

O Universo do Videogame: Sobre a materialidade estelar no processo cognitivo do jogador¹

Thays PANTUZA²
Universidade do Estado do Rio de Janeiro, RJ

Resumo

Tendo como base as definições de biopolítica e bioeconomia (FOUCAULT, 2010), juntamente com as teorias de redefinição do humano (OLIVEIRA, 2020), a definição de ansiedade (DSM, 2014; KAHNEMAN, 2012) e a teoria dos afetos (MASSUMI, 1995, 2002) tentaremos compreender como a ficção se mostra como sintoma (TUCHERMAN; SAINT-CLAIR, 2008; HARAWAY, 2017) de uma sociedade neoliberal em que instituições médicas tratam o fenômeno da ansiedade como uma patologia. Os estímulos sonoros, visuais, táteis e linguísticos do jogo estimulam cognitivamente o jogador de forma a colaborar com uma construção das representações de afeto e expansão do próprio ser.

Palavras-Chave: materialidade dos games; afeto; cognição corporificada; ansiedade; matéria de estrelas

Introdução

Este artigo é um estudo acerca das materialidades do universo, entendendo que a espécie humana é um fragmento do todo, tal qual a natureza, os animais, os corpos, matérias, átomos, substâncias e os aparatos tecnológicos (OLIVEIRA, 2020).

A partir de estudos referentes às teorias de cognição corporificada (VARELA ET AL, 2001; KASTRUP, 2008; REGIS, MESSIAS, 2012) juntamente com uma bibliografia que dialoga as perspectivas da neurociência e biomedicina (KAHNEMAN, 2012; DICK, 2005; ROSE, 2013) ao lado das teorias políticas (FOUCAULT, 2010), faremos uma análise sobre os processos de desenvolvimento da vida no universo e, principalmente, as implicações que os átomos e moléculas podem trazer para nossa trajetória contemporânea de sociabilidade.

Após a contextualização da composição da matéria do universo, a mesma que constrói o nosso corpo humano, e a ideia da biopolítica e as formas de organização em

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda em Tecnologias de Comunicação e Cultura pelo PPGCOM/UERJ, bacharel em Cinema e Audiovisual pela UFF. E-mail: pantuza.thays@gmail.com.

sociedade a partir da medicina e economia do homem empreendedor de si (FOUCAULT, 2010), vamos traçar um paralelo para discutir como a programação e mecânica (*engine*) do jogo (CLUA ET AL, 2008, 2009) pode ser uma alternativa ao modelo de sociedade em que vivemos.

Tentaremos compreender o processo cognitivo em expansão para a tela e interação com o jogo, a máquina e a composição sonora e visual, potencializando nossa experiência imersiva durante o jogo e produzindo fabulações (HARAWAY, 2017) que dialogam com o ambiente, o corpo, a cultura, o passado, presente e o futuro.

Para onde foram as estrelas?

Segundo o físico Luiz Alberto Oliveira (OLIVEIRA, 2020), somos feitos da mesma matéria das estrelas, ou seja, temos em nós a matéria do universo. Nós somos, assim como todos os corpos materiais existentes, constituídos por átomos que se organizam em sistemas constitutivos e que trocam atividades entre si.

Os átomos se agrupam e se comportam a partir de uma configuração que é desenvolvida pela relação entre eles: há algo que age de maneira a formar estruturas que têm corpo e substância, ou seja, a partir de uma visão microscópica da vida, podemos então mapear as atividades e relações entre o átomos.

Oliveira exemplifica dizendo que “se eu troco a parede pelo teto, a estrutura cai” (OLIVEIRA, 2020). Segundo ele, o motivo disso acontecer não é da ordem da substância, mas do plano de organização, ou seja, a posição em que estão os componentes, formando uma espécie de diagrama imaterial.

Uma forma de organização dos átomos é um sistema de equilíbrio, ou seja, elementos que se encontram e se estabelecem em determinada estrutura e, naturalmente, se mantém naquele estado, como a areia no fundo do copo: ele não vai sair de lá se não houver alguma intervenção.

Entretanto, existe ainda outra forma de organização de sistema que, segundo o autor, pode ser demonstrado a partir do exemplo da reação da areia sílica com a água. Quando em contato com a chuva, a lama se forma e se constitui de três camadas (em baixo, areia fina; no meio, areia média; em cima, areia mais grossa). Se, por exemplo, passarem carros modificando a posição e estrutura da lama, ela se (re)forma e se adapta/reconstrói na mesma configuração estrutural mais uma vez. Ou seja, ela é capaz de manter uma determinada arquitetura em contínua reconstrução, desenvolvendo

diálogos com o ambiente. Assim é a vida humana, um sistema adaptativo complexo: um não-equilíbrio estável em que as relações e estruturas tem variações, embora se repitam.

