

Festa, espectáculo, lazer

Três metamorfoses do jogo*

Jorge Martins Rosa

1999

Falar de uma abordagem antropológica ou mesmo “culturológica” ao fenómeno do jogo obriga a referir pelo menos dois nomes: Johan Huizinga e Roger Caillois. Associa-se ao primeiro a defesa da prioridade do jogo em qualquer cultura, ao segundo a tentativa de uma categorização sistemática dos diferentes tipos de jogo, mas poucas vezes se exploram as alterações históricas que têm ocorrido com o jogo. É certo que Caillois, ao discutir as afinidades entre pares de categorias, reencontra a inevitável oposição entre sociedades arcaicas e modernas. Mesmo tratando-se de uma imagem monocromática, de alto contraste mas com pouca definição, de uma evolução cronológica, é ela que permite dar relevância à categorização de Caillois.

A um segundo olhar, verifica-se contudo que já Huizinga manifestava interesse (e preocupação) com as novas configurações que o jogo estava tomando no momento em que escrevia. Caillois seguiu-lo muito de perto: para ambos os autores, o século xx caracteriza-se pela consumação de uma tendência que vi-

*O presente texto reproduz, com ligeiras alterações, um dos capítulos da dissertação de mestrado em Ciências da Comunicação, defendida na FCSH-UNL a 12 de Maio de 1999, intitulada “No reino da ilusão: A experiência lúdica das novas tecnologias”.

inha a anunciar-se praticamente desde a Revolução Industrial, entre outras razões devido à divisão social do trabalho. Falamos de cada vez maior afastamento entre o jogo e a grande maioria da população. Tal como para todas as outras actividades, assiste-se ao aparecimento de um conjunto de especialistas que se apodera, tendencialmente caminhando para a exclusividade, de cada uma das diferentes áreas do “saber” (e, naturalmente, do “saber-fazer”, onde deve incluir-se o jogo).

Numa sociedade orientada para a funcionalização – basta recordar o que Simmel dizia no seu extenso tratado sobre a filosofia do dinheiro, quanto a ele simultaneamente responsável e padrão para esta especialização em todos os domínios do social –, os indivíduos afastam-se daquelas que não são as suas cada vez mais restritas esferas de competência. Desconhecem os seus mecanismos e por elas não costumam ter mais do que um interesse superficial – despertam a curiosidade, podem até tornar-se pontualmente num *hobby*, mas pouco mais.

A contrapartida (recorde-se *A sociedade do espectáculo*, de Debord) é a criação de mecanismos de “visão” que não só respon-

dem a essa curiosidade como a potenciam.¹ Boa parte das actividades² que o indivíduo deixou de dominar enquanto produtor ou parte activa transforma-se num grande ecrã que pode ser observado. A contemplação parece ser suficiente, uma vez que, seja por estratégia dos responsáveis pela “mediação” da actividade³ ou por um mecanismo de compensação exclusivamente individual ou psicológico, o “observador” se identifica com aqueles que contempla, neles se projectando como se fosse o próprio a exercer a actividade em causa. O desporto de alta competição é o caso mais flagrante.

Mas estamos a adiantar-nos. Antes da conclusão deste longo processo é preciso reorientar o nosso olhar para o seu ponto de partida. Ainda que a antropologia seja cada vez menos o estudo das sociedades ditas primitivas, é por vezes necessário regressar a esse que foi o seu início, ou, bem vistas as coisas, àquele que foi também o início das

¹Poder-se-ia falar de uma pulsão “voyeurista”, mas o termo estaria algo deslocado. O voyeurismo é mais do que uma mera curiosidade pelo aspecto exterior das coisas: é o desejo de conhecer o seu interior – desejo aliás quase sempre frustrado, pois só dessa forma se adia permanentemente a sua exaustão. Tal não implica contudo que a “preguiçosa” curiosidade não possa ser espicaçada, potenciando o “valor escópico” do objecto. Também aqui Debord tem muito a dizer.

²Não de todas elas, mas tal parece ser apenas uma questão de tempo.

