

Os videojogos: entre a absorção labiríntica e a socialidade

Jean-Martin Rabot

Universidade do Minho

Resumo

O propósito desta comunicação é o de mostrar que o Videojogo é, por um lado, um meio de desenvolvimento de destrezas físicas e mentais, coordenação visual e motora, habilidades e estratégias, que remetem para uma forte individualização e, por outro, um meio de socialização. Com efeito, com os jogos on-line, assistimos a um novo fenómeno social: milhares de pessoas, em diversas partes do mundo, a jogar ao mesmo tempo, uns com os outros e uns contra os outros. A esse tipo de interacção Simmel deu o nome de socialização. A socialidade, ou seja, o estar-juntos, remete de facto para uma partilha de emoções, para aquilo a que Max Scheler chamou de excitações colectivas ou Maffesoli de narcisismo tribal. A geração Otaku (Hiroki Azuma), ou seja, os fanáticos dos jogos vídeo, não podem ser considerados como autistas, como alienados, como sociais. Antes pelo contrário, essa geração ensina-nos que uma vida plural, alicerçada nos mitos, nas lendas, nos contos, nos sonhos, é sempre possível. O que vamos encontrar nas diferentes formas de cibercultura, características da pós-modernidade, é o apego à ilusão, ao simulacro (Baudrillard). No labirinto do vivido, somos sempre muitos. Por meio dos jogos vídeo opera-se um diálogo contínuo entre o indivíduo e o seu *alter ego* fantasiado. Aquilo a que os psicanalistas denominem de princípio de realidade (família, trabalho) cede o lugar à fantasmagoria vivida. O importante já não é o existir por e para si, mas sim por meio do olhar do outro.

1. Os videojogos: da individualização à socialização

O propósito desta comunicação é o de mostrar que se os videojogos podem ser concebidos como um meio de desenvolvimento de destrezas físicas e mentais que remete para uma forte individualização, eles são também uma fonte de socialização. Os videojogos permitem elaborar cálculos e estratégias e testar a capacidade de adaptação do indivíduo a ambientes hostis. Além disso, no caso dos *hardcore-gamers*, que vivem para e pelos videojogos, o indivíduo aventura-se e empenha-se sozinho num processo labiríntico que pode conduzi-lo a formas de dependência e de isolamento extremas. Por outro lado, os videojogos, nomeadamente quando praticados em linha, podem ser encarados a partir «de um novo paradigma de apreensão estética que se desenvolve a partir da interacção criativa de jogadores em contexto singular e grupal/social com um sistema digital» (João Martinho Moura; Jorge Sousa; Nelson Zagalo, 'You Mouve You

Interact: Compreender os novos paradigmas de apreensão estética através de jogos digitais interactivos incorporando estádios cognitivos de aprendizagem’, in Zagalo; Prada, 2008, pp. 29-40: 30 para a citação). Encontramos então conjugadas nos videojogos duas das características que pautam os jogos na sua generalidade: a absorção labiríntica e a socialidade. Nas palavras de Albertino Gonçalves: coexistência de «narcisismo e dádiva, dobra sobre si e abertura ao outro» (cf., 2007: 36). Nas palavras de Roger Caillois: a vertigem (*ilinx*) e a imitação (*mimicry*), a possessão e a máscara. Os videojogadores das sociedades pós-modernas são, de uma certa forma, assimiláveis aos membros das sociedades primitivas. É como se «simulacro e vertigem, ou se quisermos, pantomimo e êxtase, garantissem a intensidade e, por consequência, a coesão de toda a vida colectiva» (Caillois, 1977: 170).

Mesmo quando está recluso no seu quarto, o jogador partilha com os outros jogadores o universo mágico do ludismo vídeo. À semelhança dos monges enclausurados nas suas celas e silenciados pela prática religiosa, os videojogadores integram uma comunidade e tendem a formar uma nova comunhão dos santos. Simmel recorda-nos, precisamente, que se toda a comunidade é quantitativamente limitada, existem, no entanto, comunidades, à semelhança da santa Igreja, que aspiram a «englobar verdadeiramente toda a humanidade, de modo que apenas os acasos da história, a obstinação do pecador ou uma intenção particular de Deus poderão excluir um ser qualquer da comunidade religiosa, que virtualmente é também *a sua*» (cf., 1991: 99).

