ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DO ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
INSTITUTO DE LINGUAGEM
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE PONTES E LACERDA
DEPARTAMENTO DE LETRAS

O DISCURSO DO JOGO DE AZAR: DESLIZAMENTOS E MEMÓRIA

ÉRICA DOS REIS DE SOUZA

PONTES E LACERDA, MT.
2012/2

ÉRICA DOS REIS DE SOUZA

O DISCURSO DO JOGO DE AZAR: DESLIZAMENTOS E MEMÓRIA

Monografia de conclusão de curso de graduação em Licenciatura Plena em Letras, apresentada ao Departamento de Letras (DL) da Universidade do Estado de Mato Grosso-*Campus* Universitário de Pontes e Lacerda, como requisito parcial para a obtenção do título de Graduado em Letras.

Orientadora: Dr.ª Eliana de Almeida

PONTES E LACERDA, MT.
2012/2

ÉRICA DOS REIS DE SOUZA

O DISCURSO DO JOGO DE AZAR: DESLIZAMENTOS E MEMÓRIA

Monografia apresentada à Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT) como requisito final do título de Licenciado em Letras.

BANCA EXAMINADORA

Profª. Drª. Eliana de Almeida
UNEMAT – Pontes e Lacerda-MT

Prof. Me. Divino Alex Rocha de Deus
UNEMAT – Pontes e Lacerda-MT

Prof. Me. Rogério Martins
UNEMAT – Cáceres-MT

Profª. Drª. Rosely Aparecida Romanelli
UNEMAT – Pontes e Lacerda-MT

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, pela sustentação para a realização desse trabalho**.**

Aos meus familiares, a minha querida e amada filha Isadora pelo eterno orgulho de nossa caminhada, pelo apoio, compreensão, e, em especial, por todo carinho ao longo deste percurso.

Aos meus amigos, em especial, cito Atílio, Aguinaldo, Fabíola e Rose, pela cumplicidade e amizade.
A todos os professores que contribuíram na minha jornada acadêmica.

À minha orientadora, Eliana de Almeida, pelo carinho, compreensão e pela grande paciência para que pudéssemos tecer esse trabalho.

A minha filha Isadora,

À professora Eliana de Almeida, pela orientação, seriedade e paciência.

Só produzimos alguma coisa de novo com a condição de repetir uma vez o modo que constitui o passado e outra vez no presente da metamorfose. E o que é produzido, o absolutamente novo, é, por sua vez, apenas repetição, a terceira repetição, desta vez por excesso, a repetição do futuro como eterno retorno.
(O "Sentido do Tempo" em Gilles Deleuze).

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....p.06

1. O AZAR E SUAS DISCURSIVIDADES NO MATERIAL.....p.08

2. MEMÓRIA E AZAR NOS JOGOS: UMA QUESTÃO DISCURSIVA.....p.16

3. UM TRABALHO DE LEITURA.....p.21

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....p.26

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....p.29

APRESENTAÇÃO

Esta proposta de trabalho tem como objetivo compreender os sentidos de *roubo* no aplicativo *Colheita Feliz* e como está inscrito o funcionamento de um jogo de azar no aplicativo citado, por se entrecruzarem sentidos numa tensão contraditória constante e presente no processo de inscrição de sujeitos no espaço da memória. A liberdade apresenta-se como naturalidade de troca no campo da virtualidade multidimensional, já que sempre existe a possibilidade de deslocar-se, mover-se com grande desenvoltura e velocidade. Para traçar melhor este percurso, de modo que entendamos todos esses efeitos, sustento essa reflexão na Análise do Discurso, de linha francesa, iniciada nos anos 60 por Pêcheux, na França, partindo das elaborações teóricas de Orlandi (2009), no Brasil, sobre a memória discursiva e o funcionamento da relação paráfrase/polissemia.

Assim, no primeiro capítulo tomaremos como linguagem dois jogos, um é o tradicional jogo de cartas, o ***Pôquer*** (português brasileiro), ***Póquer*** (português europeu**)** ou ***Poker*** (em inglês), e o aplicativo virtual do orkut '***Colheita Feliz',*** nesse percurso de conhecer nosso material, compreenderemos suas relações de sentidos *com uma possível memória discursiva, mostrando como cada um se inscreve na história a partir de seu funcionamento.*

Adiante, empreenderemos um estudo a partir de Orlandi em: Análise do Discurso, princípios e procedimentos (2009); e Interpretação - Autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico (2004), alinhavando uma compreensão sobre linguagem, memória discursiva, condições de produção e metáfora - efeitos metafóricos.

Em termos metodológicos, a Análise do Discurso, permiti-nos analisar as posições sujeitos em diversas materialidades, busca compreender tanto as regularidades constitutivas dos enunciados, [1]e o emaranhado da memória à qual a produção discursiva se encontra alinhada, quanto aquilo que escapa às repetições do dizer bem comportado.

Viemos propor assim, uma nova visão sobre como pensar o sujeito e o sentido que se afastam tanto do ideal subjetivo (sujeito individual como do objetivo abstrato (sujeito universal).

[1] In: Discursos Anestesiados – MARIANI, Bethania/Coleção letras, p.249.

> Recusa assim tanto o sujeito ascético, o da mente (o biológico), sujeito falante/ouvinte ideal, sem história, como também não se ilude com o individualismo subjetivista que exclui igualmente a historicidade. Quanto ao sentido, ela também produz sua crítica a duas tendências que se ligam: à que propõe o sentido literal (o sentido é um, do qual derivam os outros) e à que, no lado oposto, diz que o sentido pode ser qualquer um. (ORLANDI, 1994, p.56).

