

O divertimento para o homem¹

Aline Loebel Augusto

Anna Karla Domingues

Filipe Augusto M. Ferreira

Isabele Oliveira M. Chagas

Letícia L. A. I. N. S. Rodrigues

Pedro Lucas da Silva Araujo

RESUMO: O presente trabalho apresenta e discute a questão: “O modelo de sociedade atual, permite o homem usar a diversão para realização de si?”, utilizando o filme Nerve, no qual fica claro que com o divertimento não ocorre a realização de si, mas sim a busca por fama, dinheiro ou mesmo a busca incansável de obter novas sensações. Já na visão de Flusser, há um aspecto mais crítico e trágico do fenômeno do divertir-se, que considera o divertimento uma ocorrência derivada do imediatismo da modernidade, ignorando assim a reflexão e a realidade e parte somente para o acúmulo de sensações ingeridas que apresentam uma vida falsificada ausente de qualquer seriedade, ocasionando uma visão ignorante e desvirtuada das coisas mesmas. O jogo do filme, que fica hospedado em uma plataforma online e pode ser acessado por qualquer dispositivo móvel, diverte a consciência da tensão dialética “eu-mundo”, nesse caso “eu-observadores” (quem apenas assiste os outros jogadores realizarem os desafios), porque são anteriores a esses dois pólos. Em uma crítica à sociedade que vivemos, a geração que cresceu com os meios digitais conectados a uma rede online e a busca excessiva por diversão, sem momentos de seriedade, traçamos um caminho realista acerca dos novos tempos, apresentando como o estudo antropológico do Rampazzo na verdade é uma distante utopia.

Palavras-chave: Diversão; Realização; Sociedade; Sensações

INTRODUÇÃO

¹Ensaio desenvolvido pelos alunos de Filosofia para a disciplina de Antropologia Teológica sob a orientação do professor Giovanni Vella

O divertimento para o homem, surge muitas vezes como uma fuga da realidade em que vive, uma forma de relaxar e se distrair. Como afirma o antropólogo Lino Rampazzo, “O jogo é um desenvolvimento de atividades que visa à distração, ao divertimento, à satisfação e à realização de si mesmo. Esta última característica, a realização de si mesmo, acompanha sempre o jogo. Quem joga procura dar o melhor de si.” (Rampazzo, 2014, pag. 42). A partir de tal, iremos desenvolver um debate acerca da questão antropológica “O modelo de sociedade atual, permite o homem usar a diversão para realização de si?”.

Para desenvolvermos essa discussão, iremos apresentar dois objetos de estudo. Sendo o primeiro, o filme *Nerve: Um jogo sem regras* (agosto, 2016), estrelado por Emma Roberts. Ao decorrer do longa, conhecemos a história de Vee, uma menina básica do ensino médio, que por pressão social, aceita participar de um jogo chamado *Nerve*, que consiste basicamente em um jogo de desafios reais, onde temos observadores e jogadores. Os observadores assistem e desafiam os jogadores, que em uma busca por diversão e adrenalina, aceitam tais desafios. Assim os jogadores são, a um tempo, divertidos, ao mesmo tempo em que se divertem. Em um movimento de fuga da realidade, se tornam ficção.

E é a partir desse ponto, que apresentaremos o segundo objeto de estudo. O divertimento para Vilém Flusser na obra *Pós-história* (2011). Em que o divertimento é visto como uma problemática do ser, uma busca por sensações para vivenciar ao máximo e ampliar a consciência da alienação.

Flusser (2011, p.130) diz que

“No divertimento a oposição dialética entre eu e mundo é desviada para terreno intermediário, o das sensações imediatas. As sensações não são ainda nem eu nem o mundo. “Eu” e “mundo” não passam de extrapolações abstratas da sensação concreta. A experiência da sensação faz esquecer “eu” e “mundo””.

Desse modo, o jogo no modelo de sociedade atual, é usado como uma fuga da realidade em que vivemos, uma alienação, uma ficção. Em que o estudo antropológico do Rampazzo se torna uma utopia, pois a diversão se tornou o próprio jogo, uma atividade não lúdica, em um

paradoxo de fuga da realidade entre “eu” e o “mundo”, visando a alienação. “O divertimento caracteriza especificamente o jogo. Isso é confirmado pelo fato de que nós consideramos a mesma atividade como lúdica (quer dizer, como jogo) ou não lúdica, conforme se realize para divertir ou por outro motivo.” (Rampazzo, 2014, pag. 42)

QUESTÃO ANTROPOLÓGICA

O modelo de sociedade atual permite o homem usar a diversão para a realização de si?

