelecer ligações entre esses portais com o objetivo de criar campos de influência da *XM*; que podem se estender de poucos metros ou abranger grandes extensões e cidades, estados e até países inteiros. Ao garantir o domínio destas áreas, o jogador também deve garantir a inexistência de outros campos – tanto aliados quanto rivais –, pois é vetada a sobreposição dessas estruturas.

Como consequência disso, os jogadores parecem desenvolver um tipo de relação com o espaço urbano que pode ser entendida como diretamente vinculada à localização dos portais e os seus respectivos elementos que suportam a existência dos mesmos: estátuas, monumentos, peças artísticas e culturais, obras arquitetônicas e marcos históricos adquirem, portanto, o *status* de fontes nas quais a *XM* flui, desempenhando um papel adicional para além daquele objetivamente definido quando os mesmos foram ali colocados.

²²⁸ Nesses casos, o jogador *até* pode realizar essas ações; porém o objetivo principal do *hack*, que é obter armas, escudos e outros elementos do jogo, se mostra infrutífera: nenhum item ou pontuação de experiência é adicionada ao seu repertório pessoal. Uma prática que é condenada pela comunidade de jogadores de *Ingress* é a utilização de aplicativos que burlam a localização real do sujeito e permite que ele defina manualmente o local no qual deseja que seu aplicativo informe ao sistema do *Ingress*. Chamada de *spoofing*, essas ações são frequentemente denunciadas quando outros jogadores percebem atividades suspeitas nas regiões onde normalmente atuam, podendo levar ao banimento temporário ou definitivo do seu praticante do jogo.

Deste modo, ao transitar pela cidade e se relacionar com locais já familiares ou desconhecidos que sejam portais do *Ingress*, o jogador também tem parte de sua vida cotidiana reencantada por consequência ao seu envolvimento no jogo. Podemos considerar que, ainda que a motivação inicial do jogador para transitar por diferentes locais e contextos urbanos seja inicialmente instrumental e com uma finalidade específica às suas ações no *Ingress*, o tipo de abertura que o jogo permite se encaminha na direção de tornar esses portais compreensíveis sob um horizonte que não é aquele social e culturalmente enraizado cotidianamente, mas distinto; sob o viés lúdico e quando apropriado pelo mesmo, alteram-se as próprias condições de compreensibilidade dos mesmos.

Como os apontamentos que se seguem caracterizam o relato feito a partir da experiência individual em relação ao *Ingress*, a partir deste ponto será utilizada a primeira pessoa do singular especificamente quando existir referência direta a este aspecto. Seguindo as orientações de Nunes (2000), cremos que esta estratégia pode garantir o entendimento de que as observações e impressões são aquelas que foram despertadas especificamente em mim em minha experiência enquanto jogador. Nos demais momentos em que não se tratar deste caso, manteremos a primeira pessoa do plural conforme feito até aqui.

Neste sentido, elenco primeiramente minha própria experiência enquanto jogador do *Ingress* desde o ano de 2012, quando este se encontrava em modo *beta* – portanto, antes mesmo do início da pesquisa que deu origem a esta Tese. Creio que as impressões sobre os processos que foram desencadeados em minha própria experiência no contexto deste LARG configuram um aspecto importante para a sua escolha enquanto exemplo que pode clarificar a importância da compreensão do lúdico e do jogo sob um ponto de vista ontológico. Procuro desenvolver, por meio de uma inspiração na etnografia como fonte primária a partir da qual pude perceber, através das minhas experiências em relação ao objeto – embora não se trate de uma autoetnografia *strictu sensu* –, as dúvidas, impressões, questionamentos e implicações que surgiram no decorrer da pesquisa aqui apresentada.

Isso porque sabemos que a etnografia enquanto metodologia se constitui como a busca de estabelecimento de parâmetros confiáveis a partir dos quais um pesquisador pode adentrar no contexto a ser estudado (DA MATTA, 1981). Praticar a etnografia no contexto urbano é, portanto, um exercício de questionamento do outro e ao mesmo tempo de autorreflexão; é reconhecer as sutilezas que se escondem sob a cortina do cotidiano

frenético das grandes cidades. É, ainda, ter em perspectiva que é por meio do estranhamento àquilo que é familiar ao pesquisador que se revelam os modos de vida e pistas são fornecidas no decorrer da pesquisa – tanto com propósitos específicos de saída em campo, quanto em seus trajetos desinteressados pelas ruas e em suas relações sociais. Ou seja, compreender que “é nas ruas e pelas ruas que circulamos para aderir à vida cotidiana, ao mundo público e por elas que *alcançamos a cidade*”, salientam Rocha e Eckert (2013, p. 13, grifos nossos).

Parece-nos, portanto, que esse processo de deixar em suspensão as crenças e pressupostos que temos em relação ao nosso objeto, às pessoas estudadas e à própria cidade na qual a pesquisa se desenvolve é, também, um pressuposto da pesquisa apoiada na fenomenologia – uma vez que esta pretende ser uma investigação da vida fática e concreta sobre as experiências humanas. Conforme vimos em Husserl (2000), a *redução fenomenológica* implica romper com a atitude naturalista em relação à existência do mundo tal qual ele se apresenta ao pesquisador como um *a priori*.

Isso porque a atitude fenomenológica envolve necessariamente o questionamento em relação às experiências de mundo como verdadeiras e inerentes às coisas em si, o que significa compreender que a experiência das relações ser-no-mundo e o próprio mundo estão sempre permeadas por duas instâncias basais:

- a) Que não há nada que não esteja, fundamentalmente e de forma primária, mediado pela percepção do homem em relação ao seu entorno;
- b) Que esse mundo possui como característica o fato de que nós o compartilhamos com outras pessoas: ou seja, já nascemos em um conjunto de modos de vida, procedimentos e possibilidades a partir dos quais compreendemos o que nos cerca – ao mesmo tempo em que estamos constantemente envolvidos em processos de questionamento e reconstrução dessa mesma referencialidade sobre o mesmo.

A condição de existência fenomenológica do próprio mundo é a possibilidade de que as experiências que temos sobre o mesmo serem compartilhadas com outras pessoas – as quais, pressupõe-se, também são capazes de estabelecer algum tipo de relação com este conjunto de referências. Tal assertiva é corroborada por Romdenh-Romluc (2010), quando este afirma que

uma importante característica desse [conceito de] mundo é que cada um de nós o compartilha com outras pessoas. Eu experiencio as coisas no mundo como capazes de serem experienciadas pelos outros, e, às minhas experiências, são apresentadas outras consciências (ROMDENH-ROMLUC, 2010, p. 10, tradução nossa)²²⁹.

Por isso, é importante destacar que, ainda que este não seja um trabalho de campo etnográfico e sim inspirado nas técnicas e procedimentos implicados neste método, as impressões sobre o jogo em questão e todas as implicações que ele trouxe para o desenvolvimento desta pesquisa surgiram – mas não se limitam – a partir das minhas experiências como jogador do mesmo na cidade de Porto Alegre – RS; cidade da qual sou residente, mas não natural.

Um aspecto que despertou a possibilidade de que um jogador *possa* desenvolver relações com a cidade (que, como vimos, não se caracterizam pelo seu uso racional e instrumental e que, portanto, esta pode ser apropriada por uma cosmologia como a do *Ingress*) foi o fato de que, em meu caso, passei a conhecer o contexto urbano e notar certas peculiaridades no mesmo que até então não tinha conhecimento.

Como morador de Porto Alegre há alguns anos, já estava familiarizado com a maioria dos monumentos, prédios e marcos históricos e culturais da cidade – portanto, cotidianamente habituado a reconhecê-los por meio de seus aspectos formais, que indicam seus propósitos específicos e planejados e os posicionam em determinado local da cidade, como praças, parques e avenidas de grande circulação. Com a inserção no *Ingress*, o primeiro impacto que tive foi em relação a características presentes nos mesmos – como detalhes em esculturas, fachadas, placas explicativas, entre outros – e que eram, larga medida, invisibilizadas pela postura cotidiana anterior para com eles.

Percebo assim que este processo de transformação de pontos do contexto urbano os quais eram, em minha experiência diária, invisíveis e de passagem, passaram a se tornar de uma outra ordem a partir de sua descoberta devido ao *Ingress*; dando origem a novas relações com a cidade até então inexistentes. Para além dos locais em Porto Alegre que já constituíam trajetos em meus deslocamentos cotidianos, o *Ingress* também despertou em mim um conjunto de referências sobre estes mesmos elementos a partir de

²²⁹ “An important feature of this world is that it is one that each of us shares with other people. I experience things in the world as capable of being experienced by others, and my experience presents me with other consciousness”

suas constituições como *portais* disputados pelas facções do jogo, os Iluminados e a Resistência²³⁰.

Observei também que essa redescoberta da cidade na qual vivia não se aplicava exclusivamente àqueles pontos que já me eram familiares; mas também a outros, aos quais fui, não raramente, guiado pela indicação de sua existência no mapa da interface gráfica do jogo. Deste modo, também passei a *conhecer* e *reconhecer* locais, rotas de deslocamento e a localização dos mesmos em função do *Ingress* – causando interferências nestes pontos pela minha própria presença física, como vimos em Gumbrecht (2010) através de práticas espaciais (LEFEBVRE, 1991) distintas das que eu desenvolvia anteriormente.

Aliado a isso, percebi também que estas apropriações que o jogo despertou um aspecto que estava essencialmente vinculado à sua cosmologia e, também, desafiavam a separação rígida entre a esfera do jogo e a esfera da vida cotidiana fora dele – uma vez que estas se mostravam entrelaçadas. De posse disso, concretizou-se o que defende Stevens (2007) ao afirmar que as manifestações do fenômeno lúdico podem

[...] fornecer uma ilustração muito melhor da transformação da vida cotidiana e do espaço vivido em novas experiências e de novas formas. É o jogo [na vida] adulta que pode levar à reconsideração dos modos pelos quais o espaço urbano pode estimular e facilitar comportamentos inesperados e não-práticos, e como o espaço pode ser utilizado para burlar a seriedade [de] seus usos e criticar a ordem social normatizada (STEVENS, 2007, p. 27, tradução nossa)²³¹.

Deste modo, o mundo vivido (*Lebenswelt*) cotidianamente experimentado foi, certamente, transformado pela experiência de jogo: foi possibilitada uma abertura ao mesmo por meio da ressignificação empreendida pelo que foi definido como tonalidade afetiva lúdica – a qual, também, tornou possível o rompimento das atitudes em relação a

²³⁰ Obviamente que, quando me inseri no *Ingress* ainda em 2012, tive que optar por pertencer a uma das duas facções. Deste modo, me aliei aos Iluminados sem que, entretanto, tal decisão configurasse algum tipo de identificação com os ideais deste grupo – vale lembrar que, no momento do cadastro no jogo, são fornecidas pouquíssimas informações em relação à sua narrativa, visão e propósitos dos dois grupos. A escolha se deu com base na facção que possuía o menor número de jogadores na cidade. Creio que esta decisão não afeta diretamente a experiência em relação ao jogo, haja vista que as ações são comuns às duas equipes. Não existem distinções em relação a atividades específicas ou exclusivas a uma ou outra facção – com exceção de alguns poucos itens passíveis de obtenção, com armas e escudos que possuem nomenclaturas voltadas aos ideais de cada uma delas, mas que podem ser utilizadas tanto por jogadores dos Iluminados quanto da Resistência.

²³¹ “[...] provides a far better illustration of the transformation of the everyday life and of lived space into new experiences and new forms. It is the play of adults which can lead to a reconsideration of the ways in which urban space might stimulate and facilitate unexpected and impractical behavior, and how space can be utilized for escapes from serious meanings and uses and to critique the normal social order”

esta mesma cotidianidade mediana: os modos prescritos e inautênticos a partir dos quais acessamos e lidamos com as coisas que nos cercam.

A ideia de reencantamento lúdico surge, portanto, como uma resposta à premissa formal sobre os usos instrumentais e previstos do espaço e que se encontra fundamentada no papel ancestral que o fenômeno lúdico e suas manifestações desempenham em nosso modo de ser *Dasein*, articulada neste caso pela afinação desta *Stimmung* específica em nossa experiência de um acontecimento que colocam em sinergia, em um só golpe, um *ser-em-jogo-no-e-com-o-mundo*.

Posteriormente, fizemos uma investida empírica buscando aferir junto a outros jogadores *se e como* a sua experiência no *Ingress* em relação aos aspectos espaciais, sociais e comunicacionais, foi transformada nessas circunstâncias. Nesta ocasião, disponibilizamos um questionário online e convidamos alguns jogadores para que respondessem o mesmo. A seguir, apresentaremos alguns dados levantados pelo questionário para, a seguir, direcionar nossas análises para as entrevistas presenciais com os jogadores.

Logo, com vistas a esclarecer alguns desses pontos e colocar à prova algumas das hipóteses surgidas no decorrer de nossas reflexões, elaboramos um questionário contendo 18 (dezoito) perguntas divididas em três seções: a primeira, intitulada “Perfil do Jogador”; a segunda “Experiência de Jogo”; e a última, “Considerações Finais”. Estas três etapas foram organizadas de modo a serem apresentadas uma pergunta por vez, sem que o entrevistado pudesse ver de antemão quais as próximas ou mesmo todas de uma só vez. O formulário em questão encontra-se ainda online²³², arquivado e no momento não aceita respostas.

Na primeira parte, dedicada a traçar aspectos mais subjetivos em relação aos jogadores, continha questões de múltipla escolha a serem selecionadas, buscando traçar um perfil sociocultural dos mesmos na cidade de Porto Alegre. Nesta, constavam questões relacionadas à faixa etária; gênero; escolaridade; o sistema operacional do dispositivo utilizado para o jogo, bem como a categoria deste aparelho em relação às suas especificações e capacidade de processamento; e, por fim, há quanto tempo o jogador participava do *Ingress*.