Da mesma forma, os videojogadores acumulam as consolas e os jogos como se fizessem sacrifícios a um deus desconhecido, se quisermos utilizar a expressão de Saint-Exupéry. O jogador testemunha a ambiência da época. O excesso com o qual se entrega e se dedica ao jogo constitui a justa contrapartida do excesso com o qual se consagra ao trabalho. Mudança de tempo, mudança de costumes. Ao tempo apolíneo sucede o tempo dionisíaco, para empregarmos as categorias de Nietzsche. No seu último livro, *Apocalipse*, Michel Maffesoli conclui «que quando observamos a sucessão das histórias humanas, não há outra opção do que a da política ou a do jogo» (cf., 2009: 22). O apego aos videojogos conduz-nos a pensar que estamos na era do jogo, que o jogo suplantou a política, ou melhor, que a própria política se transformou em jogo. A nossa perspectiva

incide sobre a valorização do hedonismo e do presentismo nos videojogos e não sobre o questionamento das «competências que os jovens podem adquirir - ou não - durante estes lazeres» (Tremel, 2002: 45). Não é tanto a possibilidade de uma homogeneização dos modos de vida dos jovens que suscita o nosso interesse, mas, outrossim, a fragmentação das «paisagens culturais de classe, género, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais» (Hall, 2003: 9).

Esta fragmentação é a característica genuína daquilo que se apelida de pós-modernidade. Um sociólogo japonês relacionou a paixão da geração que denomina de Otaku - uma geração que se apaixona por uma cultura que engloba a banda desenhada (os manga), os desenhos animados, os videojogos - com os desígnios da pós-modernidade. Os Otakus vivem para os produtos culturais que são criados para eles. A partir destes produtos, os Otakus criam e consomem derivados, tais como mascotes derivados de um filme, romances derivados de um desenho animado ou videojogos derivados de sucessos livrescos e fílmicos. Aliás, os grandes sucessos comerciais, como *Harry Potter* ou *O senhor dos anéis* convocam os livros, os filmes e os videojogos. Os Otakus representam um concentrado daquilo que a pós-modernidade nos oferece em termos de socialidade: o apego aos simulacros e a rejeição das meta-narrativas a que se referia Lyotard. Os Otakus «apreendem, desde logo, o seu meio ambiente como uma base de dados e não sentem minimamente a necessidade de uma visão global que o represente no seu conjunto» (Azuma, 2008: 65). Estamos então confrontados com uma forma de imaginário, a da ficção, que sustende a comunidade em vez de a representar e de a legitimar. Esta ficção já não é uma forma de compensar a falta de meta-narrações de que a sociedade moderna ainda precisava. Particularmente ilustrativo do imaginário pós-moderno é o jogo japonês *Yu-No*. Criado em 1996, trata-se de um jogo de papéis erótico no qual o indivíduo se lança à conquista de personagens femininas, num cenário com múltiplas escolhas e mundos paralelos onde se pode viver várias vidas. Azuma vê nesse jogo «a representação, com meios específicos, da realidade da nossa época na qual, devido ao declínio das grandes narrativas, os indivíduos, fracassando na sua tentativa de dar novamente um sentido ao mundo, não podem fazer mais nada a não ser acumular elementos para projectar neles as suas emoções» (*cf.*, 2008: 185).

No seu jogo de predilecção, o videojogador gosta de incarnar até às últimas conseqüências uma personagem que ele não é, nem pode ser na vida real: um justiceiro, um sobrevivente, um guerreiro, um *latin lover*. Neste contexto, afigura-se como sendo essencial o processo de imitação. O jogador imita um herói fictício, identifica-se com ele, e essa identificação constitui precisamente o pretexto de uma ingerência na trama de um mundo feito de «“provas”, “mortes” e “ressurreições”» (Eliade, 1975: 244).

