

**Mariana Amaro
Camila Freitas**

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Brasil

The ludus–gamification operation and the mechanical enslavement

In this theoretical paper, we propose a correlation between the notion of mechanical enslavement and the gamification phenomenon in order to present how some processes that constitute the environment of rational games reinforce the maintenance of machinic servitude, especially by making invisible the social machine's phenomenal functioning and by imparting a new layer of meaning endowed with values and meanings contrary to those experienced by the human part articulated in this dynamic. In order to do this, we return to Huizinga and Caillois' understanding of the functioning of game structures and play. Then we approach Deleuze and Guattari's semiotic approach of abstract machine's elements and operation regarding Lazzarato's mechanical enslavement to explain how game and critical semiotics are linked in gamification. Finally, we present the proposition that paidia can help to disrupt the capitalist machine's ethics and logic.

O funcionamento da ludus–gamificação e a servidão maquínica

Neste artigo de caráter teórico propomos uma correlação entre a noção de servidão maquínica e o fenômeno da gamificação, a fim de apresentar como alguns processos constitutivos do ambiente dos jogos racionais reforçam a manutenção da servidão maquínica, sobretudo ao invisibilizar o funcionamento fenomênico da máquina social e ao conferir uma nova camada de significado dotada de valores e de sentidos contrários àqueles experienciados pela parte humana articulada nessa dinâmica. Para isso, retomamos a compreensão de Huizinga e Caillois sobre o funcionamento das estruturas de jogo e jogar. Em seguida, tratamos da abordagem semiótica dos elementos e do funcionamento da máquina abstrata de Deleuze e Guattari e de sua relação com a servidão maquínica de Lazzarato, além de explicarmos como jogo e semiótica crítica se vinculam na gamificação. Por fim, trazemos a proposição de que a paidia pode auxiliar a romper com a ética e a lógica da máquina capitalista.

Keywords

Mechanical Enslavement, Game, Logics, Gamification.

Palavras-chave

Servidão Maquínica, Jogo, Lógica, Gamificação.

Introdução

Neste trabalho apresentaremos como processos e lógicas inerentes ao universo dos jogos “racionais” – especificamente através do mecanismo e da funcionalidade da “gamificação” às atividades não-lúdicas – auxiliam a manutenção da “servidão maquínica” ao, em um mesmo movimento, invisibilizar o processo de funcionamento fenomênico da máquina social e sobreescrever uma nova camada de significado com valores e sentidos opostos a aqueles experienciados pelas partes humanas.

A escolha dos autores Huizinga e Caillois, ambos pertencentes a uma era pré-informática, em detrimento de outros autores contemporâneos, deve-se tanto à relevância destes na área dos Estudos de Jogos sobre o paradigma cultural social, quanto à riqueza de suas análises em relação aos valores e observância da natureza dos jogos – obviamente não digitais.

Mas por que não utilizar o conceito de “jogo” e semiose de Derrida, pode perguntar-se o leitor, já que seu uso seria mais lógico por estar mais aproximado de Lazzarato, de forma que poderíamos entrar nos preâmbulos e fazer uma revisão teórica da Servidão Maquínica de Lazzarato (2014) e das estruturas maquínicas entre o material e o sentido nos fenômenos. Bem, duas razões fundamentais se opõem diante dessa tarefa. A primeira é que esse trabalho já foi efetuado em certa parte (e se ainda não foi, com certeza, será) por semióticos com mais intimidade às terminologias apropriadas, aos (neo)logismos e com os próprios paradigmas da área. A outra é que o “jogo” de Derrida se debruça de fato sobre a natureza do campo da semiótica e da desconstrução do estruturalismo¹, do que propriamente ao fenômeno do jogo em si, o que talvez nos levaria a analisar a gamificação dando mais ênfase ao plano de expressão associada ao ludus-jogar, do que às suas condições no plano de conteúdo.

A partir dessas limitações, foi necessário buscar um outro olhar, não metafórico, mas de certa forma análogo, do funcionamento da estrutura das máquinas em relação ao jogo para elaborar a proposição que pretendemos aqui apresentar. De forma que optou-se, no presente trabalho, por tomar um outro rumo, pela via dos estudos do fenômeno que, de certa forma, originou a Teoria das Probabilidades, uma das avós da Cibernética: o jogo.

A fim de apontar as correlações entre a servidão maquínica e o fenômeno da gamificação, será necessário, em um primeiro momento, explicar como Huizinga e Caillois compreendem o jogo (e o jogar, por consequência), assim como seus modos e funcionamentos. Após, será feita uma exposição de como compreendemos a abordagem semiótica dos elementos e do funcionamento da “máquina abstrata” de Deleuze e Guattari (2012) – com apoio dos os trabalhos de Nakagawa e Rocha (2014) e Rocha e Araújo (2015) – e como ela está relacionada à “servidão maquínica” de Lazzarato. Em seguida, serão apresentados como estas duas esferas, jogo e semiótica crítica, se articulam na “gamificação”, proporcionando uma reflexão acerca desta última tanto como funcionamento coercitivo quanto como mecanismo representativo em prol da manutenção do funciona-

mento da máquina e do discurso do capitalismo.

Por fim, gostaríamos de apresentar nesse artigo uma resposta possível à questão “Como podemos inventar e praticar tanto a igualdade quanto a ‘diferenciação ética’ (singularização) rompendo, ao mesmo tempo, com as servidões maquínicas e as sujeições sociais do capitalismo contemporâneo, que exercem esse duplo domínio sobre a nossa subjetividade?” (Lazzarato, 2014, p. 213), feita pelo autor italiano ao fim da obra “Signos, Máquinas, Subjetividades. Nossa proposição é a de que a paidia pode auxiliar a romper com a ética e a lógica da máquina, pois compreendemos que esta disposição de brincar perante as regras e ao próprio jogo (e com os os jogadores) pode se manifestar como resistência anárquica, que tem a possibilidade de corromper a dinâmica da máquina capitalista – do duplo servidão maquínica e sujeição social.

