

A CULTURA DA GAMIFICAÇÃO NA CONTRAMÃO DA FRATERNIDADE

THE CULTURE OF GAMIFICATION AGAINST FRATERNITY

Plínio Gevezier Podolan¹

RESUMO: Tendo como ponto de partida a obra de Nick Couldry e Ulisses Mejias (2019), *The costs of connection: how data is colonizing human life and appropriating it for capitalism*, o propósito central deste trabalho é apresentar a cultura da gamificação que, não obstante seja um fenômeno atribuído à atualidade, tem sua premissa baseada em fatos históricos e que resultam na construção pós-moderna da ideia de êxito e de mérito. E, a partir deste ponto, seguir uma agenda que avaliará o pensamento binário e opositor do ser humano contemporâneo, a colonização por meio da exploração de dados, caminhos esses que conduzem para o encontro com uma humanidade que se transforma em massa voluntariamente amorfa e inconscientemente sujeita à exploração, apresentando-se uma proposta incipiente de uma mudança paradigmática para a cultura da fraternidade.

Palavras-chave: Gamificação. Colonialismo de dados. Fraternidade.

ABSTRACT: Taking as a starting point the work of Nick Couldry and Ulisses Mejias (2019), *The costs of connection: how data is colonizing human life and appropriating it for capitalism*, the main purpose of this work is to present the culture of gamification that, despite being a phenomenon attributed to the present time, its premise is based on historical facts and that result in the post-modern construction of the idea of success and merit. And, from this point onwards, follow an agenda that will evaluate the binary and opposing thinking of contemporary human beings, colonization through data exploration, paths that lead to the encounter with a humanity that transforms itself into a voluntarily amorphous mass and unconsciously subject to exploitation, presenting an incipient proposal for a paradigm shift towards the culture of fraternity.

Keywords: Gamification. Data Colonialism. Fraternity.

“We don’t need no education, we don’t need no thought control”.

Quando a banda Pink Floyd disse, em 1979, que as crianças não precisavam de “controle mental”, certamente ela não teria como prever a história que iria se desenrolar com o surgimento e a ascensão da internet no mundo após a década de 1980. Em seu clássico videoclipe da canção “Another brick in the wall”, o grupo inglês mostra, logo no início, um professor altamente rígido e perverso que desdenha a poesia de um de seus

¹Mestrando em Direitos Humanos pela Faculdade de Direito da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), especialista em Direito do Trabalho e Processo do Trabalho pela PUC-SP, graduado em Direito pela UFMT, professor da Escola da Magistratura do Trabalho da 23 Região e Juiz do Trabalho. E-mail: pliniopodolan@gmail.com.

jovens alunos. Vê-se, muito claramente, sua intenção de ridicularizá-lo diante de toda a turma, transmitindo, com isso, um valor àquelas crianças. O professor emprega castigos físicos nos alunos, reproduzindo o tratamento que recebeu quando ele, professor, era então um estudante, evidenciando que muitas vezes as novas gerações são responsáveis pela manutenção do ciclo de violência que se reproduz na humanidade.

E, como um grito de revolução, a música se impõe contra a tirania dos ditadores: “Hey! Teachers! Leave them kids alone” (Ei! Professores! Deixem as crianças em paz). Note-se que não se está a demonizar genericamente os professores, mas aqueles que, estando em posição de poder, perpetuam as opressões humanas. Aqui, aliás, é importante fazer um destaque para ostentar a missão dos professores, que podem escolher que tipo de influência e valores transmitirão aos seus alunos; se serão capazes de lhes ensinar como pensar de forma autônoma, crítica e criativa. Podem ser os professores vetores de transformação social, na orientação dos seus alunos, trazendo-lhes reflexões que estabeleçam os caminhos para um mundo mais fraterno e digno para todas as pessoas? Certamente, sim. Podem os professores, tomados por vaidade egóica, afetar decisivamente as visões de mundo desses jovens transformando-os em humanos opressores? Igualmente, sim.

E, feito tal registro, o videoclipe prossegue com uma fila de jovens estudantes caminhando em direção a uma máquina que transforma seus rostos em vultos amorfos e fantasmagóricos, todos iguais. Representam, nesse passo, o apagamento das peculiaridades de cada um, da singularidade do rosto de cada um, a aniquilação de suas identidades, impedindo que aquelas crianças sequer tenham elementos para desenvolver suas próprias identidades, uma vez que, tudo que se quer, é inseri-las num padrão onde todos devem agir e pensar da mesma forma, que é a forma como alguém, detentor de um poder privilegiado, definiu que seria certo ou aceitável.

Mas o videoclipe vai além. Numa esteira industrial, como se fossem produtos numa fábrica, as crianças seguem, no ritmo de um compasso repetitivo, ora como um desfile militar, ora como uma fila de animais destinados ao abate, e caem, uma a uma, num grande moedor, sendo trituradas, moídas, esmagadas, tornando-se, após isso, uma massa humana repugnante e sem sentido. No devaneio do aluno ridicularizado por sua poesia, há um desejo latente de revolução, o desejo de que todos os alunos pudessem reagir e agir; e que não se deixassem oprimir pelos seus ditadores, liberando todas as possibilidades

infinitas de sentido de suas vidas. Mas, ao final, a possibilidade de revolução era somente um pensamento, o qual também lhe foi reprimido por um ato de violência, e o destino daquela criança seguiu sendo apenas mais “outro tijolo na parede”.

Nada poderia ser mais profético, sobretudo agora, na era da informação, na fase exploratória do *colonialismo de dados*². É muito evidente, na análise da linguagem utilizada, a crítica que busca romper o estado das coisas impostas. Mas, para que surjam rupturas, é preciso querê-las e, antes disso, é preciso ter consciência da condição de oprimido ou de marginalizado, uma vez que, se ela não emerge, isto é, se a vítima não vislumbra que sua condição de vida poderia ser melhor ou que se considera destinatária de melhores condições e direitos, pode estar permanentemente submetida a uma violência ou opressão, de forma apática e sem recursos pessoais para delas se defender, ou ainda mais grave, acreditar que esse seja seu “destino” assim determinado por um deus todo-poderoso que nada faz.