A partir disso, entendemos que o campo da Análise do Discurso vai ser determinada, então, predominantemente pelos espaços discursivos das transformações do sentido, escapando a qualquer norma estabelecida a priori, de um trabalho do sentido sobre o sentido, tomados no relançar indefinido das interpretações. (Pêcheux,1990,p.51)

Segundo Orlandi (2009), a teoria da Análise do Discurso:

> não procura o sentido "verdadeiro", mas o real do sentido em sua materialidade linguística e histórica. A ideologia não se aprende, o inconsciente não se controla com o saber [...] Todo enunciado, dirá M.Pêcheux, é linguisticamente descritível como uma série de pontos de deriva possível oferecendo lugar á interpretação. Ele é suscetível de ser/tornar-se outro. Esse lugar do outro enunciado é o lugar da interpretação, manifestação do inconsciente e da ideologia na produção de sentidos e na constituição dos sujeitos. (ORLANDI, 2009, pg.59)

Logo, faremos nosso trabalho de leitura dos jogos em questão: Colheita Feliz e o Pôquer. Compreendendo suas condições de produção, na tensão entre paráfrase e polissemia - dois modos de funcionamentos da linguagem propostos por Orlandi (2009). Sobre o espaço virtual, Romão (2008) alerta-nos que:

> "afetado pela navegação em uma superfície de dados prefixados anteriormente, o sujeito se movimenta na rede do já-dado, já dito e já-traçado por um outro sujeito, embrenhando-se em nós que já foram atados por outrem. Assim, o poder dos acessos e dos acessamentos, tantas vezes maculado pelo chavão da liberdade, se limita ao gesto de inscrever-se em locais que já foram autorizados, previamente lidos e acomodados". (ROMÂO, 2008)

E é a partir dessas elaborações teóricas, buscarei compreender essa posição sujeito-virtual numa relação com a memória discursiva dos sentidos de *"jogos de azar"* e de *roubo.*

CAPÍTULO 01

O azar e suas discursividades no material

Tomo como linguagem dois jogos, o tradicional jogo de cartas, o ***Pôquer*** (português brasileiro), ***Póquer*** (português europeu**)** ou ***Poker*** (em inglês), e o aplicativo virtual do orkut '***Colheita Feliz',*** *com o objetivo primeiro de compreender suas relações com uma possível memória discursiva, mostrando como cada um se inscreve na história a partir de seu funcionamento.*

Traçar uma origem e/ou definição histórica do primeiro jogo a ser exposto – [o pôquer], é considerado como uma missão difícil de ser precisa, pois desenvolveu-se através de um amplo berço de civilizações e, com nossas pesquisas, encontramos várias versões a seu respeito. Alguns atribuem a origem do pôquer à Dinastia Sung China, do século 10, já outros apontam o seu começo com o jogo Persa chamado "As Nas", do século 16. Outra versão de origem citada pela Wikipédia - é que historiadores do jogo relatam um texto, datado de 1934, de autoria de Jonathan H. Green, como uma das mais antigas referências escritas sobre o pôquer já noticiadas. Este texto detalha as regras do pôquer que era chamado no início de o *"jogo da trapaça"*.

Assim, ao longo de toda sua história, o jogo recebeu novas nomeações, sabe-se que a versão mais próxima da contemporânea é '*poque',* que data do século 17, na França. Desde então um grupo de colonizadores franceses atravessaram o Atlântico com o jogo e eventualmente fundaram a cidade de New Orleans. Daí difundiu-se ao longo da rota do Rio Mississipi durante o século XVIII e floresceu nos Estados Unidos durante todo século XIX, logo o país começou sua expansão até o Oeste. Justamente por esse motivo, que a história de Pôquer é geralmente relacionada com o Velho Oeste Americano.

O pôquer é um jogo clássico de cartas, jogado por duas ou mais pessoas em diversas variações, cujo objetivo do jogador é formar a melhor mão de pôquer com cinco cartas. É considerado como um jogo dos mais populares do mundo, fazendo também parte dos famosos jogos de azar dos grandes Cassinos - local onde se pode

jogar através do uso de dinheiro. Vale ressaltar que os jogos de cassino[2] são matematicamente estudados de modo que as probabilidades de ganho favoreçam ligeiramente o próprio cassino. Em alguns países os cassinos estão situados perto ou integrados em hotéis e outras atrações turísticas de modo a encorajar estadias prolongadas, como se vê nas imagens abaixo:

De acordo com o decreto nº 9215 de 30 de abril de 1946, assinado pelo presidente Eurico Gaspar Dutra, os cassinos aqui no Brasil foram proibidos. Bem como todos os jogos de azar - pelo decreto-lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941, consideram-se jogos de azar - os jogos em que o ganho e a perda dependem exclusivamente ou principalmente da sorte, estes continuam proibidos em todo território federal.

Neste cenário de produção do jogo [cassinos], os clientes podem jogar em *slot machines* [caça-níqueis], roleta, pôquer e dentre outros jogos de fortuna e azar. O pôquer sendo um jogo também de apostas, o jogador para conseguir as cartas que precisa, submete-se, ou seja, é condicionado/determinado a pagar um preço. E o preço é decidido de acordo com as apostas que o jogador e os outros ao redor da mesa fazem com as cartas total ou parcialmente escondidas e suas apostas [através de fichas] são

[2] Algumas das cidades que se desenvolveram economicamente em torno da atividade dos cassinos são Atlantic City, Santa Fe, Reno (Nevada), Nova Orleanse Las Vegas, nos Estados Unidos (os estados com mais cassinos são Arizona, Colorado, Califórnia e Flórida); na Europa, Salzburgo, na Áustria; Amsterdã, na Holanda; Sanremo, na Itália; Mônaco; e Estoril, em Portugal; na América do Sul, Punta del Este, no Uruguai; e na Ásia, Goa e Macau, principal centro de jogo do Oriente-/Casino%20–%20Wikipédia,%20a%20enciclopédia%20livre.htm

depositadas num *monte* central. Após o resultante das apostas é atribuído ao jogador ou jogadores que possuir(em) o melhor conjunto de cartas dentre os que permanecerem na mão, ou ao jogador restante caso os outros tenham desistido. As apostas são o 'pote', que no fim é ganho pelo jogador que tiver a melhor mão.

Para jogar pôquer, o jogador é obrigado a aprender/saber as regras e os procedimentos básicos do jogo, os valores das várias combinações de cartas e as regras sobre as apostas e seus limites. Embora sejam jogadas centenas de variações do pôquer ao redor do mundo, o ranking de mão de pôquer são sempre as cinco cartas. Segue abaixo alguns exemplos - lista usada para determinar qual das duas mãos de pôquer é a mais alta.

