

O DISCURSO DO JOGO DE AZAR: DESLIZAMENTOS E MEMÓRIA¹

Érica dos Reis de Souza *

Resumo:

Esta proposta de trabalho tem como objetivo compreender os sentidos de roubo no aplicativo virtual Colheita Feliz, e de como está inscrito o funcionamento de um jogo de azar nesse aplicativo. Ao tomar dois jogos como linguagem: o tradicional jogo de cartas, Pôquer, e o aplicativo virtual que era vinculado ao orkut 'Colheita Feliz', procuramos compreender suas relações de sentidos com uma possível memória discursiva, mostrando como cada um se inscreve na história a partir de seu funcionamento. Para tanto, alinhavamos uma compreensão sobre linguagem, memória discursiva, condições de produção e metáfora - efeitos metafóricos.

Palavras-chave: memória; sujeitos; deslizamentos.

Abstract:

This proposed study aims to understand the meanings of theft in the virtual application Happy Harvest, and is inscribed as the operation of a game of chance in this application. By taking two games as language: the traditional card game, Poker, and the virtual application that was tied to orkut 'Happy Harvest', seek to understand their relationships with senses a possible discursive memory, showing how each is inscribed in history from its operation. To do so, align an understanding of language, discursive memory, production conditions and metaphor - metaphorical effects.

Keywords: memory, subjects landslides.

¹ Recorte de monografia de conclusão do 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, sob a orientação da Profa. Dr.^a Eliana de Almeida.

* Graduada em Licenciatura Plena em Letras (2013) pela UNEMAT- Universidade do Estado de Mato Grosso- Campus Universitário de Pontes e Lacerda. Mestranda no Programa de Pós-graduação em Linguística - Cáceres UNEMAT (2014/2015), bolsista da CAPES. Atuando principalmente no seguinte tema: análise de discurso, discursos sobre depressão, sujeitos e sentidos no espaço digital.

Introdução

Ao tomar esse recorte pelas noções da teoria da Análise de Discurso onde considera a linguagem na sua não transparência, procurando compreender a língua enquanto trabalho simbólico que faz e dá sentido na constituição do homem e sua história, nesse sentido, tomando a internet como um agente que abre para outros sentidos de tempo-espaço na contemporaneidade, que propomos uma reflexão em torno da liberdade que vem se apresentando no campo da virtualidade em naturalidade na possibilidade de troca dos sujeitos em se deslocarem/moverem com grande desenvoltura e velocidade. Em termos metodológicos, a Análise de Discurso, permiti-nos analisar as posições sujeitos em diversas materialidades, busca compreender tanto as regularidades constitutivas dos enunciados, ²e o *emaranhado da memória á qual a produção discursiva se encontra alinhada, quanto aquilo que escapa às repetições do dizer bem comportado.*

Vimos 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 disso, entendemos que o campo da Análise do Discurso vai ser determinado, 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)

Adiante, 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). E ainda sobre o espaço virtual, Romão (2008) alerta-nos que:

² In: Discursos Anestesiados – MARIANI, Bethania/Coleção letras, p.249.

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”. (ROMÃO, 2008)

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

1. 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 noticiada. 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 Mississippi 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.



Figura 1

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 cassino³ 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:



Figura 2

³ Algumas das cidades que se desenvolveram economicamente em torno da atividade dos cassinos são Atlantic City, Santa Fe, Reno (Nevada), Nova Orleans e 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.

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 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 sequência 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 diante.

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 sequência, 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 desde o seu lançamento, tornou-se o aplicativo mais popular no *orkut*, com mais de vinte e dois milhões de usuários⁴.

⁴ Wikipédia. A popularidade do aplicativo foi tão alta chegou a causar problemas nos servidores, ficando por vezes horas do dia fora do ar.



Figura 3 – Colheita Feliz

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.