Uma criança míope que jamais usou óculos, talvez considere que sua visão imprecisa e borrada das pessoas e dos objetos seja o mesmo referencial de visão que todos à sua volta têm. E enquanto ela não fizer um exame refrativo, ela continuará vivendo e acreditando na falsa verdade que está diante de seus olhos, por mais abertas que estejam suas pálpebras. Quando, porém, ela põe sobre o nariz suas primeiras lentes, abre-se um novo mundo, mais claro, mais nítido, com detalhes os quais ela antes ignorava e, enfim, ela se dá conta que até aquele momento não conhecia plenamente o mundo e sua condição de deficiência visual.

Há muita gente míope que enxerga o mundo a partir de suas experiências de vida, que são sempre particulares. Mas essas visões individuais de mundo expressam-se coletivamente, nas relações. Existem visões que se assemelham umas às outras e vão se unindo por afinidade, como num jogo de *reality* irreal. Contudo, existem visões que são díspares, porque as experiências que as formaram, isto é, as lentes que foram usadas, são diferentes. Mas porque se sofre tanto quando um ponto de vista é tão divergente de outro? Porque há um nascimento de um conflito latente pelo qual as pessoas se opõem, apegando-se às perspectivas criadas com base em uma tal realidade? Talvez uma premissa que possa ser formulada é a de que há realidades que são diferentes de outras. Mesmo que essa

² Cf. mais referências sobre “colonialismo de dados” em COULDRY, Nick; MEJIAS, Ulisses. *The costs of connection: how data is colonizing human life and appropriating it for capitalism*. California: Stanford University Press, 2019.

análise seja num ambiente aparentemente uniforme como, por exemplo, entre irmãos, criados pelos mesmos pais, no mesmo local, com base nos mesmos valores morais, religiosos ou culturais... ainda assim, suas visões adultas sobre o mundo podem ser totalmente divergentes. Sim, como se disse antes, as experiências vividas são singulares, individuais, e os modos como se reagem a essas experiências também são distintos. E é aí, nesse horizonte de possibilidades, que se formam realidades distintas, e não há qualquer referência à noção quântica, para que fique claro.

Interessante notar que um dos equívocos interpretativos atribuídos a teoria comunista, radicada em Marx e Engels, baseava-se na fantasia (ou *fake news*, para atualizar o termo) de que um regime comunista nos obrigaria a vestir-nos todos com os mesmos modelos de roupas, não haveria variedade de produtos a serem consumidos e nossa liberdade de escolha seria cerceada. Não é preciso, certamente, de um regime comunista para isso; o capitalismo já se encarregou de sequestrar qualquer vontade genuína do indivíduo muito antes de sua capacidade de escolha³, o que revela a aparente conformidade da ideia atribuída a Arthur Schopenhauer (2005) de que um homem é livre para fazer o que quer, mas não para querer o que quer⁴. É certo que Schopenhauer não se referia à manipulação de dados em massa dos dias atuais, pela internet, e sua acomodação aqui não se revela anacrônica. Mas há algo muito perturbador nessa oração. Caso se considere que o fazer é previamente determinado pelo querer, há um inevitável paradoxo que se percebe, muito claramente, na ausência de liberdade do fazer, que sucederia o querer, do qual se é obliterado.

Mas seria possível, por outro lado, pensar em um fazer que não depende do querer? Ou, na verdade, se está falando sobre a liberdade de fazer aquilo que outro quer? Outro, portanto, define o querer do *eu* que tem a liberdade de fazer ou não o que o *outro* quer, à medida em que o querer jamais será do *eu*. O outro aqui, porém, não é qualquer outro, é o

³ Sobre o tema, Coldry e Mejias disseram: “Neither is this just a story about Western values such as possessive individualism with which capitalism’s growth has long been associated. For what today’s infrastructures of connection make possible is a new economic and social formation in which the orders of “liberal” democracies and “authoritarian” societies become increasingly indistinguishable”. (Tradução do autor: “Também não é apenas uma história sobre os valores ocidentais como o individualismo possessivo com o qual o crescimento do capitalismo está há muito tempo associado. Pelo que as atuais infraestruturas de conexão fazem, é possível uma nova formação econômica e social em que as ordens das democracias “liberais” e sociedades “autoritárias” tornam-se cada vez mais indistinguíveis”). (COULDRY; MEJIAS, 2019, p. 19/20).

⁴ “Para isso, o mero querer e a mera habilidade em fazer não são suficientes em si mesmos, mas um homem também precisa saber o que quer, e saber o que pode fazer. Tão-somente assim mostrará caráter para então poder consumir algo”. (SCHOPENHAUER, 2005, p. 392).

outro privilegiado, detentor do poder de querer. Somos todos livres dentro da matrix? Livres apenas para fazer o que a matrix quer.

As provocações acima servirão como tijolos, a serem usados na construção de pontes, não de paredes ou muros, para que se possa alcançar o outro lado e mudar de perspectiva, vendo as duas faces ou tantas quantas existirem sobre esse querer. O propósito central deste trabalho é, portanto, apresentar a *gamificação* que, não obstante seja um fenômeno atribuído à atualidade, tem sua premissa baseada em fatos muito mais pretéritos, e que resultam na construção pós-moderna da ideia de êxito e de mérito. E, a partir deste ponto, seguir uma agenda que avaliará o pensamento binário e opositor do ser humano contemporâneo, a colonização por meio da exploração de dados, caminhos esses que conduzem para o encontro, num futuro que é hoje, com uma humanidade que se transforma em massa voluntariamente amorfa e inconscientemente sujeita à exploração.

“Que comecem os jogos”.

