

[1]Retirada do mundo e dissolução do mundo: noções de Heidegger na era dos jogos digitais^[2]

World-withdrawal and world-decay: Heidegger's notions of withdrawal from the world and the decays of worlds in the times of computer games

MATHIAS FUCHS

(Autor)

é pesquisador sênior na Leuphana Universität Lüneburg, onde dirige o Gamification Lab.

Obteve seu doutorado em 2010, na Humboldt Universität Berlin. Projetou e desenvolveu trabalhos artísticos para o ISEA, resfest, ars electronica, PSi #11, futuresonic, EAST e o Greenwich Millennium Dome. Projetou jogos para museus, planejamento urbano e peças de teatro. E-mail: mathias.fuchs@leuphana.de.

EDUARDO HARRY LUERSEN

(Tradutor)

é doutorando em Ciências da Comunicação (Unisinos – Bolsista CNPq), mestre em Comunicação Social (PUCRS – Bolsista Capes), graduado em Artes Visuais: Bach. Design Gráfico (UFPEL). Realizou período de sanduíche no Gamification Lab (Leuphana Universität Lüneburg - Bolsista Capes/DAAD). Integrante do grupo de pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design (TCAv). E-mail: edluersen@gmail.com.

RESUMO

Este trabalho indaga se e de que modo os conceitos de Martin Heidegger de *Weltentzug* e *Weltzerfall*, elaborados pelo filósofo para falar de objetos artísticos tradicionais como a pintura, podem ser apropriados para o estudo de artefatos contemporâneos como os jogos digitais. A partir da aspiração mimética dos jogos de computador, utilizando exemplos que passam por *Tetris* (1984) e *Assassin's Creed Unity* (2014), o artigo discute o estatuto ontológico do jogo e sua relação com o mundo, recuperando e reabilitando, neste entremeio, o conceito heideggeriano de *Terra*.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos de computador. Martin Heidegger. Estéticas digitais.

ABSTRACT

*The article inquires whether and how Martin Heidegger's concepts of *Weltentzug* and *Weltzerfall*, elaborated by the philosopher to speak of traditional artistic objects such as painting, may be appropriate for the study of contemporary artifacts such as digital games. Drawing from the mimetic aspiration of computer games, citing examples that range from *Tetris* (1984) to *Assassin's Creed Unity* (2014), the article discusses the ontological situation of digital games and their connection to the world, while retrieving Heidegger's notion of *Earth*.*

KEYWORDS: *Computer games. Martin Heidegger. Digital aesthetics.*

RETIRADA DO MUNDO

Este artigo investiga se os conceitos de “Weltentzug” e “Weltzerfall”^[3], desenvolvidos na década de 1930 pelo filósofo alemão Martin Heidegger para tratar de obras de arte tradicionais, podem ser estendidos ao estudo de artefatos culturais contemporâneos como os jogos de computador. Aproximar a terminologia heideggeriana do triângulo jogador-jogo-mundo é instigante, pois parece descrever de um modo bastante literal e muito próximo “às coisas mesmas” a situação experimentada hoje quando um jogador ou jogadora assiste a um mundo em um monitor colocado sobre a mesa e, diante de seus olhos, percebe que tal mundo se afasta. O mundo dissolve-se. Albert Hofstadter, tradutor de Heidegger, chama o método do filósofo de “o pensamento e discurso mais concretos sobre o *ser*” (HEIDEGGER, 1971). Afirmações tais como a de que “a obra constrói um mundo” (*stellt eine Welt auf*) soam como se um objeto – que chamamos de mundo – fosse capaz de instaurar-se por conta própria, em um monitor sobre a mesa. Ao jogador, na maioria dos casos, o mundo significa primeiramente a associação entre os cenários do jogo, e não um conceito filosófico. Já a linguagem e a fenomenologia de Heidegger operam simultaneamente em dois níveis. Falamos de coisas palpáveis e de ideias. Em razão disso, o pensador designa o seu trabalho como o ofício de um poeta (*Dichter*). Na língua alemã, “Dichter” pode designar tanto um poeta quanto alguém que compacta coisas.