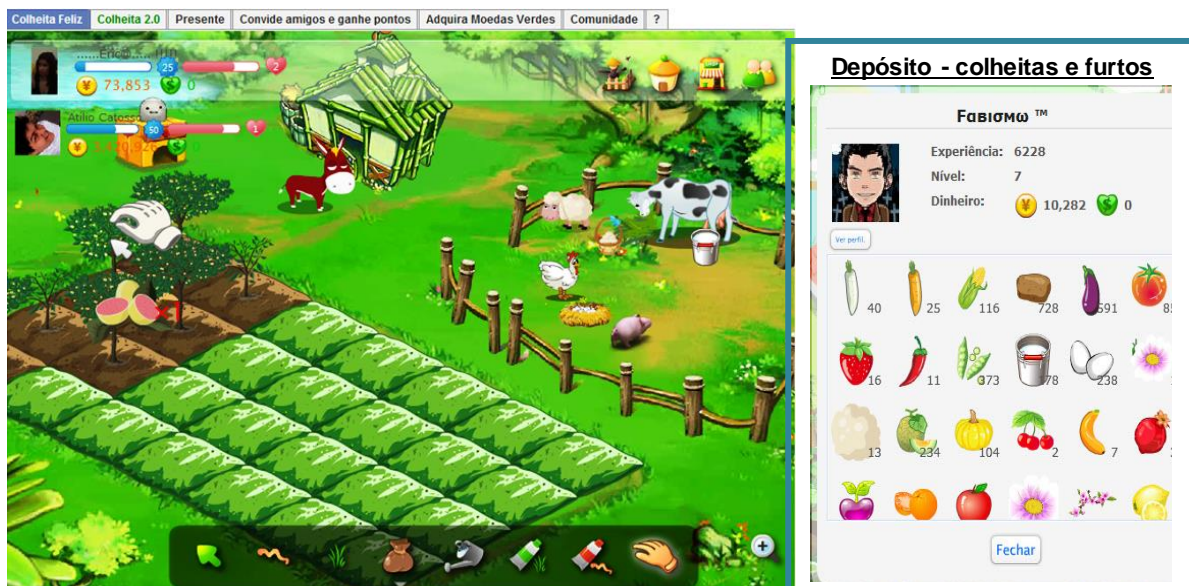


Figura 4 – O roubo virtual

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 buscaremos compreender como se estabelecem as condições de produção que, determinadas pela memória discursiva, inscrevem o jogo *Colheita Feliz ao 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.

2. 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, conseqüentemente, 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’. Um pré-construído em questão, que é o que vem sustentar 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:

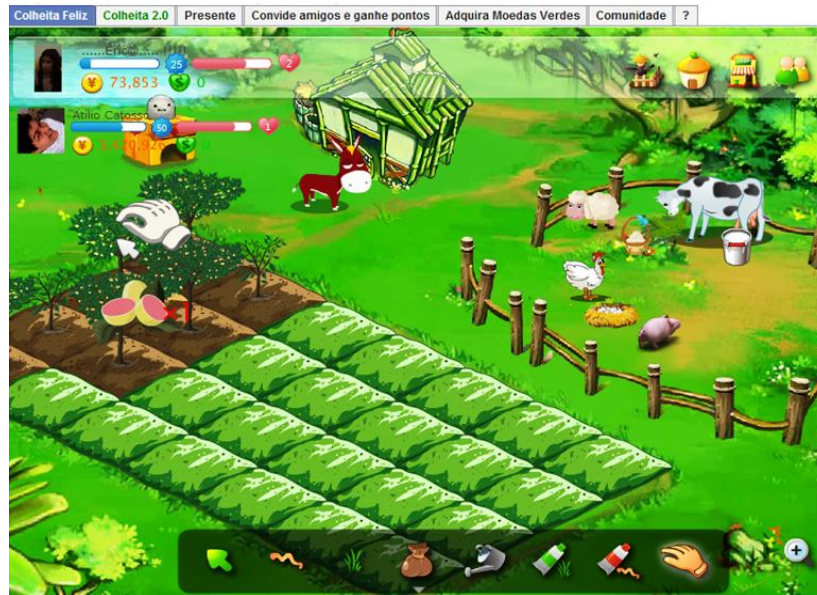


Figura 5 – O roubo

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 deslizos 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 contradiscursos” (p.56). Nesse espaço da divisão do mesmo e da metáfora, concebemos esses deslizos 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).

3. 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), que 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 determinante 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 as 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/derivadas, escorregam na polissemia, com efeito, deslocam-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 á questão, o compreendemos, então, como a *moeda da contemporaneidade*, entendendo que a perda mais valerosa 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, ⁵Essa 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

⁵ In: http://www.ichs.ufop.br/lph/images/stories/2001_DOUGLAS SILVA RABBI.pdf

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 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 valioso 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

DIAS, C. **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, S. C. **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, C. **Maneiras de ser, maneiras de sentir do indivíduo hipermoderno**. Ágora v. VII n. 2 jul/dez 2004.

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

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

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

_____. **Discurso, imaginário social e conhecimento**. Em Aberto, Brasília, ano 14, n.61, jan./mar, 1994.

_____. **Análise do Discurso**: princípios & procedimentos. ed. 9°. São Paulo: Pontes, 2009.

_____. **Discurso e Texto**. Pontes, Campinas, 2001.

_____. **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.

_____. **Interpretação**. Autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico. Petrópolis: Ed. Vozes, 1996.

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, D. S. **Durações**: o tempo, de Aristóteles a Deleuze- 21 de Março de 2001. www.ichs.ufop.br/.../2001

ROMÃO, L. M. S. & GASPAR, N. R. (orgs.). **Discurso midiático**: sentidos de memória e arquivo. São Carlos: Pedro e João Editores, 2008.

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

_____. **O cavalete, a tela e o branco**: introdução a autoria na rede eletrônica. In: D.E.L.T.A., 22:2, 2006.

Sites:

A História do Poker Evolução do Jogo – disponível em: <http://www.titanpoker.com/pt/lifestyle/history.html>

Poker regras - disponível em: <http://www.poker-regras.com/poker-origem.html>

Como Jogar Poker - Regras do Poker - disponível em: <http://www.pokerloco.com/pt-br/howtoplaypoker/introduction.htm>

Poker Dicas – disponível em: <http://pokerdicas.com/estrategia/nivel-avancado/o-poker-e-ilegal-e-jogo-de-azarvisao-juridica-brasil/>

Aplicativo Colheita Feliz – disponível em www.orkut.com.br