Essa frase é dita por *Jigsaw*, no filme *Jogos Mortais (Saw)*, onde esse personagem sequestra pessoas e as tranca em um cativeiro do qual elas podem escapar, desde que cumpram as tarefas a que são submetidas. A franquia que teve muito sucesso entregou ao público um mar de muita violência, sangue, crueldade e o sadismo de armadilhas letais e asquerosas. *Jigsaw* (que significa quebra-cabeças) não se considera um assassino por acreditar que ele jamais matou qualquer dos seus eleitos, os quais eram escolhidos em razão de eventuais infrações morais que eram reprováveis na sua perspectiva. Todos eles, diz o antagonista, teriam escolhas a serem feitas e foram essas que os levaram à morte. É evidente, no entanto, que não há escolhas. Há apenas um caminho a ser seguido, desenhado previamente pelo psicopata. Ao entrar dentro do cativeiro, os eleitos já estão mortos. Isso o público sabe. Sabe que apenas um sairá de lá vivo ou nenhum. Não há liberdade, não há escolhas. Mas há provas a serem cumpridas, tarefas previamente definidas, com expectativa de um prêmio, que pode ser a conservação de sua própria vida, marcada com uma experiência traumática. Apesar do recurso metafórico, o que se quer demonstrar é que as sociedades e os indivíduos se relacionam pautados na cultura da gamificação, na lógica dos jogos, muitas vezes mortais. Sempre foi assim e continua sendo.

O que são as guerras senão jogos desleais entre humanos? Há sempre dois lados, dois times que se opõem. Há sempre um prêmio no final para o vencedor que pode ser território, ouro, escravos, petróleo, energia, dados, pode ser, inclusive, as almas dos

conquistados. Para alcançar esse prêmio, é preciso que os times, os lados opostos, briguem entre si, cujas condições de luta são geralmente desproporcionais. Quanto mais pessoas se matam, mais chances de alcançar um prêmio.

Assim são os esportes, cuja ideia de rivalidade é estimulada por eventos como as olimpíadas, desde a Grécia antiga. É muito comum ouvir dos comentaristas que as olimpíadas representam um evento único, que reúne todas as nações e atletas do mundo que, em paz e harmonia, nos entretém com luta e dedicação ao esporte. Mas há uma disputa entre as nações. Isso é muito evidente. Há uma disputa em cada modalidade. Qual a nação mais potente no mundo? O quadro de medalhas nos mostrará.

Cada esporte tem seu conjunto de regras. E o êxito das olimpíadas se deve ao fato de que todas as nações da Terra, ricas ou pobres, conhecem e se submetem às mesmas regras. Imaginem se no Brasil, tivesse uma regra em que o futebol ocorresse com quinze jogadores e no Japão a regra indicasse que são onze. Se um dos países não abrisse mão de sua regra local, a disputa seria inviável ou, se viável, em condições injustas, desproporcionais. Existem, ainda, outras medidas de controle, como os exames antidoping, a fim de não ter nenhum esportista burlando as iguais condições de disputa. Mesmo assim, garantindo que as regras são igualmente aplicadas a todos, elas só são válidas na hora do jogo. Na preparação dos atletas, cada país tem seus recursos e as condições sociais e econômicas são distintas, de modo que não há real e efetiva isonomia quando chega a hora de jogar. Na guerra real, as regras de convivência são suspensas e a disparidade se agrava ainda mais.

Mas o que nos importa, por ora, é a lógica da *gamificação*⁵, que transforma a trajetória de vida num eterno jogo de estratégia em busca de recompensas.

Um dos instrumentos ideológicos mais potentes da história da humanidade é a religião. Os deuses egípcios e os gregos revelavam sua ira por meio das tempestades,

⁵ Sobre a lógica da gamificação, cita-se: “There are in fact many soft incitements toward datafication, including our habits of counting our followers or likes and making sure we click on a friend’s latest post. Such soft incitements are formalized in marketers’ strategy of gamification. Gamification makes data extraction playful but far from formal - as with games such as Pokémon Go whose playing requires the revealing of location and other data. Gamification, as the president of loyalty marketer Points puts it, creates ‘a relationship of exchange where consumers are . . . incentivized to share more of themselves: their time, their attention, their information, and ultimately their loyalty’”. (Tradução do autor: Existem, na verdade, muitos incentivos suaves para a datificação, incluindo nossos hábitos de contar nossos seguidores ou curtidas e ter certeza de que clicamos na última postagem de um amigo. Esses incentivos suaves são formalizados na estratégia de gamificação dos profissionais de marketing. A gamificação torna a extração de dados divertida, mas longe de ser formal, como em jogos como Pokémon Go, cuja jogabilidade requer a revelação da localização e de outros dados. A gamificação, como afirma o presidente do marketing de fidelidade da Points, cria “uma relação de troca onde os consumidores são...incentivados a compartilhar mais de si mesmos: seu tempo, sua atenção, suas informações e, em última análise, sua lealdade”). (COULDRY; MEJIAS, 2019, p. 130).

furacões, vulcões, secas, pragas... E, aqueles homens que detinham o poder divino sobre os povos, valiam-se desse temor, exigindo-lhes fidelidade, trabalho e oferendas. Essa ideia perpassa todas as religiões até a atualidade. No cristianismo, por exemplo, a ideia de paraíso, como algo pelo qual todos devemos lutar em vida, pressupõe que se cumpra tarefas, pague-se o dízimo e, principalmente, não se cometam pecados. É um jogo permanente de estratégia, em que as boas ações e as más ações serão todas julgadas, ao final, na morte, para saber se você acumulou mais boas ações e se está apto para ir ao céu. Do contrário, se as más ações superarem as boas, seu destino, por toda a eternidade, será o inferno, um local de dor e de tortura. Não lhes parece um jogo, com várias fases, chamadas de vida?

Aliás, existem alguns bônus no meio do caminho, como os cogumelos em Mario Bros. Caso se pratique um pecado, ou seja, uma má conduta assim considerada pela igreja, você pode comprar uma arma melhor, para continuar lutando, por meio de uma doação ou pela confissão dos seus pecados. A confissão é redentora. Por meio dela, você conta seus pecados ao líder religioso que poderá, através de uma tarefa a ser cumprida, chamada penitência, perdoá-los. É como se você ganhasse um tempo extra de vida, para poder fazer mais boas ações, compensando as ruins.