³Sem sermos de todo partidários de uma “teoria da conspiração”, julgamos ser praticamente desnecessário recordar que é neste século que os departamentos de relações públicas e de *marketing* se tornam parte cada vez mais indispensável à grande maioria das empresas, como um cometa que de repente se apercebeu de que não poderia continuar a existir sem a sua cauda. A Internet, por exemplo, ameaça tornar-se numa gigantesca *newsletter* de relações públicas plena de “informação” para o potencial consumidor.

sociedades humanas. O jogo, assim o diz a antropologia, seguidora ou não de Huizinga, é um dos três pilares da coesão e da organização social, de que os outros são o sagrado e a festa. Combinação que se torna menos estranha quando permeada pelo conceito de rito, e que poderá ir ganhando cada vez mais sentido se atentarmos nas relações entre os domínios do sagrado e do profano, explicitadas nas seguintes palavras de Roger Caillois, desta vez retiradas de *O homem e o sagrado*: “As suas relações mútuas [do sagrado e do profano] devem ser severamente regulamentadas. Tal é precisamente a função dos ritos. Uns, de carácter positivo, servem para transmutar a natureza do profano ou do sagrado, segundo as necessidades da sociedade; os outros, de carácter negativo, têm, ao invés, a finalidade de os manter a ambos no seu ser respectivo” (Caillois, 1950, p. 23). O rito encontra-se então na fronteira entre o sagrado e o profano, mediando os dois universos.⁴ Um pouco mais à frente, na mesma página, os diferentes tipos de mediação são tornados ainda mais explícitos: num primeiro caso temos os ritos, de consagração ou de expiação, que “asseguram o vaivém entre os dois domínios”, diferenciando-se apenas pelo sentido deste vaivém; no se-

⁴Esta concepção biface do sagrado começa hoje em dia a ser posta em causa, em especial depois da devastadora crítica de Agamben presente em *Homo sacer: o poder soberano e a vida nua*. Por reveladora que seja a sua análise, não devemos deitar fora o bebé com a água do banho, pois as propostas de Caillois e da antropologia que nele se inspirou continuam a ter a sua pertinência para a compreensão *do fenómeno a que hoje chamamos “sagrado”*, ainda que na origem o termo *sacer* (ou os seus equivalentes) se aplicasse a apenas parte dos domínios agora cobertos por uma definição visivelmente mais lata: o do ser desprovido de outra forma de vida que não a nudez da *zôé*.

gundo as proibições ou *tabus*, que “elevam entre eles a não menos indispensável barreira que (...) os protege da catástrofe” (*ibidem*). Salvas as devidas distâncias, trata-se de uma versão muito mais cosmogónica daquilo que Goffman descreve ao falar de “regras de irrelevância” (que mantêm o mundo exterior afastado) e de “regras de transformação” (que promovem a continuidade entre dois mundos).

Por menos relevante que seja no nosso contexto o exame das formas de proibição, já o mesmo não se pode dizer dos diversos tipos de rito. Em sociedades onde a visão do mundo impõe uma organização extremamente rígida – as relações de parentesco e as leis que impõem a exogamia serão talvez os casos mais bem documentados –, todo e qualquer acontecimento imprevisto que não caiba no rígido quadro conceptual da realidade (que simultaneamente serve de explicação e de padrão de conduta) ameaça a ordem da sociedade (do cosmo) como um todo. A sociedade arcaica é como uma panela com um constante excesso de pressão, pelo que tudo o que lhe sirva de válvula de escape, desde que possa integrar-se na explicação do mundo existente, é bem vindo. Daí que também essas válvulas tenham lugar em locais e acima de tudo em momentos definidos. O Carnaval mostra bem como sagrado e profano podem confundir-se por ocasião da festa, enquanto se mantém a inversão entre o que é autorizado e o que é interdito. Mas não é sequer necessário recorrer a um exemplo tão extremo. Basta recordar que as festas que acompanham uma colheita restabelecem a ordem no mundo, como se esta, constantemente ameaçada, pudesse ser restaurada anualmente, como se – ao menos nesse aspecto – sociedade e natureza estivessem em

continuidade e não em oposição. O jogo – e nem é preciso partilhar da concepção “panludista”⁵ de Huizinga – deve por isso ser entendido como elemento de um ritual, quase sempre equivalente à festa, muitas vezes a ela associado, algumas coincidindo com ela.

Com o advento da modernidade – com tudo o que isso implica tanto a nível individual quanto colectivo – quebram-se as frágeis ligações que davam sentido à existência social. Abandonada também (ou quando muito enfraquecida) a relação entre jogo e sagrado (que concede ao jogo uma função quase supra-social), não desaparece contudo a sua função de coesão. É à escala estritamente humana que se revela algo que nunca deixou de lhe estar associado: a capacidade de promover a sociabilidade. Não negamos o tom categórico desta afirmação, pelo que procedemos à sua justificação. Há que recordar para tal o carácter mimético do jogo e o facto de este estar presente desde muito cedo na vida do indivíduo. Por dar à criança uma primeira imagem do mundo “a sério” em que vive, apresentando com tons suaves exigências que mais tarde lhe serão apresentadas sob outras formas, o jogo é como um átrio onde se descobre como está organizado o edifício social. Mas tanto ou mais importante é a sua artificialidade, atributo que partilha com a própria cultura: “natural”, recorde-se, é tanto o antónimo de “artificial” quanto de “cultural”. Tal como o jogo, a cultura a que pertencemos é também algo que deve ser aceite como absoluto, apesar da sua enorme variabilidade e arbitrariedade. Participar de um jogo é assim algo mais do que