1.1 – Sequência Real (Royal Straight Flush)

São 5 cartas seguidas do mesmo naipe até ao As. Se 2 jogadores seguram uma seqüência de cor, quem tiver a carta mais alta ganha.

1.2 - Sequência de naipe (Straight Flush)

São 5 cartas seguidas do mesmo naipe que não seja até ao As. Se dois jogadores têm um flush, ganhará quem tiver a carta mais alta. Se estas forem iguais, ganhará quem tiver a segunda carta mais alta, e assim em adiante.

1.3 - Quadra (Four of a kind)

São 4 cartas iguais. Se dois jogadores têm uma quadra, ganhará quem tiver as quatro cartas mais altas.

1.4 - Full House (Full House)

São 3 cartas iguais, mais outras duas iguais. Se dois jogadores têm um full house, ganhará quem tiver a trinca mais alta. Se a trinca for igual, ganhará quem tiver o par mais alto.

1.5 - Sequência (Straight)

São 5 cartas seguidas de naipes diferentes. Se dois jogadores têm uma seqüência, ganhará quem tiver a carta mais alta.

1.6 - Trinca (Three of a kind)

São 3 cartas iguais mais duas cartas diferentes. Se dois jogadores têm uma trinca, ganhará quem tiver as melhores três cartas.

1.7 - Dois Pares (Two Pairs)

São 2 pares de cartas. Se dois jogadores têm dois pares, ganhará quem tiver o melhor par, ou se estes forem iguais, o jogador com o segundo melhor par ganhará.

1.8 - Par (One Pair)

São 2 cartas iguais e três diferentes. Se dois jogadores têm um par, ganhará quem tiver o melhor par.

1.9 - A Carta mais elevada (No Pair)

Ganha o jogador que tiver as cartas mais altas. Se todas as cinco cartas forem iguais, haverá um empate e as apostas são divididas.

Suponhamos que o jogador mesmo sabendo de todas essas possíveis jogadas, [condicionadas pelo futuro do subjuntivo '*se*'] ele ainda está sujeito e depende do fator sorte. O pôquer por ser considerado um jogo estimulante e principalmente viciante, os jogadores se dispõem a perder horas de seu tempo em grandes rodadas de fortuna. Além de perderem grandes quantias em dinheiro comprometendo sua estabilidade financeira, perdem também sua liberdade por se aprisionarem e submeterem a uma rotina onde pra se manter no jogo, exige do jogador sempre mais e mais dinheiro. *Cumpre asseverar que qualquer pessoa pode perder no pôquer, até uma pessoa reconhecida como um profissional, e isto é devido sempre ao fator supracitado [sorte], que de imediato desencadeia outro fator que é o azar.* Daí, a razão pela qual é tomado discursivamente *como jogo de azar.*

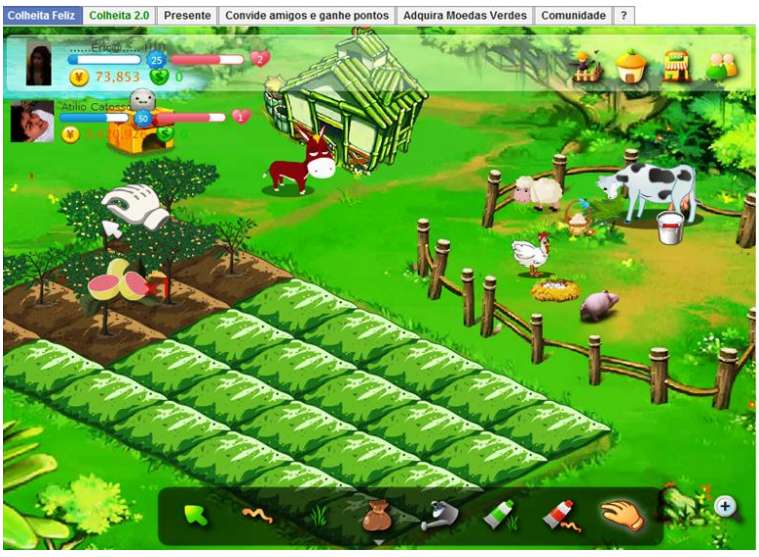
Outro jogo que tomo como linguagem, na relação com o *Pôquer*, no modo discursivo de seu funcionamento e que não depende exclusivamente do fator 'sorte', mas de outros funcionamentos que pretendo descrever, é o aplicativo do site de relacionamento *orkut – Colheita Feliz*. Esse aplicativo é um simulador de uma fazenda em tempo real que foi desenvolvido pela empresa norte americana *Mentez* e [3]desde o seu lançamento, tornou-se o aplicativo mais popular no *orkut*, com mais de vinte e dois milhões de usuários.

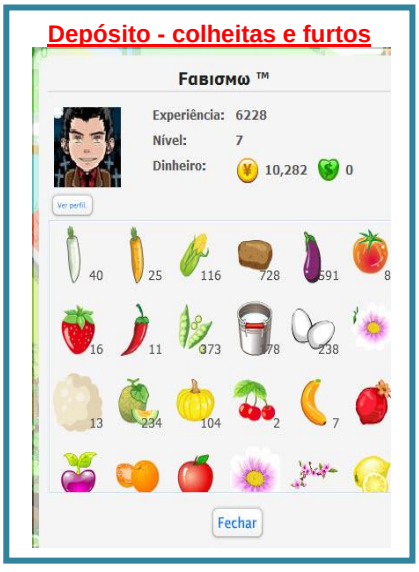
COLHEITA FELIZ

[3] Wikipédia- A popularidade do aplicativo foi tão alta chegou a causar problemas nos servidores, ficando por vezes horas do dia fora do ar.

Após adicioná-lo, o internauta [jogador] entra em uma tela que representa uma fazenda. Neste momento, o sujeito que adentra nesse cenário rural, já se inscreve como um fazendeiro virtual, no qual é condicionado a cumprir algumas etapas do jogo para que possa progredir/evoluir, isso acontece seja pelos dispositivos de compra em moeda monetária corrente [real], venda de colheitas/produções ou também pela aquisição por meio do *roubo*. Há também um dispositivo [ferramenta] para infestação e/ou extermínio de pragas e pestes na colheita dos outros amigos fazendeiros virtuais. Sendo essas as principais formas de evolução no jogo, pressupomos que nenhum jogador deixa de executá-las, já que o objetivo principal é ficar em primeiro lugar na lista de amigos do aplicativo.