O que há de interessante na confissão é que sua motivação não reside somente sobre a expiação dos pecados, mas claramente, sob um instrumento de controle social altamente sofisticado. Não se está a ignorar o efeito de alívio para o confidente. De certo modo, é terapêutico quando se põe para fora do peito aquilo que gera angústia ou aflição, especialmente quando, após a penitência, o fiel sente-se com a consciência limpa e, em acréscimo, pode andar em paz, pois recebeu o seu perdão. Poderia, ao revés, confidenciar-se a um melhor amigo, mas se ele não for um padre ou um mediador divino, não há garantias de que o seu lugar no céu estará reservado.

A principal referência bíblica sobre a confissão usada pela igreja católica está no livro de João, capítulo 20, versículo 23 (“Aqueles a quem perdoardes os pecados lhes são perdoados; e àqueles a quem os retiverdes lhes são retidos”). Mas a história revela que somente em 1215 da era cristã a igreja católica instituiu a confissão auricular obrigatória, ou seja, que todos os fiéis deveriam se confessar, junto ao padre, ao menos, uma vez por ano (LOPES, 2009, p. 347). Será que o Jesus do ano 33 é mesmo Jesus do ano 1215? Há um

evidente controle social⁶ nessa imposição, já que a igreja monopolizava o acesso às informações mais íntimas das pessoas, suas fantasias sexuais, seus delitos e infrações morais e todas as perturbações políticas e religiosas. Historicamente, a igreja católica teve um papel decisivo na manutenção do regime feudal e, também, na construção de estados absolutistas. Saber é poder e o que não faltava à igreja era informação, cujo acesso era restrito aos seus membros.

O que se quer dizer é que os dados das pessoas sempre foram usados como forma de manipulação social e política, assim como para a análise das políticas estatais ou do desenvolvimento de ideologias que justificassem a manutenção de poder. O que se experimenta hoje é a captação desses dados de forma massiva, exploratória e predatória - o colonialismo de dados. As confissões perderam sua relevância como ferramenta de poder, na medida em que os dados, mais íntimos inclusive, são facilmente recuperados pelo cache dos navegadores que evidenciam o histórico de acessos de cada um. No caso, navegadores de internet e não de oceanos. À propósito, sequer é preciso que as empresas que sustentam a internet e o tráfego de informações invadam os computadores e extraiam os dados sem o consentimento dos usuários. Isso é feito voluntariamente. Pensando nas redes sociais mais populares no Brasil⁷, a exemplo do Facebook, nota-se que as pessoas se habilitam no aplicativo, cujo principal objetivo é a auto exposição. Não é difícil encontrar, por exemplo, pessoas que filmam a si mesmas ao acordar, o que parece bem estranho, já que é lógica e fisicamente impossível essa cena acontecer. Postam sua escovação dental, o café da manhã, o almoço, o ambiente de trabalho ou de recreação, a atividade física ao final do dia, todas as pessoas com quem se encontrou no percurso por meio de *selfies*, animais, comidas, e tudo mais que possa ser objeto de um coraçãozinho cheio de carinho para satisfazer o próprio ego e a demanda por atenção. Não se ignora que há os que geram conteúdo de qualidade e

⁶ “A característica didática dos manuais de confissão é vista por Michel Foucault como exercício de poder. Os padres confessores – e também a Igreja – se construíram como intermediários indispensáveis da remissão dos pecados. Segundo essa análise, a partir do século XII, a Igreja procura fazer com que o poder de remissão seja de seu âmbito, o que exigiria confissão regularmente e somente ao padre. Assim, não só é instituída como obrigatória, como é suprimida a revelação espontânea somente a si mesmo, o que passa a ser feito pelo confessor que pressiona, questiona, examina. Foi criado, dessa maneira, um “sistema codificado de interrogação” ou a “Teologia Sacramental da Penitência”, que estipularia uma formulação padrão no processo. Assim, os manuais contêm essas fórmulas comuns indispensáveis para uma confissão completa. Enunciar o erro, a falta, o pecado, passa a ser necessário para a aplicação da penitência por parte do padre. A própria vergonha (*erubescencia*) de contar o pecado ao confessor seria uma forma de penitência formal. No século XIII, a obrigação de confissão regular deixa claro que não apenas as faltas graves deveriam ser reveladas, mas qualquer transgressão às leis da Igreja. O confessor, que ouve e guia a confissão, também estipula as penas, tem as “chaves do reino dos céus” (LOPES, 2009, p. 353).

⁷ “A rede social favorita entre os brasileiros é o YouTube (95%), seguido pelo Facebook (90%) e WhatsApp (89%)”. (RIBEIRO, 2019).

fazem de tais plataformas ferramentas de trabalho, mas, em sua grande parte, aparentemente, são narcisos dependentes de aprovação. O que não se percebe é a quantidade de dados e de informação que se oferecem, gratuitamente, para depois, esses mesmos dados serem usados para manipular o seu desejo.

O que há de tão atrativo nessas redes? Podemos começar pelo mais elementar: é um serviço aparentemente gratuito para o usuário. Pelo menos na relação imediata com o sistema, não há custos financeiros. Contudo, é preciso pôr em questão qual ou quem é a mercadoria nesse caso: o sistema ou o usuário? Parece evidente que essa gratuidade, essa facilidade de acesso, essa engenharia viciante é programada com uma finalidade muito clara, obtenção dos dados do usuário. Esses dados são os que geram a rentabilidade das empresas provedoras das redes sociais. Você é o produto que está na prateleira. E o engajamento nas redes é feito com base numa fórmula que produz uma sensação de prazer que, a exemplo de qualquer droga, é altamente viciante⁸. Essas redes sociais apostam, portanto, na fascinação e no vício que as pessoas têm em jogos.