O funcionamento das estruturas do jogo e o jogar

Em uma das primeiras obras sobre o aspecto cultural e social do jogo publicada em 1938, o historiador e linguista Huizinga enfatiza que há uma forma superior de jogar, caracterizável a partir de duas particularidades: jogar como disputa (evidente na maior parte dos jogos e esportes) ou como representação de algo (de forma ritual ou como performance). Diferente do termo jogar em português, a palavra “play” (em inglês) estaria conectada com as duas formas superiores de jogo de Huizinga (2010), uma vez que ela reúne, em um mesmo termo, a criatividade e ludicidade atrelada ao “brincar”, assim como o caráter competitivo e regulador do “jogar”. Para o autor jogo é:

(...) uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’. (Huizinga, 2010, p. 34).

Huizinga (2010) ainda define que, além de regras claras e acordadas entre os participantes/jogadores, é necessário que o jogo ocorra em um espaço temporal determinado: o círculo mágico. Ao entrar neste círculo mágico, de acordo o autor, o jogador entra em uma segunda realidade e lá concebe seu novo espaço. Portanto, há uma quebra na barreira do espectador que, ao ser participante da própria mensagem, muitas vezes pode provocar e negociar as consequências naquele espaço, pois a interatividade do jogo pode modificar a experiência e o potencial da mensagem. O âmbito do círculo mágico (Huizinga, 2010) considera o respeito às regras como fator principal para a criação do momento lúdico, que compreende o círculo como um contrato social entre os membros envolvidos em alguma atividade lúdica. Essa separação do cotidiano é considerada primordial pelo autor, já que no jogo “[...] [ao jogador] é lhe dado um espaço fechado, isolado do ambiente cotidiano, e é dentro deste espaço que o jogo se processa e que suas regras têm validade” (Huizinga, 2010, p. 23). Portanto, quebrar as regras terminaria com esse ambiente, ao permitir que impactos exteriores interferissem nos rituais lúdicos, desmanchando, assim, o “círculo mágico”.

Huizinga considera que o jogo pode ser compreendido como o fundador da cultura, já que ele precede os domínios da língua e da própria racionalidade, sendo muito mais duradouro em preservar seus sentidos entre as mais di-

¹ Diz o autor: “este campo é com efeito o de um jôgo, isto é, de substituições infinitas no fechamento de um conjunto finito”. (DERRIDA, p. 244).

versas linguagens e sociedades do que outros fenômenos sociais. Quanto a semiose do jogo, ele diz que:

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (Huizinga, 2010, p. 3-4).

Ainda de acordo com o autor, é a partir justamente da brincadeira que se estabelece uma relação semiótica cíclica entre matéria, mente e expressão, pois,

Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. (Huizinga, 2010, p. 7).

Em um trabalho que vem para dialogar diretamente com o de Huizinga – com o objetivo de complementar, classificar e revisar o entendimento de jogo –, o francês Caillois separa, em obra publicada em 1957, o que ele chama de modos de jogar em dois, *paidia* e *ludus*. *Paidia* pode ser entendido como um jogar “livre”, onde diversão e improvisação são alguns de seus principais elementos. Brincadeiras de faz-de-conta, com a construção de cenários (físicos ou imaginários), nas quais as regras deste ambiente são definidas organicamente durante o jogar por seus participantes, são exemplos deste tipo de *play* ou *jeux* (que pode ser traduzido para português no termo brincar). Já o *ludus* se refere a um modo de jogar que controla a fantasia dos jogadores a partir de convenções arbitrárias e imperativas que necessitam de esforço, habilidades, engenhosidade lógica e, algumas vezes, sorte (Caillois, 2001). Nesta categoria, os jogos são controlados por regras pré-existentes ao momento do jogar, contratos aceitos pelos jogadores como essenciais para o jogo, que definem a vitória ou a derrota dos participantes envolvidos. O prazer, de acordo com Caillois (2001), neste tipo de jogo é a emoção de competir e a satisfação em resolver os empecilhos impostos pelas regras. O autor estabelece que esta classificação não é rígida, sendo um jogo atribuído a uma classificação ou a outra, mas sim, uma linha onde cada um dos conceitos corresponde a uma das pontas, sendo os jogos classificados dentro deste espectro.

Enquanto no primeiro, *paidia*, é permitido maior flexibilidade no estabelecimento da combinação das regras não-tácitas, o *ludus* segue preceitos de um regimento mais rígido, por ser focado no entretenimento individual de tentar ultrapassar obstáculos arbitrários e perpetuamente recorrentes. Por isso, neste último caso, a rigidez imposta pelas regras ajuda a manter as estruturas estabelecidas em prol da manutenção do objetivo em vencer os empecilhos. Contudo, ele destaca que é preciso um certo grau de liberdade (mesmo que seja ilusória) para que o jogar não se torne uma tarefa enfadonha e o jogador perca o interesse:

As regras são inseparáveis do jogar, tão logo este último se torna institucionalizado. A partir deste momento, elas se tornam parte de sua natureza. Elas se transformam em um instrumento de cultura fecunda e decisiva. Entretanto, uma liberdade básica é central para jogar a fim de estimular a distração e a fantasia. Essa liberdade é indispensável em seu poder de motivação e é básico

para as formas mais complexas e cuidadosamente organizadas de jogar. (Caillois, 2001, p. 27).

A partir destas modulações do jogar, o autor francês define o funcionamento do jogo em quatro categorias básicas: *agôn* (jogos de competição guiados pela maestria de habilidades técnicas ou lógicas, como futebol ou xadrez), *alea* (jogos de azar guiados pela chance, como roleta ou black jack), *mimicry* (jogos de simulação guiados pela interpretação de outras identidades, como faz-de-conta) e *ilinx* (jogos de vertigem baseados na busca por sensações e desligamento de si, como bungee jump ou paraquedismo). De acordo com o próprio Caillois (2001), algumas atividades de jogo podem se encaixar simultaneamente em mais de um tipo de categoria, como no caso de uma competição de snowboard, que ao mesmo tempo pode ser caracterizada como *ilinx*, em relação à vertigem sentida pelo esportista na realização das manobras, como *agôn*, pois é uma competição de habilidades entre os vários participantes.