Com os jogos *on-line*, assistimos a um novo fenómeno social: milhares de pessoas, em diversas partes do mundo, a jogar ao mesmo tempo, uns com os outros e uns contra os outros. A esse tipo de interacção Simmel deu o nome de socialização. A socialidade, ou seja, o estar-juntos induzido pelos videojogos, remete, de facto, para uma partilha de emoções, para aquilo a que Max Scheler chamou «excitações colectivas» e Maffesoli «narcisismo tribal». Aqueles que se projectam nos avatares não podem ser considerados como autistas, como alienados, como sociais. Antes pelo contrário, essa geração ensina-nos que uma vida plural, alicerçada nos mitos, nas lendas, nos contos, nos sonhos, é sempre possível e de actualidade. Só podemos concordar com Luís Teixeira quando este afirma «que é nessa proliferação de imagens neopagãs, presentes, não só nos jogos electrónicos, que hoje enchem os nossos monitores, quer dos computadores quer das televisões (através das consolas), que se alimenta a narrativa que, anteriormente, era veiculada pelos contos tradicionais, fundamental à transmissão memorial de uma Cultura e da sua *Weltanschauung*» (cf., 2002: 179). Se os cenários e as encenações variam em função do suporte (consola, computador, etc.), em função do tipo de jogo, por exemplo, os MMPORGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) ou os MMOFPSs (*Massively Multiplayer First Person Shooters*), e também em função do quadro cénico (cataclismo natural, guerra, ficção científica), a função que os jogos desempenham remete para um dado antropológico.

O que encontramos nas diferentes formas de cibercultura, características da pós-modernidade, é o apego à ilusão, como diria Freud, ao simulacro, como diria Baudrillard. No labirinto do vivido, somos sempre muitos. Através dos videojogos opera-se um diálogo contínuo entre o indivíduo e o seu alter-ego fantasiado. Nestes jogos encontramos a imperiosa necessidade de sermos uma máscara, de nos moldar no

destino de um herói. Aquilo a que os psicanalistas denominam princípio de realidade (família, trabalho, pátria) cede o lugar ao princípio do prazer, à fantasmagoria vivida. O importante já não é de existir por e para si, mas sim através do olhar do outro. Em suma, as canções de sucesso, os videojogos, à semelhança de toda a mercadoria onírica, parecem dotados de uma psiché ou de uma alma própria (Marx), de um ponto de vista próprio (Benjamin), ou partir do qual os indivíduos se percebem e percebem o mundo que os rodeia. Tanto o consumidor de Marx como o deambulador de Benjamin acabam por partilhar o estatuto de mercadoria. A narrativa da mercadoria não passa de uma narrativa de identificação empática a si própria. Narcisismo, ou fetichismo, da mercadoria que faz com que as canções e os videojogos falem deles próprios, falem «dos fantasmas ou das fantasmagorias de identificação que suscitam enquanto mercadorias» (Szendy, 2008: 24).

É difícil ordenar as direcções por que enveredam os inúmeros estudos consagrados aos videojogos e, de uma forma mais abrangente, à Internet. Alguns destes estudos destacam o facto de estes media permitirem melhorar os conhecimentos e as capacidades cognitivas dos indivíduos. Estes estudos inscrevem-se na perspectiva da possibilidade de uma emancipação do homem, por meio da revolução digital. Insistem nos ganhos democráticos que daí podem advir, graças à divulgação de valores como a participação, a cidadania e a igualdade. Neste sentido, as inúmeras utilizações da Internet promovem a liberdade de criação do internauta contra a passividade do consumidor de bens culturais. Como o mostrou Franck Rebillard, estes discursos «associa liberdade, autonomia e horizontalidade, para formar um conjunto ideológico, em perfeita coerência com o novo espírito do capitalismo» (*cf.*, 2007: 94).

Outros estudos propõem-se denunciar as lógicas mercantis na base da Internet e dos seus subsistemas. Assim, Muniz Sodré vê nas novas tecnologias a teodiceia do mercado. Uma teodiceia alicerçada em três princípios: Primeiro, «uma lógica mercantil, profético-moralista e auto-escatológica, que troca o antigo bem ético pelo bem-estar individualista»; segundo, a «articulação da rotina quotidiana dos indivíduos com o efeito quase divino de simultaneidade, instantaneidade e globalidade»; terceiro, a «ideologia que vê na suposta racionalidade comunicacional o melhor dos mundos» (*cf.*, 2002: 67).