O que é uma rede social senão um jogo? O usuário se cadastra, preenche seus dados e cria um avatar para interpretar, no mundo virtual, a vida que ele gostaria de compartilhar com os outros, roteirizando sua própria vida, camuflando as partes menos interessantes e evidenciando aquelas que lhes renderão mais curtidas, editando imagens com todos os filtros que a vida não tem. As curtidas são como as moedas que *Sonic* busca pelo caminho. Quanto mais, melhor. Quanto mais seguidores, melhor. O que fazer para ganhar seguidores? E assim gera-se um conteúdo indeterminado de rotinas diárias com o objetivo de parecer tão fascinante que todos desejem ser seguidores, como fiéis em uma igreja, seguindo ao seu deus. Os seguidores, para aquele avatar, são como territórios a serem conquistados.

⁸ “The result is a fictional drama inserted into the non fictional social media realities of teens in a way that risks becoming highly addictive, considering that young people already spend about nine hours per day consuming media. And the formula is very successful. [...] The designed addictiveness of the show is an attempt by Facebook to retain young users at a time when many are spending more time on platforms like YouTube. Skam’s ability to create addiction in vulnerable audiences, reorganize reality for profit, reduce social life to social media life, derive value from the resources of users, and mobilize global markets makes it a good example of data colonialism in action”. (Tradução do autor: O resultado é um drama de ficção inserido nas realidades não fictícias das mídias sociais dos adolescentes de uma forma que correm o risco de se tornar altamente viciantes, considerando que os jovens já passam cerca de nove horas por dia consumindo mídia. E a fórmula faz muito sucesso. [...] O vício projetado do programa é uma tentativa do Facebook de reter usuários jovens em um momento em que muitos estão gastando mais tempo em plataformas como o YouTube. A capacidade do Skam de criar vício em públicos vulneráveis, reorganizar a realidade para obter lucro, reduzir a vida social à vida da mídia social, derivar valor dos recursos dos usuários e mobilizar os mercados globais torna-o um bom exemplo de colonialismo de dados em ação”). (COULDRY; MEJIAS, 2019, p. 110).

Como qualquer jogo, no final, um perde e outro ganha. Não há apenas vencedores. A gamificação desperta um desejo feroz de competição na humanidade, pois ninguém quer experimentar o sabor da derrota, o que, aliás, sempre foi fortemente alimentado pelo cinema americano. No período das grandes navegações, Portugal, Espanha, Inglaterra e outros países da Europa lançaram-se numa corrida desenfreada pelos desconhecidos oceanos para a conquista de territórios e de suas riquezas, como no mundialmente famoso jogo de tabuleiro *War* (palavra em inglês que significa guerra). Ao chegarem na América, que sequer tinha esse nome, não contavam com a presença de uma população local abundante, com cultura, religião e condições de vida próprias. Travaram aqui outro jogo, sem considerar as mesmas regras, sem paridade de armas. Um jogo de extermínio dos povos originários que aqui viviam. Exploraram, extraíram e saquearam as riquezas deste povo, sem pagar nada em troca⁹. Colonizaram territórios, recursos naturais e almas, tudo em nome do maior troféu. É de se perguntar se, em algum momento, esses colonizadores não pensaram, ainda que remotamente, numa solução diferente, numa possibilidade de encontrar um equilíbrio, de garantir que todos ganhassem. Mas essa divagação não procede, sobretudo porque contrariaria a singela ideia infiltrada em cada um dos poros capilares de que devemos ser “vencedores” e que somente assim alcançamos a “felicidade”.

Nesse sentido, Couldry e Mejias (2019, p. 83) ensinam sobre a fórmula dos 4X usada em jogos de estratégia, mas que se amolda ao modelo colonizador: “explore, expand, exploit and exterminate”. Vê-se claramente a sua aplicação histórica, onde o colonizador primeiramente explorava o local, no sentido de conhecer e verificar o seu potencial de uso, assim como o tamanho da força de resistência que poderia encontrar e, analisados esses dados, partiam para ação, isto é, expandiam seus exércitos e territórios, extorquiam e saqueavam as riquezas das colônias, à custa de trabalho escravo e, concomitantemente, exterminavam toda a população nativa que ousasse resistir ao seu poder.

Essa cultura gamificada percebe-se já na infância, quando as crianças são manipuladas por seus pais, pela escola, pela sociedade e também pela religião eventualmente adotada em sua família, para rivalizar com seus colegas e buscar atenção por seu mérito. Irmãos são estimulados entre si para competirem pelo amor de seus pais. E

⁹ “On the American continent alone, of the 145 million people living in the hemisphere before the conquest, 90-95 percent had been exterminated by 1691” (Tradução do autor: Só no continente americano, dos 145 milhões de pessoas que viviam no hemisfério antes da conquista, 90-95 por cento foram exterminados até 1691). (MCKENNA; SCOTT apud COULDRY; MEJIAS, 2019, p. 84).

porque não dizer sobre uma paixão mundial que eleva ao ápice o sentido da gamificação. Bebês, ao nascerem, normalmente recebem dos seus pais, cegamente apaixonados, a camiseta do time de futebol de preferência, tentando, desde o nascimento, cercear qualquer possibilidade de escolha livre daquele ser humano que sequer sabe falar, mas que lhe foi imposto, pelo desejo do pai ou da mãe, torcer para um determinado time. Essa relação opressora, aliás, interdita inclusive a possibilidade de uma expressão voluntária e consciente de que aquele novo ser humano possa, um dia, declarar não gostar de futebol.

E, como todo jogo, o futebol possui um ganhador e um perdedor. E revela a perversidade e o sadismo humano sobre aquele que perdeu. No Brasil, por exemplo, há uma conduta comum em que aquele que perde é submetido ao constante emprego de humilhação e constrangimento até que o jogo vire. E, em muitas vezes, essa humilhação transborda dos limites do constrangimento moral, passando para as agressões físicas que resultam, inclusive, em mortes. As torcidas se digladiam, como arenas cheias de leões e se xingam mutuamente, transferindo essa herança cultural no momento do nascimento dos novos humanos, que irão repetir esse ciclo.