Apesar de afirmar categoricamente que os jogos, *sozinhos*, não devem servir de parâmetro para a definição e a origem de uma determinada cultura, ele utiliza um capítulo inteiro para explicar como o *ludus* (e a *paidia*) podem ser encontrados em relações sociais de não-jogo, já que para ele existem “inter-relações de compensação ou conviência em jogos, costumes e instituições” (Caillois, 2001, p. 67) no destino de uma cultura em estagnar ou florescer dependendo de sua preferência por certos tipos de jogo (*alea*, *agôn*, *ilinx* ou *mimicry*).

Ele amplia as análises desta tipologia às “atividades adultas”, em sincronia com a sua proposição de “uma sociologia derivada dos jogos” (Caillois, 2001, p. 80) a partir de uma expansão da teoria dos jogos. Este esforço é justificado pelo autor pelo fato de que jogos “afetam suas preferências (culturais), prolongam seus costumes e refletem suas crenças” (Caillois, 2001, p. 82).

Caillois explica que nas sociedades democráticas e igualitárias as lógicas da *agôn* deveriam estar presentes em seus processos de funcionamento, ditaduras e outras formas de governo que governem seus cidadãos através da *alea* (em fatores aleatórios e devido à sorte como a hereditariedade social, financeira e física), sem realmente criar um ambiente meritocrático verdadeiro, tornam os ali governados em elementos sem agência. Já tanto *mimicry* e *ilinx* estariam, no plano social cultural, mais identificados com as sociedades primitivas, já que o primeiro estaria relacionado à “máscara ritualística e divina” que emana o mistério e o segundo a catarse e o arrebatamento por experiências de transcendência que afastam o sujeito de si, tornando-o parte de uma massa. Em sociedades modernas essas lógicas estariam associadas ao uso de uniformes (na força da representação social de identidade concedido a quem o veste) e a *ilinx* estaria ligada ao uso de drogas e outras formas de alienação que, da mesma forma, borram a noção de si mesmo.

A grande ruptura de Caillois em relação a Huizinga, quanto aos seus entendimentos sobre jogo, vem de um ponto específico: a subjugação do racional ao irracional, ou vice-versa. Caillois defende que a razão está presente nos tipos mais nobres de jogos, e, portanto, que sociedades mais culturalmente avançadas estariam relacionadas ao *ludus* em relação às mais primitivas, guiadas pela *paidia*. Por outro lado, Huizinga defende que é exatamente o nosso lado

irracional (que seria mais aproximado à paidia de Caillois), o jogar como uma criança, que nos determina como seres humanos e nos leva até a ética, que amparada no divino, seria superior ao logos. Nas palavras de Huizinga (2010, p. 6):

A própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana. Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional.

Cabe salientar que Huizinga, que morreu em cativeiro aprisionado pelo regime nazista, dedica o último capítulo de *Homo Ludens* a criticar os movimentos de massa, o domínio das tecnologias e a aplicação da estrutura de jogo a atividades de não-jogo, pois, de acordo com ele, a essência da criatividade e da brincadeira seriam perdidos, corrompidos em uma estrutura de controle perigosa, vertiginosa e alienante, onde não haveria lugar para o sujeito e a essência da brincadeira.

Tanto para Caillois quanto para Huizinga, os jogos em si não são necessariamente bons ou ruins, sendo externos a esse domínio da moral, entretanto, para Huizinga, as ações dos jogadores (o jogar) ainda devem observar os preceitos da ética. Esse é outro ponto forte de divergência de Caillois com Huizinga. Na verdade, todas as críticas do francês expressamente direcionadas ao historiador holandês são justamente às questões éticas envolvendo jogos descartados por Huizinga em sua obra (como os de azar e os jogos profissionais) e no tom utópico adotado, que dedica maior devoção ao irracional presente no jogo – e por isso *Homo Ludens* ao invés de *Homo Sapiens* não seria somente uma nova redefinição do homem, mas uma proposição que sublinhasse o contraste entre o logos e o pathos, colocando o segundo em destaque. Huizinga via o círculo mágico como local ideal e necessário ao humano para se libertar, brevemente e sabidamente, das amarras do racional e do utilitarismo da vida cotidiana e do trabalho. Um espaço para a criação e a diversão sem consequências monetárias ou sociais. Nessa proposta, Caillois compreendeu um fechar de olhos proposital e um tanto moralista para os jogos de azar, aos jogadores profissionais e na própria cultura econômica. Bem, na verdade, no último capítulo de *Homo Ludens* – classificado como um capítulo pessimista por Caillois – Huizinga (2010) fala explicitamente que não considera esses “jogos” como verdadeiros:

Provavelmente esta opinião é contrária à atitude popular atualmente dominante, segundo a qual o esporte constitui a apoteose do elemento lúdico em nossa civilização. Acontece que essa atitude popular está errada. E outro exemplo da tendência fatal para o excesso de seriedade são os jogos não atléticos baseados nos cálculos, como o xadrez e os jogos de carta. (p. 220).

E completa:

O autêntico jogo desapareceu da civilização mesmo onde ele parece estar presente trata-se de um falso jogo, de modo tal que se torna cada vez mais difícil dizer onde acaba o jogo e começa o não-jogo. Isto é especialmente verdadeiro no caso da política. (p. 229).

Diga-se de passagem, que são justamente estes jogos, tidos como não autênticos, que foram a base empírica para os estudos fundadores da Teoria da Probabilidade,

uma das raízes da Cibernética.