A partir daí podemos pensar em como se desenvolve a sociedade: corpo, natureza, cultura, técnicas, linguagem e imaginação. A cidade, por exemplo, é uma forma de organização social e é uma grande invenção da vida humana, pois, a partir daí, surgem diversas outras demandas e possibilidades de interação e relação entre indivíduos x natureza (OLIVERA, 2020). De acordo com Daniel Dennett:

Estas são coisas que usamos no cotidiano para ancorar nossas interações e conversações, e, além da aproximação, para cada substantivo no nosso vocabulário cotidiano, há uma coisa a que ele se refere. Nesse sentido a “imagem” é “manifesto”: é óbvio para todo mundo, e todo mundo sabe que é óbvio para todo mundo, e todo mundo sabe isso também. Surge com a sua língua nativa; é o mundo de acordo com nós mesmos. (DENNETT, 2017, np)

Segundo Oliveira, o homem é “sapiens” pela estrutura de inacabamento em que se é formado: temos aparatos sensório-motores que nos fazem perceber, receber e reconhecer o ambiente a nossa volta. Entretanto, esse reconhecimento é feito de forma parcial: é o que Luiz Alberto chama de *mundo próprio*, ou seja, a forma pela qual nos identificamos enquanto ser, interagindo e reagindo a elementos que estamos aptos a experienciar dentro das nossas limitações cognitivas e comportamentais. Elementos que não somos capazes de reconhecer como parte do nosso mundo, são aqueles que não fazem parte - quem sabe, ainda? - da nossa maneira de entender o mundo, mas não por isso deixam de existir.

A questão chave é que, segundo Oliveira, existe um processo chamado *dobra* (OLIVEIRA, 2020; MASSUMI, 1995) que é um atravessamento em diversas dimensões que fazem parte da mesma estrutura, flexibilizando ainda mais o sistema. Como uma folha de papel dobrada ao meio: existe a superfície que você vê e existe a superfície que você não vê mas sabe que está lá. Se furarmos a folha, participamos, a partir do atravessamento de espacialidade e tempos diversos, de dimensões distintas de uma mesma arquitetura.

Dessa forma agem também os átomos e os sistemas: se atravessam e se multiplicam. No contexto humano, flexibilizamos as estruturas e potencializando as conexões e aparatos sensório-motores, capacidades cognitivas e criamos em nós mesmos um universo em expansão quase exponencial.

Pela característica inacabada é que nós podemos nos ampliar, expandindo os sentidos e potencializando a experiência com o mundo. Absorvemos constantemente da

natureza, assim como ela absorve elementos de nós - somos parte do todo, como uma só estrutura complexa geral. Assim, interagimos com objetos de modo a complementar nossas habilidades cognitivas e transformando as coisas/objetos e nós mesmos em conceitos de tempo e utilidade (o que foi/era; o que é agora pós-alterações mútuas em que coisificamos os humanos e humanizamos as coisas/objetos; e o que pretende-se ser/fazer a partir dessa modificação).

Devido aos ajustes e aperfeiçoamento dessas habilidades de imitação, repetição e variação adaptativa ao longo da história, estamos cada vez dominando o universo molecular e microscópico, como forma não só de hierarquização, mas de dominância e manipulação dos organismos.

A partir da ideia de cidade, por exemplo, podemos entender o modo pelo qual a sociedade hoje se define. Ao pensarmos nos mecanismos de experimentação do mundo microscópico, ampliamos as configurações em sistemas para a forma de organização social.

Segundo Nikolas Rose, “experimentamos uma “mudança de cadência”, um crescimento qualitativo em nossas capacidades de manipular nossa vitalidade, nosso desenvolvimento, nosso metabolismo, nossos órgãos e nossos cérebros” (ROSE, 2013, pg. 17).

Vivemos há séculos a separação de natureza e cultura, o que prejudica potencialmente as nossas experiências, esquecendo que, ao danificar o ambiente de forma descontrolada, estamos também nos mutilando. Desse modo, compreendemos como o mundo cartesiano tem sido, desde o princípio, uma forma de estabelecer poder, elegendo o homem e suas habilidades de sapiência como forma superior de espécie no universo (OLIVEIRA, 2020).

Não distante dessa perspectiva, vemos a nossa configuração social se repetir nas relações de poder que estabelecemos com a natureza. Nossas intervenções partem do princípio de que a natureza é para ser explorada - apenas porque suas características não são manifestadas dentro da mesma configuração que reconhecemos como parte do nosso mundo próprio.