⁵Tal como existe o “panteísmo” (de um Espinosa, por exemplo), tomámos a liberdade de criar um neologismo para resumir numa palavra a tese defendida pelo autor holandês.

mera diversão ou aprendizagem, pois, no limite, mostra que em tudo pode haver uma dimensão artificial – isto é, de arbitrário – na própria sociedade.

Se na sociedade primitiva esta possibilidade era abafada pela ligação ao sagrado, nos tempos modernos ela depressa se vê debilitada, poucas vezes saindo de uma posição recuada e oculta num cenário em que o primeiro plano é ocupado pela dimensão de diversão (em todas as faixas etárias) e pela de aprendizagem (sobretudo nas crianças). Exagerando um pouco, diríamos que o potencial subversivo do jogo nunca teve oportunidade para manifestar-se: permitido e até incentivado na infância – por, além de aliviar a tarefa dos pais ou educadores, a facilitar em determinados domínios educativos –, o jogo é apenas tolerado logo que se ultrapassa determinado limiar etário – e só quando se acredita que restitui o equilíbrio de que falava McLuhan, ou quando se crê que favorece a sociabilidade.⁶ Daí à desvalorização da própria actividade lúdica a distância é ainda considerável – há ainda que contar com a intromissão de factores económicos, éticos e mesmo religiosos –, mas o passo fundamental começa aqui.

Uma explicação mais “fina” pode ser dada se regressarmos às categorias de Caillois, retirando porém conclusões não explícitas na letra do texto. É contudo o próprio Caillois o responsável por um capítulo onde se pode ler uma explicação daquilo a que o próprio chama a “delegação”. Para o autor, a chave

⁶Por alguma razão os jogos considerados adequados para os adultos são os chamados “jogos de sociedade”. Há alguns anos, devido ao estímulo do bem conhecido *Trivial Pursuit*, viveram um período alto; hoje em dia aparentam estar de novo em queda, apesar dos recorrentes espasmos na época natalícia.

para a sua compreensão é encará-la como “uma forma degradada da *mimicry*”, afinal a única que pode “prosperar num mundo presidido pelos princípios do mérito e da sorte” (Caillois, 1958, p. 143), isto é, do *agôn* e da *alea*.⁷ Segundo a explicação de Caillois, as próprias características destas duas categorias (e das sociedades onde elas dominam) promovem uma divisão entre uma minoria de indivíduos que triunfa e a grande maioria que pouco mais pode fazer além de aspirar às posições e aos privilégios que delas decorrem, sejam essas e estes duradouros ou efémeros, resultantes do mérito ou da simples boa fortuna. Explicação interessante, ainda que não seja totalmente neutra de um ponto de vista ideológico,⁸ mas que merece alguns ajustes. É certo que “cada indivíduo deseja ser o primeiro”, e que, não o podendo, acede a ser vencedor “por interposta pessoa (...) sem esforço nem risco de fracasso” (*idem*, p. 142); mas não ficará por explicar por que razão não prefere a maioria dos indivíduos renunciar a tão grande competitividade, abdicando dessa persistente aspiração? Talvez se possa antes dizer que não é só de um “impulso individual”, de baixo para cima, que se trata. A complementá-lo (se não mesmo a condicioná-lo), um movimento “de cima para baixo”, que desvaloriza progressivamente todas as manifestações da *mimicry*, afinal aquelas onde à racionalidade do mé-

⁷Cf. as páginas 143 a 152 de *Os jogos e os homens*.

⁸Porque pode ser vista como uma denúncia de uma estrutura social que filtra o acesso aos lugares de topo, como demos já a entender quando mencionámos Debord. Nesse sentido, existirá entre as sociedades arcaicas e as modernas muito mais uma diferença de método do que de estrutura, diferença essa que de facto é reproduzida nos tipos dominantes de jogo.

rito ou à aceitação incontestada aos resultados da sorte se sobrepõe a potencial igualdade de acesso a todas as posições, mesmo que fictícia e pontual.