Quanto ao uso da ludicidade e da aplicação da lógica de jogos a situações econômicas, Huizinga explica que as estatísticas de venda foram incluídas como elemento de competição, quase esportivo, onde os triunfos de venda ou tecnológicos sobre um concorrente comercial devem ser publicitados. Ele prevê, de forma pessimista, e bem antes da promoção marqueteira da “gamificação”, o que poderia ocorrer se essa lógica fosse aplicada em ambientes de não-jogo: “Os negócios se transformam em jogo. Este processo vai ao ponto de algumas das grandes companhias procurarem deliberadamente incutir em seus operários o espírito lúdico, a fim de acelerar a produção. Aqui a tendência se inverte: o jogo se transforma em negócio” (Huizinga, 2010, p. 222). Ele também teceu críticas fortes em relação à mecanização da sociedade na época, afirmando que esta limitava a espontaneidade e tornava os processos menos naturais e mais suscetíveis ao controle. Suas críticas também envolviam os novos meios de comunicação que facilitaram as relações humanas e “a técnica, a publicidade e a propaganda contribuem em toda parte para promover o espírito de competição, oferecendo em escala nunca igualada os meios sérios para satisfazê-lo” (Huizinga, 2010, p. 222).

Caillois, por sua vez, declarou que os pesquisadores da matemática pura interessados em sistematizar todas as probabilidades possíveis de um jogo estariam fadados ao fracasso, já que

Esses cálculos são baseados em dois postulados que são indispensáveis para uma dedução rigorosa, e que, por definição nunca são encontrados no universo da realidade contínua e infinita. O primeiro é a possibilidade de informação total, usando assim todos os dados relevantes. O segundo é (a existência de) uma competição entre dois adversários que sempre tomarão a iniciativa a partir de um completo conhecimento das causas, em antecipação de um resultado exato e que supostamente escolherão a melhor solução (...) o interesse no jogo se apresenta precisamente nessa inextricável concatenação de possibilidades. (Caillois, 2001, p. 172).

O autor acaba por, em uma mesma sentença, duvidar do pessimismo de Huizinga e do otimismo de matemáticos e físicos que acreditavam que a aplicação das fórmulas da Teoria da Probabilidade um dia chegaria a tal patamar. Como veremos a seguir, podemos dizer com relativa confiança que, em relação ao jogo de previsão envolvendo essa declaração, Caillois assume evidentemente o posto de perdedor.

Cibernética e a servidão maquínica

Antes de falarmos na máquina da semiose é preciso resgatar, brevemente, que a ideia defendida por Deleuze e Guattari de que as estruturas sociais e materiais formadas por humanos, artefatos técnicos e suas redes de informações seriam máquinas abstratas, mas não metafóricas, partiu de uma inspiração dos preceitos da Cibernética: “a ciência do controle e da comunicação, no animal e na máquina”, como já anunciava o subtítulo da obra de Wiener publicada em 1948. Cabe também salientar que, assim como a máquina abstrata de Deleuze e Guattari, entende-se que a própria “cibernética” está para a máquina real – eletrônica, mecânica, neural ou econômica – assim como a geometria está para um objeto real em nosso espaço terrestre” (Ashby, 1970, p. 2), sendo ela também, de certa

forma, abstrata e diagrama.

A Cibernética tem em seus ramos fundadores a Teoria da Probabilidade, parte dos estudos matemáticos que iniciou com a observação empírica de jogos e apostas, a partir das pesquisas de Cardano e de Pascal e Fermat, nos séculos XVI e XVII, respectivamente (Bellhouse, 2005). Ashby afirma que “a cibernética trata tipicamente qualquer máquina dada, particular, perguntando não “que ação individual ela produzirá aqui e agora?”, mas “quais são todos os possíveis comportamentos que pode reproduzir?” (Ashby, 1970, p. 3), completando que por ser um estudo de controle, coordenação e regulação dos modos de se comportar de uma máquina ideal de forma que “nenhuma informação, sinal ou fator determinante pode passar de uma parte para a outra sem ser registrado como um evento significativo” (Ashby, 1970, p. 4). Trechos que poderiam servir a uma resposta direta à incredulidade de Caillois.

Se a relação ainda não está compreensível ou parece demasiada distante, uma última citação:

Parece estar claro que a teoria da regulação (que inclui numerosos problemas importantes de organização no cérebro e na sociedade) e a teoria dos jogos terão muito a aprender uma da outra. Se o leitor acha que semelhantes estudos são algo abstratos e desprovidos de aplicação, deverá refletir sobre o fato de que as teorias dos jogos e da cibernética são meramente os fundamentos da teoria de Como encontrar seu Próprio Caminho. (Ashby, 1970, p. 285).

Se apoiando em algumas das estruturas apontadas pelas máquinas da cibernética, foi passando de uma semiótica fundamentada no estruturalismo da linguística para o pós-estruturalismo da matéria e da expressão, como explicam Rocha e Araújo (2015, p. 134) que “o poder preditivo dos modelos deixou recalcado o acontecimento, a dimensão propriamente política da linguagem”. Os autores citam as reflexões de Deleuze e Guattari para explicar a existência de uma terceira fase da semiótica que chamam de Semiótica Crítica (Rocha & Araújo 2015), onde a linguagem não é somente subjugada à linguística, mas à dimensão política da experiência. O signo, dentro desta perspectiva pós-estruturalista, é formado pela articulação entre o plano de expressão e o de conteúdo (matéria, corpos, fenômenos, etc.), que, por sua vez, são engendrados conjuntamente para produzir o signo da seguinte forma:

A substância do conteúdo é resultado da projeção de uma forma sobre a matéria do mundo, o que torna este mundo inteligível. O mesmo ocorre com a substância da expressão, esta, resultado da projeção da forma sobre a matéria expressiva (cadeia fônica, por exemplo). (Nakagawa & Rocha, 2014, p. 3).