O ROUBO VIRTUAL





Neste sentido, o sujeito virtual que se instaura no cenário, produz movimentos que articulam com outros fazendeiros virtuais para que não sejam surpreendidos pelo furto virtual, ou infestação de pragas a que todos estão suscetíveis. Todas as produções

dependem de um tempo X para que possam ser colhidas. As sementes, por exemplo, também são condicionadas a um tempo dividido em cinco etapas: *germinação, folhas pequenas, folhas grandes, florescendo e maduro.* E é a partir dessas determinações que os fazendeiros virtuais da *Colheita Feliz* se dispõem, ou seja, doam seu tempo para ficar vigiando as fazendas, aguardando o término das etapas de crescimento para enfim, colherem os frutos e as produções advindas da sua e das fazendinhas outras.

A partir destas descrições buscarei compreender como se estabelecem as condições de produção que, determinadas pela memória discursiva, inscrevem o jogo *Colheita Feliz* a*o real* pela ideologia. Penso o jogo *Colheita Feliz* jogando com a virtualidade de um "*jogo de azar*" em que também os sentidos de *roubo* são naturalizados, e procurar entender como os sentidos de "jogos de azar" são produzidos mantendo o sujeito circulante dentro dessa rede.

CAPÍTULO 02

Memória e azar nos jogos: uma questão discursiva

O século XXI vem carregado e embalado por um ideal de liberdade, constituído a partir da dinamitação [explosão] das tecnologias e especificamente aquelas que proporcionam velocidade e mobilidade. Esse universo global juntamente com a Internet abre um novo modelo de tempo-espaço e da modernidade-mundo, em que as barreiras, diferenças e distâncias aparecem diluídas. Romão (2004) trata o cenário virtual como espaço de nós, em que sujeitos e sentidos complexos se prendem nessa teia da conexão entre links na galáxia-internet; complexos, sobretudo, pela topologia multilinear que a rede inaugura, pela fragmentação de sentidos que ela proporciona e pelo apagamento das condições sócio-históricas de produção que ela promove. Para traçar melhor este percurso, de modo que entendamos todos esses efeitos provocados por esse espaço virtual, empreenderemos um estudo a partir de Orlandi em: Análise do Discurso, princípios e procedimentos (2009); e Interpretação - Autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico (2004), alinhavando uma compreensão sobre linguagem, memória discursiva, condições de produção e metáfora - efeitos metafóricos.

Tradicionalmente, nas ciências da linguagem concebeu-se várias formas de estudá-la, seja concentrando na língua enquanto sistemas de signos ou como sistema de regras formais [Linguística]; ou nas normas de bem-dizer, gramática normativa. Pensando nessas diferentes maneiras de se significar, que segundo Orlandi (2009) estudiosos começaram a se interessar pela linguagem de um modo mais particular há uma refutação das teorias vigentes dando origem a um estudo mais espesso, procurando compreender como a língua faz sentido enquanto trabalho simbólico, constitutivo do homem e da sua história.

Seguindo, foi a partir dos anos 60, (Pêcheux) séc. XX, que a noção de leitura sobre a linguagem começa a entrar em crise, há uma grande transformação - ruptura/quebra das concepções de leitura em relação a toda uma tradição de sentidos ligados a palavra, assim surge o momento da fundação de uma nova teoria, a Análise do Discurso. A análise do discurso vem tratar do discurso. O discurso é palavra em movimento, prática da linguagem: com esse estudo observa-se o homem falando [...] Tem em si ideia de curso, de percurso, de correr por, de movimento. (Orlandi, 2009, p. 15).

Através desse estudo se conhece a capacidade do homem de significar-se e significar, compreende a linguagem como uma mediação indispensável entre o homem e realidade natural e social. Para Orlandi (2009):

> Essa mediação, que é o discurso, possibilita a permanência, a continuidade, o deslocamento e a transformação da realidade do homem. O trabalho simbólico do discurso está na base da produção da existência humana (p.16).

Observando a historicidade humana, considera os processos e as condições de produção da linguagem, analisando a relação da língua com os sujeitos e as situações em que se fala. Na produção da linguagem para se encontrar suas regularidades, se relaciona à sua exterioridade. Nessa concepção analista discursiva, trabalha-se na não transparência da linguagem, pois ela tem sua espessura histórica de modo que sempre há possibilidades de sentidos outros que presentificam nas suas condições de produção. Assim, para a Análise de Discurso [...] "a história tem seu real afetado pelo simbólico" – 'os fatos reclamam sentidos' [...] "o sujeito de linguagem é descentrado, pois é afetado pelo real da historia, não tendo o controle sobre o modo como elas o afetam"[...] (Orlandi, 2009, p.20).

Vem propor assim, uma nova visão sobre como pensar o sujeito e o sentido que se afastam tanto do ideal subjetivo (sujeito individual como do objetivo abstrato (sujeito universal).

> Recusa assim tanto o sujeito ascético, o da mente (o biológico), sujeito falante/ouvinte ideal, sem história, como também não se ilude com o individualismo subjetivista que exclui igualmente a historicidade. Quanto ao sentido, ela também produz sua crítica a duas tendências que se ligam: à que propõe o sentido literal (o sentido é um, do qual derivam os outros) e à que, no lado oposto, diz que o sentido pode ser qualquer um. (ORLANDI, 1994, p.56).

A partir desse momento, entendemos que o campo da Análise do Discurso vai ser determinada, então, predominantemente pelos espaços discursivos das transformações do sentido, escapando a qualquer norma estabelecida a priori, de um trabalho do sentido sobre o sentido, tomados no relançar indefinido das interpretações. (Pêcheux,1990,p.51). Para tanto, Orlandi (2009), nos ensina que é preciso compreender os modos de existência e a produção desses modos de existência do sujeito, para então compreender os processos de significação, pois [...] "é um espaço simbólico trabalhado em/pela história, um espaço de sujeitos e de significantes" (p.186).