Após estas seis perguntas, se iniciava a segunda etapa, “Experiência de Jogo”. Nesta fase, o nosso objetivo era obter, por meio de questões tanto sobre a experiência dos

²³²<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdHcWXFsk8o4d733kqv6Cf3wUCUuTk4JSIPDJo5gTyB7wtrSA/viewform>. Acesso em 17 out. 2016.

jogadores em relação ao *Ingress*, com outros jogadores e com o contexto físico urbano no qual o jogo era utilizado, informações que pudessem esclarecer a hipótese que os ARGs – e este em questão – promoviam novas percepções em relação a esses três pontos. A segunda etapa era composta de nove questões: em seis delas os jogadores deveriam escolher apenas uma resposta; já em três, era possível assinalar quantas respostas julgasse necessário.

A terceira e última etapa era composta por dois campos contendo espaços para que os jogadores pudessem, no primeiro, acrescentar observações e comentários em relação ao jogo; e o último convidava os respondentes a, caso desejassem, fornecer um e-mail de contato para participar de uma entrevista posterior, objetivando aprofundar algumas das questões tratadas no questionário.

Definidas as questões a serem respondidas pelos jogadores, enviamos o link via mensagem instantânea no aplicativo Telegram ao grupo *EnlighTCHÊned – POA*²³³, dedicado a troca de informações entre jogadores da equipe Iluminados na cidade de Porto Alegre, explicitando que se tratava de uma pesquisa acadêmica parte desta Tese e solicitando aos interessados que participassem do questionário. Além disso, com vistas a não delimitar as respostas apenas a um determinado grupo de jogadores de uma só facção, solicitamos também que repassassem aos contatos da equipe Resistência da cidade para participação. O formulário ficou disponível para aceitar respostas entre os dias 18 a 25 de abril de 2016, compreendendo o período de sete dias.

Curioso observar que, quando da construção do formulário pelo serviço gratuito fornecido pelo Google²³⁴, ilustramos o cabeçalho do formulário com uma imagem padrão com o logotipo do *Ingress*, retirada do site oficial do jogo, que é da cor azul. Essa mesma cor faz referência, na história do jogo, à Resistência, sendo que os Iluminados são identificados pela cor verde. Quando enviamos o link do formulário criado aos jogadores do grupo dos Iluminados em Porto Alegre, alguns jogadores nos questionaram se pertencíamos à equipe rival e o porquê de fazermos parte daquele grupo fechado. Ao questioná-los o motivo daquela desconfiança, fomos respondidos que, devido à ilustração contendo o logo apenas na cor azul, subentenderam automaticamente a existência entre a

²³³ O nome do grupo é uma mistura entre “*Enlightened*”, termo em inglês para a facção dos Iluminados, com a expressão tipicamente gaúcha “Tchê”.

²³⁴ Disponível em <https://www.google.com/intl/pt-BR/forms/about/>. Acesso em 18 de maio de 2016.

imagem escolhida e a equipe à qual nos filiávamos. Sendo assim, trocamos o cabeçalho por uma imagem contendo as duas cores²³⁵, conforme mostra a figura 17 a seguir:

Figura 17: tela inicial do formulário criado para a participação dos jogadores

Pesquisa Ingress - POA

Este questionário tem por objetivo fornecer subsídios para uma pesquisa científica vinculada a um trabalho de Doutorado em desenvolvimento no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS.

As informações obtidas são confidenciais e anônimas, e serão utilizadas apenas para fins científicos.

A participação leva no máximo 5 minutos e é muito importante para nossa pesquisa.

Obrigado pela colaboração!

PRÓXIMA Página 1 de 18

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. Denunciar abuso - Termos de Serviço - Termos Adicionais

Google Forms

Fonte: o autor (2016)

A partir da coleta dos dados por meio da participação dos entrevistados, entre aqueles que se mostraram disponíveis à realização de entrevistas presenciais, entramos em contato via e-mail fornecido para confirmar o interesse dos mesmos em relação à segunda etapa desta pesquisa. Para esta fase, definimos alguns pontos para aprofundamento com um roteiro semiestruturado.

Para Gil (2008) as entrevistas presenciais são, mais do que uma oportunidade de coletar dados de forma científica, um processo de interação social e dialógico, por meio do qual o pesquisador entra em contato com o sujeito que vivencia o fenômeno a ser estudado; ou seja, é uma técnica que busca compreender o “[...] que as pessoas sabem, crêem, esperam, sentem ou desejam, pretendem fazer, fazem ou fizeram, bem como acerca de suas explicações ou razões a respeito das coisas precedentes” (GIL, 2008, p. 109).

Logo, cremos que a realização desse procedimento vai ao encontro do viés fenomenológico deste trabalho, uma vez que nos interessa descobrir, por meio dos usos

²³⁵ Cabe ressaltar que as cores de destaque e de fundo utilizadas no formulário são fornecidas pelo próprio serviço do Google com base em esquema de cores pré-definido, sem a possibilidade de personalização por parte do usuário.

e apropriações dos jogadores em relação ao espaço urbano, possíveis alterações em suas experiências espaciais – as quais, cremos, possuem um caráter essencialmente lúdico e não-instrumental.

Em relação ao nível das estruturações das entrevistas, elas podem ser entendidas como sendo guiadas por pautas, de modo a estabelecer “[...] uma relação de pontos de interesse que o entrevistador vai explorando ao longo de seu curso” (GIL, 2008, p. 112). Cremos que, neste ponto, vale ressaltar que elas se adequam às incursões de campo cujo caráter é experimental e flexível, nas quais o pesquisador, por meio do diálogo mais informal com o entrevistado, procura captar em seus enunciados em relação a pontos específicos de interesse na pesquisa.

De forma distinta da fase anterior, baseada em aspectos quantitativos, as entrevistas se concentram na perspectiva analítica qualitativa, por meio da qual se objetiva “[...] uma compreensão aprofundada e holística dos fenômenos em estudo e, para tanto, os contextualiza e reconhece seu caráter dinâmico [...]” (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p. 67). Desse modo, salientam as autoras que deve ser considerado, neste tipo de incursão a campo, a relevância das informações encontradas em relação ao número da amostragem – o que cremos ser pertinente no caso em pauta, haja vista que se tratam de entrevistas-piloto.

Tendo essa perspectiva, convidamos cinco participantes da fase anterior para esta segunda etapa, os quais estavam cientes que se tratava de uma pesquisa científica, que o seu conteúdo estava sendo registrado e assinaram todos eles os termos de consentimento no uso das informações fornecidas durante as sessões, de forma anônima. As entrevistas foram gravadas em áudio e, posteriormente, transcritas e arquivadas para consulta.

9.2.1 Resultados do questionário

A partir da participação dos jogadores de ambas facções no questionário formulado, conforme explicitado acima, foi possível obter resultados interessantes, os quais serão expostos e analisados a seguir. Cabe ressaltar que, nessa fase, a nossa abordagem aproxima-se de um método quantitativo, haja vista a natureza das questões e a possibilidade limitada das respostas – exceto aquela na qual eram permitidos comentários pessoais dos jogadores.

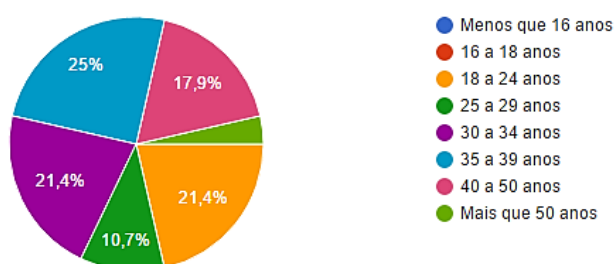
A partir do envio nos grupos de jogadores dos Iluminados e da Resistência da cidade de Porto Alegre, obtivemos no total a participação de 28 jogadores – destes, 15 Iluminados e 13 da Resistência. *A priori*, acreditamos que o pertencimento em uma ou outra facção não é um aspecto determinante em relação às experiências dos mesmos – tanto sociais quanto espaciais - uma vez que a mecânica do jogo é idêntica independente da sua equipe de origem.

Quanto à faixa etária: entre os jogadores pesquisados, a maioria se trata de adultos entre os 30 a 39 anos de idade, compreendendo, portanto, duas das categorias presentes no questionário: de 30 a 34 anos (21, 4%) e 35 a 39 (25%). Se ampliada esta faixa dos 40 até os 50 anos (17, 9%) e posta em contraste com as demais opções que incluíam idades inferiores – dos 18 aos 29 anos, com a soma de duas categorias (18 a 24 anos, com 21, 4%, e 25 a 29, com 10,7%).

Podemos perceber que tal perfil se adequa aos resultados apresentados no mais recente mapeamento em relação ao mercado e cultura dos games no Brasil – o Game Brasil 2016, realizado pela Sioux, Blend e ESPM²³⁶ - que apresentou como a idade predominante dos jogadores no país a faixa compreendida dos 25 a 34 anos, correspondendo a 34,8%. Curioso observar a ausência de jogadores abaixo de 16 anos nos dados obtidos em nossa pesquisa, em contraste com os com mais de 50 anos – 3,6%, com uma resposta, conforme pode ser visualizado na figura 18 abaixo:

Figura 18: faixa etária dos jogadores participantes.

Faixa etária (28 respostas)



Fonte: o autor (2016)

Já em relação ao gênero informado pelos participantes, 82,1 % (23) são homens e 19,9 % mulheres (5). É curioso observar que este resultado, embora não constitua a totalidade das tendências dos jogadores na cidade – se trata, claro, de uma amostragem

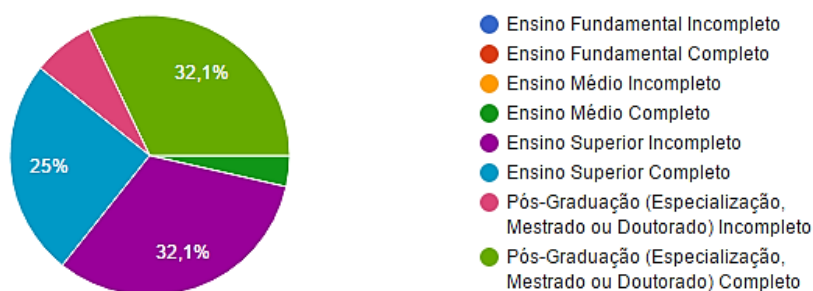
²³⁶ Disponível em <http://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em 20 set. 2016.

pequena – vai de encontro ao perfil identificado pelo relatório divulgado na Game Brasil 2016; de acordo com este último, neste ano o percentual de mulheres é superior ao masculino – 52,6% de mulheres e 47,4% de homens (SIOUX; BLEND; ESPM, 2016). Além disso, no mesmo relatório consta que os principais dispositivos utilizados pelas mulheres para os jogos eletrônicos são justamente os móveis, como smartphones e tablets – os mesmos do *Ingress*.

Já em relação à escolaridade, o grau mínimo de estudo entre os jogadores é o Ensino Médio Completo. Se considerado o Nível Superior (incompleto e completo), é possível verificar que este é o que abrange mais da metade dos participantes – 32,1% com o ensino superior incompleto e 25% declararam ter concluído os estudos universitários, perfazendo 57,1 % dos entrevistados, conforme ilustra a figura 19, a seguir:

Figura 19: escolaridade dos participantes da pesquisa

Escolaridade (28 respostas)



Fonte: o autor (2016)

No tocante ao sistema operacional presente no aparelho do jogador, a maioria absoluta utiliza dispositivos Android (96,4%) e uma pequena parcela (3,6%), iOs. Isso se mostra pertinente com o cenário nacional e global no que se refere à penetração de dispositivos móveis e a fragmentação no seu uso, segundo *report* mundial divulgado em 2016 pela pesquisa *We Are Social*²³⁷. Além disso, cremos que grande parte da presença massiva de dispositivos Android em detrimento de iOs se deve ao fato do lançamento para este último sistema operacional ter se dado dois anos (14 de julho de 2014) após a sua disponibilização para aparelhos com Android, ainda que em fase beta apenas para convidados (15 de novembro de 2012). Tal estratégia das empresas Google e Niantic se

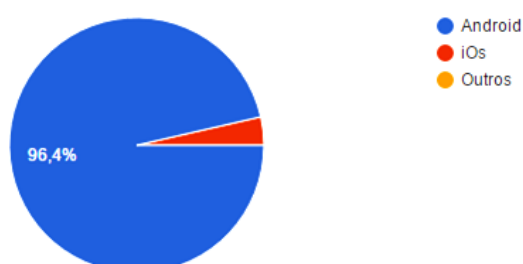
²³⁷ Disponível em <http://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2016>. Acesso em 10 out. 2016.

deu, entre outros fatores, para privilegiar usuários que possuíssem aparelhos rodando o sistema operacional que também é de propriedade da Google.