Um jogo de computador é um artefato (“angefertigtes Ding”) (HEIDEGGER, 1960, p.10) visual, acústico ou textual que reivindica alguma relação com o mundo real fora do mundo jogado. Esta relação pode ser mimética ou construída segundo outros princípios, mas de alguma forma refere-se sempre ao mundo em que vivemos num determinado período no tempo. O problema do jogo é que ele é criado tendo-se em mente certo período, década, contexto histórico e um lugar determinado. Porém, no momento em que olhamos para o jogo, o ouvimos e experimentamos espacialmente, o tempo e o lugar de referência da obra já desapareceram. O jogo da Ubisoft *Assassin’s Creed Unity* (2014), por exemplo, encena Saint-Denis no ano de 1794. Além de se tratar de uma época muito distante, a antiga cidade de Saint-Denis agora faz parte do subúrbio de Paris. Sua aparência, seu cheiro e suas sonoridades são completamente diferentes do aspecto de dois séculos atrás.

FIGURA 1: Captura de tela de Assassin's Creed Unity



Fonte: Ubisoft 2014

Tentamos apreender o jogo a partir de uma referência espaço-temporal a um mundo que já não existe mais. O jogo retirou-se do mundo ao qual se refere. Neste aspecto, os videogames partilham um problema com a pintura referencial ou com qualquer obra de arte. Heidegger comenta sarcasticamente que “os hinos de Hölderlin foram empacotados na mochila do soldado durante a campanha, junto com os seus utensílios de limpeza. Os quartetos de Beethoven estão nos depósitos das editoras, como batatas na despensa” (Heidegger, 1960, p. 9). O valor de uma obra de arte, portanto, não é intocável pelo tempo e, pelo contrário, reside na tentativa do artista de condensar a verdade específica de um momento histórico na obra. Em analogia, um jogo de computador é projetado para conter uma infinidade de aspectos do mundo ao qual se refere: sons, arquitetura, clima, vestuário, penteados, vegetação, padrões de movimento, dentre muitos outros. O game designer tenta capturar uma conjuntura histórica como um todo e apresentá-la como um jogo. Isto corresponde ao que Heidegger descreve como “a instauração da verdade particular de um período histórico na obra” (HEIDEGGER, 1960, p. 34).

Pela pintura de Van Gogh não podemos verificar sequer onde estiveram os sapatos. Neste par de sapatos de camponês não há nada que nos diga a quem eles poderiam pertencer, de onde teriam vindo, apenas um espaço indeterminado. Nem lhes estão colados torrões de terra da lavoura, o que ao menos poderia dar algum sinal de sua utilização ou do trajeto percorrido (HEIDEGGER, 1960, p.27).

Heidegger chama a obra de arte de uma "coisa" (Ding). No contexto do mundo vivido, os sapatos seriam melhor descritos como uma "ferramenta" (Zeug). Uma obra de arte é uma coisa, como uma pedra, um cachorro, ou mesmo "o próprio Deus" (HEIDEGGER, 1960, p. 12), em oposição a uma ferramenta. Geralmente traduz-se "Zeug" como "ferramenta", e às vezes como «produto». Em alemão, porém, o termo também carrega os sentidos de «Zeuge» (testemunho) e de "erzeugen" (criar). Os sapatos retratados por van Gogh, há algum tempo atrás, foram uma ferramenta para alguém. Para esta pessoa os sapatos foram uma extensão do corpo e, inconscientemente, uma ferramenta utilizada. Os sapatos serviram a um propósito, serviram à pessoa e realizaram seu ser-ferramenta através de tal modo de uso. Em relação a isto, faz sentido chamar os jogos de computador de obras de arte e de coisas, pois eles foram retirados do mundo e transformados em objetos sem vida.