Ou seja, como afirma Luiz Alberto Oliveira, os humanos “fazem as intervenções no ambiente a partir de uma modulação criada na ilusão da distinção entre cultura e natureza” (OLIVEIRA, 2020). Vemos então que as relações de poder sobre a vida humana são de caráter quase constitutivos e a hierarquia de funções e utilidade do ser se manifesta

em vários âmbitos: interação indivíduo x indivíduo, indivíduo x natureza, indivíduo x cidade, indivíduo x tecnologia entre outros.

Nosso atual sistema complexo de organização social se pauta em uma estrutura neoliberalista, uma dinâmica política e econômica que transita em todos os setores da vida do ser, tanto em sua individuação como em sua coletividade - lembrando que são representações complementares e inter-dependentes (OLIVEIRA, 2020; FOUCAULT, 2010).

Com a ferramenta da linguagem, imaginação, cultura - ou seja, educação, compreendemos esse fenômeno neoliberal como um investimento, gestão e valoração do corpo humano o que Foucault chama de *Capital Humano* (FOUCAULT, 2010), ou seja, toda a substância corpórea, psíquica, genética, relacional e adaptativa do homem. Nessa perspectiva, entende-se que cada decisão tomada pelo homem interfere diretamente em sua própria construção como matéria, o que significa melhor ou pior experimentação do mundo em termos de saúde, que resulta em tempo de trabalho e mão-de-obra qualificada - com as competências “ideais” para se relacionar com o mundo (ambiente, objetos, aparatos), com os outros e com ele mesmo. É o ideal do homem como empreendedor de si mesmo. Segundo Foucault, “a análise econômica deve ter por ponto de partida e por quadro geral de referência o estudo da maneira como os indivíduos fazem a alocação desses recursos para fins que são fins alternativos” (FOUCAULT, 2010, pg. 306).

Essa dinâmica é uma junção dos interesses políticos e econômicos com o desenvolvimento da tecnologia que faz com que possamos compreender a vida em nível molecular: a medicina tem o nosso corpo transparente como objeto de manipulação genética, a fim de ampliar os modos de existências. Ou você tem um corpo genético privilegiado – e escolhe, todos os dias, agir em função de uma determinada dinâmica de experiência do mundo (empreendedor de si); ou você, apesar de não nascer com certos dispositivos, pode ter seu corpo melhorado pela técnica (DICK, 2005; TUCHERMAN, SAINT-CLAIR, 2005). Segundo Van Dick, “o corpo transparente é uma construção cultural de convenções e normas” (DICK, 2005, p. 3)³.

É possível ainda notar como a medicina participa da construção evolutiva do homem ao pensarmos, por exemplo, como os diagnósticos são feitos como dinâmicas de dominação dos corpos e vigilância, esse molde é uma forma de organização social em

³ Todas as traduções apresentadas são livres.

que definem os “bons” e “maus” organismos desde o nível molecular. Para Van Dick, “essa nova forma de disseminação de imagens do corpo interior entre o público em geral contribuiu, sem dúvida, para um crescente interesse público em questões médicas” (DICK, 2005, p 10). Continua:

As imagens médicas do corpo interior passaram a dominar nossa compreensão e experiência de saúde e doença ao mesmo tempo e pelos mesmos meios que promovem sua própria primazia. (DICK, 2005, p. X).

Temos medicações que interferem, transformam, manipulam, modificam substâncias que fazem parte da origem de cada um - considerando sua própria formação e desenvolvimento cognitivo no *mundo próprio*.

Luiz Alberto Oliveira conta uma história sobre como, em sua infância, haviam os momentos de brincar com fabulações. Complementa dizendo que a maior parte das crianças citadinas/urbanas do mundo nunca viram mais de três estrelas no céu. Mas para onde foram as estrelas? O que antes era parte constitutiva da sociedade, hoje não é mais. Segundo ele, espera-se que a nova geração conectada com o olhar na tela, não precisa mais criar histórias: elas podem vê-las no dispositivo que carregamos no bolso.

Biogames? O sistema adaptativo complexo como dispositivo de fabulação

Compreendendo o processo de sistema adaptativo complexo (OLIVEIRA, 2020), suas manifestações a nível molecular e social (FOUCAULT, 2010; ROSE, 2013), podemos pensar então o papel da fabulação (HARAWAY, 2017) como parte fundamental para construção da identidade individual e coletiva - mais uma vez, entendendo-as como complementares (OLIVEIRA, 2020).

A proposta desse tópico é questionar como a ficção, no nosso caso os videogames, podem ser, ao mesmo tempo, sintoma do sistema e uma alternativa a ele. Pretendo elaborar a discussão de modo a colocar a programação e mecânica do jogo/*engines*⁴ (CLUA ET AL, 2008, 2009) e suas funções artísticas (narrativa, fabulação, elementos sonoros e visuais) como parte significativa de representação da vida humana.