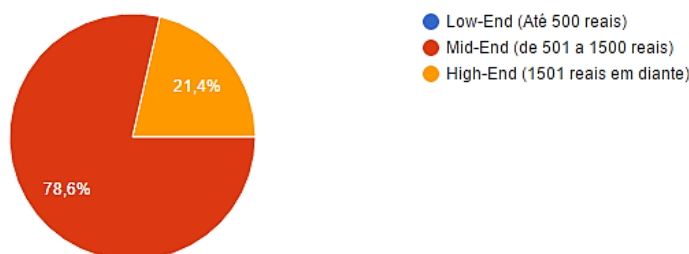
Além disso, como o jogo exige do aparelho uma série de sensores e recursos embarcados, além do alto consumo de memória e processamento simultâneo que é consideravelmente alto – bem como de bateria –, os jogadores entrevistados revelaram que, entre eles, o *Ingress* é executado principalmente em aparelhos com configurações médias a altas (ou *Mid Range*), com 78,6% destes pertencendo à faixa de preço que compreende R\$ 501 a 1.500,00. Devido à alta fragmentação e adaptação do sistema operacional Android por muitas marcas, modelos e versões do sistema, é também variável a experiência do jogador com o próprio aparelho utilizado quando considerado a diversidade em seus conjuntos de hardware e software. Ainda assim, aqueles que utilizam smartphones cujos componentes e especificações são consideradas as mais avançadas corresponderam a 21,4% dos respondentes (*High Range*, ou seja, aparelhos cujo valor ultrapassava R\$ 1.501,00), conforme ilustra a figura 20, a seguir:

Figura 20: Sistema operacional e categoria dos aparelhos utilizados

Sistema Operacional (28 respostas)



Categoria / faixa de preço do aparelho utilizado (Smartphone ou Tablet):
(28 respostas)



Fonte: o autor (2016)

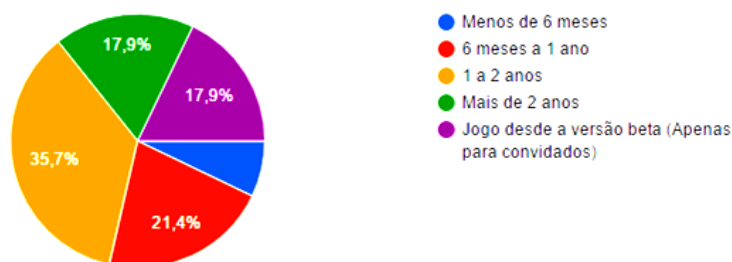
Expostos esses pontos, na questão seguinte buscamos aferir a familiaridade do jogador em relação ao *gameplay* e à narrativa do *Ingress* por parte do jogador. Esse é um

aspecto importante para compreender há quanto tempo os entrevistados participavam do jogo, bem como nos possibilita delinear o engajamento dos mesmos com as atividades do *game*. Em relação a esse aspecto, obtivemos os seguintes resultados: a maior parte dos participantes joga há um ano ou mais, sendo que a proporção de jogadores que se engajam com o *Ingress* desde o seu lançamento em 2012 na versão *beta* é maior que a correspondente àqueles mais recentes (menos de 6 meses, com um total de 2 participantes – 7,1%).

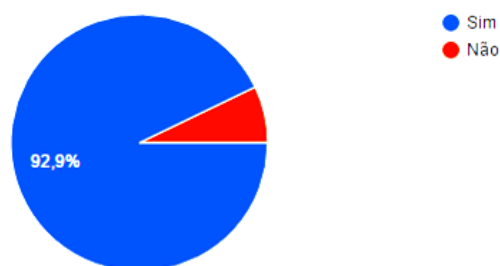
Sendo assim, dos 28 respondentes, 20 deles jogam há mais de 1 ano, o que nos parece revelar um engajamento dos jogadores não apenas em relação ao *Ingress*, mas também com as comunidades de jogadores nas quais estes se engajam. Ainda em relação a esse ponto, dos 28 participantes apenas 2 possuíam alguma experiência prévia com jogos locativos, sendo que a maioria deles (26, ou 92,9%) afirmou que o *Ingress* foi o seu primeiro contato com *games* do gênero.

Figura 21: tempo de engajamento e experiência dos jogadores em relação a outros jogos locativos

Há quanto tempo você joga *Ingress*? (28 respostas)



O *Ingress* é o primeiro jogo locativo que você jogou? (28 respostas)



Fonte: o autor (2016)

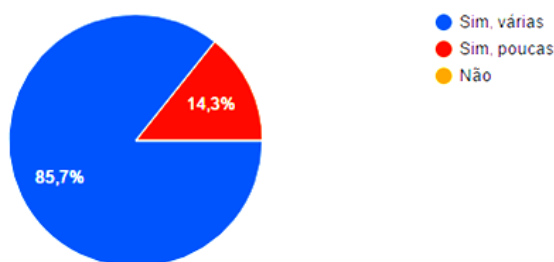
A fase seguinte da pesquisa era composta por questões com o objetivo de identificar os aspectos sociais e as experiências espaciais e urbanas dos jogadores do

Ingress em Porto Alegre; dessa forma, nessa etapa as questões foram direcionadas a esses temas.

Na primeira delas, perguntamos se os jogadores tinham conhecido novas pessoas por meio do jogo, por meio de três opções: “sim, várias”, “sim, poucas” e “não”. A resposta dos 28 participantes foi unânime: todos eles afirmaram terem conhecido pessoas a partir da sua inserção e experiência com o *Ingress*. Desses, 24 (85,7%) responderam que conheceram várias pessoas, sendo que 4 (14,3%) afirmaram que conheceram pessoas, porém menos. Tal resultado está de acordo com a proposta do jogo, que se fundamenta na disputa de facções pela dominância dos portais; ou seja, embora seja um *game* que possa ter o seu *gameplay* experienciado individualmente, o efeito que a sensação de pertencimento a uma comunidade de jogadores pode ser um dos fatores causadores do alto engajamento de seus praticantes, conforme exposto anteriormente.

Figura 22: experiência social dos jogadores no *Ingress*

Conheceu novas pessoas jogando *Ingress*? (28 respostas)



Fonte: o autor (2016)

Logo, interessava também inquirir a permanência entre os participantes, nas relações sociais iniciadas a partir do jogo em questão, de interações que ultrapassavam os propósitos e/ou momentos específicos à atividade; ou seja, se foram estabelecidos laços sociais com as pessoas que eles conheceram por causa do jogo – seja de sua equipe ou da rival. Em relação a esse ponto, 14 jogadores – 50% - afirmaram que se relacionam com outros jogadores em situações *out-of-game*, embora sejam poucas e raramente. 6 jogadores afirmaram que encontram com frequência alguns poucos jogadores (21,4%), enquanto 4 responderam que encontram esporadicamente com vários outros jogadores. 10,7% do total, ou seja, 3 respondentes revelaram que encontram com frequência com várias pessoas que passou a conhecer, e apenas um afirmou não manter nenhum contato com jogadores fora do jogo. A figura 23 abaixo ilustra esses resultados:

Figura 23: manutenção dos laços sociais entre jogadores em situações fora do jogo

Encontra ou se relaciona com essas pessoas por razões que não têm relação direta com o *Ingress*?

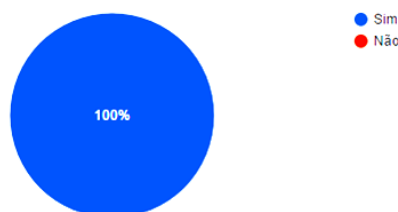
(28 respostas)



Fonte: o autor (2016)

Isso nos permite perceber que, na amostra em questão, a maioria dos jogadores estabelece algum tipo de contato com outros sujeitos em situações que excedem os limites e propósitos específicos ao jogo. Ou seja, isso inclui atividades em que não necessariamente o *Ingress* seja o propósito que inicialmente promove tais relações – embora não possa ser desconsiderado que, eventualmente nesses encontros, o jogo possa ser tema de conversas e que esses sujeitos acabem realizando alguma ação no *Ingress* derivada dessas reuniões.

Tendo isso em vista, procedemos na abordagem às experiências espaciais dos jogadores em relação à cidade de Porto Alegre e o seu entrelaçamento com a cosmologia do *Ingress*. Para isso, uma das hipóteses consideradas de início era que, por estimular a constante descoberta de novos portais – seja para obtenção de itens raros e chaves de acesso aos portais, ampliar a ligação entre pontos geograficamente distantes e adquirir pontos de experiência -, o *Ingress* podia proporcionar aos seus jogadores que visitassem locais na sua própria cidade que até então eram desconhecidos. Em relação a esse ponto, todos os 28 participantes afirmaram ter descoberto novos lugares na cidade a partir de seu engajamento com o *game* em pauta (figura 24):

Figura 24: experiência espacial dos jogadores no *Ingress*Conheceu novos lugares da cidade jogando *Ingress*? (28 respostas)**Fonte:** o autor (2016)

Tal dado passa ainda ser mais interessante quando analisadas as motivações que levaram à descoberta desses novos locais entre os jogadores entrevistados. Nesta questão especificamente era permitido que os participantes selecionassem mais de uma alternativa, cujas respostas nos levam a crer que as relações entre os jogadores com o espaço urbano ocorrem de acordo com duas práticas: em uma delas, os jogadores percorrem a cidade de individualmente em busca desses portais – 26 dos 28 respondentes afirmaram ter realizado a descoberta de novos locais sem o auxílio de outros jogadores.

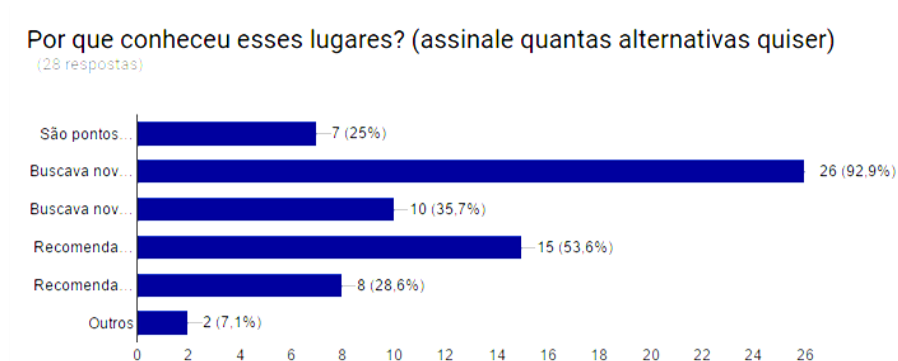
De outro lado, ocorre também uma troca de informações entre os mesmos, uma vez que 10 deles afirmaram ter atuado coletivamente na descoberta desses pontos; e além disso, 15 jogadores assinalaram a alternativa na qual se afirmava que eles teriam ido em busca desses portais por causa de dicas de outros jogadores e por motivos estritamente relacionados ao jogo – ou seja, sem a consideração de fatores externos, como a beleza ou qualidades urbanísticas, arquitetônicas, históricas ou culturais dos pontos nos quais os portais se situam.

Isso nos fornece indícios de que, para esses jogadores, os fatores levados em consideração quando da visita a algum desses portais não é, portanto, o seu propósito planejado e formal; ao contrário, segundo o que afirmaram, tais características não são *a priori* a motivação principal para que se deslocassem até os portais em questão. Dessa forma, coloca-se em segundo plano a cidade urbanística ao definir que o interesse em relação àqueles locais não foram suas características racionais, mas sim lúdicas.

Em contrapartida, a mescla entre a cidade planejada e a cosmologia do jogo mostrou-se importante em 8 das respostas obtidas; nestas, a descoberta dos portais situados nestes pontos da cidade teve também um caráter social (por recomendação de outros jogadores), porém por suas qualidades e características estéticas, históricas, culturais e arquitetônicas. Ainda neste aspecto, os pontos de encontro dos eventos *Ingress*

FS em Porto Alegre – Praça da Alfândega, e Parque Farroupilha – foram citados por 7 participantes como justificativa para a visita a esses locais. Cremos que isso porque ambos são pontos bastante conhecidos pelos moradores de Porto Alegre e região metropolitana – embora tenha sido revelado posteriormente por uma das jogadoras entrevistadas que, a despeito de sua familiaridade com estes locais, a partir da sua participação no *Ingress* acabou percebendo características e detalhes a respeito desses pontos nunca antes notados.

Figura 25: motivos de visita a novos pontos da cidade



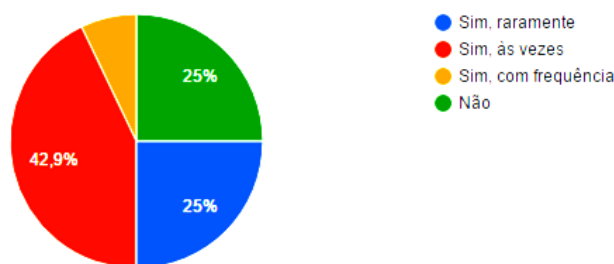
Fonte: o autor (2016)

Entretanto, para além de apenas visitar esses locais uma única vez com o propósito de realizar alguma atividade relacionada ao jogo, esses deslocamentos entre espaços que previamente não eram ocupados por determinados jogadores demonstra outros pontos que podem ser explorados. Dessa maneira, a questão seguinte buscava identificar se a partir da ida inicial a esses locais – com propósito específico de jogo -, os jogadores passaram a visitá-los sem que necessariamente tais incursões tivessem relação com o *Ingress*.

Dos respondentes, 75% deles afirmaram que voltaram a esses locais sem ter como propósito principal a realização de ações voltadas ao jogo. Esse percentual se divide da seguinte forma: 42,9% (12 dos 28 participantes) disseram ir às vezes; 25% (7 dos 28) raramente vão a esses pontos; 7,1%, ou seja, 2 dos 28, afirmaram que vão aos locais descobertos por meio do jogo com frequência. Os 25% restantes disseram não ter voltado aos mesmos, o que corresponde a 7 dos 28 participantes. A figura 26 a seguir ilustra a divisão das respostas fornecidas pelos jogadores:

Figura 26: frequência com que os jogadores retornam (ou não) aos locais descobertos através do *Ingress*

Passou a ir a esses lugares sem motivo relacionado ao jogo? (28 respostas)



Fonte: o autor (2016)

Percebe-se dessa forma que o *Ingress*, ao mesmo tempo em que estimula que o jogador transite pelo espaço urbano em busca de novos portais – e, nesse ínterim, acabe por descobrir características de interesse, fazendo com que ele retorne aos mesmos com propósitos não relacionados ao jogo. Isso porque, de acordo com as diretrizes do jogo em relação aos pontos que podem ser portais em potencial, os critérios privilegiam três aspectos principais: a) locais com características interessantes, como valor histórico ou educacional; b) obras de arte localizadas em espaços públicos (como monumentos, estátuas, mosaicos, grafites, etc.) ou elementos arquitetônicos, como centros culturais, prédios que abrigam museus e teatros, bem como edifícios concebidos por arquitetos renomados ou cuja construção possui algum tipo de importância local; e c) ‘tesouros escondidos’, ou seja, aqueles locais cuja importância esteja vinculada à comunidade em seus arredores, tanto historicamente, culturalmente ou socialmente.