Outros estudos insistem sobre a produção artificial de emocionalidade. É o caso de Moisés Martins. Para este autor, o homem afasta-se irremediavelmente do mundo da realidade por causa das múltiplas mediações, como, por exemplo, as tecnologias da informação e, mais particularmente, a tecnologia do digital. Por outras palavras, as novas tecnologias remetem para «uma exacerbação artificial da experiência» (Martins, 2005: 52). O autor defende a ideia de que a criação de um espaço meramente virtual, o ciberespaço, corresponde ao esvaziamento das relações sociais e ao respectivo desaparecimento dos lugares tradicionais, não sendo a ágora digital capaz de substituir a ágora política. A falta de sociabilidade espacial é compensada artificialmente por meio de uma aceleração do tempo e de um «sobreaquecimento contínuo» (*ibid.*: 54). As múltiplas mediações que vêm interpor-se entre nós e o mundo são tão leves que se dirigem directamente aos nossos sentidos e afectos. O ciberespaço é, antes de mais, um espaço libidinal e retórico, que leva à reorganização da nossa experiência em torno da emotividade. A fusão societal não passa de uma ilusão, isto é, uma aglomeração de sonhos fragmentados e desincarnados.

Estas teses funcionam no quadro paradigmático que a modernidade instaurou: o da crítica. Mostram-se inadequadas para compreender o «surgimento de um novo tipo de ligações» (Neves, 2006: 112), para «distinguir o carácter estranho destas ligações» (*ibid.*: 113), para conceber o facto de que «não há apenas um agenciamento de desejo do humano através da máquina», mas que «as máquinas passam a ser elas próprias objectos-fetiches emissores do desejo» (*ibid.*). As teses referidas mostram-se inoperantes para compreender a passagem da «Modernidade para a socialidade pós-moderna e o seu ambiente libertário, caótico, rizómico, interconexões de tribos em rede» (Josset, 2006: 139). E ineficientes para apreender «o advento de uma civilização pós-humana que terá elaborado um além ou um aquém do dualismo metafísico entre o vivo e a máquina, o orgânico e o artificial, então concebidos como os dois pólos de um novo tau» (*ibid.*: 143). Com efeito, na socialidade pós-moderna emergente verifica-se o apagamento da diferença entre o real e o virtual, assim como a complementaridade entre o natural e o artificial. Por outras palavras, as lógicas funcionais começam a coadunar-se com as lógicas sociais, remetendo estas últimas para o religioso, o «religar» de essência comunitária que este pressupõe. Assim, as redes comunicativas favorecem uma «religiosidade de comunidade emocional», seguindo a sugestiva expressão de Weber

(*cf.*, 1971: 478). É também nesse sentido que Juremir Silva fala de «tecnologias do imaginário que já não servem apenas a razão (o intelecto, a inteligência), como também o sensível (o coração, o lúdico, o afectivo, o onírico, os fantasmas)» (*cf.*, 2008: 136). Desta forma, a individuação técnica, ou seja a possibilidade de transformar o humano em não humano por meio da técnica, é perfeitamente compatível com o reinvestimento mitológico (Durand) e o renascer dos valores comunitários (Maffesoli).

Por mais individual que possa parecer a cibercultura, ela reveste-se, mesmo assim, de um significado colectivo. Não existe incompatibilidade entre a desinibição individual e a busca de relacionamentos, entre a lógica de um mercado ávido em comercializar as mercadorias oníricas e as lógicas hedonistas que resultam da utilização dos videogames. A multiplicidade de conexões que se desenvolvem por toda a parte em consequência das tecnologias do digital pode ser interpretada como uma forma de substancialização da comunidade, enquanto «apropriação do imaginário teológico e mítico de uma ligação absoluta ou perfeita» (Miranda, 2002: 269) ou, pelo contrário, como «um *continuum* de fragmentos, dispersões, pedaços, cuja união tem qualquer coisa de enigmático» (*ibid.*: 259). A multiplicidade de conexões remete tanto para o «mito de Prometeu, de Fausto e do Progresso, inventado no século XIX» (Mourão, 2007: 12), como para a construção de «novas identidades através da interacção social» (*ibid.*: 17).

Por nossa parte, continuaremos a valorizar as ideias da prevalência do carácter místico de toda a mitologia tecnológica e da formação de comunidades a partir de tal mitologia. Aquilo que a filosofia medieval chamava «cola do mundo» e Franck Tinland chama «“pasta” do mundo» (*cf.*, 2007: 27) nada tem de estável, de racional, de premeditado. A união é e permanecerá um mistério. E o mistério é aquilo que une os iniciados. Os jogadores formam precisamente uma tribo de iniciados. Uma tribo que já não fica refém da unicidade da verdade histórica, mas adere à pluralidade das verdades mitológicas. A mitologia é entendida aqui como um conjunto de histórias disseminadas que, no entanto, fazem sentido.