Para o nosso objectivo, a constatação de Caillois deixa contudo um “vazio” que talvez possa ser preenchido se se proceder à afinação do conceito de *mimicry*, que acreditamos manifestar-se de três formas. Teremos assim primeiro que tudo uma *mimicry* em estado puro, que é aquela que pode ser encontrada na generalidade das sociedades primitivas (e ainda nas nossas, nas ilustrações que o autor dá dessa categoria). Como acabámos de verificar, o princípio continua a fazer-se sentir mesmo em situações não estritamente lúdicas – é justamente isso que autoriza o seu “transporte” para o fenómeno da delegação. Mas nesta convirá distinguir entre dois casos, mesmo que difusamente distintos. Em primeiro lugar, o fenómeno que Caillois, na pegada de Huizinga, procura pôr em evidência, a que chamaremos “delegação passiva”, e que pode ser reconhecido, ainda que em termos bastante diferentes, na obra de Guy Debord sobre a sociedade do espectáculo e do olhar, e também no conhecido ensaio de Edgar Morin sobre as vedetas). Além desta, propomos um termo intermédio, o de “delegação activa”, ou, se se preferir, “simulacro”.

Não havendo em qualquer dos três casos uma acção sobre o real (se assim fosse não se trataria de jogo), na delegação passiva não está de todo presente qualquer tipo de acção: muito simplesmente, admira-se no ídolo ou da vedeta a posição e as qualidades que autorizam tal estatuto, sabendo-se ser praticamente impossível igualá-las. É-se um mero espectador dos actos de outrem. O jogo de computador é um dos casos que nos

deixa num impasse: é difícil negar que se trata também de um caso de delegação, mas está longe da inércia acima descrita. Mesmo consistindo numa sequência de acções que têm lugar numa esfera ficcional e delimitada, nem por isso deixa de tratar-se de acções de veras efectuadas. Isto é, há um indivíduo que age, mas que para executar essas mesmas acções tem de ser reduzido a uma entidade, também ficcional, que se limita a representar. Esta espécie de terceiro incluído é permitida por algo que é claramente típico da experiência contemporânea: o eclipse do corpo enquanto elemento outrora privilegiado da *mimicry* e mesmo de toda a representação.⁹

Como afirmámos acima, outros factores, quase sempre mais manifestos, se aliaram a este, conduzindo à situação que ambos os autores criticam. O alvo das críticas reside quase sempre na própria sociedade, considerada a grande responsável pelo declínio do jogo. Mas elas não terminam aí: é preciso ir ainda mais longe, desmascarando a própria forma como se deixa que o jogo vá sobrevivendo. Essa sobrevivência enquanto excepção apoia-se em três ilusórios pilares, nem sempre explicitados pelos autores: a infância (com a desculpa utilitarista do seu valor pedagógico), os profissionais, em particular os desportistas (o que remete de novo para o problema da delegação), e ainda o tempo livre. O facto de se tratar de excepções demonstra o quanto se afastaram o

⁹O mesmo acontece com a categoria do *agôn*, como pode comprovar-se pelo sucesso dos jogos de desporto (assim como de outros tipos de simulação). Já à *alea* não se pode aplicar este raciocínio: um jogo de azar como a *slot-machine* não se altera significativamente se for simulado num computador; por definição, a *alea* é já promotora da passividade (em particular da passividade corporal) do jogador.

“jogo” e o “social”. É esse afastamento, aliás, o mais inequívoco sinal da degradação. No primeiro caso, o jogo é empurrado para uma fase propedêutica da vida, inicial e temporária, assumindo-se que a entrada na idade adulta deve ser acompanhada do declínio da prática do jogo; fora das exceções autorizadas, jogar é visto como sinal de infantilidade. No segundo, já discutido acima, abandona-se a participação directa em favor da contemplação e da delegação numa figura que nos limitamos a idolatrar numa relação de identificação passiva. Parece restar o tempo livre, justamente a excepção que cobre as situações remanescentes e que, a confiar em toda uma série de outros autores que se dedicaram ao tema, não traz grande esperança, pois aí a atitude do indivíduo não é mais do que uma versão inautêntica daquilo que o jogo foi outrora. É este último tipo de argumentação que é necessário desconstruir.

O próprio Huizinga, como bom medievalista, parece mostrar alguma nostalgia por essa derradeira época em que o jogo foi entronizado – sendo nesse ponto seguido por bastantes antropólogos ou historiadores que, quando fazem do jogo objecto das suas análises, optam quase invariavelmente por esse período histórico. Caillois, mais moderado – diríamos mesmo que mais moderno –, revela uma preferência pelas sociedades regidas pelo par *agôn/alea*, ainda que partilhe com Huizinga a nostalgia dum tempo em que valor do jogo era muito mais elevado e a actividade lúdica era muito mais generalizada. Em qualquer dos casos, o presente é menos-prezado.