Desse modo, temos um sujeito e linguagem que é atravessado pela relação do inconsciente com a ideologia, [...] "onde não há transparência, controle nem cálculo que possa apagar o equívoco, a imprevisibilidade e a opacidade" [...] (Orlandi, 1994 p.64). Cumpre asseverar que é no discurso que compreendemos essa relação entre linguagem e

ideologia, [...] “noção de sujeito como mediadora: não há discurso sem sujeito nem sujeito sem ideologia. Esse efeito é o que institui o sujeito”, (sempre já-lá). (Orlandi, 1994 p.65).

Assim como pressuposto na análise do discurso, os sentidos são construídos numa relação da língua com a história e com o simbólico. Relações que são apagadas pela ideologia materializada na linguagem, construindo transparências e levando os sujeitos a experimentarem certas situações como algo totalmente novo.

Segundo Orlandi (2007), “a Análise de Discurso visa fazer compreender como os objetos simbólicos produzem sentidos, analisando assim os próprios gestos de interpretação que ela considera como atos no domínio simbólico, pois eles intervêm no real do sentido”. (p. 26).

Desse modo, *a evidência do sentido apaga o seu caráter material, isto é, faz ver transparente aquilo que se constitui pela remissão a um conjunto de formações discursivas que funcionam como dominantes*, podemos dizer que este é resultante da determinação do efeito do interdiscurso (da memória). A memória, por sua vez, segundo a autora, tem suas características quando pensada em relação ao discurso. E, nessa perspectiva, ela é tratada como interdiscurso. Este é definido como aquilo que fala antes, em outro lugar, independentemente. Ou seja, é o que chamamos memória discursiva: o saber discursivo que torna possível todo dizer e que retorna sob a forma do “pré-construído”, o já-dito que está na base do dizível, sustentando cada tomada da palavra.

Nesse sentido, Pêcheux(1999), traz a questão do efeito de opacidade que:

> [...] corresponde ao ponto de divisão do mesmo e da metáfora, que marca o momento em que os “implícitos” não são mais reconstrutíveis, é provavelmente o que compele cada vez mais a análise de discurso a se distanciar das evidências da proposição, da frase e da estabilidade parafrástica, e a interrogar os efeitos materiais de montagens de sequências, sem buscar a princípio e antes de tudo sua significação ou suas condições implícitas de interpretação. (PÊCHEUX, 1999, p.53-54)

Logo, para reconstituir o acontecimento da memória tida por Pêcheux (1990), como um “espaço móvel de divisões, disjunções, de deslocamentos e de retomadas, de conflitos de regularização”[...]um espaço de desdobramentos, réplicas, polêmicas e contra-discursos”.(p.56), restabelecemos os implícitos, mesmo que não possamos "provar ou supor que esse implícito, (re)construído tenha existido em algum lugar como

discurso autônomo". [4]Os implícitos residiriam na memória discursiva, ausentes por sua presença, disponíveis em um registro oculto, encontráveis na "regularização" sob forma de remissões, de retomadas e de efeitos de paráfrase (reconhecimento do que é repetível), reconstituíveis pelo efeito de opacidade marcado no ponto de divisão do mesmo e da metáfora. De modo que esse mesmo já é uma produção histórica, ligado ao efeito metafórico, ou seja, algo do mesmo está no diferente, "pelo processo de produção de sentidos, necessariamente sujeito ao deslize, há sempre um possível 'outro' mas que constitui o mesmo". (Orlandi, 2004, p.81).

Nesse espaço que se produz o deslize de sentidos enquanto efeito metafórico, onde a língua e história se ligam 'materialmente' pelo equívoco, Orlandi (2004), acrescenta que este efeito, "ao constituir o sentido, constitui o sujeito, podemos dizer que a metáfora também está na base da constituição do sujeito na perspectiva do histórico, do equívoco, da relação língua/discurso'(p.82).

Para Pêcheux, o efeito metafórico é um efeito semântico que se produz numa substituição contextual, o que acontece então é um deslizamento de sentido entre x e y. A distância é constitutiva tanto do sentido que é produzido por x como por y. Na análise de discurso a metáfora não funciona como comparação ou substituição, mas como transferência que se produz num processo intermitente entre deslizamentos de sentidos:

> Como esse efeito é característico das línguas naturais, por oposição aos códigos e às línguas artificiais, podemos considerar que não há sentido sem essa possibilidade de deslize, e, pois, sem interpretação. O que nos leva a colocar a interpretação como constitutiva da própria língua (natural). (ORLANDI, 2007, p.80)

Deste modo, a análise do discurso como uma disciplina de interpretação, elabora seu dispositivo, aliando essas questões de deslize, efeito metafórico como constitutivo do funcionamento discursivo, ou seja, da própria ordem da língua.

Assim, vale lembrar que "toda descrição [...] está firmemente exposta ao equívoco da língua: todo enunciado é intrinsecamente suscetível de tornar-se outro, diferente de si mesmo, ao deslocar discursivamente de seu sentido para derivar para um outro." (Pêcheux, 1990, p. 56). Sendo o processo metafórico não visto como desvio, mas a possibilidade de deslocamento [transferência] dos sentidos que é assim constitutiva dele. Os sentidos existem nas relações de metáfora.

[4] Achard P. Memória e Produção Discursiva do Sentido, in Papel da Memória (1990)

CAPÍTULO 03

Um trabalho de leitura

O cerne de nossa pesquisa está na compreensão de como e/ou em que medida o aplicativo Colheita Feliz se dá enquanto deslizamento do Pôquer, tanto no modo como se repete, quanto também se produz como diferença. Partindo dessa questão, pelo viés da análise do discurso, buscaremos compreender essa tensão entre o mesmo e o diferente.