2. Os videogames: do desencantamento ao reencantamento do mundo

Nos videojogos, uma vida múltipla torna-se possível. A socialidade emerge da difracção da pessoa. A cada tribo sua verdade. Nos videojogos, as pessoas ostentam máscaras, máscaras que remetem, como o diz Goffman, para «problemas dramaturgicos que se levantam aos participantes na apresentação da sua actividade com os parceiros» (cf., 1979: 23). Nos videojogos, as pessoas cultivam a arte do segredo que, segundo Simmel, implica uma forma de acção recíproca. Nos videojogos, as pessoas camuflam os seus desejos mais íntimos e profundos nas dobras, para utilizarmos a metáfora de Deleuze. Dobras essas que acolhem os mais variados «pseudos» que as pessoas alimentam. E os pseudos baralham ainda mais a ténue fronteira que existia entre o real e o virtual. Até ao ponto de certas pessoas mandarem editar cartões de visitas com o nome e a imagem do seu avatar, ou seja da personalidade que incarnam no videojogo de predilecção. E esta tendência aprofunda-se à medida que os mundos virtuais se democratizam e ficam ao alcance de todos. É preciso acrescentar que, na perspectiva orgânica que é a nossa, essa duplicidade não resulta de tendências maníaco-compulsivas. É assumida de forma sadia, sem ser vivida no modo da esquizofrenia. Mesmo assim, há terapeutas que preconizam e desenvolvem programas de desintoxicações lúdicas. Nas comunidades *on-line*, os indivíduos vivem múltiplas existências, a não ser mais de forma virtual, fora de todo relacionamento social concreto. Tudo se torna possível: as pessoas cruzam-se de forma informal e formalizam encontros numa espécie de encaminhamento iniciático que avança em crescendo.

Quando se sabe que são 11 milhões as pessoas que jogam, de forma isolada ou no modo *on-line*, no videojogo *World of Warcraft*, torna-se ilusório pensar que o desenvolvimento da vida social virtual das pessoas é proporcional ao encolhimento da sua vida social real. Tipicamente elucidativa deste fenómeno é a organização dos jogadores em guildas e clãs no seio das quais os indivíduos isolados encontram as suas motivações e fundamentam as suas expectativas. Além de garantir protecção aos seus membros, a integração em grupos fortemente estruturados e hierarquizados, à semelhança das guildas e dos clãs, potencia a interacção entre indivíduos. A constituição de grupos de jogadores contribui para a socialização dos indivíduos, comportando «algumas mais valias para a vida real» (Ana Patrícia Oliveira; Ana Isabel Veloso, ‘Clãs e Guildas - Dinâmicas, expectativas e motivações dos jogadores em equipa’, in Zagalo; Prada, 2008, pp. 41-47: 45 para a citação).

Nessas múltiplas vidas paralelas, as pessoas casam-se e divorciam-se, festejam e brigam, riem e choram, passam de um estado anímico a outro, do contentamento à cólera, à semelhança dos primitivos que Durkheim descreve nas *Formas elementares da vida religiosa*, ou, ainda, da euforia à melancolia, como as personagens dos romances de Dostoiévski. A este nível, as fronteiras também se apagam e as evidências de ontem diluem-se nas incertezas do presente e nas incógnitas do futuro. Os avatares são tão reais como os primitivos de Durkheim e as personagens de Dostoiévski. O grande escritor e romancista francês Honoré de Balzac cruzava-se na vida real com as personagens oriundas da sua imaginação. Esta sintomatologia nada tem a ver com alucinações decorrentes da ingestão de substâncias inapropriadas. Alicerça-se na experiência concreta dos homens. Os homens não são mais do que tipos. Encontramos em cada um deles um concentrado de toda a humanidade, o que significa que o todo e as partes se interpenetram.

Deste ponto de vista, os videojogos perpetuam a velha tradição dos romances e do cinema. Ao mitificar personagens de toda a ordem, contribuem de forma inequívoca para o reencantamento ou a «remagificação» do mundo, um processo que é bem elucidativo da socialidade pós-moderna. A personagem fantástica do super-homem que expressa o mito do eclipse do herói que se veste como o comum dos mortais evoca na nossa mente a ideia de um herói recalcado e dissimulado em qualquer um de nós. O romance, o cinema e, mais contemporaneamente, os videojogos assumem o papel de revelador dessa dimensão semi-enterrada nas profundezas humanas, mas sempre no estado de vigília e sempre na iminência de eclodir. Identificamo-nos com gurus de toda a ordem e essa identificação fortalece em nós a ideia de uma participação mágica em acontecimentos de excepção que escasseiam no quotidiano.