Uma curta detenção num outro tipo de abordagem, mais devedora dos métodos e das preocupações da sociologia, e também mais orientado para a análise da época con-

temporânea, permite revelar mais em pormenor as razões para esta avaliação, que aí é ainda mais negativa e pessimista, do fenómeno do jogo. Independentemente do que possa ser dito no que respeita ao papel social do jogo na época pré-moderna, o que impera é a crença de que ele é hoje algo em decadência, algo de que qualquer pessoa séria deve abster-se. Recuando o suficiente para se poder observar a paisagem e não apenas os pormenores, encontramos aquela que é com grande segurança a causa quase sempre apontada como a mais decisiva para este processo de “degradação”: a Revolução Industrial. Nas sociedades ocidentais, as alterações técnicas responsáveis pela mecanização do trabalho levaram não só ao descomunal aumento de produtividade que conhecemos mas também à redução do tempo necessário para que as tarefas sejam cumpridas. É bom não esquecer, contudo, que numa primeira fase tal é conseguido à custa de uma alteração radical nos hábitos de trabalho. Para aqueles que antes seguiam os ritmos agrários, o que permitia uma vivência “lenta” do tempo, impôs-se uma brutal aceleração do ritmo de trabalho. Se antes sobejava tempo (as festas calendarizadas que já referimos são tanto uma forma de organizar o tempo quanto de ocupá-lo), este torna-se subitamente escasso por ter de ser ocupado “utilmente”.

É pouco a pouco que uma série de factores concorre para que se verifique uma mudança. As crises de superprodução – que impõem, para que sejam menos recorrentes, o alargamento dos mercados –, assim como as exigências de uma classe cada vez mais consciente do seu papel, fazem com que os produtos se tornem progressivamente mais acessíveis ao grosso da população. O conhecido

lema de Henry Ford, segundo o qual cada um dos seus operários devia ter capacidade monetária para adquirir aquilo que produzia, é sinal desta alteração nas prioridades: a produção deixa de fazer sentido sem um consumo que a escoe devidamente. Ao mesmo tempo, a classe que até então podia ser simplesmente apelidada de proletária começa a exigir salários maiores e menos tempo de trabalho. Começam então a verificar-se as condições para que todas as classes possam usufruir de algo que era até então apanágio dos estratos superiores da população, o ócio.¹⁰ A libertação do tempo cria as condições propícias, os salários fazem com que elas sejam efectivadas: um aumento do nível de vida cria, se não novas necessidades (na estrita acepção da palavra), pelo menos novos *slots* vazios – de tempo, de consumo e aquisição, etc. – que tem de ser preenchidos.

O processo ganha ímpeto com outros factores que intervêm num período mais recente e que seriam demasiados para dar uma descrição exaustiva. Recordamos um deles e a sua consequência mais visível: o tempo de escolaridade aumenta, o que cria uma camada social radicalmente nova que, dotada de um cada vez maior poder de compra ao mesmo tempo que se retarda ainda mais a sua integração na população activa, ganha um enorme peso económico, social e cultural. Nasce a “juventude” como categoria.

¹⁰Um clássico maior sobre as estratégias de “rentabilização” simbólica deste ócio continua a ser *Theory of the leisure class*, de Thorstein Veblen, que, ainda que datado do final do século passado, influenciou autores como Baudrillard na descrição da “sociedade de consumo”. Por outro lado, não devemos confundir o excesso de tempo da época pré-industrial com o ócio, que praticamente atravessa todos os tempos mas não todas as classes.

A população ver-se-á então cada vez mais confrontada com um novo “problema”: que fazer com todo este tempo livre e com um salário que agora já ultrapassa o mínimo necessário para a subsistência? Também ele tem de ser consumido, mas de que forma? É este novo tipo de consumo – repetimos: não só, nem sequer principalmente de mercadorias – que preocupa os autores que elegem o lazer como objecto das suas críticas. A esfera cultural é talvez a que maior crescimento tem, pelo menos se a tomarmos na sua acepção mais lata: aproveitar o período de férias para viajar, por exemplo, deve ser tomado como actividade cultural, independentemente do modo como, *de facto*, cada indivíduo ou família aproveita essa viagem.