Muitos dos jogos de computador contemporâneos baseiam-se na *imitação*, buscando abordar com realismo uma determinada situação sócio-histórica a partir da qual os jogadores podem imergir no jogo. Call of Duty aparenta nos colocar no meio da Segunda Guerra Mundial - como se estivéssemos lá; Assassins's Creed 3 nos posiciona entre os dois lados opostos nas batalhas da Guerra da Secessão. Portanto, embora ambos os jogos sejam altamente sugestivos de nossa interação com o mundo, eles não nos dizem que este mesmo mundo foi retirado e que o mundo real correspondente se dissolveu. Com relação à obra de arte, Heidegger pensava que aquele mundo que fora capturado pelo fotógrafo, como a paisagem pintada pelo pintor, sugeriria alguma mundanidade, até mesmo alguma forma de vida própria (já Benjamin diria que a ocasião aurática em que uma pintura devolve o olhar para o observador é o instante de magia no qual o objeto morto parece viver por um momento). Mas o mundo que vemos na obra de arte parou de "mundanizar". Isto pode soar ridiculamente banal, mas penso que Heidegger não quer dizer aqui que não devemos nos surpreender que um cervo numa pintura não possa saltar da tela emoldurada. Antes, o que ele quer nos dizer é que o observador está inclinado a aceitar a ilusão de mundanidade implicada no artefato. É o caso das obras de arte e mais ainda dos jogos de computador. As raízes etimológicas da palavra "ilusão" (lat. *ludus, ludere*) ligam o jogo à artimanha, ao ludíbrio e ao auto-engano. Surpreende, todavia, que com frequência aceitemos um estado de "meia-crença" (PFALLER, 2002), um "como se", ao contemplarmos os mundos das obras artísticas. Para ligar as obras de arte aos jogos de computador através de uma analogia, eu sugeriria que nós meio-acreditamos que os mundos dos jogos são mundanos e meio-acreditamos que os mundos dos jogos já não são mais mundanos.

PROBLEMA A: ONDE ESTÁ O MUNDO EM TETRIS, E ONDE ESTÁ O MUNDO NA ARTE ABSTRATA?

Até aqui, minha argumentação tem pressuposto que muitos dos jogos de computador contemporâneos funcionam com base na imitação. Embora este seja o caso de muitos jogos, ele não cabe necessariamente a todos os jogos de computador. Jogos como Tetris (1984), ou exemplos mais recentes como Dyad (2012), pouco se referem à aparência do mundo vivido, tendo pouco efeito representacional ou mimético. Há tentativas de decifrar o Tetris enquanto uma representação da linha de montagem industrial ou das instalações de cadeias logísticas de transporte, mas geralmente estas interpretações não são suficientes para elucidar a experiência dos jogadores ao experimentarem estes jogos. A maioria dos jogadores não associa o Tetris ao trabalho em uma fábrica^[4]. Isto nos faz questionar qual é, efetivamente, a relação de tais jogos com o mundo. Sem uma relação com o nosso mundo físico, a noção de retirada do mundo faz pouco sentido. As observações de Heidegger sobre a obra de arte e o seu “Weltentzug” enfrentam um problema semelhante: o que dizer com relação à arte abstrata? Heidegger é criticado por ter se referido sempre às belas artes tradicionais, à arquitetura e à poesia, mas nunca à arte moderna (WALLENSTEIN, 2010). A sua concepção de “Weltentzug” é exemplificada através das esculturas de Nikolaus Gerhart na ilha de Egina do século XV, de uma pintura de van Gogh e de descrições bastante apaixonadas e vagas de templos gregos. Heidegger planejava uma continuação para *A origem da obra de arte* que trataria sobre a possibilidade da arte no mundo tecnológico, em especial da arte não-representativa. Porém, de acordo com Wallenstein, “esse projeto não se materializou por ser contrário aos pressupostos filosóficos do próprio Heidegger” (WALLENSTEIN, 2010, p.163). Todavia, penso que mesmo uma pintura abstrata, como uma composição de Mondrian, apresenta alguma relação com o mundo. Neste caso, tal relação pode até não pertencer à ordem da representação, mas pode, ainda assim, apoderar-se de elementos de uma situação histórica como padrões gestuais, motivos expressivos e práticas coletivas específicas de uma dada sociedade. De tal modo, um Mondrian sofre “Weltentzug” e “Weltzerfall” quando a pintura é deslocada do seu lugar originário e do tempo de sua criação. É em função disso que experienciamos uma estranha sensação de conflito ao vermos uma pintura futurista dos anos 1920 em um museu do século XXI, uma experiência de oscilação entre uma forte pulsão expressiva e uma distância histórica. É em analogia a isto que eu diria que os jogos de computador abstratos apresentam uma relação com o mundo em que foram criados. E, tal como as pinturas abstratas, eles não resistem ao envelhecimento deste mundo. Uma pintura abstrata de Mondrian, Kandinsky ou Klee não é o testemunho artístico de uma verdade perene, e envelhece tal como uma pintura representativa. Do mesmo modo, quando jogado e observado hoje em dia, o Tetris é tomado por um distanciamento que é consequência de sua precedente retirada do mundo.

PROBLEMA B: TODOS OS VIDEOGAMES SE RETIRAM DO MUNDO?