Dos jogos presenciais para os jogos online, um dos mais populares na atualidade é o *Fortnite*, cujo enredo, basicamente, na versão *Battle Royal*, consiste em um grupo de 100 pessoas que saltam de paraquedas em uma ilha, cumprem várias tarefas e o último a sobreviver ganha o jogo. O gosto da vitória é sentido apenas por um, entre os 100 que estão simultaneamente jogando. A sensação de prazer ocorre naquele jogador, a despeito das outras 99 pessoas que morreram no jogo. A sua classificação etária indica 12 anos ou mais e já foi jogado por mais de 350 milhões de pessoas no mundo, em 2020 (CLEMENTE, 2021). Porém, *Fortnite* tem um enredo menos agressivo, quando comparado a outro jogo extremamente popular no Brasil, o *GTA V*. Aliás, esse jogo se tornou uma febre mundial, o que se nota pelo volume impressionante de vendas¹⁰. Nele, os protagonistas são criminosos que devem cometer vários crimes, sozinho ou em parceria com outros criminosos, valendo-se de muita violência, armas e tortura, por exemplo. O jogo é indicado para adultos e seu enredo também evidencia o tráfico de drogas, além de ser sexista e misógino. Basicamente, a vitória pertence ao criminoso mais eficiente, ou seja, àquele que

¹⁰ “A pandemia de covid-19 trouxe um aumento no lucro para parte da indústria de jogos, o que inclui algumas desenvolvedoras e publicadoras. E um dos jogos que se deram muito bem no ano passado por conta disso foi o ‘Grand Theft Auto V’ (‘GTA V’), que obteve alta nas receitas e lucrou quase US\$ 1 bilhão (cerca de R\$ 5,3 bilhões)”. (HENRIQUE, 2021).

consegue dominar ou exterminar as outras gangues, fazendo o jogador acreditar que é um tipo de anti-herói. Muito inspirador, aparentemente.

Interessante notar que a ideia de que poucos serão vitoriosos continua a ser perpetuada, seja você investido do papel de herói, que tenta salvar o mundo, seja no papel de criminoso, provando ser o “melhor” dentre outros. A oposição e o extermínio são inerentes à lógica central dos jogos em geral. Basta notar, e como exemplo para ilustrar o ponto de vista aqui expressado, um dos jogos de tabuleiro mais antigos e conhecidos: o xadrez. Dois reinados que se digladiam, com peões, menos relevantes, cavaleiros, clero, rei e rainha. O objetivo é exterminar o reinado adversário. Não há conciliação, não há comunhão, apenas rivalidade.

Em *A chegada (Arrival)*, filme lançado em 2016 sob a direção de Denis Villeneuve, a protagonista, Dra. Louise Banks, é uma linguista convidada pelo governo para tentar se comunicar com seres alienígenas que chegaram na Terra. Doze espaçonaves levitam em lugares diferentes do globo e cada nação procura um método para se comunicar. Em um dos países, a forma utilizada para a comunicação foi a partir de um jogo e, imediatamente, a linguista considerou o perigo da utilização desse método. Se desconhecemos os motivos pelos quais esses *aliens* estão aqui, o ideal é ensiná-los nossa linguagem e não estratégias de jogo, de rivalidade, pois eles podem entender que estamos declarando guerra a eles, conclui a protagonista.

A estrutura da sociedade gamificada aparece em vários momentos históricos e modelos de representação social, a exemplo das guerras mundiais do século XX e da guerra fria entre ex-URSS e Estados Unidos, num jogo cinematográfico para a demonstração fálica do poder bélico de cada país na busca, mais uma vez, do maior troféu, que pode estar quiçá escondido na lua.

Em todos esses jogos, além das características em comum como a dualidade e a oposição, há outro elemento que se entranha na lógica capitalista atualmente adotada, qual seja, a possibilidade de ganhar indefinidamente, à despeito da derrota, também infinita, de outrem. A lógica da acumulação infinita é altamente estimulada pela gamificação, na medida em que o se quer é ter cada vez mais, ultrapassar todas as fases, descobrir todos os segredos, fazer as maiores pontuações e ver seu nome brilhando nos céus por meio de um foguete literalmente fálico, sem qualquer alusão metafórica neste caso. Nesse sentido, a única regra que não é bem vista é aquela que visa limitar o vencedor contumaz, pois em

sua experiência de vida, a única opção que lhe foi ensinada é a de vencer. Assim, não parece lógico, ao indivíduo programado para vencer, dividir ou partilhar os louros das vitórias com todos: *eles que lutem*.

Mas, como já se disse, os jogos da vida não garantem condições isonômicas de disputa. Não há paridade de armas e de forças. As apostas são todas previsíveis. Já se sabe, antes mesmo de o jogo começar, quem irá ganhar ou perder. É, a partir dessa inflexão, que se coloca em questão a liberdade de querer. Somos livres para querer o que queremos? Se, nessa eterna esteira fabril à Pink Floyd, o querer do *eu* é aniquilado na origem do *eu*, desde o seu nascimento, sendo submetido a uma programação social, familiar, religiosa e algorítmica que define previamente suas vontades e interdita seus sonhos e te condiciona a rivalizar o tempo todo, é possível dizer que esse *eu* é cons-ciente? Esse *eu* que sub-vive, tem sub-vida de gente ou de coisa? O *eu* marionete consegue se desamarrar ou sequer consegue enxergar os cordéis que o dirigem? Será que a alienação, sob a perspectiva marxiana, está chegando ao seu ápice?