Trazendo à luz os estudos antropológicos de Rampazzo acerca da fenomenologia do homem, aprofundamos nossa questão na temática do homem como um ser que se diverte. Rampazzo pontua que as propriedades específicas do jogo são a distração e o divertimento, podendo então ser colocado nesse universo do jogo toda e qualquer atividade feita com o intuito de distrair e divertir. Para além das características de distração e satisfação, um ponto importante que é destacado pelo autor é que o jogo sempre nos remete a realização de si, essa característica sempre acompanhará o jogo.

É possível destacar que no jogo o homem procura se libertar de aspectos que caracterizam a sua vida cotidiana, como os vínculos sociais, espaciais e temporais. O jogo é o fim em si mesmo, dessa forma, quando o homem joga o objetivo é o divertimento e ele se diverte jogando. Utilizando as palavras colocadas por Rampazzo:

“Nisso tudo está implícita outra qualidade do jogo: ele é o fim de si mesmo, e não um meio para conseguir outros objetivos. Não se joga para ganhar dinheiro, encargos, honras. Jogamos para nos divertir e nos divertimos jogando. Jogamos para dar uma expressão à nossa liberdade, para nos realizar. O fim do jogo é o homem.” (Rampazzo, 2014, p. 42)

Tendo em vista a análise antropológica de Rampazzo, no presente trabalho será utilizado o pensamento do autor para desenvolver reflexões sobre as formas de divertimento no modelo de sociedade atual. A questão principal que guiará os pensamentos na busca de uma asserção, aborda a temática do homem e a forma de diversão como realização de si nos presentes dias. É necessário destacar que partimos da questão antropológica “O modelo de sociedade atual permite o homem usar a diversão para a realização de si?”.

Para fazer um panorama sobre a situação do homem e do divertimento na atualidade, serão utilizados os estudos de Vilém Flusser. Flusser ao expor sobre a indústria da diversão se aproxima da teoria da indústria cultural traçada por Adorno e Horkheimer. O autor aponta que os programas modelam a consciência e o comportamento humano, nos tirando a faculdade crítica e com ela a capacidade de nos libertar dos modelos informativos, em consequência disso passamos a não identificar os instrumentos de controle que auxiliam na manipulação e na programação da consciência.

Flusser apresenta a indústria da diversão como uma busca pelas sensações, pela suspensão da consciência da infelicidade, ou seja, partindo do pensamento de Flusser cada vez mais há a necessidade de acumular sensações, essa forma de divertimento levou ao conceito “sociedade de consumo”. Dentro dessa busca incessante por sensações não há espaço para a própria realização, já que não existe uma interioridade nessa forma de divertimento.

Tendo como objeto de análise o filme “*Nerve: um jogo sem regras*”, podemos traçar, a partir da obra, semelhanças com o conceito de divertimento para Flusser e com as noções de divertimento da atualidade. É possível refletir sobre a forma que condicionamos o nosso divertimento nos dias atuais.

Em “*Nerve*” existem pessoas que transmitem os desafios e as pessoas que cumprem os desafios, aquelas que transmitem os desafios os fazem para que tenham mais visualizações e aqueles que cumprem os desafios os fazem com o intuito de crescerem no pódio e ganharem a recompensa em dinheiro. No caso do filme, pode-se concluir que, em ambos os posicionamentos, essas atividades não eram desenvolvidas para a realização de si, mas sim por outros motivos como

a busca pela fama, a busca por dinheiro ou até a busca por novas sensações e essa insaciável busca por sensações que vemos no filme podem são justificadas e esclarecidas pelo autor:

“O divertimento não tem lugar em tal dialética entre o engajamento em si próprio e o engajamento no mundo. É movimento que corre perpendicularmente ao plano da dialética da consciência: diverte de tal plano. Não é nem tentativa de encontrar a si mesmo, nem de encontrar o mundo, mas tentativa de quebrar a consciência infeliz, a consciência *tout court*, pelo método de derramar-se sobre o mundo. Abandona a meta da felicidade, que sabe inalcançável, e a substitui pela meta da distração multiforme. O divertimento procura distrair da contração sobre a felicidade. De maneira que o divertimento é relaxamento da tensão dialética que caracteriza a consciência humana.” (FLUSSER, 2011, p.120)

Em decorrência dessa alienação da consciência e do comportamento humano, não se vê a possibilidade de encontrar um divertimento que nos remete à própria realização, nos distanciando da função antropológica do divertimento para o homem. O modo em que estamos condicionados hoje a obter o divertimento, como Flusser pontua, é o relaxamento da tensão dialética. O homem como tal não encontra no jogo a realização de si, mas sim a busca por sensações e a suspensão da consciência.