Em cada um dos planos há articulações de diferentes agenciamentos da ordem da enunciação (expressão) e do desejo maquínico (conteúdo) que em suas articulações, efetividades e transformações produzem uma máquina abstrata “cujas regras de funcionamento caberia à semiótica crítica descrever” (Rocha & Araújo, 2015, p. 141), de forma que esta máquina seria responsável tanto pela atualização contínua de textos quanto das regras que a regem (Nakagawa & Rocha, 2014), em um processo através da força dos procedimentos políticos com uma pretensa estabilidade e sincronismo (reterritorialização) em uma relação instável e assíncrona (desterritorialização) entre expressão e conteúdo.

Nas relações de força travadas entre humanos e máquinas,

para Deleuze e Guattari (2012) existem dois conceitos: a servidão maquínica e a sujeição social. O primeiro é formado pelos corpos humanos e de objetos (tal qual a rede de Latour na Teoria Ator Rede), que como peças são controladas e dirigidas por “uma unidade superior” (Deleuze & Guattari, 2012), enquanto que a sujeição seria o humano que não é parte da engrenagem, mas sim “submetido pela máquina” (Deleuze & Guattari, 2012).

Lazzarato (2014) parte destes conceitos-mecanismos de Deleuze e Guattari para explicar a organização da produção do capitalismo, atribuindo à sujeição social a fabricação do indivíduo e as semióticas significantes que conduzem às representações (como a linguagem) e à servidão maquínica a dessubjetivação a partir de semióticas a-significantes, que fazem o ato em si sem passar pelas representações percebidas pelo sujeito (como a linguagem binária de computador) (Lazzarato, 2014).

De acordo com o autor, na servidão maquínica o humano deixa de ser um indivíduo para ser parte da máquina social capitalista que o insere em um aparato que captura e sistematiza seus atos e comportamentos (traduzidos na forma de inputs), a fim de reprogramar continuamente a configuração da máquina e seus dispositivos de coerção e controle (outputs) em uma assistência que deveria libertar o humano, mas ao invés disso, o torna mais dependente.

O capital não se reduz a uma categoria econômica na medida em que funciona como um poder semiótico que opera transversalmente a diferentes níveis de produção, em diversas estratificações de poder e em múltiplas segmentações sociais. A vida seria hoje inexplicável e ineficaz sem a intervenção dos componentes semióticos e maquínicos. O contínuo aumento do “capital constante social” e a crescente complexidade dos signos que o fazem circular assumem o controle das relações, dos comportamentos, das opiniões, dos desejos, bem além do trabalho assalariado. (Lazzarato, 2014, p. 157).

A servidão maquínica, ao simplificar os corpos e as ações a opções de input, é capaz de operar uma tradução “maquínica e não-significante dos fenômenos” (Lazzarato, 2014), tornando essas operações maquínicas mais reais que aquelas relegadas aos sujeitos. Lazzarato ainda afirma que a desterritorialização dos signos (principalmente no plano de expressão) ocorre na tradução da ação em “signos-potência” feita pelas máquinas, que agem no mundo físico, como na fabricação de créditos (moedas, pontuações, etc.), através dos algoritmos ou dos cálculos sem passar pela consciência de um sujeito ou pela divisão de produção e representação. Portanto,

[...] na servidão, as relações entre agentes e signos existem de fato, mas não são intersubjetivas; os agentes não são pessoas e as semióticas não são representativas. Agentes humanos, assim como agentes não humanos, funcionam como pontos de ‘conexão, junção e disjunção’ de fluxos e como redes compondo o agenciamento coletivo empresa, sistema de comunicação e assim por diante. (Lazzarato, 2014, pp. 29-30).

Em contrapartida, a sujeição social opera as semiologias significantes, como a linguagem verbal, afeta o humano e a sua percepção ao procurar operar representações que fabriquem um indivíduo com identidades que se atenham a um dos papéis em relações binárias como patrão/empregado, homem/mulher, etc – impondo tais hierarquias, a sujeição condiciona e reduz a multiplicidade maquínica a vários dualismos. O que é irônico, já que é justamente as máquinas computacionais que têm sua lógica mais primi-

tiva associada aos impulsos binários de passagem ou não passagem de energia – que foi posteriormente traduzido para a linguagem binária de computação.

Fluxos de signos a-significantes agem diretamente sobre fluxos materiais, para além da divisão entre produção, representação e funcionamento, independentemente de significarem algo para alguém ou não. Equações matemáticas, programas de computador e diagramas participam diretamente no processo de gerar seu objeto enquanto uma imagem de publicidade apenas fornece uma representação extrínseca disso (embora, em seguida, produza subjetividade). (Lazzarato, 2014, p. 40).

Apesar de terem resultados opostos, a servidão maquínica e a sujeição social estão paradoxalmente relacionadas para a manutenção do programa da máquina. De acordo com o autor, é preciso compreender que no capitalismo há uma articulação entre os dispositivos, na qual ambos

(...) se combinam e se complementam: as semióticas significantes organizam um tratamento e um funcionamento molar da subjetividade que atinge, solicita e interpela a consciência, a representação e o sujeito individuado, enquanto as semióticas a-significantes organizam um tratamento e um funcionamento molecular dessa mesma subjetividade, que mobiliza subjetividades parciais, estados de consciência não reflexiva, sistemas perceptivos e assim por diante (...). (Lazzarato, 2014, p. 108-9).

O autor afirma que a invenção e propagação de dispositivos eletrônicos com base computacional em redes-fluxo de comunicação possibilitaram que qualquer processo mediado nesta rede seja associado e computado em programas e memórias artificiais. Logo, nesta realidade capitalista maquínica um humano sem máquinas e, portanto, sem acesso a essa semiose a-significante, não consegue se comunicar, decodificar ou sequer modificar os processos de desterritorialização promovidos neste sistema.