⁴ *Engines*: efetuam a lógica do jogo incluindo a movimentação dos personagens controlados pelos usuários e controlados pelo computador; e apresenta em um dispositivo de vídeo a imagem do estado atual do jogo. (CLUA ET AL, 2008, pg 1334).

Durante a experiência do jogo, trabalhamos a ideia de atenção (REGIS, 2012; KAHNEMAN, 2012) como uma atividade consciente e/ou não consciente de atualização.

Para Kahneman:

A sofisticada alocação de atenção tem sido aperfeiçoada por uma longa história evolucionária. Orientação e reação rápidas ante as ameaças mais sérias ou as oportunidades mais promissoras melhoravam a chance de sobrevivência, e essa capacidade certamente não se restringe a humanos. (KAHNEMAN, 2012, p. 28)

As ações do jogador no jogo são mecânicas e automatizada, assim como dirigir um carro, embora em alguns momentos de maior dificuldade ou desafio, seja acionada um outro dispositivo cerebral como decodificador dos sinais emitidos na tela e no controle (*joystick*) do jogo.

A partir da jogabilidade, o jogador experiencia novas temporalidades e espacialidades, ou seja, novas formas de um corpo ser/estar presente e se relacionar com o ambiente a sua volta, incluindo aqui toda a complexidade simultânea da relação entre natureza, cultura, linguagem, fabulação, habilidades sensório-motoras, tecnologia, aparatos e dispositivos. Essa rede complexa é o que chamamos, a partir da bibliografia, de cognição corporificada (VARELA ET AL, 2001; KASTRUP, ANO; REGIS, MESSIAS, 2012).

1) a mente é produto da longa evolução biológica e beneficia-se do “saber mais antigo” do aparato sensório-motor; 2) a cognição é corporificada e contextualizada, isto é, depende da experiência concreta do indivíduo e utiliza habilidades sensoriais e sociais; 3) o processo cognitivo opera de forma distribuída, uma espécie de rede sociotécnica, envolvendo cérebro/corpo e suas interações com humanos e não humanos (interações sociais e objetos técnicos). (REGIS; MESSIAS. 2012. p.42)

Pensando sobre o homem empreendedor de si e o desenvolvimento de seu *capital humano* (FOUCAULT, 2010), juntamente com as teorias da expansão de um *mundo próprio* (OLIVEIRA, 2020), podemos perceber que o jogador, de alguma forma, repete essa lógica: o jogo exige que você tenha seu melhor desempenho para que chegue ao final da experiência com vida. Alessandra Maia comenta que “a o longo de nossas experiências com os jogos vamos assimilando elementos inerentes à cada gênero e cada forma de interagir para avançar nas fases”. (MAIA. 2014. p. 507)

No jogo, somos protagonistas de uma história que escolhemos fazer parte ao dar start e experimentar as sugestões de composição da ficção que está na tela. A ficção é uma forma de contar história de forma que percebemos o sintoma do que significa fazer parte do processo de organização social: nós projetamos em nossas escolhas e ações

(conscientes e não-conscientes) no jogo tudo aquilo que é parte do nosso *capital humano* e *mundo próprio*.

Tradicionalmente, precisávamos de instruções para jogar um jogo. Mas agora somos frequentemente convidados a aprender enquanto jogamos. Nós exploramos o espaço do jogo, e o código do computador efetivamente nos obriga e nos guia. Aprendemos a jogar observando atentamente o que o jogo nos permite fazer e como ele responde à nossa inserção. (MCGONIGAL, 2011, p. 26)

Ao se encontrar com novos desafios e organizações fictícias (embora, em parte, sejam também elementos desenvolvidos a partir de um código comum), o jogador amplia suas competências no jogo e, conseqüentemente, expande também seus dispositivos sensorio-motores, suas habilidades cognitivas e o seu potencial de reconhecimento de mundo.

Assim, o corpo nunca é dado de antemão ou plenamente individuado. Um corpo está sempre em processo, possui uma estabilidade (metaestabilidade) sempre parcial e em constante troca com o meio cultural, social e histórico. Um corpo em devir (Cf. Simondon, 1989; Kastrup, 2007). (REGIS; MAIA, 2016, p. 126).

Ainda que a experiência se manifeste como sintoma, é possível percebê-la simultaneamente como alternativa a padronização e dominação dos corpos ao entendermos que, como parte constitutiva do ser, ainda reproduzimos nosso sistema adaptativo complexo. A mecânica dos games é desenvolvida pelas *engines*, ou seja, a composição do jogo é construída previamente por uma programação computadorizada (CLUA ET AL, 2008, 2009).

