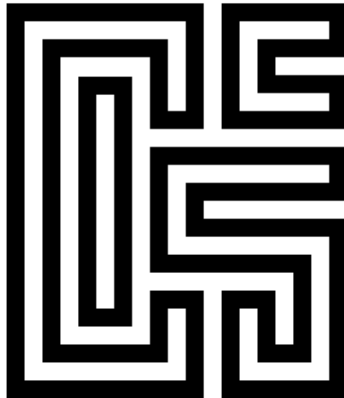


CISC



CENTRO INTERDISCIPLINAR DE SEMIÓTICA DA CULTURA E DA MÍDIA

JOGOS

Vilém Flusser

Suplemento Literário OESP – 09/12/1967

Felizmente existe apenas uma única espécie humana. A fantasia recusa-se a imaginar a cena política e social que se daria se existissem tantas espécies humanas quanto felinas. Procurar especificar o especificamente humano equivale pois a tentativa de determinar o homem genericamente. Expressões como “homo sapiens”, “homo faber” e “animal laborans” articulam a tentativa. Exprime, com efeito, várias visões do lugar específico e genérico que o homem ocupa entre os entes que o cercam. A primeira considera o saber (isto é a vida contemplativa), como distintivo do homem, e articula portanto vagamente o platonismo. A segunda considera o fazer (isto é a vida ativa), como tipicamente humano, e articula a visão moderna do homem. A terceira considera o labor (isto é a vida econômica no sentido de Hannah Arendt), como característico do homem, e articula assim uma visão do século XIX. O presente artigo enfocará uma quarta expressão, a saber “homo ludens” considere pois a capacidade humana de jogar e brincar como aquilo que significa o homem e o distingue dos animais (e talvez também dos aparelhos), que o cercam. Será uma visão pós-histórica do homem, uma visão do último terço do século 20.

Definirei termos. Que “jogo” seja todo sistema composto de elementos combináveis de acordo com regras. Que a soma dos elementos seja o “repertório do jogo”. Que a soma das regras seja a “estrutura do jogo”. Que a totalidade das combinações possíveis do repertório na estrutura seja a “competência do jogo”. E que a totalidade das combinações realizadas seja o “universo do jogo”. Darei, como exemplo, três jogos, a saber: o xadrez, o pensamento brasileiro, e as ciências da natureza. O repertório do xadrez são as peças e o tabuleiro. O repertório do pensamento brasileiro são as palavras contidas no dicionário da Língua Portuguesa. O repertório da ciência da natureza são os símbolos com os quais funcionam. A estrutura do xadrez são as regras enxadrísticas. A estrutura do pensamento brasileiro é a gramática da língua portuguesa. A estrutura das ciências da natureza é o método científico. A competência do xadrez são todas partidas jogáveis. A competência do pensamento brasileiro são todas as sentenças pensáveis. A competência das ciências da natureza são todas as combinações de símbolos (observações teóricas), realizáveis. O universo do

xadrez são todas as partidas jogadas. O universo do pensamento brasileiro (vagamente chamado de “mundo”), são todas as sentenças pensadas. O universo das ciências da natureza (vagamente chamado de “natureza”) são todas as observações e teoria realizadas.

Distinguirei entre jogos fechados e abertos. Que um jogo esteja “fechado”, quando o repertório e a estrutura estiverem imutáveis, e do contrário que esteja “aberto”. O xadrez é um jogo fechado, o pensamento dos brasileiros e as ciências da natureza são jogos abertos. Nos jogos fechados tendem a coincidir competência e universo. Quando isto se dá, o jogo acaba. Teoricamente todas partidas enxadrísticas podem ser realizadas, embora isso demore alguns milhões de anos. O universo enxadrísticos não poderá mais expandir-se, e acabará o jogo. Isto já aconteceu no caso do jogo da velha. As últimas sínteses hegelianas e marxistas representam este estágio no jogo do pensamento. São uns “end of the game” inclusive no sentido de Becket Hegel e Marx consideraram o pensamento jogo fechado, mas isto não é o caso. O repertório do pensamento pode ser aumentado, e a sua estrutura pode ser modificada. Não há, pois, coincidências necessárias entre a competência do pensamento e o seu universo, e este universo pode pois expandir-se indefinidamente.

Mas não infinitamente. Não pode haver jogos infinitamente abertos. Um jogo infinitamente aberto, (um jogo realmente universal) teria um repertório infinito e uma estrutura infinita. Nesse jogo de jogos hipotéticos haveria uma infinidade de peças, e isto implica total injogabilidade. E haveria uma infinidade de regras, e isto implica que tudo é permitido. O jogo universal e inteiramente aberto não teria uma competência infinita, mas seria totalmente incompetente. E o seu universo não seria infinito, mas seria nulo, seria o caos. Esta simples consideração prova formalmente que o jogo (inclusive o pensamento brasileiro, as ciências da natureza, a música, a pintura etc), é um jogo limitado, embora possivelmente inesgotável. A limitação de todo jogo garante a especificidade da sua competência, de forma que o pensamento brasileiro é definitivamente competente para um universo diferente daquele para o qual é competente a ciência da natureza, a música ou a pintura. E não pode haver um universo que inclui todos

esses universos, porque este universo dos universos seria o universo do jogo dos jogos, (que é impossível).