Gamificação: ludus e servidão maquínica

“Gamificação” é um aportuguesamento de “Gamification”, termo que ganhou popularidade em meados dos anos 2010, nas áreas de Marketing e Administração no Brasil. De acordo com Fuchs, Fizek, Ruffino e Schrape (2014), a palavra gamificação pode ser aplicada a vários significados e diferentes contextos, sendo que os mais comuns são a utilização do termo como a) sinônimo de modelos, estratégias ou produtos que agregam uma camada de sentido lúdica ou de jogabilidade à uma atividade de não-jogo ou b) como sistema que aplica valores e lógicas de funcionamento das estruturas comuns aos jogos à uma atividade de não-jogo. E são esses dois usos que nos chamam a atenção a gamificação aplicada no plano de conteúdo e na de forma semântica.

Nesses casos destacados, ela pode se referir tanto a uma estratégia de tornar os processos de funcionamento de alguma atividade de produção/ensino/comunicação mais próximas àquelas de um jogo (definindo regras, mecânicas, objetivos, conquistas e medalhas aos “vencedores” ou “bons jogadores”) (Dragona, 2014) ou então a um software gerenciado por um dispositivo digital (Dragona, 2014; Tiessen, 2014) que têm como objetivo, com sua interface gráfica, materializar na esfera digital os processos de funcionamento e quantificações sobre o jogador para que ele mesmo possa visualizar seu “progresso”, a fim de ser uma ferramenta de auto-incentivo sobreposta por uma camada

lúdica em uma atividade de não-jogo. Ambos podem ser relacionados à servidão maquínica e ao sujeitamento de Lazzarato, respectivamente. Apesar de parecer ser uma relação paradoxal, como o autor assinala, o processo não é. A questão é que o jogo a ser jogado, no plano de conteúdo, é identificado com os formatos de alea (sorte) e ilinx (vertigem), enquanto no plano da semiótica o jogo é representado (e compreendido) como um jogo de agôn (técnica e maestria) e mimicry (simulação e atribuição de papéis). Na introdução à obra *Rethinking gamification* (2015), Fuchs et. al (2014) explicam que é preciso repensar e analisar criticamente os usos da gamificação como método de incentivo à atividades e como forma de controle comportamental não para colocar em xeque sua eficácia, pois, esta já teria sido comprovada. O objetivo seria compreender, em caráter emergencial, como a gamificação se infiltrou a tal ponto que não a vemos mais e para isso são expostas as seguintes questões: “O que é que faz com que uma narrativa tão entusiástica se complete tão perfeitamente? Como é que as ideias em torno da gamificação se conformaram sem a necessidade de mais discussão?”² (Fuchs et. al., 2014, p. 10).

Os textos do livro explicam como a gamificação foi aplicada e publicizada como uma forma de transformar o comportamento visando uma maior efetividade na produção, trabalho e até no engajamento de consumidores com marcas e de cidadão com a sociedade civil, tentando compreender em que momento a forma de jogo foi “corrompida” ou reterritorializada para ser utilizada para estes fins. A estrutura de funcionamento e lógica de uma máquina, por meio das arquiteturas de escolhas e das técnicas de big data³, está fortemente atrelada ao jogo. Os próprios cálculos que orientam os algoritmos são computados com base em diagramas computacionais do maior número de variáveis possíveis (alea) no qual as informações das ações do agente humano, que eram um dos dados mais difíceis de se captar em sua forma analógica, informam à própria máquina novas variáveis individuais para auxiliar a manutenção do sistema maquínico.

Contudo, cabe salientar, que a reterritorialização efetuada na “gamificação” não é só um acaso de tentar encaixar uma representação estranha a uma nova estrutura, que a partir da sedimentação, se estabiliza. A lógica do jogo, com suas regras, mecânicas e elementos, está permeada na atual estrutura social capitalista desde o início do séc. XX (como apontou Huizinga), assim como no funcionamento de escolas, prisões e exércitos (Schrape, 2014). A lógica de jogo já existe na máquina, e os elementos cruciais do ludus, como pontuação, ranking e troféus estão todos ali, prontos para serem vistos. Então como essa invisibilização ocorre? O que parece é que há um desvio entre como o jogo funciona e como se entende que ele funciona.

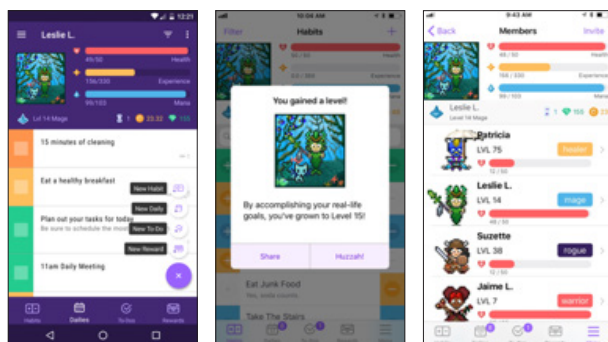
A gamificação, nesse processo entre plano de conteúdo e expressão, se refere à própria lógica não-verbal da es-

² Tradução livre de “What could it possibly be that makes such an enthusiastic narrative apparently fulfill itself so perfectly? How come the ideas surrounding gamification happened to conform themselves with no need for further discussion?”