Parte da *engine* é feita em um processo semelhante ao exemplo da lama na chuva (OLIVEIRA, 2020). Assim como a configuração da lama pode se movimentar de um espaço a outro sem perder sua dinâmica de organização estrutural, assim também tento compreender o jogo. Apesar de uma programação desenvolvida, existe no jogo um sistema adaptativo complexo semelhante ao do homem no sentido em que existe uma abertura para expandir seu próprio material e substância corpórea. Poderíamos dizer que o jogo simula a vida, não só pelo carácter ficcional e representativo no sentido da linguagem, mas também na ordem constitutiva de ser ele mesmo um universo em expansão.

Em um jogo existem elaborações de personagem que poderão ser controlados pela agência e atuação do jogador - de modo complexo, combinando habilidades e

competências. De todo modo, parte das *engines* são elaboradas para deixar “em aberto” a ação dos personagens “não jogáveis”, aqueles que se assemelham aos figurantes de um filme, com a diferença que esses figurantes no jogo agem de acordo com as experiências do personagem principal.

As *engines* tem aberturas na programação que permitem com que o usuário com conhecimentos técnicos possa interferir, alterar e acrescentar elementos a fim de modificar a história da forma que lhe convém. Mas, para além disso, alguns jogos modernos têm feito um esforço para desenvolver uma programação em que essa abertura e possibilidade de criação do jogador seja mais simples. A criação aqui se dá não só no âmbito da tomada de decisões/escolhas, mas também na construção de um universo novo e diferente da estrutura do próprio jogo, mas criada por ele mesmo. Ou seja, um jogo que cria um jogo.

Em jogos como *Dreams* (SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT, 2018-2010), ou ainda *Minecraft* (XBOX GAME STUDIOS ET AL, 2009) vemos essa habilidade se tornar cada vez mais próxima de nosso sistema. *Dreams* tem lançamento previsto para 2020, mas os testes feitos até então, mostram como o jogo simula um sonho: os ambientes podem ser (des) construídos a qualquer hora e de diversas maneiras, mudando texturas, narrativa, personagem, programação - no sentido de que você constrói diversos games dentro do próprio jogo, além de ainda poder jogar online interagindo não só com outros jogadores, mas também com as construções de outros jogadores.

Clua comenta que “o processamento paralelo nessas arquiteturas é uma realidade. Com essa evolução de *hardware*, os jogos se tornarão muito mais sofisticados” (CLUA ET AL, 2009, p. 14). Você pode estar no mundo criado por outro jogador e, a todo momento, elementos surgirem na tela a partir da substância e materialidade alheia, ou seja, você pode estar constantemente sendo a mistura do seu corpo com o corpo de outrem. É como nos sonhos, tudo misturado, fragmentado, fabulado, com representações do cotidiano e distorções dele. É o nosso corpo, enquanto matéria e sistema complexo (natureza, cultura, átomos) como proposta de expansão, se multiplicando e indo além desse limite de contorno corporal (OLIVEIRA, 2020). Tucherman e Saint-Clair mencionam que “os aparelhos se firmam como extensões do nosso corpo; próteses também do corpo social” (TUCHERMAN; SAINT-CLAIR; 2008 p.15).

Podemos então perceber que esses games são uma co-existência dos seres, uma dobra nas dimensões, o atravessamento entre as relações entre indivíduos, natureza,

cultura, linguagem, desejo, fabulação e outras possibilidades da existência que estão sendo (re)moduladas na velocidade da ciência. Ou seja, poderíamos, talvez, dizer que o jogo enquanto fabulação (tanto no âmbito técnico como criativo) e a ciência são formas complementares de contar e construir histórias.

Luiz Alberto Oliveira menciona que a função fabuladora é um exercício da imaginação que você reveste de caracteres imaginários que desempenham uma ação. Diz que esse processo é essencial para determinar real x não-real e que foi decisivo na constituição da civilidade média. Então, para onde foram as estrelas?

Apesar de alguns encontrarem apenas nas telas de forma quase-passiva, acredito que os jogos venham como uma reformulação do ser e estar no mundo: a identidade não é criada pela fabulação e criação, isoladamente, e nem mesmo apenas pela percepção do olhar. Os games podem, talvez, ser essa alternativa em que, ao mesmo tempo que o jogador está na tela (entendendo essa como uma forma de presença e agência), está também fabulando sua experiência a partir de seu imaginário, mundo próprio, capital humano. Compreendo, então, que o corpo biomédico, bioeconômico, biopolítico não está confinado a um determinado futuro estabelecido, mas está em movimento e expansão.