Todavia, para além de proporcionar a descoberta de novos pontos interessantes, uma das principais características do *Ingress* é a de transformar a relação que os jogadores tinham com locais a eles já familiares – ou seja, ressignificar elementos espaciais e urbanos por meio da cosmologia lúdica do jogo entrelaçada diretamente à vida cotidiana dos jogadores, inclusive em situações fora do jogo. Para isso, buscamos compreender *se* – e em caso positivo, *como* – os jogadores passaram a se relacionar com esses locais e modo distinto como era antes do *Ingress*.

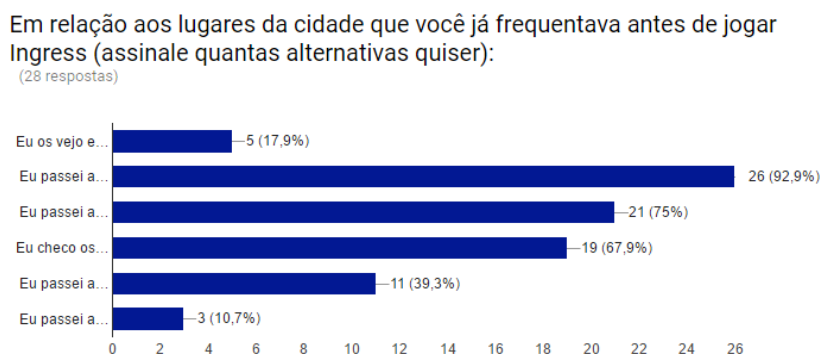
Uma vez que este é um dos pontos centrais desta Tese, definimos para esta pergunta a possibilidade de os jogadores selecionarem múltiplas respostas que acharem mais convenientes e/ou adequadas às experiências espaciais, sociais e urbanas desenvolvidas a partir do *Ingress* em relação aos locais que já eram conhecidos pelos mesmos. Entendemos que isso diz respeito diretamente à perspectiva fenomenológica

adotada nesse trabalho, uma vez que se trata de compreender, por meio das experiências dos próprios sujeitos em relação ao mundo que os cerca, como os mesmos percebem e dão sentido às coisas com as quais se defrontam em suas vidas cotidianas.

Por este viés, a maioria dos respondentes afirmaram que, a partir do *Ingress*, passaram a observar mais detalhadamente e ter mais atenção às coisas que na cosmologia do jogo são caracterizados como os portais – 92,9%, ou seja, 26 dos 28 participantes selecionaram essa resposta. Por conta disso, a segunda opção mais selecionada foi aquela que afirmava que, a partir das visitas aos locais já conhecidos com vistas a desempenhar alguma ação no jogo, 75% (21 dos 28) afirmaram que acabaram por perceber características arquitetônicas, artísticas, históricas e estéticas dos portais – as quais antes passavam despercebido pelos mesmos.

Além disso, 19 dos 28 participantes (67,9%) também afirmaram que sempre que podem, verificam esses portais e os *hackeiam* – procedimento pelo qual os jogadores obtêm itens e a chave de acesso aos portais. 11 deles (39,3%) também assinalaram que, com a sua participação no *Ingress*, atribuíram a esses locais já conhecidos novos significados, pensando nos mesmos como pontos de disputa entre as fações Iluminados e Resistência. Além disso, 3 – 10,7% - também marcaram que nesses locais também foram atribuídos elementos simbólicos mais elaborados e condizentes à narrativa do *Ingress*, como a presença de alta concentração de XM, a presença dos *Shapers* e demais personagens e elementos do jogo. 5 dos participantes - o equivalente a 17,9% - afirmaram, em contrapartida, que a sua percepção em relação aos lugares já conhecidos não foi alterada em nada pelo jogo, se relacionando com eles da mesma forma como faziam antes de se engajarem no *Ingress*. A figura 27 abaixo ilustra os resultados obtidos:

Figura 27: relação dos jogadores com os locais já conhecidos antes de jogar o *Ingress*



Fonte: o autor (2016)

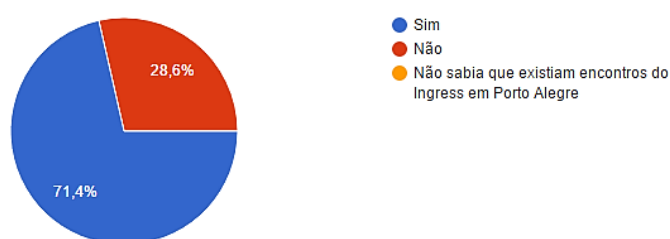
O resultado desse ponto específico, quando analisada a totalidade daqueles que afirmaram ter tido algum tipo de mudança em suas relações com o espaço urbano e aqueles que afirmam ter a mesma relação de antes do jogo, nos permite compreender o *Ingress* como um poderoso elemento de construção simbólica, tanto individual quando socialmente. Especialmente se considerado que essa questão estava diretamente relacionada à percepção dos jogadores sobre lugares que já eram, larga medida, familiares ao mesmo. Ou seja, podemos entender que isso promove não apenas alterações no sentido formalmente atribuído a esses elementos – uma vez que podem ser atribuídos a esses locais características e peculiaridade que não são previstas e/ou planejadas urbanisticamente.

Partindo deste ponto buscamos, nas duas últimas perguntas relacionadas à experiência dos jogadores com o *Ingress*, aferir se era de conhecimento dos participantes a ocorrência de encontros presenciais oficiais do jogo na cidade de Porto Alegre – além da participação nos mesmos. Da totalidade dos participantes, 71,4% afirmaram que já tinham comparecido a alguma edição dos eventos, o que corresponde a 20 dos 28 respondentes; já 28,6% dos mesmos – 8 do total – afirmaram nunca ter comparecido aos encontros. Entretanto, nenhum declarou não ter conhecimento da ocorrência das reuniões na cidade em questão (figura 28, a seguir):

Figura 28: Participação dos jogadores nos encontros *Ingress FS* Porto Alegre

Você vai/já foi aos encontros do *Ingress* (*Ingress First Saturday*) em Porto Alegre?

(28 respostas)



Fonte: o autor (2016)

Ainda em relação aos encontros, buscamos identificar entre os jogadores que já tinham participado dos mesmos a razão pela qual julgavam que o local em questão havia sido escolhido para a ocorrência dos eventos. Isso porque, como apresentado anteriormente, a maior parte destas reuniões presenciais teve lugar no centro de Porto Alegre, especificamente na Praça da Alfândega e Praça da Matriz.

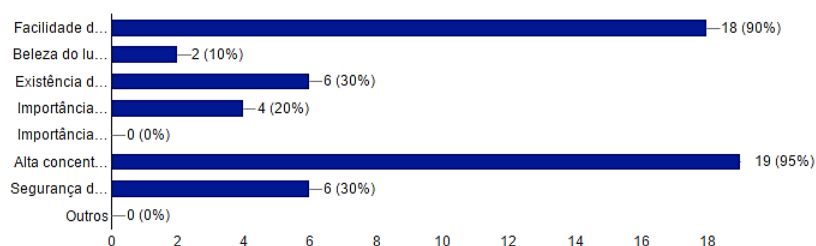
A região central de Porto Alegre é um ponto de confluência de fluxos de deslocamentos espaciais urbanos, tanto do centro para as demais regiões da cidade, quanto da capital para a região metropolitana por vários meios de transporte, como o rodoviário, ferroviário e aquaviário. Logo, a sua localização estratégica facilita que jogadores de diversos pontos da capital e áreas adjacentes, interessados em participar dos eventos oficiais, possam se deslocar até as suas proximidades com relativa facilidade.

Além disso, as duas praças escolhidas para abrigar os encontros possuem importância histórica e cultural para a cidade; estão também repletas de elementos urbanísticos e arquitetônicos que possuem as características necessárias à sua classificação como portais do *Ingress*, em alta concentração em um espaço reduzido. Sendo assim, obtivemos as seguintes respostas entre os jogadores participantes:

Figura 29: razões para a escolha dos locais dos encontros *Ingress FS* Porto Alegre

Em sua opinião, qual a razão para a escolha do local dos encontros? Assinale quantas alternativas quiser:

(20 respostas)



Fonte: o autor (2016)

Entre as respostas disponibilizadas, a alta concentração de portais em uma área reduzida foi apontada por 19 dos 28 jogadores, tendo sido a opção mais selecionada; já a facilidade de acesso ao local por meio de transporte público e/ou particular mostrou-se também um fator determinante para que vários jogadores pudessem se locomover de diversos pontos da cidade e região metropolitana até o encontro – 18 dos 28 corroboraram com tal assertiva.

Interessante observar, entretanto, que uma das características principais do *Ingress* e que é fator determinante para que um elemento urbano seja incorporado à cosmologia do jogo – ou seja, possuir importância histórica, cultural, artística, etc. – não foi largamente citada pelos jogadores em questão: apenas 4 dos 28 afirmaram que a escolha do Centro Histórico se deu por conta de suas características culturais e históricas; e apenas 2 entenderam que a beleza das Praças da Alfândega e da Matriz – portanto, seu caráter estético – influenciou na seleção desses locais. Em contrapartida, a segurança para

que o jogador possa manipular seu aparelho ao ar livre foi mais apontada que as duas anteriores, com 6 dos participantes confirmando essa opção. Um apontamento curioso, já que a região do Centro Histórico de Porto Alegre é uma nas quais mais se registram crimes de roubo e furto de pedestres, especialmente de telefones celulares.

As duas questões finais eram dedicadas a comentários e ao fornecimento de um endereço de e-mail para que os jogadores interessados em participar da fase posterior da pesquisa, ou seja, as entrevistas. Dentre aqueles que se dispuseram a contribuir na coleta de dados para esta Tese, selecionamos os cinco participantes que confirmaram primeiro via e-mail a disponibilidade da realização das entrevistas presenciais.

9.2.2 *Análises e entrevistas sobre a experiência de jogo e a Stimmung lúdica*

Se considerarmos a tese heideggeriana de que a compreensibilidade do *Dasein* e do mundo em sua totalidade é uma estrutura que revela, em seu aspecto hermenêutico, as suas próprias possibilidades; ou seja, este é alterado não em seu *o que*, mas em seu *como* – pois, “o que se abre no compreender, o compreendido, é sempre de tal modo acessível que pode revelar-se expressamente em si mesmo ‘como isto ou aquilo’. O ‘como’ constitui a estrutura do *expressamente* compreendido; ele constitui a interpretação” (HEIDEGGER, 2015, p. 150, grifo do autor).

Podemos elencar algumas considerações que reforçam a Tese aqui defendida da existência de uma *Stimmung* lúdica, bem como compreender seu potencial de abertura cotidiana ao jogador em sua afinação. Além disso, como exercício de aplicação, apontar *se* e *como* a relação que os jogadores estabelecem com o contexto urbano material, social e simbólico foi alterada a partir de sua participação no *Ingress*.

Dessa forma, mesclam-se as histórias, características e configurações espaciais e urbanas – como vimos, planejadas, racionais e instrumentais - com uma de outra ordem: imaterial, simbólica e reencantada. Buscaremos mesclar a partir desse ponto considerações dos cinco participantes conjuntamente, destacando pontos de suas entrevistas que consideramos reveladores das transformações espaciais e simbólicas a partir da cosmologia do *Ingress* em suas vidas cotidianas. A seguir apresentamos brevemente algumas das considerações levantadas nessas ocasiões.

Quando questionados sobre a principal diferença entre o *Ingress* e jogos digitais tradicionais em *consoles* e computadores, todos os entrevistados revelaram que o seu forte aspecto social é determinante para fornecer a eles um sentimento de pertença e

engajamento em uma equipe. Ou seja, saber que existem outros jogadores *in loco* na cidade, jogando ao mesmo tempo em que eles – embora em diferentes pontos -, fornece aos mesmos uma forte sensação de integração entre a cosmologia do jogo com a vida cotidiana da cidade. Além disso, pela relação direta que a narrativa do *Ingress* estabelece com a configuração material urbana, o fato de ter que “sair de casa” para jogar, bem como a possibilidade de conhecer novas pessoas também interessadas no desenvolvimento de atividades relativas ao jogo, são importantes e um dos motivadores para o seu engajamento.

Isso porque a vinculação direta do *Ingress* com o espaço urbano desperta nos mesmos a ideia de que, diferente de outros jogos digitais que se limitam aos consoles e computadores, no caso em pauta se trata de um processo ‘real’ – ou seja, ele ocorre de fato em um espaço lúdico que não é, em sua totalidade, digital; mas sim que se apropria e se torna a própria materialidade física do mundo vivenciado cotidianamente. Uma das entrevistadas declarou que,

[...] como, mesmo em consoles, eu nunca joguei online, eu não tinha aquela coisa de ter pessoas por trás, e aquilo estar acontecendo no momento – e receber a notificação [no celular] que tem uma pessoa lá naquele lugar atacando o teu portal. Aí tu fica [sic] ‘nossa, outras pessoas estão participando disso ao mesmo tempo’, então eu acho que isso é um pouco da magia [do Ingress].

Ou seja, aqui o vínculo estreito entre o *Ingress* e o espaço urbano funciona como um vetor que fornece ao jogo uma sensação de simultaneidade em relação às esferas materiais e lúdicas urbanas, por meio da apropriação da cidade pela cosmologia do jogo. Cabe ressaltar que as notificações que a jogadora cita no excerto acima são acionadas nos telefones celulares dos jogadores mesmo em situações nas quais eles não estão jogando; basta que um jogador de uma facção rival ataque um portal no qual ela possui itens, como escudos e ressonadores, ou que estejam sob sua proteção naquele momento para que este receba uma discreta notificação²³⁸ em seu dispositivo de que ações estão sendo realizadas por outros jogadores no local.