Não se pode olvidar que alguns humanos sempre foram objeto de exploração, obrigados a coisificar seus corpos e sua força de trabalho, como os escravos que eram comercializados em feiras, sobretudo no colonialismo. No capitalismo, a exploração da força de trabalho continua, mas chega, na atualidade, atravessando os corpos e alcançando as mentes, atingindo a liberdade cognitiva, o direito à autodeterminação do pensar. Os algoritmos nos mostram apenas aquilo que queremos, sem sequer saber se queremos de fato. Como em qualquer sistema social e econômico, há sempre uma ideologia¹¹ a fim de justificar as atrocidades cometidas, a exemplo do racismo e do genocídio dos povos nativos. Sempre há uma ideologia dirigida para afetar a capacidade de reação dos explorados e legitimar a violência do explorador. E as ideologias, tal como a tecnologia, renovam-se, vestem novas roupas, infiltram-se para que os oprimidos não percebam que são explorados, para que desejem ser explorados.

¹¹ “There were four key components to historical colonialism: the appropriation of resources; the evolution of highly unequal social and economic relations that secured resource appropriation (including slavery and other forms of forced labor as well as unequal trading relations); a massively unequal global distribution of the benefits of resource appropriation; and the spread of ideologies to make sense of all this (for example, the reframing of colonial appropriation as the release of “natural” resources, the government of “inferior” peoples, and the bringing of “civilization” to the world)”. (Tradução do autor: Havia quatro componentes-chave para o colonialismo histórico: a apropriação de recursos; a evolução de relações sociais e econômicas altamente desiguais que garantiram a apropriação de recursos (incluindo escravidão e outras formas de trabalho forçado, bem como relações comerciais desiguais); uma distribuição global massivamente desigual dos benefícios da apropriação de recursos; e a disseminação de ideologias para dar sentido a tudo isso (por exemplo, o reenquadramento da apropriação colonial como a liberação de recursos “naturais”, o governo de povos “inferiores” e a introdução da “civilização” no mundo). (COULDRY; MEJIAS, 2019, p. 04).

E assim se dissemina, por exemplo, a ideologia da conexão, pela qual quem não está conectado não está no mundo. Muitos serviços e produtos são comercializados por essas redes, de modo que a falta de acesso a todos os serviços que ali estão, seduzem os não usuários a tomar a primeira dose. Há uma facilidade inerente que se derrama sobre quem está conectado, as propagandas são dirigidas por seus interesses pessoais, os roteiros de viagem se amoldam ao seu perfil, as sugestões parecem todas feitas de forma personalizada, para lhe poupar o tempo de ter que procurar. Notícias políticas? Elas chegam de acordo com seus cliques, seja conservador ou progressista. Tudo para manter o usuário confortável, dentro de seus muros, para não ser incomodado com a diversidade.

E o poder exploratório sempre conta com um recurso muito bem utilizado: a corrupção. No estágio inicial de análise (*explore*), verifica-se dentre aqueles que estão para serem conquistados, os que possuem vaidade, fragilidade de convicção e que podem ser comprados pela promessa de um poder simbólico, como os personagens sulistas de Bacurau¹² que, acreditando serem mais europeus que brasileiros, aliaram-se aos exterminadores para, ao final, serem por eles exterminados. A ideologia da conexão impõe esse dualismo, entre selvagens e civilizados, entre antigos e modernos. E os modernos de plantão não querem ficar de fora dessa nova tribo, precisam pertencer e falar a mesma língua.

E assim, quando menos se espera, todas as relações sociais foram capitalizadas, são agora mercadorias. “Quando o mundo social, em todas as suas camadas possíveis de ação, pensamento e expressão, torna-se apenas uma entrada para o capital, o outrora retumbante princípio foucaultiano de que para todo poder existe resistência começa a ruir” (COULDRY; MEJIAS, 2019, p. 148). Assim é que, calcado na falsa ideia de liberdade, elimina-se a percepção da realidade, para acreditar num metaverso (FEITOSA JR, 2021) e busca-se, nessa fantasia, controlar o desejo.

Elimina-se, desse modo, o que restaria para a autonomia, para a autodeterminação¹³. Será isso o que se quer? Delegar integralmente a capacidade do desejo para uma inteligência artificial? Se os dados dos usuários e as relações entre esses dados são

¹² Filme franco-brasileiro lançado em 2019, com direção de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles.

¹³ “This legacy involves a more extreme degree of alienation than usually recognized within a traditional Marxist perspective, because subjects are estranged not only from the products of their labor but from their own personhood, their basic realities as living beings”. (Tradução do autor: Este legado envolve um grau mais extremo de alienação do que normalmente reconhecido dentro de uma tradicional perspectiva marxista, porque os sujeitos são estranhos não só dos produtos de seu trabalho, mas de sua própria personalidade, suas realidades básicas como seres vivos). (COULDRY; MEJIAS, 2019, p. 84).

valiosíssimas e usadas para aumentar os lucros das empresas extrativistas, os donos desses dados não deveriam ser por eles remunerados? Imagine-se os dados como uma música, por exemplo. Quem a compôs tem os direitos autorais sobre ela e cada vez que essa música for reproduzida, o artista receberá por sua obra. Não deveriam os usuários ser remunerados por seus dados? Ou devem continuar cedendo-os, gratuitamente, sem qualquer controle, apenas em troca da possibilidade de continuar jogando?¹⁴

A ilação é simples e ensurdecadora. A expropriação dos dados é a preparação para a expropriação do querer. No colonialismo do século XVI e seguintes, países exploravam territórios. No colonialismo capitalista atual, empresas exploram consciências. Para além do capitalismo de vigilância (ZUBOFF, 2018), o colonialismo de dados alcança camadas mais profundas, acessa o consciente e o subconsciente, e a partir de componentes viciantes, limita a criatividade inata, interdita a capacidade crítica, estimula o consumo preordenado. A liberdade de querer deixa de existir.