O filósofo e game designer britânico Chris Bateman^[5] questionou a minha hipótese de que a proposta de Heidegger sobre a relação entre obras de arte e o mundo possa ser adequada aos jogos de computador:

Me parece que Heidegger coloca que as obras de arte têm um relacionamento direto com o mundo em que aparecem, mas que no momento de sua “captura”, estes mundos originários deixam de ser “mundanos”. Lembro-me desta menção em “A origem da obra de arte”. (...) Mas não tenho certeza de que os mundos ficcionais dos videogames não sejam mundanos – este pode ser o caso de um jogo comercial no formato fechado de um disco, por exemplo, mas será que ocorre o mesmo com um MUD^[6] ou algum jogo de outro tipo, que mantenha revisão e renovação contínua de seu conteúdo? Parece-me haver outros tipos de jogos que mundanizam (são capazes de mundanizar? Não tenho certeza de como verbalizar isso), em particular meu exemplo favorito, o RPG de mesa. A mundanidade é a ação essencial da jogatina neste tipo de jogo – ao menos na minha compreensão do termo! -, na medida em que os jogadores devem constantemente descobrir, inventar, revisar e criar o mundo ficcional que estão jogando (BATEMAN, 2013).

O argumento de Bateman faz sentido. Eu diria, entretanto, que aquilo que Bateman chama de “mundano”, ao referir-se aos jogos de RPG de mesa ou aos MUDs, diz respeito antes àquilo que Heidegger chama de produção e instauração de “terra”. Explicarei estes conceitos com mais detalhe em seguida, mas quero já salientar aqui que o processo de constante “descoberta, invenção e revisão”, que Bateman atribui corretamente aos jogos MUDs, não se dá no mundo que os game designers usam como referência para construir o jogo originalmente, mas na instauração de “terra”. Se o MUD for baseado em uma história medieval de cavaleiros e castelos, os jogadores do MUD não colaboram com a paisagem medieval, mas com uma realidade física que eles mesmos produzem. Esta terra contém canetas e papéis, amigos, vizinhos e computadores que são completamente não-medievais. Um olhar mais atento sobre os jogos de computador de aspiração mimética pode nos ajudar a explorar o assunto mais profundamente.

Os exemplos abaixo se referem a uma situação histórica específica ocorrida no Iraque no ano de 2003. As imagens à esquerda mostram fotografias de um cenário de guerra, as imagens à direita mostram jogos de computador com conteúdo baseado nas fotografias, construído a partir de um software de modelagem 3D.

FIGURA 2: Esquerda: Ramadi/Iraque, Soldados americanos e tanque.
Direita: Captura de tela da simulação realizada pelo jogo.



Fonte: Fotografia de John Cantlie.

FIGURA 3: Esquerda: Ramadi/Iraque, Milícia no distrito de Ta'meem.
Direita: Captura de tela da simulação realizada pelo jogo.



Fonte: Fotografia de John Cantlie.

O jogo sugere que o mundo simulado reperforme ativamente o mundo (Welt weltet), mas isso é uma ilusão ("ilusão" faz referência a jogo, lat. "ludus", num sentido muito literal do termo). O mundo não mundaniza no jogo de computador. O jogo tenta caracterizar-se pelo "ter sido" (Gewesen sein) do mundo. Heidegger nos diz que os processos de retirada do mundo e de dissolução do mundo são irreversíveis. O jogo e todos os seus elementos perdem o seu "estar-em-si" (Zu-sich-stehen). Portanto, o jogo de computador só pode ser encontrado na dimensão da tradição e da conservação. O jogo de computador estabelece uma relação com o mundo (Welt) e com a terra (Erde). Isto é constitutivo do seu ser-obra: os jogos de computador instauram um mundo (Aufstellung einer Welt), porém não no sentido de ancorá-lo a algum lugar, mas de

o construir (Errichten), de reconhecê-lo (Weißen) e saudá-lo (Rühmen). No seu processo de instauração, as obras perdem a sua “força de impulso” (Sprungkraft).