Mas onde deve começar e/ou acabar esta esfera a que chamamos, um pouco despreocupadamente, cultura? O terreno torna-se subitamente mais fugidio, pois as variáveis quantitativas deixam de ser suficientes. Antes mesmo que tais variáveis possam ser usadas, é necessário entrar em acordo sobre que critérios permitem conferir-lhes um significado. Ou seja, logo que entramos na análise do campo cultural, tudo se torna fugidio, porque dependente de uma decisão acerca daquilo que é ou não digno de figurar como “cultural”. Por mais que se defenda, como fazia Daniel Bell nos anos 60, que uma significativa faixa da população que praticamente não tinha acesso a todo um acervo cultural tenha passado a tê-lo, e que é indiferente se as classes baixas escolhem divertimentos simplistas e desprovidos de qualquer tipo de valor, mesmo aí teve de haver uma triagem – a velha *krinein* dos gregos –, sob pena de a tudo se poder chamar “cultura”.

Um artigo paradigmático, de resto vindo de um dos autores mais lembrados logo que

se menciona esse hoje em dia estafado debate sobre a cultura de massas, é “Free time”, de Theodor Adorno. O argumento é exatamente aquele que procurámos explicar: o problema, para Adorno, não reside tanto na existência desse tempo livre quanto na sua origem e na forma como é ocupado. Trata-se, segundo o autor, de duas coisas que não podem ser dissociadas. O tempo, para a esmagadora maioria dos indivíduos (para as massas, se se quiser insistir no termo), não foi sempre livre, *tornou-se* livre. Quer isto dizer que ele foi subitamente entregue a classes que não receberam a formação que lhes permitisse saber como ocupá-lo. E como não é só a Natureza que tem horror ao vazio, aceita-se qualquer forma de preenchê-lo, substituindo a sensação de tédio que inevitavelmente surge se não o for.

Nada melhor do que uma brevíssima análise de conteúdo para desmontar um raciocínio que nem por isso deixa de apresentar as suas virtualidades. Estando o artigo organizado em torno de duas grandes constelações semânticas, respectivamente valorizadas positiva ou negativamente, não é difícil verificar como os termos-chave são sucessivamente inseridos num ou noutra dos campos. Primeiro que tudo, pelo modo como o próprio conceito de tempo livre é apresentado: é livre (*free*),¹¹ mas no sentido de restante (*spare*), tanto que surge também como “*workless time*”, isto é, como algo que só tem existência por negação duma outra actividade, essa sim substancial.¹² Na verdade, em

¹¹Utilizamos a tradução inglesa, incluída na colecção *The culture industry: Selected essays on mass culture*, Londres, Routledge, 1991. Na tradução surgem por vezes os termos originais.

¹²Cf. o esplêndido ensaio de Baudrillard intitulado “O resto”, presente em *Simulacros e simulação*.

nada ele é livre no sentido habitual – sempre que surge a expressão “livre arbítrio”, ela ocupa o quase deserto campo oposto que é valorado positivamente –, sendo, muito pelo contrário, a própria negação da liberdade. Temos de “matar o tempo”, de preenchê-lo para que não reine o aborrecimento.¹³

É aqui que o ensaio sucumbe à armadilha narrativa, ao introduzir a inevitável indústria cultural como destinador e anti-herói da situação que pretende descrever. Segundo Adorno, é a ideologia que subjaz a essa indústria cultural a responsável pela perpetuação da ausência de autonomia dos que fazem parte da sociedade de massa. As suas propostas são “falsas”, inautênticas e compulsivas. São, além disso, previamente concebidas para que sejam meramente aceites sem questionamento – tudo o que conhecemos da sua crítica à indústria cultural, desta vez dirigido à “indústria do lazer”. A finalizar o rol de críticas, mais uma série de termos negativamente carregados que são a conclusão inevitável: toda esta alienação do indivíduo, que consome sem se questionar por que razão o faz (Adorno dá como exemplo o apanhar banhos de sol),¹⁴ perpetua a

¹³O conceito ocorre repetidamente como “*tedium*”, “*dullness*”, ou “*boredom*”. A célebre expressão francesa “*ennui*” surge também, sendo aí associada a Baudelaire ou a Schopenhauer. Neste último caso é contudo valorizada positivamente, porque nestes autores corresponde a uma consciência aguda da própria vacuidade dos tempos modernos. Como Peter Brook, deveremos dizer que “O diabo é o aborrecimento”?