O avatar não significa um acidente que vem interromper uma harmonia existente. Na mitologia hindu, o avatar ilustra as múltiplas encarnações das divindades. E à semelhança dos deuses, os indivíduos são múltiplos. Na sociedade pós-moderna, o indivíduo prescinde da identidade que a sociedade lhe confere: sexual, profissional, familiar, etc. Uma identidade que, ao contrário da identificação de foro afectivo, emocional e sentimental, está alicerçada no esquema da integração cidadã, para falar como Dominique Schnapper, uma identidade tributária do paradigma da razão

comunicativa, acarinhado por Habermas. A pessoa e a máscara jogam com a ilusão, a simulação, a virtualidade. Os videojogos representam, precisamente, um concentrado de todas as potencialidades da virtualidade. Uma virtualidade através da qual se formam comunidades reais. Uma virtualidade que provoca empatia e emoção. A emoção nos videojogos pode ser efémera, em virtude da pouca durabilidade do prazer associado à resolução de um problema ou em virtude das limitações de uma interação baseada na confrontação permanente com inimigos (*cf.*, Zagalo; Branco; Barker, 2005: 437), essa emoção pode ser efémera, mas não deixa de existir. É fundadora. É fundadora de socialidades múltiplas.

Os videojogos são jogos de papéis. O jogador pode ser Marco Polo, Lancelote, Madame Bovary, Robin dos Bosques, Zorro, Peter Pan, o Super-Homem. O jogador incarna-se em tipos que exprimem vidas paralelas, graças às quais se experimentam ligações perigosas. Os múltiplos avatares, à maneira dos círculos concêntricos, vão criar novas ligações, a não ser mais virtuais. Para dar alguns exemplos, podemos ser Hercule Poirot, no videojogo adaptado do romance de Agathie Christie, *Morte no Nilo*; podemos ser gestor de um hospital em *Histeria Hospital: Emergency Ward*; podemos ser cozinheiro de renome em *Restaurant Empire II*; uma espia, que mergulha nos meandros da alta sociedade, em *Mata Hari*; no jogo *O padrinho II*, podemos ser Dominic, um líder mafioso que preside ao destino da família Corleone. Podemos ser o herói de cinema John Connor no videojogo *Terminator: Renascimento*, acompanhado por um exército de resistentes humanos e mover-nos num mundo pós-apocalíptico para salvar a humanidade. Podemos ainda incarnar a personagem de Alex Shepard, um antigo militar à procura do irmão num mundo francamente hostil, em *Silent Hill: Homecoming*; podemos ainda experimentar a nossa condição mortal em *Halo Wars*, no combate que opõe os humanos aos extra-terrestres, e constatar que um modo de jogo em linha nos permite prolongar a nossa esperança de vida; podemos ainda salvar os animais em perdição em *Flock* e levá-los para uma espécie de arca de Noé adaptada aos nossos tempos futuristas, um disco voador.

Podemos ainda enfrentar de forma épica, segundo a expressão de Barthes, as vicissitudes do tempo e do espaço, os tornados e as montanhas na corrida de carros proposta em *Fuel*. Podemos ainda entrar na pele de *Overlord II*, o mestre do Mal que

pretende vencer as forças do Bem do Glorioso Império para vingar o seu Pai *Overlord I* e restituir-lhe o seu reino. Podemos ainda criar, por inteiro, o nosso avatar, em matéria de aspecto físico, de indumentária, de competência, de inteligência, etc., em *Mass Effect*. Este jogo leva-nos para o ano 2183, numa altura em que a colónia humana fica atacada pelos Geths, um exército de seres robóticos, vindo das profundezas do espaço sideral. O jogador encarna a figura do comandante Shepard que encabeça a Normandy, a nave espacial de ponta da frota humana. Compete ao jogador definir as características do seu herói: características físicas: homem ou mulher; características sociais: militar pragmático ou órfão desnordeado; características profissionais: engenheiro ou adepto da biótica (o equivalente da magia); características psicológicas: herói de guerra com capacidades de liderança ou simples sobrevivente traumatizado. Naturalmente, estas características terão efeitos cada vez específicos neste jogo marcado pela interactividade. Neste jogo, por meio de uma cinemática de qualidade, de conversações dinâmicas, de uma enciclopédia numérica chamada Codex que se enriquece à medida que o jogo progride, o jogador recolhe informações, armazena conhecimentos, melhora as suas capacidades de adaptação e de resposta. Através de uma viagem turbulenta, caótica, num espaço repleto de perigos e de obstáculos a abater e de combates que têm lugar em tempo real, este jogo reaviva em nós a velha «pulsão de errância» (Maffesoli).