Hegel não nega – na verdade, ele enfatiza – que o indivíduo vive uma vida que não está livre de restrições externas; é uma vida vivida por meio de mediações (vivida “no outro”, como diz Hegel). Mas no cerne da liberdade para Hegel (o cerne da autonomia, em nossos termos) está a noção de uma vida interior que permanece sob o próprio controle reflexivo. Essa vida interior é o que significa desfrutar do “direito à subjetividade”. [...] O risco é claro, no entanto: uma vez que não temos escolha a não ser continuar agindo em um mundo que mina a autonomia do eu, uma consequência é que podemos desaprender progressivamente as normas associadas a ele; [...] os sujeitos do colonialismo de dados podem vir a desaprender a liberdade com o tempo (COULDRY; MEJIAS, 2019, p. 171).

Uma das soluções propostas por Couldry e Mejias (2019, p. 182) passa pela “linguagem dos direitos humanos”, protegendo a privacidade, aí abrangendo a esfera do querer e o direito de não ser enganado. Mas a assunção dos direitos não consegue, por si só, alterar a cultura da gamificação e da rivalização que estão tão arraigadas no imaginário da humanidade. É preciso buscar uma outra alternativa, ainda que nesse momento pareça utópica, mas que possa gerar efeitos diversos do que a humanidade experimentou até agora.

¹⁴ “That is why when it comes to participation in platforms, we basically hand over our data to them at no cost, even though without our data these companies valued at billions of dollars (as of 2017, Facebook is valued at \$434 billion, Snapchat at \$35 billion, and so on) have little to show for themselves”. (Tradução do autor: É por isso que, quando se trata de participação em plataformas, basicamente entregamos nossos dados a eles sem nenhum custo, embora sem nossos dados, essas empresas avaliadas em bilhões de dólares (desde 2017, o Facebook está avaliado em US \$ 434 bilhões, o Snapchat em US \$ 35 bilhões e assim por diante) tem pouco a mostrar por si próprios”. (COULDRY; MEJIAS, 2019, p. 43).

A cultura da fraternidade é o contraponto. Pode haver uma mudança paradigmática, cuja responsabilidade ética me induz a ajudar o *outro*. Para que eu ganhe, o outro deve ganhar igualmente. Enquanto houver perdedores, ninguém é vencedor de fato. Nesse sentido, Emmanuel Levinas (2004, p. 143) considera que:

[...] o encontro com Outrem é imediatamente minha responsabilidade por ele. A responsabilidade pelo próximo é, sem dúvida, o nome grave do que se chama amor ao próximo, amor sem Eros, caridade, amor em que o momento ético domina o momento passional, amor sem concupiscência.

E se, ao invés de entrarmos numa relação humana com o objetivo de ganhar, tivéssemos como paradigma fazer com que o *outro* também ganhe? Porque, é bom que se diga, na cultura da gamificação, o perdedor tem interesse em revanche, em se vingar, em se preparar mais para derrotá-lo no próximo conflito. O gosto do ressentimento¹⁵ pela derrota amarga a boca e azeda a vida. Porém, se ao invés disso, esforço-me para que o *outro* também ganhe, o efeito pode ser diferente, uma vez que o *outro* poderá, em retribuição à minha conduta, esmerar-se para que *eu* não perca, para que *eu* possa saborear um gosto doce ao seu lado.

Não se ganha, nem se perde. Compartilha-se, em fraternidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CLEMENTE, J. *Contagem de jogadores do Fortnite*. Publicado em 21/02/2022. Disponível em <https://www.statista.com/statistics/746230/fortnite-players/>. Acesso em 24 de mar. de 2022.

COULDRY, Nick and MEJIAS, Ulisses. *The costs of connection: how data is colonizing human life and appropriating it for capitalism*. California: Stanford University Press, 2019.

FEITOSA JR, Alessandro. *O que é o metaverso*. Publicado em 28/10/2021. Disponível: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2021/10/28/o-que-e-o-metaverso-apontado-como-o-futuro-do-facebook-por-mark-zuckerberg.ghtml>. Acessado em 10 de dez. de 2021.

HENRIQUE, Arthur. *Em 2020, GTA V gerou cerca de US\$ 1 bilhão em receitas*. Publicado em 25/05/2021. Disponível em <https://olhardigital.com.br/2021/05/25/games-e-consoles/em-2020-gta-v-gerou-cerca-de-us-1-bilhao-em-receitas/>. Acessado em 09 de dez. de 2021.

KEHL, Maria Rita. *Ressentimento*. - 3ª ed. - São Paulo: Boitempo, 2020.

¹⁵ “Ressentir-se significa atribuir ao outro a responsabilidade pelo que nos faz sofrer. [...] Talvez seja possível afirmar que o derrotado só se torna um ressentido quando deixa de se identificar como derrotado e passa a se identificar como vítima, sobretudo vítima inocente de um vencedor que, nesses termos, passa a ocupar o lugar de culpado. (KEHL, 2020, p. 9/15).

LEVINAS, Emmanuel. *Entre nós: ensaios sobre a alteridade*. Tradução de Pergentino Stefano Pivatto, Evaldo Antônio Kuiava, Luiz Pedro Wagner e Marcelo Luiz Pelizolli. 3ª. ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

LOPES, Bárbara Macagnam. *Os pecados capitais no Tratado de Confissão: A confissão auricular na península ibérica no século XV*. Revista Aedos. Revista do Corpo Discente do PPG em História da UFRGS. V. 2, n. 2, 2009, p. 347-353. Disponível em <https://seer.ufrgs.br/aedos/article/view/9858/5709>. Acesso em 07 de dez. de 2021.

RIBEIRO, Carolina. *Conheça as redes sociais mais usadas no Brasil e no mundo em 2018*. Publicada em 15/02/2019. Disponível em <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/02/conheca-as-redes-sociais-mais-usadas-no-brasil-e-no-mundo-em-2018.ghtml>. Acesso em 09 de dez. de 2021.

SCHOPENHAUER, Arthur. *O mundo como vontade e como representação*. Tradução: Jair Barboza. São Paulo: Ed Unesp, 2005.

ZUBOFF, Shoshana. *The age of surveillance capitalism: the right for a human future at the new frontier of power*. 1ª ed. New York: PublicAffairs, 2018.