A força de impulso é uma noção que Heidegger desenvolve mais profundamente numa reflexão sobre a “selva sagrada” de Hölderlin. Diferente de um processo de desenvolvimento inerentemente consistente, a força de impulso é o que permite que processos complexos criem (schaffen und schöpfen) resultados imprevisíveis. Para a obra de arte, ter perdido a sua força de impulso não significa, contudo, estar morta ou totalmente estática. Como veremos, a produção de terra cria um novo dinamismo, instaurado pela ambiência física e pelo produto de sua própria fisicalidade. Heidegger sugere aqui, embora não o diga *expressis verbis*, que a terra possui um *telos* autopoiético e autodeterminado que a torna praticamente um agente autônomo na interação entre obra, mundo e terra (ZIMMERMAN, 1990, p.122). Há uma contradição no sistema de Heidegger no tratamento das *coisas*. Por um lado, ele define uma coisa como “aquilo que é sem vida na natureza e no uso cotidiano”^[7] (HEIDEGGER, 1960, p.12), enquanto por outro, a misteriosa força de impulso parece converter as coisas em entes com vontade própria: “a cor brilha e deseja apenas brilhar”^[8] (HEIDEGGER, 1960, p.43). Efetivamente, trata-se de um ponto de vista estranho para um fenomenólogo.

PROBLEMA C: OS JOGOS DE COMPUTADOR NOS INFORMAM SOBRE O MUNDO?

Assim como os filmes, os jogos de computador muitas vezes buscam referir-se ao mundo vivido de maneira narrativa. Sabemos que Gérard Depardieu não é Georges Danton ao assistirmos *Danton* (1983). Também sabemos que não estamos na Paris de 1794 ao jogarmos *Assassin's Creed Unity* (2014). No entanto, se não acreditássemos que houvesse alguma informação sobre o mundo ao qual o filme ou o jogo se referem, não assistiríamos e nem jogaríamos. Há uma suposição geral de que os jogos de computador nos informam sobre o mundo. No entanto, o mundo sobre o qual eles nos informam foi abandonado no momento em que o filme e o jogo tiveram seus elementos essenciais e mundanos “arrancados” (entrissen) (HEIDEGGER, 1960, p.36). A sugestão de Heidegger, portanto, é de que a obra de arte não pode informar sobre o mundo, mas sim transformar o mundo (HEIDEGGER, 1976, p.36). O ato de criar um filme ou um jogo de computador é melhor entendido em termos de formação do que de forma. Na terminologia de Heidegger, isto implica na compreensão da obra de arte como “trans-formação”

em vez de “in-formação” (HEIDEGGER, 1976). Ao olharmos para o teor informativo de um jogo de computador sob esta perspectiva, as notórias discussões sobre o “politicamente correto” nos jogos e a violência de determinadas cenas em seu interior precisam ser reenquadradas: uma ação empreendida ou observada em um jogo não contém nenhuma informação sobre o mundo a que se refere - ela transforma o mundo atual. Portanto, não devemos concluir que características e propriedades como a violência, a sujeira, a paz ou a limpeza possam ser direcionadas do jogo para o mundo ao qual se referem - como alguns têm defendido (ANDERSON, GENTILE e BUCKLEY, 2006).

■ DESTRUIÇÃO DE MUNDOS, PRODUÇÃO DE TERRA

Os jogos de computador são ao mesmo tempo aparência e realidade. A aparência é o aspecto daquele mundo do qual o jogo se retirou. Já a realidade é o que Huizinga chama de “mundo comum” e, Heidegger, de “terra”.

Frissen, de Mul e Raessens (2013) apontam que a tentativa de Johan Huizinga de fazer uma separação entre o espaço sagrado do jogo e o mundo profano da vida cotidiana se baseou na mútua exclusão entre duas ontologias ditas separadas, o real e o virtual. O dilema de Huizinga surgiu da suposição de que o jogo deveria residir fora do mundo comum. Haveria uma linha divisória protegendo a área do jogo do mundo comum. Salen e Zimmerman (2003a, 2003b) tornaram esta linha divisória conhecida como “círculo mágico”. A criação de um círculo mágico procurava evitar que os problemas prosaicos do “mundo ordinário” se infiltrassem na “seriedade sagrada do jogo” (HUIZINGA, 1950, p. 24), ou mesmo na cosmovisão do “jogo sagrado” (RAJ e DEMPSEY, 2012, p.22).