¹⁴Não é demais referir a oposição que Hannah Arendt faz, em *A condição humana*, entre “consumo” e “uso”: o primeiro está ligado ao processo vital, e é portanto algo que se esgota sem que seja possível dar por esgotada a própria actividade; só o último permite que se comece a tomar consciência do valor das práticas e dos objectos.

apatia política e um certo desespero sem objecto. Uma vez que falta às massas a *Bildung* que lhes permite desfrutar da cultura, tudo o que consomem não é mais do que uma forma de recuperar as forças para o trabalho a que inevitavelmente regressa; na pior das hipóteses, o lazer é ainda um prolongamento da actividade produtiva (ou da inseparável parilha produção/consumo), uma espécie de treino permanente. Interessante e mesmo pregnante a muitos níveis, a análise de Adorno peca por algum simplismo, não sendo a isso alheio o facto de pouco mais ser do que uma transposição da tese enunciada por si e por Max Horkheimer em *Dialektik der Aufklärung*. E peca acima de tudo por, presa do conceito de “massa”, desprezar o indivíduo enquanto tal. O que diz pode ser verdade dum ponto de vista macrosocial, mas deixa em branco tudo o que diga respeito à relação entre o indivíduo e as actividades a que se dedica, quantas vezes desligadas de qualquer função no contexto social.

À sombra da teoria crítica da Escola de Frankfurt, ainda que demarcando-se de uma eventual filiação nesta corrente, um autor contemporâneo empenhado, não unicamente em demonstrar a redução do jogo ao lazer, mas acima de tudo em denunciá-la, é Jacques Ellul. Autor de diversas obras, algumas sobre a técnica, mas quase todas atravessadas por uma visão simultaneamente marxista e cristã, é em *Le bluff technologique* que o jogo – nomeadamente o informático – é abordado mais de perto. Aparentemente em conformidade com tendência acima mencionada, que procura advertir para a contemporânea desvalorização do jogo, Ellul vai muito mais longe nas suas críticas – diríamos mesmo que longe demais. A sua concepção muito particular de jogo faz com que

este seja reduzido – em qualquer tempo e lugar, e não só na sociedade contemporânea – à categoria de distração [*divertissement*], uma ideia que vai buscar a Pascal.¹⁵ Para dar à sua visão muito peculiar um maior grau de autoridade, não hesita em recorrer a uma panóplia de citações do matemático-filósofo, todas elas devedoras duma interpretação da distração como algo só superficialmente desejável, pois, se afasta o homem da tristeza, afasta-o também da função indispensável dessa tristeza, que conduz o homem à seu verdadeiro destino: a reflexão. Melancolia e reflexão surgem assim como quase coincidentes, e tudo o que nos afaste da primeira estará a privar-nos da última.

Optar por Pascal como autor-fetice faz com que Ellul tenha uma interpretação muito idiossincrática dos nossos autores-chave, em particular Huizinga. Onde este vê no jogo algo omnipresente, gerador de todas as actividades sociais, Ellul prefere alegar que é de facto “indispensável ao homem, mas” somente na condição de ser “raro e jogado em grupo” (Ellul, 1988, p. 423), como se este de facto pudesse reduzir-se aos rituais e festas realizados em datas precisas do calendário. No fundo, a sua positividade reduzir-se-ia ao papel de formador de crianças, ou (pois há quem pertença a uma estirpe que sabe evitar os inconvenientes da distração)

¹⁵Optámos, por uma questão de fidelidade tanto ao texto quanto a Pascal, por utilizar o termo “distração” em vez do – mais literal – de “diversão”. É uma subtil mas relevante diferença semântica que faz com que Ellul afirme, na pág. 421, que “*la guerre, l’algèbre, sont pour Pascal des divertissements, on voit que nous sommes loin de l’amusement*”. A nossa sugestão de tradução é a seguinte: “a guerra e a álgebra são para Pascal *distrações*, pelo que estamos aqui longe da *diversão*” (Ellul, 1988, p. 421, ênfase nossa).

às ocupações ociosas de aristocratas. Não espanta assim que os modelos de comparação sejam as sociedades arcaica e grega, tomadas como modelos positivos, e a romana, similar à nossa pela sua decadência, consumada pela perversa disseminação dessa atividade improdutivo que ameaça tornar-se a dominante.¹⁶ Para poder argumentar em favor desta decadência, Ellul não hesita em mesclar categorias que Caillois claramente distinguiu. É assim que passa, quase sem pestanejar, da lotaria para os jogos de vídeo, e destes à passividade do espectador de televisão.

