

O JOGO NA SOCIEDADE DO CANSAÇO: O TEMPO E A ATENÇÃO ENTRE O ESTADO DE JOGO E O SER MULTITAREFAS

Leonardo Dünkersleber, UNIVALI, leonardodunersleber@edu.univali.br

Junior Dünkersleber, UNIVALI, juniordu@edu.univali.br

Heitor Luiz Furtado, UNIVALI, heitorfurtado@univali.br

A contemporaneidade é marcada pela transição da sociedade disciplinar para a sociedade do desempenho, na qual o sujeito se autogerencia sob o imperativo da produtividade. Movido por um esquema de poder internalizado e excesso de positividade, o indivíduo submete-se a um padrão específico de gestão do tempo o multitasking (multitarefa) e da atenção, a hyperattention (hiperatenção). Essa fragmentação inviabiliza um estado profundo de concentração, busca-se fazer tudo ao mesmo tempo, sem haver uma maior concentração, um demorar-se. Em contraposição, o Jogo emerge como fenômeno capaz de absorver o jogador, a um estado de abundância, o estado de jogo. Se caracteriza pela entrega voluntária, uma temporalidade própria, gerido pela economia do jogo, movida pela experiência de lançar-se à imprevisibilidade. Nesse contexto, o presente ensaio tem como objetivo: Analisar as possibilidades de uma contraposição à Sociedade do Cansaço a partir do Jogar. Trata-se de um ensaio teórico qualitativo e exploratório, fundamentado na articulação entre conceitos inerentes aos estudos do Jogo (estado do jogo, economia do jogo, jogar ético e esportear moral) e a configuração social contemporânea da Sociedade do Cansaço (poder smart, multitarefas, hiperatenção e eros). A análise divide-se em: I. As diferentes possibilidades do Jogar; II. O Jogo como um aceno a eros; III. O Jogador opõe-se ao ser multitarefas. Os resultados apontam para a polissemia do Jogo, enquanto fenômeno complexo este não está alheio às lógicas sociais, exigindo a diferenciação entre o "jogo obsceno" e o "jogar pleno". Sob a égide da produtividade, o jogo obsceno instrumentaliza a ação: o jogador submete-se a uma exploração voluntária e a um racionalismo planificador que incrimina a dúvida e a criatividade. Dominado pelo poder smart, o sujeito é convencido a restringir-se no cumprimento de funções, limitando-se ao "esportear" focado nas regras e sufocando seus próprios anseios. Em antítese, o jogar pleno instaura o "estado de jogo", uma imersão demarcada pela potencialização dos desejos e pelo encorajamento ao ineditismo. Nesse estado, o jogador é regido pela graça e por uma economia do esbanjamento; diferentemente da energia gasta em utilidades extrínsecas, há no jogo uma entrega generosa e uma absorção total. Ao lançar-se ao imprevisível, as alteridades do jogo e dos demais jogadores, o sujeito resgata a alegria de Eros, entrega-se a algo aparentemente inútil, profuso e desviante da lógica utilitária. Consequentemente, a imersão na graça do jogo insurge-se contra o multitasking e a hyperattention: enquanto a gestão contemporânea exige atenção rasa e dispersa, o jogo demanda entrega de corpo inteiro, em um espaço-tempo próprio, separado do tempo cotidiano. Apesar de o jogo obsceno mimetizar a sociedade do cansaço ao priorizar a performance, o jogar pleno revela-se uma vigorosa via de resistência existencial. Ao confrontar a hiperatenção, o produtivismo e a agonia de Eros, a entrega total e voluntária ao imprevisível consolida o jogar como uma possibilidade vital para a emergência de outras formas de gerir a atenção, o tempo e a própria subjetividade na contemporaneidade, permitindo ao sujeito não apenas sobreviver, mas existir.

Palavras-Chave: Jogo; Sociedade do Cansaço; Tempo; Atenção.