O que o homem encontra na busca por diversão?

Ao observarmos a natureza da questão proposta podemos perceber um conflito inerente ao desejo da vontade e em consequência a sua efetivação na realidade, coisa que exaustivamente foi tratada na tradição filosófica e que, apesar disso, não se esgota principalmente pela pertinência e complexidade da questão. Partindo do ponto de vista da tradição fenomenológica, Flusser contribui consideravelmente para a resolução desse problema inerente ao texto de Rampazzo (sobre a relação do homem com a diversão). Pois o fim da ação humana na utilização dos jogos, nos parece explícito: que é a distração. Entretanto, ao fugir dessa realidade incômoda (no sentido de o homem

precisar fugir) com o que nos deparamos? Por certo talvez se diga que é a própria diversão, pois é o fim procurado, no entanto, o divertimento (como fim) que Flusser nos apresenta na obra “Pós-História” é algo que embora não buscado provém junto com essa “diversão” ou “distração”.

O homem que se diverte não encontra apenas uma fuga para a realidade cansativa do seu dia-a-dia, mas encontra também uma tentativa de sedução para uma vida irrefletida e desprendida de qualquer tipo de equivalência para com a realidade, nesse sentido, o homem encontra nessa busca algo mais que a distração momentânea, encontra também um convite a viver a vida de forma indolente, desprezando a essência séria e dolorosa que a vida em si nos traz. Nesse ponto há um rompimento brusco das visões dos autores, a visão de Rampazzo, poderíamos dizer, é otimista e considera à diversão como algo natural e próprio da existência humana, como ele deixa claro:

“O jogo é uma atividade típica do homem. Ele se distingue profundamente, essencialmente dos animais não apenas pelo pensamento, pela liberdade, pela linguagem, pelo trabalho, mas também pelo jogo. O homem inventa jogos e se diverte como nenhum animal sabe fazer. (...) O jogo pertence a uma dimensão humana muito rica que compreende inteligência e vontade, ação e habilidade, mas, ao mesmo tempo, implica alegria, satisfação e liberdade. No jogo, o homem tenta libertar-se dos vínculos sociais, espaciais e temporais que caracterizam sua vida diária. O jogo é uma antecipação do reino da liberdade e da alegria, da serenidade e da felicidade subjacente aos sonhos de todos os homens.” (RAMPAZZO, 2014, p. 42;43).

Na visão flusseriana há um aspecto mais crítico e trágico do fenômeno do divertir-se, que considera o divertimento uma ocorrência derivada do imediatismo da modernidade, que ignora a reflexão e a realidade ou como ele mesmo chama a “digestão” e parte somente para o acúmulo de sensações ingeridas que apresentam uma vida falsificada ausente de qualquer seriedade, ocasionando uma visão ignorante e desvirtuada das coisas mesmas. O divertimento humano, ou a sua busca, que se inicia com uma, diríamos, “inocente” vontade de fugir da realidade a fim de recuperar forças para vivê-la, acaba incorrendo em uma vivência descontrolada e que está

obcecada pela mera sensação distrativa, impossibilitando considerarmos questões naturalmente sérias, levando-as apenas nos risos.

"A ciência acumulou quantidade colossal de informações a respeito do mundo, e os atos do passado recente despertaram em nós igualmente colossal má consciência com relação a nós mesmos. É muito difícil divertir-se como criminoso bem informado. Por isso, os aparelhos são obrigados a empregar métodos extremos de divertimento. Martelam a nossa consciência infeliz com bombardeio de sensações, dia e noite."
(FLUSSER, 2015, p. 124)

A consciência infeliz, que é provocada pela tensão entre o “eu” e o “mundo”, encontra estabilidade sensorial na diversão, mas nos conduz a um profundo ciclo de ignorância, nos levando a rir do que deveríamos lamentar, respondendo assim, o que realmente encontramos na busca por diversão: a alienação.