Parece-nos assim que esta estratégia funciona com vistas a manter constante o engajamento do agente em relação ao jogo e, especificamente, ampliar a abrangência da afinação lúdica do *Ingress* para aquelas situações fora do jogo – uma vez que não é

²³⁸ Essas notificações também podem ser recebidas através do e-mail cadastrado e vinculado à conta do jogador no *Ingress* – ou, ainda, desabilitadas completamente pela própria interface do aplicativo, caso este deseje.

necessário que o sujeito esteja jogando para que (ainda que discretamente) as tênues bordas que intersectam o mundo do jogo com o cotidiano se evidenciem – despertando a *Stimmung* lúdica por meio de um acontecimento inesperado que pode ocorrer a qualquer momento e situação do dia-a-dia do jogador.

Entre os efeitos que as experiências surgidas a partir do *Ingress*, um dos participantes afirmou inclusive que se tornou “*uma motorista muito melhor depois do jogo*”, e expressou com satisfação que, inclusive, adquiriu o hábito de dirigir em determinados horários nos quais não se sentia à vontade na direção. Dentre essas mudanças, foi destacado também que, a partir do reconhecimento de determinados locais como portais do jogo, a utilização dos mesmos para locomoção urbana passou a se dar *a partir* desse contexto.

Ou seja, a afinação provocada pela tonalidade afetiva lúdica imbuíu a estes pontos elementos que ultrapassam seus sentidos formais ou utilitários; desta forma, um determinado monumento histórico, por exemplo, pode passar a fazer parte de uma distinta conjuntura e, também, uma outra referencialidade. Pois, enquanto conjuntura, a abertura compreensiva que se deu *a partir* da experiência e da afinação lúdica faz com que este se dê em uma totalidade conjuntural; rompendo com a própria manualidade daquilo que se encontra já em conjunto de referências prévias em seus modos de lidar (HEIDEGGER, 2015). Isso porque, ainda de acordo com Heidegger, “à cotidianidade de ser-no-mundo pertencem modos de ocupação que permitem o encontro com o ente de que se ocupa, de tal maneira que apareça a determinação mundana dos entes intramundanos” (HEIDEGGER, 2015, p. 121).

Aliado a isso, a dinamicidade e provisoriade das ações realizadas durante o *gameplay* no *Ingress* gera uma constante reinvenção do estado do jogo e dos portais conhecidos, mesmo quando não se está jogando – corroborando mais uma vez o efeito de movimento do vaivém lúdico, apontado por Gadamer (2015) e Buytendijk (1977). Por isso, Gadamer ainda afirma que o fenômeno lúdico pressupõe sempre uma relação na qual o *Dasein* articula não apenas o seu envolvimento com o jogo enquanto uma atividade, mas também coloca em questão a constituição de si mesmo e a do mundo em sua totalidade.

Nesse sentido, outro ponto levantado pelos depoentes foi a afirmação de que foi desenvolvido uma relação de apego e “carinho” por certos portais (considerados como

seus *guardians*²³⁹). Isso fornece um forte *insight* do tensionamento entre a premissa instrumental e racional urbana e a sua subversão pelo *Ingress*. Ainda que a racionalidade que pressupõe o planejamento dos modos de uso da cidade nunca chegue a abarcar a totalidade das relações possíveis pelos seus habitantes, o que percebemos aí é a possibilidade de existir e se desenvolver, de fato, um modo distinto de abertura e de acesso aos mesmos por meio desta afinação lúdica.

Se nos relacionamos com as coisas a partir de um horizonte de abertura interpretativa que está sempre vinculada às nossas experiências em meio e junto ao mundo, e que elas também estão constantemente sujeitas a transformações e ressignificações, parece-nos que aí se encontra um indício do papel hermenêutico do fenômeno lúdico – como também vimos em Gadamer (2015) e Buytendijk (1977) –, bem como a inseparabilidade deste mesmo fenômeno na atuação humana de formador de mundo (FINK, 2016; HEIDEGGER, 2011).

Em relação aos locais físicos da cidade, principalmente aqueles que já eram familiares aos mesmos, todos os entrevistados afirmaram que passaram a perceber características (históricas, artísticas, arquitetônicas, urbanísticas, etc.) até então desconhecidas pelos mesmos; e, para além de seus aspectos planejados, atribuir significados que poderíamos identificar como não-instrumentais e reencantados a partir de suas experiências no *Ingress*.

Sabendo que a experiência e compreensão das coisas com as quais lidamos em nosso dia-a-dia se constitui de forma multifatorial e sempre atravessada por uma *Stimmung* (HEIDEGGER, 2011; 2015) – bem que essas tonalidades afetivas fornecem ao nosso próprio modo de ser-no-mundo a abertura ou acesso àquilo que se apresenta – é plausível abordar a experiência de jogo em seu aspecto ontológico e, com isso, interpelados afinadoramente de modo a torna-la acessível em suas condições de compreensibilidade em nossa experiência mundana.

Isso se traduz, por exemplo, na identificação imediata de locais físicos da cidade os quais foram previamente visitados pelos jogadores e a sua referência como *portais*. Ou seja, um determinado monumento ou prédio histórico que é apropriado pelo *Ingress* e experienciado pelo sujeito no jogo é reconhecido, ainda que em uma situação na qual não

²³⁹ *Guardian* é o termo utilizado pelos jogadores para designar um portal do *Ingress* sob o qual se busca manter, pelo maior tempo possível, a guarda e posse por um jogador – e conseqüentemente para a sua facção –, com vistas a obter *bagdes*, insígnias fornecidas proporcionalmente ao período no qual aquele ponto se manteve sob seus cuidados.

se está jogando, pela sua capacidade de emanar a *XM* e como sendo mais do que um elemento citadino – mas um local de disputa entre as facções.

Isso parece indicar, portanto, o efeito da tonalidade afetiva lúdica no tocante ao reencantamento (seja ele religioso *latu sensu* ou científico), uma vez que não é necessário que o sujeito esteja efetivamente jogando para que a afinação lúdica produzida anteriormente (e sua atmosfera mágica) rompa com o modo cotidiano impessoal através do qual este se relaciona com aquilo que o cerca. Essa é uma das principais forças identificadas pela *Stimmung* lúdica: o fato de que as afinações provocadas e seu aspecto medial não são temporários e/ou limitados – tanto espacial, temporal, social quanto hermeneuticamente – à ocorrência de um jogo; mas estão enraizadas ontologicamente em nosso modo de ser *Dasein*, o qual é revelado na banalidade de nosso cotidiano (HEIDEGGER, 2015).

Outro ponto que parece corroborar a hipótese de que a afinação causada pela tonalidade afetiva lúdica (especialmente no caso do *Ingress*) potencialmente perpassa a vida dos jogadores em momentos alheios ao *gameplay* foi uma questão presente. Tal aspecto se refere à descoberta de pontos da cidade nunca antes visitados e que passaram a ser frequentados pelos participantes – inicialmente com propósitos vinculados ao jogo e, posteriormente, pelas próprias qualidades desses locais.

Tal assertiva foi também evidenciada nos resultados obtidos no questionário online; por isso, recuperamos alguns trechos das falas dos jogadores entrevistados. Um dos entrevistados revelou que, por mais de uma vez, já desviou de sua rota habitual para realizar ações em portais; além disso, que coordena incursões, via sites de redes sociais na Internet ou por aplicativos de mensagens instantâneas, a pontos mais distantes daqueles usualmente frequentados com outros jogadores de sua equipe, especialmente quando estes se localizam em áreas muito afastadas. E que, nessas ocasiões, tem o hábito de pesquisar quais são as atrações e estabelecimentos comerciais nas redondezas: “[...] acaba que tu relaciona [sic] isso; tu cuida [sic] pra ver se o lugar que tu tá indo comer tem portal [próximo]”.

Essa questão demonstra também o potencial lúdico urbano e o seu desejo de reencantamento, bem como as capacidades de transformação desses elementos em portais, caso ainda não figurem como tais no universo do jogo. Isso porque, para que seja possível realizar *hack* em um portal, o jogador precisa se aproximar fisicamente do ponto desejado e ali permanecer para então acionar o comando em seu dispositivo, realizar ataques ou instalar armas e escudos no portal em questão – o que leva alguns minutos, a

depende da quantidade de ações que o jogador realiza. Nesse ínterim, é costumeiro que sejam observadas características desses pontos, como aspectos artísticos, arquitetônicos, e que placas com informações sobre os mesmos sejam lidas, caso existam.

Todo e qualquer elemento disponível na cidade e que se enquadre nos critérios para sua existência e apropriação pelo *Ingress* como portais parece, de acordo com os entrevistados, possuir uma lógica distinta para os mesmos do que para os não-jogadores. Relata uma das jogadoras que “(...) às vezes, quando passo na rua, eu olho e penso: ‘ah, se isso não é um portal, deveria ser!’”. Ou seja, o potencial de reencantamento das relações materiais e simbólicas urbanas que os jogadores desenvolvem e o vínculo direto entre a experiência lúdica e o cotidiano enquanto uma abertura às coisas de maneiras que não aconteciam antes revela que, como também foi apontado, “a gente vê as coisas com outros olhos (...) mesmo que não esteja jogando”.

Além disso, a afinação da *Stimmung* lúdica conforme defendemos aqui parece não se restringir apenas aos próprios jogadores ou, ainda, se limitar às características urbanísticas e materiais dos lugares – mas também possui um desdobramento social. As pessoas que transitam pelas ruas também podem se tornar potenciais participantes do *game* – sejam elas de fato jogadoras ou não. Tal premissa vai ao encontro do que defendem Montola, Stenros e Waern (2009) quando estes apontam que, entre os efeitos prováveis que jogos como o *Ingress* causam no contexto em que são desenvolvidos, se encontram as três expansões: temporal, espacial e a social.

Deste modo, segundo um dos participantes do estudo em questão, “[...] qualquer pessoa com celular na rua é um jogador do *Ingress* pra mim!” – o que parece evidenciar também que ações corriqueiras, como checar mensagens ou aplicativos de redes sociais na Internet por meio de um dispositivo móvel, são ressimbolizadas a partir da afinação lúdica e das experiências dos jogadores, mesmo que não estejam no momento de fato jogando. Novamente, indícios de que a experiência de jogo e a atmosfera lúdica causada por esta tonalidade afetiva – e o *Ingress* aqui tomado como exemplo – age como um vetor de expansão do domínio do jogo não apenas espacial e temporalmente, mas também socialmente; uma vez que pessoas aleatórias e alheias à própria existência desse jogo podem ser percebidas por jogadores do *Ingress* como participantes em potencial.

A percepção dos mesmos quanto aos transeuntes é exemplificada por ocorrências bastante peculiares: todos os três participantes afirmaram já terem visto um agente do *Ingress* ‘trabalhando’ em algum lugar público e, por vezes, se mantiveram afastados observando; em outras situações, já abordaram e/ou foram abordados por

jogadores enquanto estavam realizando uma ação no jogo. Em um dos episódios mais inusitados, um dos jogadores afirmou que foi identificado e seguido por um longo período por um participante da equipe oposta, enquanto realizava ações de manutenção e conquista de portais rivais, juntamente com outros jogadores de sua facção.

Os percursos e deslocamentos diários realizados pelos entrevistados também parecem ter sido alterados em função do *Ingress*. Dentre as observações apontadas pelos entrevistados, parece-nos significativo o depoimento de uma jogadora que afirmou não se incomodar em alterar seu trajeto habitual para jogar – inclusive, revelou utilizar por diversas vezes o *IntelMap* para verificar o melhor trajeto com base na disponibilidade e estado dos portais (se pertencentes à sua facção ou à rival), capturando as imagens e transferindo para seu dispositivo móvel visando facilitar a identificação e as ações planejadas antes de sair de casa. Afirma a entrevistada que

[...] às vezes, antes de sair para o trabalho, eu faço um esquema com um print [captura de tela] dos mapas no meu celular e [...] planejo. Mas também fico de olho nas coisas, conferindo como minha casa está [na lógica do jogo], o tamanho do meu field em relação à cidade, etc.

Sabemos, apoiados na fenomenologia, que a existência das coisas não está condicionada à sua fisicalidade – o que não significa imaterialidade – mas que a dimensão da presença (GUMBRECHT, 2010) se ancora em uma relação espacial com o mundo e as coisas que o compõem. Essa presença é, *a priori*, aquilo que media a produção de sentido que advém do nosso contato com aquilo que existe, seu caráter hermenêutico e simbólico – logo, comunicacional. Se considerarmos a compreensão de Gumbrecht (2010, p. 38) de presença enquanto ligada à espacialidade do ser-no-mundo, “[...] então a expressão ‘produção de presença’ sublinharia que o efeito de tangibilidade que surge com as materialidades de comunicação é também um efeito em movimento permanente”.

Portanto, o reencantamento que o *Ingress* promove se inicia ao transformar o próprio mundo no qual o jogador experiencia sua vida em espaço de jogo, apontando, por um lado, como a própria materialidade física e corporal do jogador afeta os contextos nos quais este se insere – uma vez que é preciso que o sujeito esteja fisicamente próximo aos locais nos quais ele joga para que possa realizar qualquer ação no mesmo. Por outro, é possível que o *Ingress*, por estimular que seus jogadores se locomovam pelo espaço urbano em busca de novos portais, engendre novas experiências na cidade cotidiana que, como afirma Simmel (1967), provoca em seus habitantes um estado de fluxos tão

acelerados que tem como resultado uma indiferença, um olhar já acostumado e que não percebe detalhes e particularidades dos locais já conhecidos.

A compreensão desse reencantamento se encontra, assim, subsidiado pela existência da tonalidade afetiva lúdica, cujo efeito se faz perceber, no caso do *Ingress*, por meio desse reencantamento.