Ainda segundo Oliveira, “infundimos capacidades cognitivas nesses artefatos.” (OLIVEIRA, 2020). O autor diz que colocamos mecânicas (agir um corpo sobre o outro), sensoriais (amplificando nossos sentidos), e partiremos pro cognitivo. No caso de *Dreams* (SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT, 2018-2010) e nas *engines* abertas, a inteligência artificial joga e age ao mesmo tempo que o jogador; além de o próprio jogador poder ser, ao mesmo tempo, protagonista e parte do cenário do jogo.

Afeto em Expansão

Dentro da perspectiva de expansão do mundo próprio, expande-se, por consequência, os afetos. Entendemos que o corpo não mais se limita nessa forma física e biológica (OLIVEIRA, 2020; ROSE, 2013), portanto com essa multiplicidade de formas de existência e presença, quanto mais você se comunica - com o mundo e com os outros, mais você também tem potencial de expansão, ou seja, são novas formas de produção de subjetividade.

Para Tucherman e Saint-Clair:

Assiste-se, aqui, à percepção: a corporeidade do observador passa a ser formação de um novo modelo de o local em que a própria observação é possível. [...] Tanto o observador quanto o observado são sujeitos aos

mesmos modelos de estudo empírico” (TUCHERMAN; SAINT-CLAIR; 2008, p. 5-6)

Ao criarmos outras versões de existência e subjetividade, aumentamos nosso capital cognitivo, conseqüentemente, as competências. Os afetos, que fazem parte da ordem do sentir, se expandem a partir do contato com o outro, seja ele qualquer matéria e substância. Massumi diz que:

O afeto é sinestésico, implicando uma participação dos sentidos uns nos outros: a medida das interações potenciais de uma coisa viva é sua habilidade de transformar os efeitos de um modo sensorial nos de outro. Afetos são perspectivas sinestésicas virtuais ancoradas (funcionalmente limitadas por) pelas coisas particulares existentes de fato que os incorporam (MASSUMI, 2002, p. 35).

Os afetos, para Brian Massumi (MASSUMI, 1995), não necessariamente representam as emoções, pois podem não chegar a consciência, mesmo atingindo a nossa existência de múltiplas formas, interferindo na relação virtual x atual e construção de subjetividades, competências, decisões e formação. O autor diz que “o afeto é essa dualidade como vista do lado da coisa atual, como expressa em suas percepções e cognições. Afeto é o virtual como ponto de vista, desde que a metáfora visual seja usada com cuidado. (MASSUMI, 1995, p. 96)

De acordo com o Manual de Psiquiatria (DSM):

o medo [é] com mais frequência associado a períodos de excitabilidade autonômica aumentada, necessária para luta ou fuga, pensamentos de perigo imediato e comportamentos de fuga, e a ansiedade sendo mais frequentemente associada a tensão muscular e vigilância em preparação para perigo futuro e comportamentos de cautela ou esquiva. (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2014. p.186).

Com a potencialização dos afetos, incluindo medo e outras sensações a partir da memória (ou seja, o tempo social e a construção cultural de subjetividade), pretendo direcionar nossa discussão para uma perspectiva de não-patologização da ansiedade. Segundo Fátima Regis e Messias, “intrínseca ao humano, a experiência é a capacidade de relacionar dados sensoriais retidos pela memória. Ela permite identificar a repetição e regularidade de dados. Desse modo, fazemos associações, chegamos a conclusões e temos expectativas.” (REGIS; MESSIAS. 2012. p. 29)

A série original da *Netflix* “*Mind, Explained*” tem um episódio dedicado a ansiedade, explicando um pouco do funcionamento do nosso corpo durante uma crise. O episódio faz a comparação do homem com o animal, no caso, um javali ao ver um leão:

A amígdala do javali, o centro emocional do cérebro, identifica o leão como ameaça. Isso provoca a descarga de adrenalina no corpo. É um surto de vigilância. Prepara o corpo para enfrentar a ameaça e lutar ou para fugir. O coração do javali dispara, e a respiração acelera. Os brônquios se expandem e certos vasos sanguíneos se dilatam. Tudo para que chegue oxigênio suficiente aos músculos exigidos na fuga. Esses músculos se enrijecem, prontos para a ação. As pupilas do javali se dilatam para captar melhor a cena e sua visão periférica se estreita para focar no leão na frente. Outros sistemas são desativados. Você tem mais o que fazer com sua energia do que digerir ou se preocupar com reprodução. O javali para de salivar e digerir. o fluxo sanguíneo do estômago e da pele é cortado, e os nervos responsáveis pela excitação são desligados. Tudo o que acontece no corpo dele naquele momento é maravilhosamente adaptado. Ansiedade evoluiu como emoção útil. Ela preparou o javali para fugir convida. Se você for um javali provavelmente um dia será morto por um leão. mas, se for humano, provavelmente tem outras preocupações. Temos a inteligência de mobilizar a mesma fisiologia do Javali. [...] E a relação do seu corpo é realizar todas as adaptações perfeitas para mandar energia para os músculos da sua coxa para fugir. Não dá para lutar nem fugir de imposto de renda mas nosso corpo que é reagir igualzinho a um javali que ver um leão. Pense nos sintomas do estresse. Coração disparado, músculos tensos, dor de barriga, sensação de alfinetes, boca seca, não querer ou conseguir fazer sexo... Tudo bastante familiar. As amígdalas dos humanos com ansiedade severa são super sensíveis. Elas identificam situações corriqueiras como ameaças e provocam essa reação em cadeia da adrenalina. (MIND, EXPLAINED. NETFLIX, 2019).