Como o divertimento se manifesta nas ações do homem?

A manifestação do divertimento nas ações do homem são fenômenos que também são dignos de reflexão, pois como vimos o homem busca por diversão, ou seja, por distração, como uma maneira de fuga da realidade. No entanto, uma vez encontrada a diversão, o homem é seduzido a uma vivência pautada na alienação, baseado nisso, que é a conclusão que chegamos da última questão, como o divertimento ou a alienação que provém dele, se manifesta nas ações do homem?

Flusser também responde essa questão de maneira enfática, na mesma obra (Pós-História, 2015), ele fala de maneira expressiva as consequências, isto é, às manifestações na existência humana da alienação geradas do divertimento. Flusser (2015, p. 126) comenta:

"Nada é tomado a sério, tudo nos diverte. Não apenas os programas destinados explicitamente ao divertimento. Devoramos tudo com atitude sensacionalista. Arte, filosofia, ciência, política, inclusive os eventos que nos dizem respeito a nossa vida

concreta: fome, doença, opressão. O nosso trabalho nos diverte. As nossas relações humanas nos divertem. Somos incapazes de seriedade, porque o que queremos é a sensação concreta, em contrapartida dos jogos simbólicos dos quais participamos. Já que tais jogos não mais significam a sensação concreta, esta não mais tem significado. Vivemos absurdamente."

Desta forma, o divertimento se manifesta na prática humana nos alienando, desprezando o caráter sério e doloroso de questões cruciais relativas à nossa existência, a massa atual já não leva a política a sério, dá risada da ciência, despreza a filosofia, reduz a arte a brincadeiras, etc. Preferimos viver uma vida irrefletida, indolente, insensível, desumana e irracional, do que pararmos de rir dela. Sobre isso, Flusser (2015, p. 126) comenta:

"Os aparelhos codificaram o mundo a nos divertir. Tornaram 'espetacular' o mundo. Estão procurando atualmente sensacionalizar nossa própria morte. Já sensacionalizam a dos outros. Superaram o luto. Kitschizaram a morte do outro. Kitschizarão a nossa. Quando isso for conseguido, teremos sido reprogramados. A nossa consciência infeliz sossegará, finalmente. A vida programada passará a ser totalmente divertida. Essa é a meta dos programas com as quais estamos colaborando."

É nesse âmbito, do desprezo pelas ocorrências principais, do desdém com o vitalício, que caminha à existência humana através do desprendimento tanto de si quanto do mundo, pelo caminho das sensações imediatas e dos risos desmoderados. Rindo do que prejudica, comediando o que lhe afeta, em direção à completa e efetiva alienação. Neste sentido, Flusser prevê os problemas que ainda hoje são notórios, de desvalorização do essencial e colabora para uma resolução da questão proposta. Portanto, a resposta para a nossa pergunta mais do que em um livro ou em um conceito de Flusser, está no nosso observar da realidade e como podemos analisar a veracidade do que o filósofo antecipou.

REFLEXÃO ANTROPOLÓGICA

A reflexão antropológica do produto final, nesse caso um vídeo, será apresentada em formato de análise do filme *Nerve: Um jogo sem regras* (agosto, 2016), traçando um caminho em conjunto com o pensamento do antropólogo Lino Rampazzo presente na obra “Antropologia Religião e Valores” e do filósofo Vilém Flusser presente na obra “Pós-história”. Desse modo, iniciaremos retratando a primícia do filme, que conta com a participação da Emma Roberts como Vee, Dave Franco como Ian e direção de Ariel Schulman e Henry Joost. Ao decorrer do longa, conhecemos a história de Vee, uma menina deslocada e introvertida que vive às sombras de sua melhor amiga Sydney (Emily Meade), que é popular e desinibida. Até que, após um desentendimento entre as duas, Vee quer mostrar que também pode ser desinibida e divertida se quiser, e por pressão social aceita participar da plataforma que está em alta no momento, um jogo chamado *Nerve*, que consiste em um game de verdade e desafios reais, em que o participante pode se cadastrar virtualmente e no momento de tal, escolher ser observador, se contentando apenas em assistir e criar os desafios, com um falso poder de ditar os rumos da vida alheia, ou um jogador, que encabeça a ação, ou seja realizar na vida real – saindo do virtual – os desafios propostos, podendo ganhar fama e dinheiro.