³ Termo usado na área da Tecnologia para se referir à grandes bancos de dados.

estrutura de funcionamento dos corpos e objetos de uma empresa ou uma sociedade guiada por preceitos capitalistas. Nele, os processos da máquina funcionam de acordo com a sorte (alea) e vertigem dividualizada (ilinx) são vividos no plano de conteúdo, enquanto seu plano de conteúdo são desterritorializadas e reterritorializadas no plano da expressão, a partir de enunciados representacionais que indicam que a máquina funciona de acordo com as lógicas de meritocracia (agôn) e de sujeição individualizada (mimicry). É neste ponto específico de instabilidade entre o real e a representação que parece se encontrar o aparente paradoxo destacado por Lazzarato (2014) entre a Servidão Maquinica e a Sujeição Social. Parece que para jogar bem o jogo – e quem sabe vencer – é preciso atingir a maestria nas habilidades ligadas ao logos, enquanto, conjuntamente, se interpreta corretamente a identidade destinada a si, processos da Sujeição Social. Entretanto, o jogo funciona por meio do acaso (sobrenome, cor, relações, sexualidade já pré-estabelecidas na loteria da vida) permeado pela vertigem do resultado não-previsível e a sensação de pertencer à máquina “vestindo a camiseta” (em uma sensação de nervosismo e ansiedade que torna o humano em zumbi, parte de uma massa amorfa que se aliena de si para ser parte de uma instituição). O ludus domina o homem, o aprisionando por tentar usar um tipo de lógica em uma estrutura que não corresponde àqueles esforços. O sujeito não consegue acessar o controle do sistema porque não consegue enxergá-lo e, por isso, não é capaz de desterritorializar os signos e as relações entre esses planos, aparentemente, paradoxais.

E, se essa assincronia já ocorria entre o sistema, quando a gamificação serve como plano de expressão do sistema de funcionamento da estrutura capitalista (mas com os modos autênticos de funcionamento, do plano de conteúdo, invisibilizados), quando se sobreaplica ao sistema capitalista um software gerenciado por um dispositivo digital (o aplicativo Habitica é um exemplo desse uso - figuras 1, 2 e 3), essa nova camada sobre codifica ainda mais a semiose desta máquina abstrata, pois através desse novo mecanismo gamificador e de sua interface gráfica é possível materializar digitalmente as gratificações dos sujeitos com pontos e carteiras a-significantes com conteúdo existente, apenas para dar forma a um sistema de feedback instantâneo que acompanha, quantifica, guarda e expressa de forma mais representativa possível o resultado das suas “ações”.



Figuras 1, 2 e 3: Interfaces visuais do aplicativo de gamificação Habitica
O aplicativo Habitica, direcionado ao incentivo de otimização produtiva de seus usuários quanto ao trabalho, tarefas e hábitos. Da esquerda para a direita: Fig. 1 mostra as ações que devem ser executadas, Fig. 2 a gratificação por meio de nível e Fig. 3 exibe a comparação entre os status do “jogador” em relação aos colegas de grupo (Fonte: Divulgação da Habitica*).

A Gamification, enquanto uma estratégia de marketing apoiada em um software para promover comportamentos que otimizem a produção e o consumo, é uma mecânica de coerção que busca criar novos signos-potência, na forma de pontuação e medalhas disponíveis somente na memória maquinica (sendo seu único acesso às interfaces gráficas das máquinas). O novo signo que surge dessa reterritorialização é ainda mais a-significante que o próprio dinheiro, pois a sua circulação e corpo é ainda mais imaterial e não-produtiva que o anterior, ela nunca é representação de fato, é sempre uma linha de energia e de cálculos somente acessíveis à cognição humana por meio da tradução de computadores. Se é possível consumir e adquirir produtos com o dinheiro, as pontuações produzidas neste processo nem para isso servem, sendo assim, a forma-signo dada a uma forma de Capital Social. É o capitalismo de produção zero, soma zero e nenhuma perda, porque nenhum movimento é feito. É subversão do próprio ludus em uma servidão maquinica do próprio sistema em relação a si mesmo, totalmente a-significante.

No fim, aceitar jogar de acordo com o ludus e as propriedades da razão, adotando as regras a fim de alcançar a harmonia e o ritmo social só encapsula a máquina-humano em si mesma, de uma forma que, em breve, nem os mecanismos de controle ou a lógica poderão ser decifrados por algo que não “naturalmente-maquínico”.

Considerações finais: a paidia como resistência à máquina

Após alguns entraves e certamente muitos deslizos territoriais, chegamos à consideração, ainda preliminar de que gamificação pode ser uma mecânica de coerção, que assume a forma de jogo ao estabelecer regras, objetivos e conquistas aos agentes humanos, através de uma interface paradoxal entre o plano de conteúdo da servidão maquinica baseado no funcionamento de jogos de sorte e vertigem. Este paradoxo aprisiona o ser à sua própria condição inicial, ao o deixar em um nível de ansiedade e catarse em que não consegue se ver como indivíduo. Ao mesmo tempo, esse plano de conteúdo é reterritorializado a partir de enunciados de meritocracia e de identificação da sujeição social de um plano de expressão que amarram, por fim, o sujeito em uma realidade antagônica e paradoxal em relação ao de conteúdo.

Quando sobre codificada pela estratégia do software-marketing de um metajogo digital, que visa coercivamente por meio de medalhas e pontuações digitais impulsionar a produção dos empregados, alunos ou consumidores nas máquinas-humanos, ela subverte o próprio capital, criando uma moeda ainda mais a-significante do que o capital. Esse novo capital social acaba por corromper a ideia mais básica de produção e por estagnar toda reterritorialização possível.

Todos estes processos são possíveis pois, a partir do ludus, se crê racionalmente que há a capacidade apreender a lógica de funcionamento das máquinas e se crê em suas representações no plano de expressão, mesmo que os resultados colhidos no plano de conteúdo provem o contrário. De modo que parece que a única forma de ganhar o jogo é não jogá-lo com a máquina. Essa frase pode ter dois

⁴ Recuperado de: <https://habitica.com/static/press-kit>.

sentidos. Ou se considera o desligamento da máquina, se tornando mudo, cego e surdo sem sua tradução, como previu Lazzarato (2014) ou, então, se considera jogar entre suas mecânicas, em um metajogo que pareça irracional à lógica computacional.