Segundo Orlandi (2009), quando pensamos a produção da linguagem é difícil pontuar esse limiar entre esse mesmo e o diferente, que se dá nessa articulação dos processos parafrásticos e polissêmicos. No entanto, acentua que devemos considerar que todo o funcionamento da linguagem se imbrica/sustenta nessa tensão [...] "são duas forças que trabalham continuamente o dizer, de tal modo que todo discurso se faz nessa tensão" [...] "é nesse jogo entre paráfrase e polissemia, entre o mesmo e o diferente, entre o já-dito e o a se dizer que os sujeitos e os sentidos se movimentam, fazem seus percursos, se significam". (Orlandi, 2009, p.36).

Nesse gesto de considerar a produção da linguagem/sentidos/sujeitos, pelo movimento entre paráfrase e polissemia, deslocamento de regras, no qual faz intervir o diferente como produto do mesmo, nos propomos a compreender onde alguns sentidos podem ser privilegiados e outros silenciados, pelas condições de produção, e pelo atravessamento de uma memória que mobiliza as relações de sentidos.

Desse modo, passemos a leitura das condições de produção dos jogos em questão: Colheita Feliz e o Pôquer. Sabemos que Colheita feliz é um aplicativo virtual vinculado ao site de relacionamento *Orkut*, onde milhões de pessoas circulam virtualmente o tempo todo. Já o jogo de cartas Pôquer se produz em um espaço diferente, tradicionalmente conhecido por fazer parte dos famosos jogos de azar dos grandes Cassinos.

Diante de tais condições de produção, devemos considerar as relações de jogos de azar que estão sendo constituídas entre um espaço e outro - urbano [real], com o espaço virtual e, consequentemente, se são alteradas os sentidos produzidos pelo contexto imediato apresentado [...] "e se as considerarmos em sentido amplo, as condições de produção incluem o contexto sócio-histórico, ideológico". Orlandi (2009), p.30.

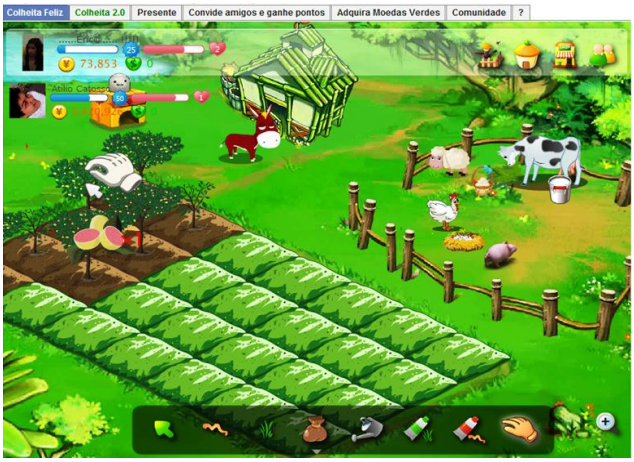
A atenção sobre as condições de produção na análise discursiva é proposta por Pêcheux desde o primado dos seus trabalhos em Análise de Discurso, em 1969 (Pechêux, 1997a). Por elas, compreende-se os sujeitos, a memória discursiva, enquanto

interdiscurso, e o contexto (imediato e amplo) relacionados à prática discursiva analisada.

Ao exemplo do contexto imediato já sabemos que é o espaço/lugar em que os jogos se produzem. No entanto, o contexto amplo é o que nos interessa, pois ele é o que traz consigo todos os efeitos de sentidos que mostram como a produção dos acontecimentos [da história] significam no modo como significam, afetados a partir de uma memória que retorna 'sob a forma de um pré-construído'. Chamaremos este pré-construído o jogo virtual *'Colheita Feliz'* em questão, é o que sustenta essa memória de azar que já é constitutiva dos grandes jogos de azar, como o '*Pôquer'*. Podemos dizer que pela injunção do moderno/virtual, algo do mesmo está agora inscrito de modo diferente, são sentidos que foram convocados pela própria formulação do jogo.

Retomemos no contexto de produção dos jogos. O primeiro contexto – o jogo Colheita Feliz, após adicionar o aplicativo virtual no seu site de relacionamento, o jogador entra em uma tela que representa uma fazenda, já se inscrevendo como um fazendeiro virtual, este é condicionado a cumprir algumas etapas do jogo para que possa progredir/evoluir, isso acontece seja pelos dispositivos de compra em moeda monetária corrente [real], venda de colheitas/produções ou também pela aquisição por meio do *roubo*. Os fazendeiros virtuais da *Colheita Feliz* se dispõem, a ficar vigiando as fazendas e aguardam o término das etapas de crescimento para enfim, colherem os frutos e as produções advindas da sua e das fazendinhas outras. Revemos abaixo a exemplo o gesto da colheita/roubo:

O ROUBO



Em relação ao nosso segundo contexto, onde se produz o *Pôquer*, diríamos que as determinações para os jogadores serem bem sucedidos são as mesmas, porém produzidas de modo diferente. No pôquer os jogadores para conseguirem seus objetivos submetessem, ou seja, também são condicionados as regras do jogo, seja pela trapaça/roubo ou a sorte de sair com uma boa mão de cartas para levar o pote da mesa. A um exemplo:

Par (One Pair)- Jogadas que são condicionadas ao futuro do subjuntivo 'Se' [a sorte] ou a trapaça do jogador [roubo].

São 2 cartas iguais e três diferentes. Se dois jogadores têm um par, ganhará quem tiver o melhor par.

Nesse gesto de leitura, procuramos ir além do que se vê, saímos da superfície das evidências, entre a tal relação 'natural' entre a palavra e a coisa. Como diz M. Pêcheux (1969) que gestos são atos no nível do simbólico, considera-se que a interpretação é um gesto que intervém no real do sentido. Assim, *a evidência do sentido apaga o seu caráter material, isto é, faz ver transparente aquilo que se constitui pela remissão a um conjunto de formações discursivas que funcionam como dominantes*, podemos dizer que este é resultante da determinação do efeito do interdiscurso (da memória). Daí que se estabelecem uma relação de memória entre um e outro, onde há também algo que se mantém, e algo que irrompe, desloca, conforme Orlandi (2009):

> [...] representa assim o retorno aos mesmos espaços de dizer [...] "Produzem-se diferentes formulações do mesmo sedimentado. A paráfrase está do lado da estabilização. Ao passo que, na polissemia, o que temos é o deslocamento, ruptura de processos de significação. Ela joga com o equívoco. (ORLANDI, 2009, p.36).