Vee, em um ato inconsequente – assim como outras decisões tomadas ao decorrer do longa – se cadastra como jogadora. Durante o cumprimento dos primeiros desafios, tarefas leves escolhidas pelos seguidores, ela encontra Ian, que se torna seu parceiro improvável, assim ele começa a acompanhar Vee nas atividades transmitidas ao vivo. O novo casal se torna fenômeno na plataforma *Nerve*, chegando a ser os jogadores mais assistidos por todos os meios digitais (celular, notebook, televisão, tablet e desktop), cumprindo os desafios mais pesados, como atravessar de um prédio ao outro apenas por uma escada na horizontal ou pilotar uma moto com os olhos vendados. Em uma busca por adrenalina e diversão, aceitam tais desafios e lucram com isso. O risco é proporcional ao dinheiro na conta e a adrenalina é viciante. Assim os jogadores são, a um tempo, divertidos, ao mesmo tempo em que se divertem. Em um movimento de fuga da realidade, se tornam ficção.

Em vista disso, o longa metragem faz observações pertinentes acerca da atual conjuntura social, sobretudo no que tange a relação dos jovens com as mídias e meios digitais, mostrando como não apenas a protagonista, mas também os outros personagens estão em sintonia com os tempos facilitados por gadgets, apps, navegadores de internet, serviços de streaming e redes sociais, não deixando dúvidas quanto a geração que eles pertencem. Em uma análise crítica a superexposição, da busca desenfreada por curtidas, das concessões que as pessoas estão dispostas a fazer para ganhar popularidade em plataformas online e da livre circulação de dados pessoais por meio de servidores anônimos. Que é intensificada pelo visual do longa, cheios de elementos da cultura digital e futurista, com uma dimensão marcada pela paleta de cores com muito neon trazendo esse referencial a cultura gamer atual e uma trilha sonora jovem com músicas que estavam em alta na época do lançamento do longa.

É a partir desse ponto que apresentamos o segundo objeto de estudos, o divertimento segundo Vilém Flusser na obra “Pós-história”. Em que o divertimento é apresentado como uma problemática do ser, uma busca por sensações para vivenciar ao máximo e ampliar a consciência da alienação, como é mostrado no longa, a busca por adrenalina como uma forma de fuga da realidade. Desse modo, o divertimento não é nem tentativa de encontrar-se, nem de encontrar o mundo, mas tentativa de quebrar a consciência infeliz. Abandonando assim a meta da felicidade, que sabe inalcançável, e a substitui pela meta da distração multiforme. O divertimento procura distrair da contração sobre a felicidade. De maneira que o divertimento é relaxamento da tensão dialética que caracteriza a consciência humana. Observamos isso no filme no momento em que a personagem Vee encontra Ian, pois é neste ponto em que ela quebra com o divertimento do jogo Nerve, ou seja, da felicidade, e influenciada por seu novo companheiro, começa a realizar desafios que coloca em risco a própria vida, tentando quebrar a sua consciência infeliz, abandonando a meta da felicidade e substituindo pela a da distração temporária. (FLUSSER, 2011)

“No divertimento a oposição dialética entre eu e mundo é desviada para terreno intermediário, o das sensações imediatas. As sensações não são ainda nem eu nem o mundo. “Eu” e “mundo” não passam de

extrapolações abstratas da sensação concreta. A experiência da sensação faz esquecer “eu” e “mundo””. (FLUSSER, 2011, p.130)

O jogo Nerve, que fica hospedado em uma plataforma online e pode ser acessado por qualquer dispositivo móvel, diverte a consciência da tensão dialética “eu-mundo”, nesse caso “eu-observadores” (quem apenas assiste os outros jogadores realizarem os desafios), porque são anteriores a esses dois pólos. A sensação é mais “primitiva”, traz a adrenalina, que a consciência, anterior à alienação entre homem e mundo, por ser o jogo Nerve sensacionalista, em diversos momentos do longo podemos observar isso, como no momento em que os organizadores do jogo tiram e controlam todo o dinheiro da conta da mãe da personagem Vee, apenas por que a personagem queria parar de jogar, ele revela tanto “eu” quanto o mundo como aspectos que cercam a experiência concreta, nesse caso a de fazer parte de algo que está em alta no momento, não podendo perder nada, pois se o sujeito perde ou não participa, ele não está vivo o suficiente. Assim, tanto Flusser, como o longa-metragem, apresentam os anseios e angústias da chamada GenZ (Geração Z), que já cresceu dentro do divertimento excessivo da internet. Em situações dominadas pelo divertimento como clima vital, que corresponde a maneira dessa geração de estar no mundo e mostra como o divertimento enquanto busca de sensações é tendência para ampliar a adrenalina e a sensação de pertencimento. Querem vivenciar ao máximo, acumular sensações, porque nas sensações sucessivas vai divertindo a consciência da alienação quando ao mundo, a fim de suspender a consciência da infelicidade, e o longa Nerve apresenta isso muito bem. (FLUSSER, 2011)