A noção de “círculo mágico” não foi batizada como tal por Johan Huizinga. Todavia, está claro no seu texto seminal *Homo Ludens* (1938), que Huizinga queria criar uma clara distinção entre o que chamava de “esfera de jogo” e o “mundo ordinário”. Estava, decerto, atordoado com relação às ideias que desenvolvera, como a do jogo como uma “atividade livre conscientemente deixada de fora da vida ‘comum’” (HUIZINGA, 1950, p.17). Em algumas seções de *Homo Ludens*, Huizinga entra em conflito com seu próprio conceito. Teria a guerra uma natureza lúdica? Huizinga diz na página 210: “A Guerra Moderna perdeu, à primeira vista, todo o contato com o jogo” (HUIZINGA, 1950, p.210). Na mesma página, ele admite ter uma “dúvida atormentadora sobre a possibilidade da guerra ser realmente um jogo”. Em dado momento, chega à conclusão de que “a guerra não

se libertou do círculo mágico”, mas não informa ao leitor a razão disso ocorrer, apenas referindo que tal conclusão se dá “apesar das aparências”. Hesitações como estas mostram que Huizinga tinha consciência de que a materialidade do mundo físico provocava um conflito direto ao seu conceito idealista de “esfera de jogo”. Em outro lugar (FUCHS, 2014), explico como Huizinga, se tivesse a oportunidade de reescrever o *Homo Ludens*, resolveria esta oposição conceitual entre uma esfera lúdica hermética e o mundo ordinário.

Heidegger, porém, não caiu na armadilha de produzir ontologias mutuamente excludentes para mundo e terra. Ele desenvolveu o conceito de terra a partir da noção grega de *physis* (HEIDEGGER, 1960, p.38). Mas a terra e a natureza - ou Φύσις (*physis*) - não podem ser pensadas sem o mundo. “O mundo está enraizado na terra e a terra permeia o mundo^[9]” (HEIDEGGER, 1960, p.46) é como Heidegger descreve a dialética entre terra e mundo. Usando uma linguagem que se refere basicamente a metáforas espaciais, indica que o mundo não pode desaparecer da terra, utilizando no texto original o verbo “entschweben”, que significa tanto ‘flutuar além’ como ‘evaporar’. Não há antagonismo entre mundo e terra. O mundo não é anti-terra e nem a antítese de terra. Heidegger observa que a obra de arte pode instigar a fissura entre mundo e terra, mas também diz que o ser-obra da obra de arte (*Werksein des Werkes*) consiste na contradição do conflito (*Bestreitung des Streites*) (HEIDEGGER, 1960, p.47). Mais uma vez, a língua alemã fornece ao filósofo os meios para expressar a sua posição ambígua. “Bestreitung” quer dizer tanto contradição quanto subsídio, como na expressão “subsidiar a moradia”.

Neste sentido, os jogos de computador parecem atuar como as obras de arte, enquanto mediadores entre mundo e terra. Por exemplo, um jogo como *Assassin’s Creed Unity* instaura um mundo, enquanto uma rede complexa de ideias, imagens, textos e referências a partir das quais a Revolução Francesa se constitui, porém estas se retiram deste mundo em dissolução. No entanto, eles passam a produzir terra assim que o mundo se dissolve. A produção da terra ocorre a partir do envolvimento das coisas materiais, quando a fantasia e a imaginação são substituídas pela *physis*. Os jogos de computador são frequentemente conceituados (erroneamente) como mundos completamente ficcionais^[10], porém, aí estão os joysticks e DVDs, consoles e mouses, escrivaninhas, gabinetes e as marcas de dedo nas telas sensíveis ao toque. Há ainda os sons dos coolers, os farelos de comida e as manchas de café nos teclados, que também produzem terra. Para Heidegger, a produção de terra acontece assim que a obra “se retira” (*Werk sich zurückzieht*) (HEIDEGGER, 1960, p.42), quando “o brilho e a escuridão da cor, o timbre do som e o poder da palavra” (*ibid.*) tornam-se relevantes.

Se, por um lado, os jogos de computador apresentam mundos dissolvidos, como vimos, por outro, instauram e produzem a terra (*Herstellung der Erde*) enquanto um auto-encerramento (*das Sich-verschliessende*). O conceito de terra de Heidegger é de difícil tradução e, provavelmente,

enraíza-se com ideias em evidência na época em que “A Origem da Obra de Arte” (1935/36) foi escrito. Já naquele tempo, e ainda mais depois da guerra, a noção de terra parece um conceito perigoso, de uso talvez impraticável. O termo terra foi corrompido pela ideologia nazista, pelo slogan que celebrava “sangue e solo” (Blut und Boden) e sua política de terra arrasada (verbrannte Erde). Para Heidegger, terra alude a uma noção semanticamente carregada de profunda materialidade. Ele fala sobre a caneca de barro que foi feita da terra e que pode ser colocada na terra - mediada por uma mesa. Em *Poesia, linguagem, pensamento* (1971), ele diz:

O ceramista faz o vaso da terra que ele escolheu e preparou especialmente para ele. O vaso é constituído por essa terra. Em virtude daquilo de que o vaso consiste, ele também pode ficar sobre a terra, seja imediatamente ou através da mediação de uma mesa ou bancada. O que existe em tal produção é aquilo que é por si só auto-sustentável. Quando tomamos o vaso como um recipiente fabricado, decerto estamos apreendendo-o - aparentemente - enquanto coisa, e não como um mero objeto. Ou será que ainda assim tomamos o vaso como um objeto? Certamente (HEIDEGGER, 1971, p.165).

Na tentativa de encontrar uma contrapartida para a atividade humana e a civilização, o conceito de terra mostra-se como uma iniciativa nostálgica de Heidegger. “A terra é incansavelmente diligente, sem propósito e objetivos” (HEIDEGGER, 1960, p.43). Não é de se estranhar que Adorno, o antagonista filosófico de Heidegger, tenha polemizado dizendo que aqueles que falam de uma natureza intocada pelo homem bradam pela imagem da destruição industrial da natureza. Em *Dialética do esclarecimento* (1947), Adorno e Horkheimer se referem a uma natureza “sem propósito e sem objetivos” quando dizem:

É precisamente porque o mecanismo de dominação social a vê como a antítese salutar da sociedade que a natureza se vê incuravelmente integrada à sociedade e, assim, destruída. As imagens que reiteram o quanto as árvores são verdes, o céu é azul e as nuvens graciosas tornam-se logo criptogramas para as chaminés de fábricas e os postos de gasolina (ADORNO e HORKHEIMER, 1947, p.157).

Com a declaração acima, Adorno e Horkheimer referem-se diretamente à indústria cultural, mas têm Heidegger como seu alvo, responsabilizando-o por tal enquadramento ideológico da natureza – ainda que Heidegger tenha usado o termo terra para se referir àquilo que chamamos usualmente de natureza. Para Theodor Adorno, tanto a relação entre terra e mundo quanto o conflito de contradições que Heidegger atribuíra à obra de arte pertenciam ao “jargão da autenticidade” (ADORNO, 1964) que tanto o aborrecia.

Para atribuir a noção de terra e de coisas terrenas, de Heidegger, aos objetos artísticos e aos jogos de computador, seria necessário estender consideravelmente a noção de materialidade. Talvez este pensamento nos levasse a falar em uma “rede de coisas”.

FIGURA 4: Jogadores diante do mundo instaurado por um jogo.



Fonte: Fotografia do autor.

“Herstellung der Erde”, isto é, a produção ou instauração de terra, no caso dos jogos de computador, não ocorre na operação do jogo no monitor, mas entre a rede de atores e na materialidade do ambiente em que se joga. Para dizê-lo sem rodeios: a terra é produzida quando os jogadores criam modos habituais de jogar, cercados por caixas de pizza, garrafas de bebidas, quando elaboram rituais de amizade e um jargão comunitário em torno do jogo. Ao mesmo tempo, o mundo está retirado, pois os objetos que compõem o teor do jogo não estão mais mundanizando. Os tanques, soldados e aviões retiraram-se do mundo. O processo de instauração de terra reforça a sua retirada do mundo, pois a ambiência terrena aumenta o reconhecimento da diferença entre o jogo e os mundos autênticos. Com isso, sugere-se que um ambiente social abundante daquilo que Heidegger chama de terra é contraproducente ao processo de imersão. Quando os jogos produzem terra, aceleram o processo de tomada de consciência sobre a dissolução dos mundos. Provavelmente isto também torne irreversível o próprio reconhecimento deste processo. Como Heidegger disse: “A retirada e a dissolução do mundo jamais podem ser desfeitas” (HEIDEGGER, 1971, p.40).

REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. Fictionality Is Broken: Ludo-Realism and the Non-Fictionality of Game Worlds. Lecture, *The Philosophy of Computer Games*, Bergen, 2013.
- ADORNO, Th. W. *Ästhetische Theorie*. Frankfurt: Suhrkamp, 1984.
- ADORNO, Th. W. *Der Jargon der Eigentlichkeit*. Frankfurt: Suhrkamp, 1964.
- ANDERSON, C. A., GENTILE, D. A.; BUCKLEY, K. E. *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents*. Theory, Research, and Public Policy. New York: Oxford University Press, 2006.
- FRISSEN, V.; DE MUL, J.; RAESSENS, J. Homo ludens 2.0: Play, Media and Identity. In: THISSEN J.; ZWIJNENBERG, R.; ZIJLMANS, K. (eds). *Contemporary Culture. New Directions in Art and Humanities Research*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.
- FUCHS, M. Ludoarchaeology. In: TREMMEL, A.; GILBERT, A. (eds) *Extending Play*. SAGE, Games and Culture Journal, 2014, Vol. 9, No. 5.
- HEIDEGGER, M. *Der Ursprung des Kunstwerks*. Stuttgart: Reclam, 1960.
- HEIDEGGER, M. Bauen Wohnen Denken. In: *Vorträge und Aufsätze*, Teil II. Pfullingen: G. Neske, 1967.
- HEIDEGGER, M. *Sein und Zeit*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1976.
- HEIDEGGER, M. *Poetry, Language, Thought*. New York: Harper & Row, 1971.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt, 1961.
- PFALLER, R. *Die Illusionen der anderen*. Über das Lustprinzip in der Kultur. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2002.
- RAJ, S. J.; DEMPSEY, C. G. *Sacred Play: Ritual Levity and Humor in South Asian Religions*. Albany: State University of New York Press, 2012.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2003a.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *This is not a game: play in cultural environments*, DIGRA, Utrecht, Level Up Conference Proceedings, 2003b.
- WALLENSTEIN, S. *The historicity of the work of art in Heidegger*. Online. Disponível em: <<http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:217475/FULLTEXT01.pdf>>. Acesso: 27 set. 2014.
- ZIMMERMAN, M. E. *Heidegger's Confrontation with Modernity: Technology, Politics, and Art*. Bloomington: Indiana University Press, 1999.

- 1 O presente trabalho trata-se da tradução do seguinte artigo: FUCHS, Mathias. Weltentzug und Weltzerfall (world-withdrawal and world-decay): Heidegger's notions of withdrawal from the world and the decays of worlds in the times of computer games. In: MACLEAN, Malcolm; RUSSELL, Wendy; RYAL, Emily (Eds.): Philosophical Perspectives on Play. Routledge: Londres, 2015.
- 2 Tradução de Eduardo Harry Luersen. Doutorando visitante no Centre for Digital Cultures (Leuphana Universität Lüneburg - Bolsista Capes/DAAD), Doutorando em Ciências da Comunicação (Unisinos – Bolsista CNPq).
- 3 Nota do tradutor (N.T.): as edições de Heidegger no Brasil apresentam uma variedade de traduções para ambos os termos. *Weltentzug* por vezes é traduzido por termos como retirada, remoção ou desapossamento do mundo. *Weltzerfall* é traduzido como ruína ou subtração do mundo. Em conjunto com o autor do texto, optamos por traduzir aqui estes conceitos de Heidegger, respectivamente, como *retirada do mundo* e *dissolução do mundo*, especialmente a partir do emprego que o autor faz dos conceitos de Heidegger, e como entende que os mesmos podem ser mobilizados para a compreensão dos jogos de computador.
- 4 Todavia, alguns não-jogadores o fazem, conforme a concepção de Theoder W. Adorno do jogo como “a imagem residual do trabalho não-concensual” (ADORNO, 1970, p.421).
- 5 E-mail de Chris Bateman, 8 de junho de 2013.
- 6 N.T.: Acrônimo de *Multi-User Domains*, em tradução literal ao português, Domínios Multi-Usuário. Jogo de RPG multijogadores, em que os jogadores assumem uma personagem cada um e, a partir de informações descritivas, interagem com ambientes e objetos geridos pelo computador.
- 7 Tradução do original: “Das Leblose der Natur und des Gebrauches“.
- 8 Tradução do original: “Die Farbe leuchtet und will nur leuchten“.
- 9 Tradução do original: ”Die Welt gründet sich auf die Erde und Erde durchdringt Welt”.
- 10 Para uma desconstrução radical da conceituação dos jogos de computador como mundos ficcionais, assistir à palestra de Espen Aarseth “Fictionality is broken” (2013).