Discursivamente, em termos de efeitos de sentidos produzidos no jogo entre a paráfrase e polissemia, percebemos que a historicidade esta aí representada justamente pelos deslizes de uma memória tida por Pêcheux (1990), como um "espaço móvel de divisões, disjunções, de deslocamentos e de retomadas, de conflitos de regularização"[...] um espaço de desdobramentos, réplicas, polêmicas e contra-

discursos”.(p.56). Nesse espaço da divisão do mesmo e da metáfora, concebemos esses deslizes de sentido também enquanto efeito metafórico.

Desse modo, diríamos que o aplicativo virtual *Colheita Feliz* funciona como uma metáfora/efeito metafórico do jogo de azar – *Pôquer*, no momento que, estão ‘materialmente’ ligados pelo equívoco, onde incide a memória de toda uma história reproduzida, como nos ensina Pêuchex, há uma transferência de contexto que se produz num processo intermitente entre x e y, o efeito metafórico é um efeito semântico que se produz numa substituição contextual. *Ao deslizar, desliza diferente, colheita feliz não é o mesmo, só transfere/reproduz de outro modo.*

Compreendemos então, que há um jogo de azar que é metaforizado na colheita feliz, a forma como se inscreve/reproduz não é como conhecemos sobre jogos de azar, mas um mesmo inscrito de modo diferente, agora como: ‘Colheita Feliz’. Assim, é pelo processo de naturalização que há na produção de sentidos ligados ao modo de evolução dos jogadores, através do roubo, da trapaça, do tempo que os jogadores dedicam-se aos jogos, a todo esse sistema jogatino que são condicionados, daí vem a razão pela qual é tomado discursivamente como *jogo de azar*, onde [...] há sempre um possível ‘outro’ mas que constitui o mesmo”. (Orlandi, 2004, p.81).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste percurso em busca de compreender o processo de constituição dos sentidos, onde sujeito e sentido constituem-se ao mesmo tempo, ou seja, nesse processo complexo, o sujeito ao significar, significa-se. Assim, nessas relações de sentido pelo mecanismo ideológico, o sujeito se mostra num imaginário em suas condições materiais de existência, construindo transparências como se a linguagem e a história não tivessem sua opacidade e apresentam-se como imutáveis e naturalizadas.

Com base no arcabouço teórico-metodológico da Análise do Discurso (PÊCHEUX, 1969 e ORLANDI, 1988), propusemo-nos a estudar e pensar o aplicativo colheita feliz jogando com a virtualidade de um jogo de azar, onde também os sentidos de roubo são naturalizados, desse modo, perguntamos ainda: a partir de qual mecanismo que o sujeito do discurso, se constitui e instala-se no labirinto dessa virtualidade? Na relação entre os jogos, considerando sua formulação, como e/ou o que realmente de valor está se perdendo? O que vaza/perde, que perda o jogo pressupõe ao *sujeito-jogador*?

Trazer tais questões para análise num trabalho discursivo é buscar compreender que os sentidos historicamente são constituídos pelo/no simbólico, é lançar nossas inquietações sem ter a pretensão de esgotá-las aqui, pois [...] “os sentidos não se esgotam no imediato” [...] fazem efeitos diferentes para diferentes interlocutores” (Orlandi, 2009. p.50).

Seguindo, antes de relacionar os sentidos de perdas/roubos entre colheita feliz e o pôquer, faz-se necessário retomar a interpelação do indivíduo que é afetado pela língua e em sujeito pela ideologia, subvertendo-se na forma sujeito histórica, que em nosso caso, é a capitalista. Logo, submete-se, em sua relação com o Estado de maneira própria à sua forma. Assim, conforme Orlandi (2010):

> Como o Estado capitalista funciona pelo jurídico, esta forma sujeito funciona com seus direitos e deveres. O Estado, por sua vez, cumpre o seu modo de funcionamento, capitalista, individualizando o sujeito pela prática de suas Instituições e Discursos. E aí temos a forma sujeito individualizada, constituindo-se como um sujeito ao mesmo tempo livre, dono de sua vontade, e responsável. Liberdade e submissão, ser determinador e ser determinado, eis a contradição que o sujeito assume em seu próprio modo de funcionamento na ideologia capitalista. (Orlandi, 2010, no. 16)

É diante dessa contradição de sujeito 'livre e submisso', que pressupomos o mecanismo pelo qual o indivíduo hipermoderno, mesmo privado de tempo, passa a ser objeto do capitalismo, no qual cerceiam os dois jogos em questão [*colheita feliz e pôquer*], um guiado pelas novas tecnologias, outro sustentado/carregado por longa tradição jogatina. Nestes, podemos dizer que os jogadores *pós-modernos,* consumidores restritos à satisfação, aprisionam-se nas suas necessidades individuais capitalistas. No pôquer o que está em jogo são as grandes apostas [os potes], este determina o objetivo do jogador, arriscar na sua boa mão de carta para arrematar o objeto de desejo, ou seja, o monte de dinheiro da mesa.

Posto essas questões, que já nos parecem ser mais evidentes em relação ao capital do pôquer, passemos então, para não evidências do aplicativo colheita feliz. De início, poderíamos considerar o mesmo capitalismo do pôquer funcionando na colheita feliz, pois também é tido como jogo capitalista, visto que, há uma busca constante dos fazendeiros virtuais pelo consumo e crescimento individual.

Apesar de sustentar esse mesmo assujeitamento, outros sentidos aí vazam pelos desvãos, nos intervalos/derivas, escorregam na polissemia, com efeito, desloca-se para produzir o diferente. Assim, para além da repetição, o jogo colheita feliz, através das suas regras/determinações que os jogadores são condicionados, instaura-se, sugeri aí um capitalismo constituído por um novo de tipo de moeda. Se retomarmos na formulação do jogo, onde os fazendeiros virtuais se dispõem, ou seja, doam seu tempo para ficar vigiando as fazendas, aguardando o término das etapas de crescimento para enfim, colherem os frutos e as produções advindas da sua e das fazendinhas outras. Este, por sua vez, *'o tempo'* que chamamos à questão, o compreendemos, então, como a *moeda da contemporaneidade,* entendendo que a perda mais valorosa para o *sujeito - jogador* da colheita feliz é o *tempo,* que é gasto, desperdiçado.