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreender o papel do fenômeno lúdico em nós humanos, bem como sua importância para a nossa constituição enquanto tais e com os modos a partir dos quais nos relacionamos com nosso próprio ser, com os outros com os quais compartilhamos nossa existência e com o mundo ao nosso redor, sempre despertou o interesse de diferentes vieses e abordagens reflexivas.

A ideia de aproximar uma perspectiva mais filosófica, relacionada à ontologia aliada à experiência de jogo enquanto um modo de abertura de mundo ao *Dasein* se deu, para além de nosso interesse e inclinação filosófica em relação à Comunicação – especialmente pelas possibilidades de diálogo dos estudos concentrados aos aspectos teóricos da Comunicação com outras áreas. Tal potencialidade, embora bastante explorada, é frequentemente tomada de modo transversal; por isso, a iniciativa de buscar a fenomenologia como *método* a partir do qual nosso olhar se direciona, bem como constitui nossa defesa de uma tonalidade afetiva (ou *Stimmung*) lúdica, atravessa todo o referencial teórico e as reflexões que apresentamos ao longo desta Tese.

Justamente por isso, decidimos iniciar esta Tese com o esclarecimento sobre o método que subsidia as afirmações feitas a partir dali. Cremos que a compreensão do fenômeno lúdico sob um ponto de vista ontológico não pode se esquivar de aprofundar as questões relacionadas à nossa própria constituição enquanto seres que se relacionam o mundo e que estão atravessados por múltiplos fatores e influências nas formas a partir das quais experienciamos nossa vida cotidiana.

Também, mais do que uma perspectiva que busca compreender como as pessoas dão sentido às suas vidas, a Fenomenologia se concentra nos aspectos práticos e factuais da existência humana; ou seja, mais do que uma vertente filosófica que traça conjecturas teóricas, é também uma iniciativa de aplicar as estruturas fenomenais e premissas que sustentam seu paradigma ao mundo concreto - pois é nele que é possível encontrar o sentido do *Dasein*, conforme entende Heidegger (2015). Inclusive, salienta Harman (2007) que uma das rupturas que o pensamento heideggeriano acarreta é causada pela insistência do filósofo em situar a fenomenologia – e, por conseguinte, a Filosofia – como uma ciência que não deve ser *puramente* teórica, mas sim ter aplicações (e implicações) que não devem se restringir ao âmbito acadêmico, mas sim alcançar e fornecer um fundamento às sociedades humanas (HARMAN, 2007; HEIDEGGER, 1983a; 1983b).

Portanto, ao apresentar o fenômeno lúdico e suas manifestações possíveis – em nosso caso, o jogo – também temos como pressuposto seu referencial ontológico como uma possibilidade a partir da qual o ser-no-mundo pode compreender e dar sentido àquilo que o cerca. Para além de sua função recreativa ou de liberação de pulsões, como defende Huizinga (2001), defendemos sua inseparabilidade dos contextos nos quais este se manifesta; seu papel hermenêutico foi demonstrado com a recuperação das considerações de Gadamer (1986; 2015) e Buytendijk (1977), e seu vínculo direto com a abertura de mundo por ele possibilitada, com Fink (2016).

Haja vista que estamos tratando de experiência de jogo sob este prisma, não poderíamos também deixar de recuperar Merleau-Ponty (1984; 2014) e a sua investida sobre uma fenomenologia da percepção; uma vez que o autor busca compreender, a partir de um viés comum ao nosso, como nossa factualidade em meio às coisas se entrelaçam aos modos a partir dos quais percebemos, experienciamos e compartilhamos simbolicamente com outros *Dasein* estas mesmas experiências. Por isso, a fenomenologia também é uma corrente que, poderíamos dizer, está sempre interessada na existência humana em seu caráter comunicacional – uma vez que este é um aspecto que fundamenta o fato de que estamos envolvidos não apenas conosco mesmos, mas também com os outros e com o mundo que compartilhamos com os mesmos.

Se nosso *Dasein* se caracteriza por estarmos sempre *dispostos* a ser-com e ser-junto ao outro (HEIDEGGER, 2015), é por meio da construção social de um mundo já constituído previamente – o qual herdamos quando nascemos –, é neste contexto que temos que lidar com as contingências existenciais e as condições de possibilidade a partir das quais nos abrimos ao mundo e ele, de volta, também se abre ao nosso acesso.

Com isso em vista, as considerações de Merleau-Ponty (2014) sobre a inseparabilidade do sujeito e do mundo nas suas experiências cotidianas em todos os âmbitos nos permitiram, também, compreender as estruturas dessas mesmas experiências. Nesse sentido, a ideia de *pensamento objetivo* exposta pelo autor para designar os modos práticos a partir dos quais lidamos com as coisas – sem que, para isso, tenhamos que estar constantemente envolvidos reflexivamente sobre o sentido de nossas ações – nos auxilia, por exemplo, a compreender como o *Dasein* se articula muitas vezes de modo irrefletivo ou inautêntico (HEIDEGGER, 2015) em relação ao contexto social e cultural (o *a priori* ou *historicidade*) no qual este se situa.

Desta feita, Merleau-Ponty (2014), ao dar seguimento à premissa fenomenológica da inseparabilidade cartesiana mente-corpo, recoloca mais

enfaticamente o papel de nossa materialidade física em meio à coisas que são, também, materiais. Ou seja, os efeitos e sensações que o mundo causa em nós, bem como a nossa própria presença como co-constituente do mesmo, já desencadeiam uma série de consequências que não podem ser olvidadas nem inferiorizadas em face da racionalidade; mesmo porque não existe razão sem um corpo que, larga medida, torna possível toda e qualquer produção de sentido, abstração ou conhecimento teórico – tão valorizado em nossa época.

Prossegue aqui a reivindicação de que, ao invés de buscarmos *compreender o que é* o homem, devemos nos voltar ao seu *como*, aos modos a partir dos quais este se articula e dá sentido à sua existência, tendo como horizonte que não podemos deslocar esse *como* das contingências que constituem o seu mundo vivido (*Lebenswelt*). A própria ideia da espacialidade do *Dasein* também se mostra como um tipo de abertura, tornando possível a ocupação mundana não apenas em seus aspectos formais, mas principalmente a partir dos múltiplos sentidos que um mesmo espaço pode ter de acordo com estas mesmas especificidades (corporais, sensoriais, cognitivas, etc.) que influenciam nas possibilidades de apropriação e experiência pelo homem.

Por isso se mostrou importante compreender como a Modernidade enquanto o paradigma (AGAMBEN, 2009b; KUHN, 1998) dominante a partir do qual a relação do homem foi construído sob a ideia de racionalidade, calculabilidade e dominação do segundo pelo primeiro. Assim, ao constatar os princípios que regem este modo particular de engajamento mundano histórico e culturalmente situados, vimos o que Weber entende como sendo um dos seus efeitos mais palpáveis: o desencantamento do mundo em todas as esferas da vida humana, ou seja, do mundo em sua totalidade. Tendo isso em vista, vimos que a experiência mundana do homem passa a ser construída sob parâmetros que tendem a privilegiar a racionalidade e instrumentalidade científicas, ou a cognição, em detrimento de sua corporeidade em meio aos outros e às coisas.

Como a própria Modernidade se situa a partir das tensões entre sua concretização ideal e as objeções que enfrenta em seu próprio interior, estratégias de resistências e o ressurgimento do pensamento místico é também uma de suas maiores características – ou seja, o reencantamento. A partir deste panorama, situamos as possibilidades de reencantamento em autores que buscam, tanto em Weber quanto além deste, pistas de como esses processos se articulam na contemporaneidade (ASSUNÇÃO, 2010; BENNETT, 2001); e, em especial, do fenômeno lúdico e do jogo e seus efeitos de presença (GUMBRECHT, 2010; 2014; 2015). Isso permite que, em capítulo posterior,

descrevamos a ideia de que o reencantamento lúdico é um possível efeito do jogador do *Ingress* quando este é transpassado pela tonalidade afetiva em questão nos modos pelos quais este se engaja com atividades e o seu cotidiano.

O conceito de *Stimmung* exposto por Heidegger (1983a; 1983b; 2011; 2015) como uma estrutura básica do ser-no-mundo é exposta a seguir, tomando como pressuposto que a existência humana está sempre relacionada ao comprometimento deste com o seu entorno por meio da cura (*Sorge*) e assistência (*FürSorge*); ou seja, que nos relacionamos com as coisas não apenas a partir de inclinações individuais, mas também sob determinadas condições de possibilidade que são, também, histórica e culturalmente situadas e já sempre disponíveis quando nascemos. Assim, estas tonalidades afetivas foram caracterizadas, larga medida, em seu *como* medial que cria vínculos multidirecionais entre o *Dasein* e os outros e as coisas com as quais lida ordinariamente. Sua natureza híbrida é ressaltada por Heidegger (2015), bem como a sua capacidade de afetar e ser afetada significativamente em seu acontecimento e ao transpassar o ser-no-mundo, especialmente considerando as duas tonalidades elencadas na obra heideggeriana: a angústia e o tédio.

Os esclarecimentos sobre as mesmas e sua ligação existencial à temporalidade do acontecer humano nos embasam, pois, para prosseguir na compreensão de que o fenômeno lúdico desperta em nós uma afinação própria, que denominamos tonalidade afetiva ou *Stimmung* lúdica. Neste sentido, procedemos na defesa da *existência, natureza e caracterização* da mesma enquanto um modo a partir do qual, em seu acontecer afinador, o *Dasein* pode ser interpelado – e, assim, engatilhar a experiência lúdica enquanto uma possibilidade ontológica originária, que rompe com a cotidianidade mediana que lhe é característica.

Sua estrutura foi, neste sentido, delineada temporal e existencialmente, entendendo-a de forma tríplice, na qual destacam-se a) o *a priori* lúdico e historicidade, correspondendo à nossa familiaridade essencial para com o fenômeno e suas manifestações, especialmente o jogo; b) seu devir, ligado à preocupação e ao fato de que estamos, sempre, envolvidos cotidianamente de modo a negociar coletivamente os significados pré-existentes com aqueles que desenvolvemos em nossa existência; e c) a concretização desta experiência lúdica enquanto uma atualização ontológica dos aspectos anteriormente elencados, ou seja, o presente como o momento no qual o ser-no-mundo é efetivamente interpelado por essa atmosfera lúdica afinadoramente.

A partir da delimitação da *Stimmung* lúdica, voltamos ao *Ingress* enquanto um exemplo que ilustra um dos principais efeitos que esta tonalidade afetiva pode proporcionar: o reencantamento do mundo cotidiano a partir da experiência de jogo e do engajamento do sujeito em relação ao LARG em questão. A partir da cosmologia própria do *Ingress* e de sua narrativa e *gameplay*, as possibilidades de reencantamento por ele pretendidas foram caracterizadas em duas vias principais: o científico e o religioso *latu sensu* – ou seja, para além da esfera religiosa, ligada muito mais à ideia de magia que a de manifestações religiosas secularizadas, racionalizadas e burocráticas.

A demonstração de que o jogador do *Ingress*, ao ser afinado de modo lúdico por uma tonalidade específica em sua experiência de jogo, *pode* desenvolver modos específicos de se relacionar cotidianamente com aquilo que lhe é familiar foi exposta tanto pelo relato do autor a partir de uma metodologia etnograficamente inspirada. A observação participante do autor como jogador do *Ingress* e a sua inserção em grupos de jogadores, além da participação em encontros e eventos nos quais estes se juntavam com vistas a jogar coletivamente e discutir suas experiências, demonstrou a necessidade de aprofundar alguns dos pontos percebidos, bem como buscar elementos que tornassem possíveis as reflexões apresentadas.

Deste modo, mesclam-se apontamentos a partir de uma auto-observação de nossas impressões em relação ao jogo em questão às considerações de jogadores que foram entrevistados na construção desta Tese, exemplificando a ideia de que as relações que o *Ingress* enseja, ao mesclar os espaços, objetos, experiências e referências cotidianas dos jogadores à sua cosmologia, podem se caracterizar como permeadas por modos que não são, larga medida, esperados em relação à cidade. A partir da ideia de reencantamento lúdico (FRAGOSO; REIS, 2016a; 2016b), obtivemos indícios dessas transformações *a partir* da experiência de jogo propiciada pela afinação em uma tonalidade afetiva lúdica – a qual também evidenciou também a necessidade de continuação das investigações sobre estes efeitos, tanto no próprio *Ingress*, quanto em relação a outros jogos digitais e não digitais.

Portanto, o que é possível até este ponto compreender é a função criadora da *Stimmung* lúdica para a compreensão da experiência de jogo sob um ponto de vista ontológico, ao proporcionar ao jogador a ruptura e o deslocamento de suas atitudes cotidianas e nos modos a partir destes se relacionam e vivenciam seu mundo circundante (*Lebenswelt*) sob circunstâncias distintas daquelas até então existentes. Temos ciência que a complexidade inerente à investigação aqui realizada não se esgota no escopo desta

Tese: mas sim que este trabalho representa a proposição de uma abordagem a respeito do fenômeno lúdico e de suas manifestações de jogo que mostra seu potencial e demanda continuidade em estudos posteriores – tanto realizados por nós, tanto por outras pesquisas as quais este estudo pode inspirar.

Justamente por isso, salientamos que as proposições por nós empreendidas se mostram em seu caráter de projeto teórico, intelectual e metodológico, mantendo-se abertas a desdobramentos posteriores em sua verificação, aplicabilidade em outros jogos que não sejam o especificamente utilizado para exemplificação. Desta maneira, poderemos continuar o desenvolvimento de investigações sobre como seus efeitos são também sentidos em outras situações e contextos, os quais que não se restringem também aos jogos como objetos empíricos *strictu sensu* – mas que podem contribuir para a compreensão sobre o fenômeno lúdico em geral e seu papel nos modos como vemos e nos relacionamos com os outros, com as coisas e com o mundo de forma mais abrangente.

11 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen. Computer Game Studies, Year One. The international journal of computer game research, v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: < <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> >.