É difícil deixar de concordar com Ellul quando este afirma que o jogo contemporâneo é um fenómeno novo, que não pode ser interpretado simplesmente a partir da função que tinha nas sociedades tradicionais; pode mesmo concordar-se com a ideia segundo a qual o jogo e a sua disseminação são reflexos de algo como uma sociedade do espectáculo – daí o termos feito uma referência, ainda que breve, a Debord –, mas não é possível aceitar as premissas que, autorizam Ellul a chegar a conclusões similares. Uma das mais criticáveis, tanto mais quanto se trata de um pressuposto não explícito, é a de que o mal reside na “democratização” do jogo, como se ele fosse inofensivo (ou mesmo desejável) enquanto algumas das suas manifestações, como os jogos a dinheiro, permanecem um apanágio das classes dominantes, tornando-se subitamente algo a evitar quando alargada

¹⁶Por mais que Ellul procure demarcar-se de uma “moral ascética do trabalho”, não deixa por isso de ser partidário desta, talvez de forma ainda mais acentuada, como pode ser comprovado pela admiração pelo puritanismo extremo de Pascal.

– e por isso acessível – a todos.¹⁷ Não que Ellul seja partidário da manutenção de privilégios de classe: a sua intenção é antes a de denunciar uma espécie de conspiração em que a classe dominante tivesse descoberto uma forma de manter o resto da população apática, distraída – aqui se vê a importância da expressão pascaliana – das questões decisivas para a sua vida. Mesmo deixando de lado esta versão muito idiossincrática duma teoria apocalíptica, é de duvidar que a abordagem de Ellul seja tão verosímil quanto outras, como a de Debord ou mesmo da Escola de Frankfurt.

É nesse cenário apresentado por Ellul que o jogo de computador se apresenta como o coroar de tal ilusão colectiva, aparentemente por este aliar a obsessão do jogo (qualquer que ele seja) à “hipnose colectiva” proporcionada pela televisão (e, presume-se, por qualquer outro meio audiovisual).

Tanto ou mais grave é ainda confundir as intenções dos produtores (fazer lucro, naturalmente, mas quem o põe em causa?) com a atitude do jogador. Só isso pode explicar que este tipo de jogo não tenha “nada de lúdico, nem de sonho, nem de diversão [*amusement*]” (idem, p. 425). Se quanto ao lúdico preferimos calar-nos (dada a equivocidade da palavra), se quanto ao sonho julgamos tratar-se de um exagero (o jogo exige que se tenha os pés bem assentes na terra, a fazer fé no que nos dizem Huizinga e Goffman), quem pode negar que o jogo proporciona diversão? Pode sem dúvida ser uma

¹⁷É por isso que, apesar de decadente, Roma ainda apresenta algumas vantagens relativamente à nossa sociedade, pois “esses jogos eram reservados aos poucos cidadãos livres, que em princípio não trabalhavam e ocupavam o seu tempo com distrações” (Ellul, 1988, p. 423).

diversão conseguida à custa de uma enorme pressão, como se pode ler numa passagem de *O segundo eu*, de Sherry Turkle, onde se descreve o comportamento de uma jovem numa sala de *arcade*,¹⁸ mas nem por isso deixa de ser uma diversão.

Contra uma perspectiva tão tacanha, a única atitude razoável é proceder a uma análise o mais detalhada possível das variáveis que determinam, hoje, o que é o jogo e as suas diferentes manifestações, e em particular o modo como o indivíduo o experiencia. Antes de avançar para ela, façamos os possíveis por não olvidar a advertência de Pierre Lévy, que assenta como uma luva em críticas como a de Jacques Ellul, e que é expressa nos seguintes termos: “O cúmulo da cegueira atinge-se logo que as antigas técnicas são declaradas parte da cultura e impregnadas de valores ao mesmo tempo que as novas são denunciadas como bárbaras e contrárias à vida. Aquele que condena a informática jamais pensaria em criticar a imprensa e muito menos a escrita. Acontece que a imprensa e a escrita (que também são técnicas!) *constituem-no* demasiado para que sonhe em considerá-las estranhas”. (Lévy, 1990, pp.

15-16). Todos os apocalípticos precipitados fariam bem em lê-la.

¹⁸Citamo-la: “A rapariga está curvada sobre o teclado. Quando a tensão abranda momentaneamente, levanta a cabeça e diz: ‘Odeio este jogo’. E, quando o jogo termina, esfrega as mãos queixando-se de que lhe doem os dedos. Apesar de tudo isto, joga diariamente ‘para me manter em forma’. Não alega nem manifesta qualquer espécie de prazer simples. É-se levado a dizer que ela está mais ‘possuída’ pelo jogo do que a desfrutá-lo” (Turkle, 1984, p. 57). Mau grado a conclusão precipitada que poderia retirar-se ao ler apenas este excerto, Sherry Turkle procura logo de seguida desvalorizar o mito da viciação associada à prática dos videojogos: a diversão pode muito bem coexistir com o “poder dominador” do computador.