Dessa maneira, o jogo no modelo de sociedade atual, é usado como uma fuga da realidade em que vivemos, uma alienação, uma ficção. Em que o estudo antropológico do Rampazzo se torna uma utopia, pois a diversão se tornou o próprio jogo, uma atividade não lúdica, em um paradoxo de fuga da realidade entre “eu” e o “mundo”, visando a alienação. Onde o jogo e o acúmulo de sensações é uma atividade típica do homem. Ele se distingue profundamente, essencialmente dos animais não apenas pelo pensamento, pela liberdade, pela linguagem, pelo trabalho, mas também pelo movimento quase que inconsciente de abrir mão de tudo isso pelo sensacionalismo concreto. O homem inventa jogos (entenda-se alienações) e se diverte como

nenhum animal sabe fazer. O divertimento e o jogo do homem assumem as formas mais variadas dentro da sociedade de massa e como podemos observar o jogo Nerve não fica muito distante das sensações primitivas. Dado que as propriedades específicas do jogo são a distração e o divertimento, pode-se colocar qualquer atividade feita com o intuito de distrair da consistência infeliz. Outro apontamento feito por Rampazzo, pertinente para essa análise, é o jogo como sempre um desafio aos outros e a si mesmo, e por esse motivo, em qualquer jogo se busca sempre a vitória. Podemos observar como no longa-metragem, todos que jogam Nerve, sempre busca incansavelmente a vitória, pois eles não têm outra opção a não ser ganhar o jogo final e se caso eles perderem se tornam prisioneiros da própria plataforma. Nisso tudo, como afirma Rampazzo, está implícita outra qualidade (ou não) do jogo: ele é o fim de si mesmo, e não o meio para outros objetivos. (Rampazzo, 2014)

Portanto, quando estudamos o ser que se diverte para Rampazzo, percebemos que tanto dentro da sociedade de massa atual que vivemos, quando para a GenZ (Geração Z), o divertimento apresentado pelo antropólogo é uma distante utopia, que não cabe mais para a diversão do jovem atual. O divertimento não é mais o objetivo principal do jogo, agora tudo precisa ser prático e gerar algo, seja dinheiro, entretenimento, informação ou aprendizagem, o jogo pelo jogo se perdeu, vivemos a sociedade do imediatismo, se tal atividade não rende um produto, não merece ser realizada, se torna perda de tempo. Tudo isso influenciado pelo fator do capitalismo massificado, onde tudo também precisa gerar dinheiro, se não gera dinheiro, que gere então alienação, que deixe então a consistência infeliz satisfeita por algumas horas, que trave o sujeito de pensar, de refletir e de filosofar sobre os males do capitalismo. Então quando o Rampazzo afirma que:

“O jogo pertence a uma dimensão humana muito rica que compreende inteligência e vontade, ação e habilidade, mas, ao mesmo tempo, implica alegria, satisfação e liberdade. No jogo, o homem tenta libertar-se dos vínculos sociais, espaciais e temporais que caracterizam sua vida diária. O jogo é uma antecipação do reino da liberdade e da alegria,

da serenidade e da felicidade subjacente aos sonhos de todos os homens”. (Rampazzo, 2014, p. 43)