_____. How we became postdigital: from cyberstudies to game studies. *In*: SILVER, D. e MASSANARI, A. (Org.). **Critical cyberculture studies**. Nova York: New York University Press, 2006. cap. Cap. 3, p.37-46.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**. [Kindle Version]. São Paulo: Zahar 1985.

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo e outros ensaios**. Chapecó: Argos, 2009a.

_____. **The signature of all things: on method**. Nova York: Zone Books, 2009b.

AMARO, Mariana. **Eu não posso ser dois: uma perspectiva sobre o conceito de gameplay a partir de experimentos com o jogo Brothers: a tale of two sons**. 2016. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2016.

ANDRADE, Luiz Adolfo de. **Jogos digitais, cidade e (trans)mídia: A próxima fase**. Curitiba: Appris, 2015.

ARAÚJO, José Wiliam Corrêa de. **A noção de consciência moral em Bernhard Häring e sua contribuição à atual crise de valores** 2007. Tese de Doutorado (Doutorado em Teologia). Centro de Teologia e Ciências Humanas, PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2007.

ASSUNÇÃO, Rudy Albino de. **O "Reencantamento do Mundo": Interpelando os intérpretes do desencantamento do mundo**. 2010. Dissertação (Dissertação de Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, SC., 2010.

BALDWIN, Tom, Ed. **Reading Merleau-Ponty: on phenomenology of perception**. Nova York: Routledgeed. 2007.

BARROS NETA, Maria da Anunciação Pinheiro. **Desencantamento do mundo, burocracia e educação**. 2006. Tese (Doutorado). Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2006.

BENNETT, Jane. **The enchantment of modern life: attachments, crossings, and ethics**. Princeton: Princeton University Press, 2001.

BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade**. [Kindle Version]. São Paulo: Companhia das Letras 1982.

BJÖRK, Staffan; PEITZ, Johan. Understanding pervasive games through gameplay design patterns. DiGRA 2007 Conference - Situated Play, p. 440-448, 10 abr. 2016 2007.

Disponível em: < <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.47471.pdf> >.

BLUMENBERG, Hans. **The legitimacy of the modern age**. Cambridge: The MIT Press, 1985.

BORDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

BOSS, Matthew. Metaphysics and the mood of deep boredom: Heidegger's phenomenology of mood. *In*: PEZZE, B. D. e SALZANI, C. (Org.). **Essays on boredom and modernity**. Nova York: Rodopi, 2009. p.85-108.

BRANDOM, Robert. Heidegger's categories in Being and Time. *In*: DREYFUS, H. e HALL, H. (Org.). **Heidegger: a critical reader**. Oxford: Blackwell, 1992. p.45-64.

BUYTENDIJK, U. F. J. J. O jogo humano. *In*: GADAMER, H. G. e VOGLER, P. (Org.). **Nova antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural**. São Paulo: EPU, v.4, 1977.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1958.

_____. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAMATI, Odair. Os mal-estares da modernidade. *Griot - Revista de Filosofia*, v. 16, n. 1, p. 164-182, 2016.

CAON, Maurizio; MUGELLINI, Elena; KHALED, Omar Abou. **A pervasive game to promote social offline interaction**. Proceedings of the 2013 ACM conference on Pervasive and ubiquitous computing adjunct publication. Zurich, Switzerland: ACM: 1381-1384 p. 2013.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CERBONE, David R. **Fenomenologia**. [Kindle Version]. Petrópolis: Vozes 2012.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer- Vol. I**. Petrópolis: Vozes, 1998.

CLAROS, Luis Fernando Moreno. **Martin Heidegger: el filósofo del ser**. Buenos Aires: Edaf, 2002.

COSTA, Paulo Victor Rodrigues da. **Tédio como tonalidade afetiva da era da técnica: esboço de uma psicologia de resistência**. 2015. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2015.

CRITCHLEY, Simon. **Very little... almost nothing: death, philosophy, literature**. Londres: Routledge, 1997.

CRITCHLEY, Simon; SCHÜRMAN, Reiner. **Sobre o Ser e Tempo de Heidegger**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2016.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: the psychology of optimal experience**. Nova York: Harper Perennial, 1991.

_____. **Finding flow in everyday life**. Nova York: Basic Books, 1997.

_____. **Flow and the foundations of positive psychology**. Heidelberg: Springer, 2014.

DA MATTA, Roberto. **Relativizando: uma introdução à antropologia social**. Petrópolis: Vozes, 1981.

DE SOUZA E SILVA, Adriana; DELACRUZ, Girlie C. Hybrid Reality Games Reframed: Potential Uses in Educational Contexts. *Games and Culture*, v. 1, n. 3, p. 231-251, July 1, 2006 2006.

DÉBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

ENGLER, M. Reus. Uma nova disposição fundamental: Heidegger e as Contribuições à filosofia. *PERI - Revista de Filosofia*, v. 2, n. 1, p. 65-80, 07 jun. 2017 2010. Disponível em: < <http://www.nexos.ufsc.br/index.php/peri/article/view/827/330> >.

ERMI, Laura; MÄYRÄ, Frans. Fundamental components of the gameplay experience: analyzing immersion. *In: CASTELL, S. D. e JENSON, J. (Org.). Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*. Nova York: Peter Lang, 2007. p.37-56.

FERBER, Ilit. Stimmung. *In: BENJAMIN, A. e VARDOULAKIS, D. (Org.). Sparks will fly: Benjamin and Heidegger*. Albany: State University of New York Press, 2015. p.67-94.

FERRARI, Flávia Dias de Oliveira. **Começando pelo jogo: compreensão e linguagem em Gadamer**. 2010. 76 pp. Dissertação (Mestrado em Filosofia). Departamento de Filosofia, PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2010.

FERREIRA, Giovano Marcus *et al.*, Eds. **Teorias da comunicação: trajetórias investigativas**. Porto Alegre: EdiPUCRSed. 2010.

FINK, Eugen. **Play as symbol of the world and other writings**. Bloomington: Indiana University Press, 2016.

FRAGOSO, Suely. A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço. *Comunicação e Sociedade*, v. 27, p. 195 – 212, 2015.

FRAGOSO, Suely *et al.* Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos. XXXVIII Intercom - Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2015. Rio de Janeiro. Disponível em: <portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0207-1.pdf>.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulinas, 2011.

FRAGOSO, Suely; REIS, Breno Maciel Souza. Ludic re-enchantment and the power of locative games: a case study of the game Ingress. *In: ABDELNOUR-NOCERA, J.;STRANO, M., et al (Org.). Culture, Technology, Communication. Common World, Different Futures: 10th IFIP WG 13.8 International Conference, CaTaC 2016, London, UK, June 15-17, 2016, Revised Selected Papers*. Cham: Springer International Publishing, 2016a. p.131-148.

_____. Ludic re-enchantment and the power of locative games: A case study of the game Ingress. *In: VAN DER VELDEN, M.;STRANO, M., et al, 10 th CATaC - Culture, Technology, Communication: Common worlds, different futures?, 2016b*. Londres. p.261-274. Disponível em: <http://philo.at/ocs2/index.php/london16/catac_16/paper/viewFile/330/120>.

FRASCA, Gonzalo. Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative. 20 jan. 2016 1999. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>.

FREITAG, Barbara. **Teorias da cidade**. Campinas: Papirus, 2006.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica**. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 1960.

_____. **The relevance of the beautiful and other essays**. Cambridge: Cambridge University Press, 1986.

_____. **Hermeneutik I - Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik**. Tübingen: J. C. B. Mohr, 1990.

_____. **Verdade e método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica**. 15ª ed. Petrópolis: Vozes, 2015.

GADAMER, Hans-Georg; VOGLER, Paul, Eds. **Nova antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural (Vol. 4)**. São Paulo: Ed. da Universidade de São Paulo, v. Vol. 4ed. 1977.

GARCEZ, Eliane Fioravante. Weber, Schutz e a busca de "sentido" na ação social: uma análise comparativa. *Em Tese*, v. 11, n. 01, p. 63-90, 2014.

GEORGE, Jibu Mathew. **The ontology of gods: an account of enchantment, disenchantment and re-enchantment**. Cham: Palgrave Macmillan, 2017.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. São Paulo: Unesp, 1991.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOSNEY, John W. **Beyond reality: a guide to alternate reality gaming**. Boston: Thomson Course Technology, 2005.

GRAHAM, Gordon. **The re-enchantment of the world: art versus religion**. Oxford: Oxford University Press, 2007.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

_____. **Atmosfera, ambiência, Stimmung: sobre um potencial oculto da literatura**. Rio de Janeiro: Contraponto: Editora PUC-Rio, 2014.

_____. **Nosso amplo presente: o tempo e a cultura contemporânea**. São Paulo: Unesp, 2015.

HAJARNIS, Sanjeet *et al.* Scaling Mobile Alternate Reality Games with Geo-location Translation. In: SI, M.;THUE, D., *et al* (Org.). **Interactive Storytelling: Fourth International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2011, Vancouver, Canada, November 28 – 1 December, 2011. Proceedings**. Berlin: Springer Berlin Heidelberg, 2011. p.278-283.

HALÁK, Jan. Beyond things: the ontological importance of play according to Eugen Fink. *Journal of the Philosophy of Sport*, v. 43, n. 2, p. 1-16, 2015.

HAMMOND, Michael; HOWARTH, Jane; KEAT, Russell. **Understanding phenomenology**. Oxford: Blackwell, 1991.

HARMAN, Graham. **Heidegger explained: from phenomenon to thing**. Chicago: Open Court, 2007.

HEIDEGGER, Martin. **Serenidade**. Lisboa: Instituto Piaget, 1959.

_____. **Being and time**. Oxford: Blackwell, 1962.

_____. **Que é isto - a filosofia?** São Paulo: Abril Cultural, 1983a.

_____. **Que é Metafísica**. São Paulo: Abril Cultural, 1983b.

_____. **Conferências e escritos filosóficos**. São Paulo: Abril, 1991.

_____. **Being and time**. Albany: State University of New York Press, 1996.

_____. **A caminho da linguagem**. Petrópolis: Vozes, 2003.

_____. **Ser e Tempo: parte I**. Petrópolis: Vozes, 2005a.

_____. **Ser e Tempo: parte II**. Petrópolis: Vozes, 2005b.

_____. A questão da técnica. *Scientle Studia*, v. 5, n. 3, p. 375-398, 2007. Disponível em: < <http://www.revistas.usp.br/ss/article/download/11117/12885> >.

_____. Construir, habitar, pensar. *In*: HEIDEGGER, M. (Org.). **Ensaaios e conferências**. Petrópolis: Vozes, 2008. p.125-142.

_____. **Os conceitos fundamentais da metafísica: mundo, finitude, solidão**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.

_____. **Ser e Tempo**. 10ª ed. Petrópolis: Vozes, 2015.

HJORTH, Larissa. **Games and gaming: an introduction to new media**. Oxford: Berg, 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1938.

_____. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

HULSEY, Nathan; REEVES, Joshua. The Gift that Keeps on Giving: Google, Ingress, and the Gift of Surveillance. *Surveillance & Society*, v. 12, n. 3, p. 389-400, 2014.

HUSSERL, Edmund. **The crisis of european sciences as transcendental phenomenology**. Evanston: Northwestern University Press, 1970.

_____. **Investigações lógicas: sexta investigação**. São Paulo: Nova Cultural, 1988.

_____. **A ideia da fenomenologia**. Lisboa: Edições 70, 2000.

_____. **A crise da humanidade européia e a filosofia**. 2ª ed. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2002.

INWOOD, Michael. **Heidegger: a very short introduction**. Oxford: Oxford University Press, 1997.

_____. **Dicionário Heidegger**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JUUL, Jesper. **A clash between game and narrative: a thesis on computer games and interactive fiction**. 1999. Dissertação (Mestrado). Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen. Copenhagen, 1999.

KALBERG, Stephen, Ed. **Max Weber: Readings and commentary on modernity**. Oxford: Blackwell Publishing. 2005.

_____. **Max Weber: Uma introdução**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

KALLIO, Kirsi Pauliina; MÄYRÄ, Frans; KAIPAINEN, Kirsikka. At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities. *Games and Culture*, v. 6, n. 4, p. 327-353, July 1, 2011.

KIEFER, Peter; MATYAS, Sebastian; SCHLIEDER, Christoph. **Systematically exploring the design space of location-based games**. 4th International Conference of Pervasive Computing (Pervasive'2006). Nova York 2006.

KING, Magda. **A guide to Heidegger's being and time**. Albany: State University of New York Press, 2001.

KING, Matthew. **Heidegger and happiness: dwelling on fitting and being**. Londres: Continuum, 2009.

KLETZER, Christoph. Kelsen and Blumenberg: The Legitimacy of the Modern Age. *King's Law Journal*, v. 25, n. 1, p. 19-33, 2014/04/15 2014.

KONTOS, Alkis. The World Disenchanted, and the Return of Gods and Demons. *In: HOROWITZ, A. e MALEY, T. (Org.). The Barbarism of Reason: Max Weber and the Twilight of Enlightenment*. Toronto: Toronto University, 1994. p.223-247.

KONZACK, Lars. Rhetorics of computer and video game research. *In: WILLIAMS, J. P. e SMITH, J. H. (Org.). The players' realm: studies on the culture of video games and gaming*. Londres: McFarland & Company Publishers, 2007.

KOSHUL, Basit Bilal. **The postmodern significance of Max Weber's legacy: disenchanting disenchantment**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2005.

KRELL, David Farrell. Towards an ontology of play: Eugen Fink's notion of *spiel*. *Research in Phenomenology*, v. 2, n. 1, p. 63-93, 1972.

KUHN, Thomas. **A estrutura das revoluções científicas**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

KUHN, Thomas S. **A estrutura das revoluções científicas**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.

_____. **A estrutura das revoluções científicas**. 12. ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

LAINE, Teemu H.; SUK, Hae Jung. Designing Mobile Augmented Reality Exergames. *Games and Culture*, February 18, 2015 2015.