Tomando os conceitos sobre tempo, a partir de teorias nietzschianas, Deleuze considera uma capitalização do tempo, [5]Essa capitalização traz um tempo diferente do tempo cosmológico, um tempo desmedido, que não mais repete o passado ou ritualiza o presente, mas lança de um futuro ilimitado. Tempo da inquietação, da antecipação, tempo fora do eixo da atividade ordenada da *polis* e do movimento harmonioso do *cosmos.* Eis-nos de volta ao tempo saído dos eixos, ura tempo que já não mede um

[5] In :http://www.ichs.ufop.br/lph/images/stories/2001_-_DOUGLAS_SILVA_RABBI.pdf

movimento ao qual estaria subordinado (dos astros, dos bens), mas um tempo que ganha a autonomia desmesurada que caracteriza o próprio dinheiro.

Partindo dessas premissas sobre a capitalização do tempo que pressupomos no aplicativo virtual colheita feliz, deslocamento compreendido até aqui, pelos deslizes que demandam sempre outros sentidos, constitui um sujeito que naturaliza não só gesto de roubar e ser roubado dos amigos virtuais, mas compreendemos que a partir de uma formulação de jogo, o sujeito é roubado, roubam-lhe o que lhe é de mais valoroso na atualidade, ‘o Tempo’. Assim como no pôquer, onde também é constituído de modo a favorecer ao próprio ganho [dos cassinos], na colheita feliz não o é diferente.

Tendo em vista estas considerações teóricas, o que percebemos nesses recortes, é um desarranjo no mundo semanticamente normalizado de que nos fala Pêcheux (1983). Nesse gesto de leitura diante dessas relações, que segundo Martins (2010), denotam que a linguagem não é transparente, pois os sentidos se constituem pela relação língua/sujeito/mundo, ora se repetindo, ora se deslocando para o infinito que produzirá novos sentidos relacionando-se com o já dito, com o interdiscurso com o trabalho da metáfora, com a abertura do simbólico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

DIAS, Cristiane. e-Urbano: a forma material do eletrônico no urbano. E-urbano: Sentidos do espaço urbano/digital [online]. 2011, Consultada no Portal Labeurb – http://www.labeurb.unicamp.br/livroEurbano/Laboratório de Estudos Urbanos – LABEURB/Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade – NUDECRI, Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP.

DELA-SILVA, Silmara Cristina. A televisão no espaço urbano brasileiro (ou dos processos de constituição de sentidos para a TV no Brasil). RUA [online]. 2010, no. 16. Volume 2 - ISSN 1413-2109

HAROCHE, Claudine - Maneiras de ser, maneiras de sentir do indivíduo hipermoderno- **Ágora** v. VII n. 2 jul/dez 2004.

MARIANI, Bethania. Discursos Anestesiados – Discursos em rede: práticas de (re)produção, movimentos de resistência e constituição de subjetividades no ciberespaço/Organização de Evandra Grigoleto, Fabiele Stockmans de Nardi, Carme Regina Schons. – Recife: Ed. Universitária – UFPE, 2011. 267. : il. (Coleção Letras)

MARTINS, Rogério. Big brother Brasil: efeitos de celebridade na espetacularização do cotidiano. In: Revista Fronteira Digital Ano I – n.° 01 – jan. – jul. 2010

ORLANDI, Eni Puccinelli. A contrapelo: incursão teórica na tecnologia - discurso eletrônico, escola, cidade. RUA [online]. 2010, no. 16. Volume 2 - ISSN 1413-2109

ORLANDI, Eni Puccinelli - DISCURSO, IMAGINÁRIO SOCIAL E CONHECIMENTO- Em Aberto, Brasília, ano 14, n.61, jan./mar. 1994.

ORLANDI, Eni Puccinelli Análise do Discurso: princípios & procedimentos. ed. 9°. São Paulo: Pontes, 2009.

ORLANDI, E. *Discurso e Texto,* Pontes, Campinas, 2001.

ORLANDI, Eni Puccinelli. Língua, Comunidade e Relações sociais no espaço digital. In. DIAS,Cristiane. E-urbano: Sentidos do espaço urbano/digital [online]. 2011, Consultada no Portal Labeurb – http://www.labeurb.unicamp.br/livroEurbano/ Laboratório de Estudos Urbanos – LABEURB/Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade – NUDECRI, Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP

_____1996. ***Interpretação. Autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico***. Petrópolis: Ed. Vozes.

PÊCHEUX, M.Rôle de la mémoire. In: ACHARD,et al. (Org). Papel da memória. Tradução e introdução de José Horta Nunes. Campinas: Pontes, 1999.

RABBI, Douglas Silva. DURAÇÕES: O TEMPO, DE ARISTÓTELES A DELEUZE- 21 de Março de 2001. www.ichs.ufop.br/.../2001

ROMÃO, Lucília Maria Sousa & GASPAR, Nadea Regina (orgs) Discurso midiático: sentidos de memória e arquivo. São Carlos: Pedro e João Editores, 2008.

ROMÃO, Lucília Maria Sousa - Nós, Desconhecidos, Na Grande Rede. Linguagem em (Dis)curso – Lem D, Tubarão, v. 5, n.1, p. 71-91, jul./dez. 2004.

ROMÃO, Lucília Maria Sousa - O cavalete, a tela e o branco: Introdução a autoria na rede eletrônica. In: D.E.L.T.A., 22:2, 2006.

SITES:

http://www.titanpoker.com/pt/lifestyle/history.html

http://www.poker-regras.com/poker-origem.html

http://www.pokerloco.com/pt-br/howtoplaypoker/introduction.htm

http://pokerdicas.com/estrategia/nivel-avancado/o-poker-e-ilegal-e-jogo-de-azar-visao-juridica-brasil/

www.orkut.com.br – aplicativo Colheita Feliz.