Ele está afirmando algo que não existe mais, nenhuma atividade do sujeito, seja o jogo, seja o divertimento, pode significar ou representar a liberdade dos vínculos sociais, espaciais e temporais que caracterizam a vida diária do homem, se ao mesmo tempo gerar uma alienação, como Flusser apresenta muito bem, os aparelhos empregam métodos extremos de divertimentos. Martelam a consciência infeliz com bombardeio de sensações dia e noite. E conseguem divertir o sujeito com tudo isto apenas por que todas as circunstâncias estão colaborando com eles. Os sujeitos também querem ser divertidos, e exigem divertimento sempre mais intenso, porque não suportam o confronto com a consciência infeliz. E isso o longa-metragem Nerve: Um jogo sem regras, aplica perfeitamente a Geração Z, expondo todos as angústias e anseios que um jogo elaborado para alienar, pode fazer com os sujeitos que se deixam (de modo inconsciente) levar por tal. Expressando o lado obscuro de crescer conectado por uma rede de software e códigos, que manipulam, usam e abusam de informações na rede, para gerar cada vez mais alienação e controlar a vida do usuário. Fazendo com que o sujeito acredite que toma as próprias decisões, como quando a personagem Vee conhece o personagem Ian, nada disso foi por acaso, os usuários da plataforma Nerve fizeram isso acontecer, como os algoritmos fazem o sujeito acreditam que não está sendo levados a alienações de sua consciência infeliz quando decide iniciar um jogo ou qualquer outra atividade online.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No mundo do imediatismo, em que o jogo perdeu o sentido de ser, de divertir o homem, se tornando uma atividade não lúdica, a proposta antropológica de Rampazzo, na sociedade atual, se apresenta como uma distante utopia. O jogo que serviria para divertir o homem e a diversão que serviria para distrair o homem, traça um caminho de alienação da consciência. Essa problemática, se mostra cada vez mais evidente, ao ritmo que o mundo se torna mais técnico e a sociedade massificada. As respostas para tal, está no modo em que o divertimento por meio dos aparelhos de

interação jogáveis, empregam métodos extremos de divertimento contínuo, como apresentado no filme *Nerve: Um jogo sem regras* (2016) e em “O Divertimento” de Flusser.

Dessa forma podemos afirmar que o objetivo proposto com toda a elaboração teórica inicial e planejamento, foi atingido pelo grupo no produto final – nesse caso o vídeo – de uma maneira única e excepcional. Em uma crítica à sociedade que vivemos, a geração que cresceu com os meios digitais conectados a uma rede online e a busca excessiva por diversão, sem momentos de seriedade, traçamos um caminho realista acerca dos novos tempos, apresentando como o estudo antropológico do Rampazzo na verdade é uma distante utopia. Assim alcançamos juntos, como grupo e com ajuda do professor Dr. Giovanni, totalmente o objetivo proposto com o resultado final de um vídeo que apresenta uma crítica pontual, enquadramento cultural e um entendimento da realidade tecnológica, ao mesmo tempo que relaciona essas questões ao divertimento do homem contemporâneo, sendo esse um ser que se diverte.

Portanto podemos afirmar com satisfação, que o grupo chegou ao consenso final, de que não somente a disciplina de Antropologia Teológica, mas também a realização deste trabalho foi de extrema importância para a nossa escolha profissional – nesse caso a licenciatura em filosofia – e também para o curso de filosofia na FAPCOM. Como futuros docentes, todos do grupo, puderam perceber o grande valor que a disciplina contribuiu para a nossa profissão dentro e fora da sala de aula, tanto como professores, como também como seres pensantes e críticos em nossa sociedade. A excitação de poder ver novas possibilidades dentro do campo da docência e da filosofia, e assim, compartilhar e receber conhecimento filosófico é simplesmente maravilhoso. Sabemos que dentro do campo acadêmico e da docência, iremos enfrentar muitos desafios, mas, independentemente de qualquer situação, o conhecimento filosófico sempre vale a pena.

Referências Bibliográficas

CAMPOS, Maria Teresa Cardoso de. **Marcuse e Flusser: para iniciar um diálogo**. Estud. pesqui. Psicol. Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. 126-139, abr. 2011. Disponível em

<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812011000100006&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 29 nov. 2021.

FLUSSER, Vilém. **Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar**. São Paulo, 2011. Editora Annablume. ISBN 978-85-391-0297-6.

NERVE. Direção: Ariel Schulman e Henry Joost. Produção: Lionsgate. EUA. 2016. Amazon Prime Vídeo.

RAMPAZZO, Lino. **Antropologia: religiões e valores cristãos**. São Paulo: Paulus, 2018. - (Coleção estudos antropológicos). Editora Paulus. ISBN 978-85-349-4789-3.