LANGE, Andreas. Places to play: what game settings can tell us about games. *In: BORRIES, F. V.; WALZ, S. P., et al (Org.). Space time play-Computer games, architecture and urbanism: the nex level*. Basel: Birkhäuser, 2007. p.16-26.

LATOUR, Bruno. **Jamais Fomos Modernos: Ensaio de Antropologia Simétrica**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

LEFEBVRE, Henri. **The production of space**. Oxford: Blackwell, 1991.

_____. **O direito à cidade**. São Paulo: Centauro, 2001.

LI, Runze *et al.* A Probe into Ingress and Its Social Interaction: Augmented Reality's Influence on Mobile Game. 10 fev. 2016 2015. Disponível em: < <http://vince-li.com/pdf/ingress/paper.pdf> >.

LIPOVETSKY, Gilles. **A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

MARTINDALE, Don. Prefatory remarks: the theory of the city. *In:* (Org.). **The City**. Nova York: The Free Press, 1958.

MARX, Karl. **O capital**. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1996.

MASSA, Monica de Souza. Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito. *Aprender* Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação, n. 15, p. 111-130, 2015.

MÄYRÄ, Frans. Getting into the game: doing multidisciplinary game studies. *In:* PERRON, B. e WOLF, M. J. P. (Org.). **The video game theory reader 2**. Nova York: Routledge, 2009. cap. 16, p.313-330.

MÄYRÄ, Frans. **An Introduction to Game Studies**. Londres: Sage Publications, 2008.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Merleau-Ponty: textos escolhidos (Série Os Pensadores)**. São Paulo: Abril Cultural, 1984.

_____. **Fenomenologia da Percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko; WAERN, Annika. **Pervasive games, theory and design: experiences on the boundary between life and play**. Burlington: Morgan Kaufmann, 2009.

MORAES, Dax. Da angústia do conhecimento à serenidade do pensar. *In:* SOUZA, R. T. D. e OLIVEIRA, N. F. D. (Org.). **Fenomenologia hoje III: bioética, biotecnologia, biopolítica**. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2008. p.145-160.

MOREIRA, Daniel Augusto. **O método fenomenológico na pesquisa**. São Paulo: Pioneira, 2002.

MORGADO, Leonel. Ingress – potencialidades pedagógicas de um jogo georreferenciado de realidade alternativa em rede. *In:* MOREIRA, J. A.; BARROS, D., *et al* (Org.). **Inovação e Formação na Sociedade Digital: Ambientes Virtuais, Tecnologias e Serious Games**. Santo Tirso, Portugal: Whitebooks, 2015. p.151-164.

MORGAN, Patricia. Per-(Me-Thou)-ability: foundations of intersubjective experience in contemplative education. *In:* GUNNLAUGSON, O.; SCOTT, C., *et al* (Org.). **The intersubjective turn: theoretical approaches to contemplative learning and inquiry across disciplines**. Albany: State University of New York Press, 2017. p.141-158.

MUMFORD, Lewis. **The culture of cities**. [1970]. Nova York: Harvest/HBJ Books, 1966.

NACKE, Lennart E.; LINDLEY, Craig A. Affective ludology, flow and immersion in a first-person shooter: measurement of player experience. *Loading...: The Journal of the Canadian Game Studies Association*, v. 3, n. 5, p. 21 p., 2009.

NIETZSCHE, Friedrich. **Humano, demasiado humano**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

_____. **A vontade de poder**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2008.

_____. **Assim falou Zaratustra**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

NIEUWDORP, Eva. The pervasive interface: Tracing the magic circle. *In: BOOMEN, M. V. D.; LAMMES, S., et al (Org.). Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005. p.199-209.

NUNES, Benedito. **Heidegger & Ser e Tempo**. [Kindle Version]. Rio de Janeiro: Zahar 2002.

NUNES, Luiz Antonio Rizzatto. **Manual da monografia: como se faz uma monografia, uma dissertação, uma tese**. São Paulo: Saraiva, 2000.

OLIVEIRA, Beatriz Acampora e Silva de. **Tonalidade afetiva e compreensão de si segundo a analítica existencial de Martin Heidegger**. 2006. Dissertação (Mestrado). Centro de Ciências do Homem, Universidade Estadual do Norte Fluminense. Campos dos Goytacazes, 2006.

OLIVEIRA, Thaianie; ANDRADE, Luiz Adolfo de. Um jogo de realidades e ficcionalidades. *Ciberlegenda - Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense*, 10 nov 2016 2010. Disponível em: < <http://www.proppi.uff.br/ciberlegenda/um-jogo-de-realidades-e-ficcionalidades> >.

PARKER, Simon. **Urban theory and the urban experience: encountering the city**. Nova York: Routledge, 2004.

PARTRIDGE, Christopher. **The Re-Enchantment of the West Vol. I**. Londres: Continuum, 2004.

_____. **The Re-Enchantment of the West Vol. II**. Londres: Continuum, 2005.

PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P., Eds. **The video game theory reader 2**. Nova York: Routledge. 2009.

PIERUCCI, Antônio Flávio. **O desencantamento do mundo: todos os passos do conceito em Max Weber**. São Paulo: Editora 34, 2013.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. 2007. 201 p. Tese (Doutorado). Faculdade de Comunicação Social, PUCRS. Porto Alegre, 2007.

PRIGOGINE, Ilya; STENGERS, Isabelle. **A nova aliança**. 1ª ed. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1984.

RATCLIFFE, Matthew. Why mood matters. *In*: WRATHALL, M. A. (Org.). **The Cambridge companion to Heidegger's Being and time**. Nova York: Cambridge University Press, 2013. p.157-177.

_____. **Experiences of depression: a study in Phenomenology**. Oxford: Oxford University Press, 2015.

REIS, Breno Maciel Souza. **A cidade como tabuleiro: um estudo das dinâmicas de jogo na rede social móvel Foursquare**. 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2013.

_____. Jogos móveis locativos e as implicações sociais, espaciais e tecnológicas na comunicação contemporânea. *Revista Fronteiras-Estudos Midiáticos*, v. 18, n. 1, p. 107-111, 10 jul. 2016. Disponível em: <
<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/download/fem.2016.181.10/5299>>.

REIS, Breno Maciel Souza; FRAGOSO, Suely Dadalti. O reencantamento lúdico da cidade contemporânea: Ingresso e o tensionamento da instrumentalidade. *Metamorfose*, v. 2, n. 1, p. 134-149, 2017.

RITZER, George. **Enchanting a disenchanted world: revolutionizing the means of consumption**. Londres: Pine Forge Press, 2005.

ROCHA, Ana Luiza Carvalho da; ECKERT, Cornelia. **Etnografia de rua: estudos de antropologia urbana**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2013.

ROMDENH-ROMLUC, Komarine. **Routledge philosophy guidebook to Merleau-Ponty and Phenomenology of Perception**. Nova York: Routledge, 2010.

ROYCE, Edward. **Classical social theory and modern society: Marx, Durkheim, Weber**. Lanham: Rowman & Littlefield, 2015.

RÜDIGER, Francisco. **Martin Heidegger e a questão da técnica: prospectos acerca do futuro do homem**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

SANTOS, Leandro Assis. O fenômeno do jogo e a hermenêutica de Hans-Georg Gadamer. *Intuitio - Revista do PPG em Filosofia da PUCRS*, v. 6, n. 2, p. 102-112, 2013.

SANTOS, Mário Ferreira dos. **Ontologia e cosmologia: a ciência do ser e a ciência do cosmos**. 2ª ed. São Paulo: Logos, 1957.

SCHALOW, Frank. Attunement and Translation. *In*: SCHALOW, F. (Org.). **Heidegger, translation, and the task of thinking**. Dordrecht: Springer Netherlands, 2011. p.291-311.

SCHLUCHTER, Wolfgang. **O desencantamento do mundo: seis estudos sobre Max Weber**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2014.

SCHUTZ, Alfred. **Fenomenologia e relações sociais**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

SELL, Carlos Eduardo. Racionalidade e racionalização em Max Weber. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, v. 27, n. 79, p. 153-172, 2012.

SHERRY, Patrick. Disenchantment, re-enchantment, and enchantment. *Modern Theology*, v. 25, n. 3, p. 369-386, 2009.

SICART, Miguel. **The ethics of computer games**. Cambridge: MIT Press, 2009.

_____. **Play matters**. Cambridge: MIT Press, 2014.

_____. **Play Matters**. 2017. Disponível em: < <http://www.playmatters.cc/> >. Acesso em: 10 ago. 2017.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. *In*: VELHO, O. G. (Org.). **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1967. cap. 1, p.10-25.

SIOUX; BLEND; ESPM. **Pesquisa Game Brasil 2016**. Sioux; Blend; ESPM. 2016

SLUDDS, Kevin. **Incurious seeker's quest for meaning: Heidegger, mood and Christianity**. Bern: Peter Lang Publishers, 2014.

SMITH, A. D. The flesh of perception: Merleau-Ponty and Husserl. *In*: BALDWIN, T. (Org.). **Reading Merleau-Ponty: on phenomenology of perception**. Nova York: Routledge, 2007. p.1-22.

SMITH, David Woodruff. Phenomenology. **The Stanford Encyclopedia of Philosophy**, Stanford, 2016. Disponível em: < <https://plato.stanford.edu/archives/win2016/entries/phenomenology/> >. Acesso em: 10 ago. 2017.

SMITH, James K. A. **How (not) to be secular: reading Charles Taylor**. [Kindle Version]. Cambridge: Wm. B. Eerdmans Publishing 2014.

SOARES, Marcelo José. **A angústia como disposição afetiva em Ser e Tempo**. 2010a. Dissertação (Mestrado em Filosofias Continental e Analítica). Programa de Pós-Graduação em Filosofia, Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria, 2010a.

_____. **A angústia como disposição afetiva em Ser e Tempo**. 2010b. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Filosofia, Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria, 2010b.

SOKOLOWSKI, Robert. **Introdução à fenomenologia**. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

SOUZA, Ronaldo E. de. **Introdução à cosmologia**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2004.

SPURLING, Laurie. **Phenomenology and the social world: the philosophy of Merleau-Ponty and its relation to the social sciences**. Nova York: Routledge, 1977.

STEIN, Ernildo. Nota introdutória. *In*: STEIN, E. (Org.). **Martin Heidegger: conferências e escritos filosóficos**. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1999. p.17-19.

_____. **Mundo vivido: das vicissitudes e dos usos de um conceito da fenomenologia**. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2004.

_____. **Diferença e metafísica: ensaios sobre a desconstrução**. Ijuí: Unijuí, 2008.

_____. **Introdução ao pensamento de Martin Heidegger**. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2011.

_____. **Seis estudos sobre "Ser e Tempo"**. 5ª ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

STEVENS, Quentin. **The Ludic City: Exploring the potential of public spaces**. Nova York: Routledge, 2007.

SUTTON-SMITH, Brian. **The ambiguity of play**. Cambridge: Harvard University Press, 2001.

SYLVESTER, Tynan. **Designing games: a guide do engineering experiences**. Sebastopol: O'Reily, 2013.

TAYLOR, Charles. **The malaise of modernity**. [Kindle Version]. Toronto: HarperCollins 1991.

_____. **Modern social imaginaries**. Durham: Duke University Press, 2004.

_____. **A secular age**. Cambridge: Harvard University Press, 2007.

TAYLOR, T. L. **Play between worlds: Exploring online game culture**. Cambridge: MIT Press, 2006.

THIN, Alasdair G.; HANSEN, Lisa; MCEACHEN, Danny. Flow Experience and Mood States While Playing Body Movement-Controlled Video Games. *Games and Culture*, v. 6, n. 5, p. 414-428, 2011.

TUAN, Yi-Fu. **Space and place: the perspective of experience**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1977.

TYRIAKIAN, Edward. Dialectics of modernity: Reenchantment and Dedifferentiation as Counterprocesses. *In*: HAFERKAMP, H. e SMELSER, N. J. (Org.). **Social Change and Modernity**. Berkeley: University of California Press, 1992. p.78-94.

VILHAUER, Monica. **Gadamer's ethics of play: hermeneutics and the other** Lanham: Lexington Books, 2010.

WEBER, Max. **The City**. Nova York: The Free Press, 1958.

_____. As seitas protestantes e o espírito do capitalismo. *In:* (Org.). **Ensaio de sociologia**. 5 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1982a. p.347-370.

_____. **Ensaio de Sociologia**. 5ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 1982b.

_____. A psicologia social das religiões mundiais. *In:* (Org.). **Ensaio de sociologia**. 5 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1982c. p.309-346.

_____. **Ciência e Política: duas vocações**. 9 ed. São Paulo: Cultrix, 1993.

_____. **Conceitos Sociológicos Fundamentais**. Covilha: LusoSofia Press, 2010.

_____. **A ética protestante e o espírito do capitalismo**. São Paulo: Martin Claret, 2013.

_____. **Ciência e política: duas vocações**. São Paulo: Martin Claret, 2015a.

_____. **Economia e sociedade: fundamentos da sociologia compreensiva**. 4ª ed. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2015b.

WERLE, Marco Aurélio. A angústia, o nada e a morte em Heidegger. *Trans/Form/Ação*, v. 26, p. 97-113, 2003.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural, 1989.

WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard, Eds. **The video game theory reader**. Nova York: Routledgeed. 2003.

WU, Roberto. **Heidegger e a possibilidade do novo**. 2006. 265 p. Tese (Doutorado em Filosofia). Departamento de Filosofia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2006.

ZEMMIN, Florian; JAGER, Colin; VANHEESWIJCK, Guido, Eds. **Working with "A Secular Age": interdisciplinary perspectives on Charles Taylor's master narrative**. *Studies in Religion, Nonreligion, and Secularity*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, v. Vol. 3, *Studies in Religion, Nonreligion, and Secularity*. 2016.