Os dispositivos que acionamos na ativação de hormônios e substâncias que alteram o funcionamento do nosso sistema nervoso, são sintomas naturais do sentimento de ansiedade, o que não precisa ser considerado patologia, afinal, são mecanismos de defesa. O argumento que tento construir é que a ansiedade não é patologia, mas o sintoma dela.

As sensações durante a experiência de uma crise de ansiedade e pânico fazem parte de respostas - talvez inacabadas, a um descontrole e angústia em relação ao tempo e, principalmente, resposta a uma construção cultural do medo e da insatisfação como afetos do futuro (MASSUMI, 2002).

Luiz Alberto Oliveira comenta que recebemos constantemente sinais que precisam ser decodificados, fazendo com que nossos aparatos sensório-motores, submetido a essa sinalização saturante, ative nosso sistema de decodificação de sinais em níveis de operação maximizadas e sem descanso, o que causa angústia.

Como no exemplo das estrelas e da fabulação, Oliveira comenta que “a maioria das histórias que estamos submetidos nos colocam na dimensão unidimensional de consumidor” (oliveira, 2020). Deste modo, existe uma ausência e carência de contação

de histórias com significado e que trazem sentido pra vida, mesmo nesse momento em que a vida, talvez, esteja em seu patamar mais rico. Para ele, esse pode ser um dos motivos da depressão, ansiedade e angústia. Seria a experimentação do afeto - ou da falta dele em sua potência máxima.

Segundo Oliveira, nós, espécie *homo*, nascemos incompletos, porém com uma capacidade quase ilimitada de aprender por imitação (OLIVEIRA, 2020). Ou seja, a angústia, o pânico e a ansiedade enquanto sintomas de uma patologia social, são também a reprodução desse sistema adaptativo. É uma tentativa de expansão que segue uma dinâmica tão veloz que, acredito, talvez esteja indo além da atual conjuntura corpórea (órgãos, tecidos, nervos, sangue) em que estamos submetidos.

Isso explicaria, por exemplo, o esforço da medicina - com apoio da política e da economia, em tentar dominar o corpo a nível microscópico para desenvolver um humano que seja constantemente invadido, alterado, manipulado na tentativa de que viva mais: manipulação da matéria, da substância, da cultura, da natureza e do tempo.

Em *Dreams* (SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT, 2018-2010), a partir da possibilidade de construção (d)e fabulação, você se comunica com universos e sistemas complexos que, apesar de serem formados da mesma matéria, se organizam de forma a se adaptar e construir seu próprio mundo. Deste modo, e desta vez na perspectiva dos afetos, há a expansão do ser a partir da dobra (OLIVEIRA, 2020; MASSUMI, 1995): você aumenta a rede complexa dos sentidos e possibilidades de mundo. O afeto é, portanto, uma potência genética tal qual os elementos constitutivos do capital humano e do próprio mundo.

Conclusão

Para concluir, reitero que este artigo é também uma fabulação, ou seja, uma forma de tentar compreender as múltiplas formas de existência. A tentativa é questionar as formas que a medicina e a política constroem e organizam a sociedade de modo a fazer com que nossos corpos sejam constantemente modificados.

A modificação, por si só, não é necessariamente ruim. Não há aqui o julgamento de valor, mas um questionamento dos modos de configuração social e construção de subjetividades. Poderíamos, quem sabe, tentar potencializar nossa existência a partir de conexões que se pautam na ordem da origem: uma tecnologia que busque não apenas a perfeição do sujeito-matéria ideal, mas sim como átomos que se adaptam, se reconstroem

e se reinventam a partir da perspectiva de um *homo* inacabado, em processo de expansão contínua - assim como o universo.