Este último caso, refere-se obviamente, à paidia – o brincar como forma de resistência, o pathos que resiste e confunde o logos. Brincar é um processo de metajogo que, por si só, destrói a ordem e os processos da infraestrutura da máquina. Graças a sua aleatoriedade, ele corrompe os dados e interrompe o funcionamento maquínico, pois a máquina funciona a partir de resultados prováveis já observados em busca de padrões, enquanto as quebras de padrões são identificadas como bugs ou glitches. O caráter non-sense do brincar não é compreendido pela estrutura a-significante da máquina, pois o processo não é lógico, ele é caótico, é anti-logos e, por isso, não funciona como caráter estruturante. Ele quebra tanto o dispositivo de sujeição, quanto a servidão maquínica, justamente por operar em um nível de sentido e com possibilidades e saídas muito mais aleatórias do que as previstas pela lógica computacional das probabilidades. Uma máquina pode compreender a lógica de uma variedade de memes e reproduzi-los no contexto correto após uma coleta expressiva de dados, mas ainda não há inteligência artificial que fabrique um mene⁵.

Ora, a servidão máquina é baseada nas teorias de Cibernética, que desde o início alegará o poder de a Cibernética ser um grande modelo de análise de possibilidades de diferentes estruturas de um número infinito de fenômenos, devido ao seu olhar não “elementarista”, mas sim processual (não o que acontece, mas como pode acontecer), que pretende analisar um número quase infinito de possibilidades reais ou não. A máquina parte de pressupostos lógicos e algoritmos (no caso ordens e caminhos a serem seguidos a partir de comandos), que mesmo perto do infinito, ainda são finitos. E quanto mais refinada for a máquina, mais perto de resultados verossímeis ela vai se aproximar. O jogo de paidia quebra totalmente essa dinâmica e, para vencer, quebrar a máquina é o objetivo final.

⁵ Mene é uma versão niilista dos memes, que ao invés de serem replicáveis e obedecerem a padrões de contexto e significado, são aleatórios, irônicos e uma forma de brincar com a própria existência de memes, agindo como “não-memes”.

Referências bibliográficas

- ASHBY, W. R. (1970). *Introdução à cibernética*. São Paulo, SP: Perspectiva.
- BELLHOUSE, D. (2005, May). *Decoding Cardano's Liber de ludo aleae*. *Historia Mathematica*, 32 (2), 180-202. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0315086004000400>. Acesso em: 2 março 2018.
- CAILLOIS, R. (2001). *Man, play and games*. Chicago, IL: University of Illinois Press.
- DELEUZE, G. & GUATTARI, F. (2012). *Mil platôs: Capitalismo e esquizofrenia* (vol. 4). São Paulo, SP: Editora 34.
- DERRIDA, J. (1971). *A estrutura, o signo e o jogo no discurso das Ciências Humanas*. In DERRIDA, J., *A Escritura e a diferença* (pp. 229-249). São Paulo, SP: Perspectiva.
- DRAGONA, D. (2014). *Counter-gamification: emerging tactics and practices against the rule of numbers*. In FUCHS, M., FIZEK, S., RUFFINO, P., SCHRAPE, N. (Eds.). *Rethinking gamification* (pp. 227-250). Lüneburg, GER: Meson Press. [Versão em PDF]. Recuperado de <http://meson.press/books/rethinking-gamification/>. Acesso em: 2 março 2018.
- FUCHS, M., FIZEK, S., RUFFINO, P., SCHRAPE, N. (2014). *Introduction*. In FUCHS, M., FIZEK, S., RUFFINO, P., SCHRAPE, N. (Eds.). *Rethinking gamification* (pp. 7-17). Lüneburg, GER: Meson Press. [Versão em PDF]. Recuperado de <http://meson.press/books/rethinking-gamification/>. Acesso em: 2 março 2018.
- HUIZINGA, J. (2010). *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura* (6 ed.). São Paulo, SP: Perspectiva.
- LATOUR, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to Actor-Networking-Theory*. New York, NY: Oxford University Press.
- LAZZARATO, M. (2006). *As revoluções do capitalismo*. Rio de Janeiro, RJ: Civilização Brasileira: 2006.
- LAZZARATO, M. (2014). *Signos, máquinas, subjetividades*. São Paulo, SP: Edições Sesc São Paulo & N-1 edições.
- NAKAGAWA, R. M.; SILVA, A. R. da. (2014). *O processo semiótico da comunicação como estratificação e modelização*. *Anais do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Foz do Iguaçu, PR. Recuperado de <http://www.intercom.org.br/sis/2014/resumos/R9-1676-1.pdf>. Acesso em: 2 março 2018.
- SCHRAPE, N. (2014). *Gamification and governmentality*. In FUCHS, M., FIZEK, S., RUFFINO, P., SCHRAPE, N. (Eds.). *Rethinking gamification* (pp. 21-46). Lüneburg, GER: Meson Press. [Versão em PDF]. Recuperado de <http://meson.press/books/rethinking-gamification/>. Acesso em: 2 março 2018.
- SILVA, A. R. da., ARAUJO, A., BORBA, C. de, BENTZ, I. M., OLIVEIRA, L., TELLES, M., NAKAGAWA, R. M. (2015). *Semiótica crítica: fundamentos epistemológicos e percursos da pesquisa*. Porto Alegre, RS: Ufrgs, 2015. [Versão em PDF]. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10183/147914>. Acesso em: 2 março 2018.
- SILVA, A. R. da. & ARAUJO, A. (2015, dezembro). *Semiótica Crítica: materialidades, acontecimento e micropolíticas*. *Intexto*, 34, 132-145. doi: 10.19132/1807-8583201534.132-145. Acesso em: 2 março 2018.
- TIESSEN, M. (2014). *Gamed agencies: affectively modulating our screen- and app-based digital futures*. In FUCHS, M., FIZEK, S., RUFFINO, P., SCHRAPE, N. (Eds.). *Rethinking gamification* (pp. 251-269). Lüneburg, GER: Meson Press. [Versão em PDF]. Recuperado de <http://meson.press/books/rethinking-gamification/>. Acesso em: 2 março 2018.
- WIENER, N. (1961) *Cybernetics: Or control and communication in the animal and the machine* (2 ed.). Paris, FR & Cambridge, MA: Hermann & Cie & MIT Press.