Jogos ocorrem em jogos. O xadrez ocorre num jogo equivalente ao do pensamento brasileiro, (por exemplo, no do pensamento indiano). Para poder ocorrer, o xadrez exige lances do tipo “isto é torre, e ela se movimenta desta ou daquela maneira”. Este lance se dá no jogo do pensamento indiano. Para o xadrez o pensamento indiano é o meta-jogo. Toda vez que procurarmos pela origem de um jogo esbarraremos contra um meta-jogo, (redução ao infinito). Mas a relação entre um jogo e seu meta-jogo não é simples. O meta-jogo torna-se inefável para o jogo. Um pensamento indiano não pode ser jogado no tabuleiro. O meta-jogo do pensamento não pode ser pensado. Em compensação todo jogo abre uma competência nova para ser o seu meta-jogo. Antes do surgir do xadrez o pensamento indiano não era competente para o movimento da torre. Antes do surgir do jogo do pensamento o meta-jogo do pensamento era incompetente para pensamentos. E com a competência nova todo jogo deflagra um universo. E este universo, embora de certa forma englobado pelo universo do meta-jogo, não está incluído nele. O pensamento indiano não inclui o xadrez, e nem todo aquele que pensa em sanscrito sabe jogar xadrez por isso mesmo. O meta-jogo do pensamento, (digamos a vida), não inclui o pensamento. Existe uma série enorme de problemas apenas vislumbrados neste contexto.

Jogos abertos permitem aumento ou diminuição de repertórios e modificações de estruturas. Aumentar repertórios e incluir neles novos elementos. Estes elementos são tirados do além do jogo e pôs para dentro dele. Antes da sua inclusão não existiam para este jogo, (embora possivelmente formaram parte do repertório de um jogo diferente). Chamarei elementos que não fazem parte do repertório de um determinado jogo “ruídos para esse jogo”. Repertórios são aumentados por transformações de ruídos em elementos do jogo. Esta transformação chama-se “poesia”, e os aumentadores do repertório chamam-se “poetas”. Todo jogo aberto tem sua poesia, (o pensamento brasileiro, a ciência da natureza, a música, a pintura). Pela poesia aumentar a competência, e conseqüentemente, o universo do jogo. Poetas são aumentadores de universo. O

mesmo processo, em outro contexto, pode ser chamado de “informativo”, ou “negativamente entrópico”, porque aumenta o universo do jogo em detrimento do caos que o cerca.

Diminuir repertórios e eliminar elementos e transformados em ruídos. Este processo inverso da poesia chama-se “filosofia”, e é uma crítica do jogo. Elementos são eliminados quando redundantes, ou quando perniciosos ao jogo. A eliminação não diminuiu a competência do jogo, mas torna-a mais eficiente por mais concentrada, mas a relação entre poesia e filosofia é muito mais complexa. Há um elemento filosófico em toda poesia, já que a poesia, ao incluir ruídos nos repertórios, tende a eliminar redundâncias dele. E há elementos poéticos em toda filosofia, já que a filosofia, ao eliminar elementos do repertório, tendo a abri-lo para novos ruídos. Também aqui há uma série enorme de problemas a serem elucidados.

A consideração das modificações de estruturas de jogos ultrapassa o escopo deste artigo. Não obstante é necessário dizer que esta modificação envolve o problema de tradução entre jogos. As competências dos jogos, embora específicas, dada a sua eliminação, tendem a interpenetrar-se. Há uma tendência para a antropofagia entre jogos. Nos espaços de interpenetração antropofágica de competências existe a possibilidade da tradução, e não existe fora desses espaços. E a tradução é sempre uma modificação de estruturas. É ela um salto modificador entre universos. Graças a esta possibilidade pode o homem participar de mais de um jogo. E este problema deve ser pelo menos mencionado.

Para participar de um jogo, deve o homem abrir-lhe uma crença zero. A crença zero é a prontidão de aceitar o repertório e a estrutura, em suma: de brincar com os outros. Participar de mais de um jogo implica na prontidão de abandonar crenças zero e aceitar outras. Implica, em outras palavras, em programação variável e substituível. E isto tem a ver, de perto, com os problemas da fé e da teologia. E abre uma nova visão sobre os problemas da liberdade e do engajamento. A fé poderá ser definida como a participação de um único jogo e a recusa de traduzir para outros. A liberdade como a prontidão para traduções múltiplas e constantes substituições de crenças zero. E o engajamento como

escolha deliberada de uma determinada crença zero a partir da liberdade, e como recusa deliberada de traduzir doravante.

O homem como ente que joga e brinca distingue-se dos animais pela falta de seriedade. O jogo é sua resposta a seriedade cética da vida e da morte. Enquanto jogador rebela-se o homem contra essa seriedade. E é tanto mais rebelde, de quanto mais jogos participa. Esta é a dignidade do homem. E distingue-se dos aparelhos que criou no curso dos seus jogos pela sua capacidade de constantemente abrir seus jogos. Em outras palavras distingue-se dos computadores e dos aparelhos administrativos pela poesia, pela filosofia, e pela abertura a crenças zero variáveis. E esta é a esperança do homem como agente da história o homem será possivelmente superado pelos seus aparelhos, mas a própria história não passa de um jogo. O homem poderá inventar outros.