Luiz Alberto diz que “o amanhã é uma construção, não é um lugar que está lá esperando a gente”. Ou seja, o universo (incluindo a espécie *homo*) está em processo atualização contínua e cada ação tem impacto direto e indireto sobre todas as coisas, assim como os modos de existência de todas as coisas, interferem direta e indiretamente na nossa configuração enquanto matéria do universo. Kastrup diz que:

a atualidade traz certamente consigo o passado, certas configurações históricas caracterizadas pela regularidade. Mas é também na atualidade que tais regularidades são desestabilizadas e novidades são esboçadas, inclinando o presente na direção do futuro.” (KASTRUP, 2008, p. 94)

A busca pelo conhecimento e dominação da técnica tem grande valor, mas também tem valor o que se na virtualidade e atualidade da experiência de ser/estar no mundo, se entendendo como parte do todo, parte da natureza e da cultura, simultaneamente – mesmo que, às vezes, a experiência do presente faça com que se perca uma parte do futuro utópico da biologia genética utópica.

Referências

CLUA, Esteban et al. An Adaptive Game Loop Architecture with Automatic Distribution of Tasks between CPU and GPU. ACM Computers in Entertainment, Vol. 7, No. 4, Article 50, Publication date: December 2009.

CLUA, Esteban et al. A New Physics Engine with Automatic Process Distribution between CPU-GPU. Sandbox Symposium 2008, Los Angeles, California, August 9–10, 2008.

CLUA, Esteban et al. In: Capítulo 3: Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação. XXIV JAI. São Leopoldo-rs, 2016.

DENNETT, Daniel. From bacteria to Bach and back: the evolution of minds. New York: Norton & Company, 2017.

DICK, José Van. The transparent body: a cultural analysis of medical imaging. Seattle and London: University of Washington Press, 2005.

DREAMS. Jogo digital, produtora: [Sony Interactive Entertainment](#) . Lançamento teste: 2018. Lançamento oficial: 2020 (previsão).

FOUCAULT, Michel. Nascimento da Biopolítica. Curso no Collège de France (1978-1979). São Paulo: Revista Estudos Filosóficos nº 4 /2010 – versão eletrônica – ISSN 2177-2967

HARAWAY, Donna. Disponível em: Donna Haraway - _ HQ SOUND _ SPECULATIVE FABULATION - <https://www.youtube.com/watch?v=K1atjLfbNx&t=9s> . Postado em 2017. Acesso em: 09/01/2020.

KAHNEMAN, Daniel. Rápido e devagar [recurso eletrônico]: duas formas de pensar / Daniel Kahneman; tradução Cássio de Arantes Leite. - Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

KASTRUP, Virgínia. A invenção de si e do mundo. Uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. Editora Autêntica. Belo Horizonte, 2007.

KASTRUP, Virgínia. A cognição contemporânea e a aprendizagem inventiva. In: KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia; PASSOS, Eduardo. Políticas da Cognição. Porto Alegre: Sulina, 2008.

MAIA, Alessandra. A ficção fantástica de horror nos jogos eletrônicos: monstros e seres sobrenaturais na construção lúdica do medo. In: XIII SBGames – Porto Alegre – RS – Brazil, November 12th - 14th, 2014.

MASSUMI, Brian. Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation. Durham: Duke University Press, 2002

MASSUMI, Brian. The Autonomy of Affect. Cultural Critique, No. 31, The Politics of Systems and Environments, Part II. (Autumn, 1995), pp. 83-109

MCGONIGAL, Jane. Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Books, 2011.

MIND, Explained. Série original Netflix, episódio 1: Anxiety, explained. 2019. Disponível em: www.netflix.com.

MINECRAFT. Jogo digital. Xbox Game Studios et al, 2009.

OLIVEIRA, Luiz Alberto. A Definição do Humano: Impactos da Tecnologia. Café Filosófico CPFL, YouTube, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9NZHAcJ1tnI> Acesso em: 01/03/2020.

REGIS, F.; MAIA, A.; Comunicação, corpo, performance: o entretenimento midiático como experiência sensorial. In: Performance, corpo e subjetividade nas práticas de comunicação contemporâneas. Orgs.: Fátima Regis, Alessandra Maia, Marianna F. Jorge. Porto Alegre, Sulina, 2016

REGIS, F.; TIMPONI, R.; MAIA, A. Comunicação, Tecnologia e Cognição na Cibercultura: Análise dos Tipos de Atenção nos Games, Audiolivros e Livrosclipes. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Fortaleza, CE - 3-7/9/2012.

ROSE, Nikolas. A política da própria vida: biomedicina, poder e subjetividade no Século XXI. São Paulo, Paulus, 2013.

TUCHERMAN, Ieda. SAINT-CLAIR, Ericson. O Corpo Transparente: dispositivos de visibilidade e mutações do olhar. Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 19, p. 1-17, julho/dezembro 2008.

VARELA, F.; THOMPSON, E.; ROSCH, E. A Mente Corpórea. Ciência Cognitiva e Experiência Humana. Instituto Piaget. Lisboa, 2001.