Em *Mount & Blade*, podemos incarnar a figura do cavaleiro medieval para saquear e incendiar sem restrições aldeias inimigas, e conseqüentemente gozar de uma fama sempre crescente. É interessante constatar que a construção do *background* da personagem que incorporamos quase que esgota a vasta gama dos traços psicológicos que povoam a experiência humana: os temperamentos, os caracteres, os humores. Tão pouco são esquecidas as competências psicológicas, tais como motivações, carisma, *leadership*, etc. Este jogo reactualiza o mito do *self made man*, do homem que venceu as suas provas graças às armas e às conquistas. À semelhança da vida real, o quotidiano é feito de uma sucessão de conquistas: conquistar um rei para se tornar seu vassalo; conquistar mercenários nas aldeias e nas cidades; conquistar o coração dos potentes deste mundo, dos chefes das corporações ou dos nobres, para fortalecer o exército; conquistar uma princesa deposta para a restabelecer no trono; em suma, conquistar a glória.

Podemos reencontrar a mesma lógica de conquista gloriosa pelas armas em jogos como *Aion*. No planeta «Atreia», dois povos, os «Elíseus» e os «Asmodianos», co-habitam em terras diametralmente opostas, combatendo um inimigo comum: os «Balors», demónios tão maléficos quanto poderosos, que vivem nos abismos. A infinita possibilidade de combates e a grande variedades de combatentes (médicos, magos, bruxos, xamãs, guerreiros, templários, gladiadores, etc.) constituem o horizonte de uma vasta tecedura do mundo onde as forças do bem e do mal se enfrentam numa luta sem fim.

Surpreendemos nestes jogos a iconografia apocalíptica presente no imaginário cristão. A trama do mundo virtual repete a do mundo real. Implica a crença no Apocalipse, na vinda do reino do Cristo transfigurado em reino do bem. Tal como na mitologia bíblica, o apocalipse é vivido em termos dualistas: o Cristo, o Bem, só pode vencer por meio do seu respectivo alter-ego, o Anticristo, o Mal. E como refere Durand, cada povo tem a sua «Besta do Apocalipse»: os romanos, os muçulmanos, os judeus e, neste caso, os «Balors». Aliás, para parafrasear Gilbert Durand, os videojogos conciliam duas estruturas antropológicas do imaginário que são antinómicas: a nave (a arca de Noé, o barco, a nave espacial) e a espada (a flecha, o arado, o pénis). Com efeito, «o carácter dramático da embarcação, a peripécia da viagem», é contrabalançado pela protecção materna do «*regressus ad uterum*» que as figuras da noz, do ovo, da concha, da colher, do cesto, do vaso, do cálice, do templo, do sepulcro e do barco proporcionam. É a partir desse ponto de ancoragem fixo que nasce a coragem para conquistar os mundos. Há uma complementaridade psicológica entre a concavidade e a convexidade, entre a arca e a arma: «A espada, associada ao cálice constitui um encurtamento, um microcosmo da totalidade do cosmos simbólico» (Durand, 1979: 292).

Para concluir, diremos que os videojogos levam os corpos para a intercorporalidade, a subjectividade para a inter-subjectividade e a acção para a interacção.

Bibliografia

Azuma, Hiroki (2008) *Génération Otaku. Les enfants de la postmodernité*. Paris: Hachette Littératures.

Caillois, Roger (1977) *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris: Gallimard.

Durand, Gilbert (1979) *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris: Bordas.

Eliade, Mircea (1975) *Aspects du mythe*. Paris: Gallimard.

Goffman, Erving (1979) *La mise en scène de la vie quotidienne*. 1. *La présentation de soi*. Paris: Seuil.

Gonçalves, Albertino (2007) 'Vertigens do Presente: A Dança do Barroco na Era do Jazz', in *Vertigens do barroco em Jerónimo Baía e na actualidade*. Braga: Edição do Mosteiro de São Martinho de Tibães, pp. 32-37.

Hall, Stuart (2003) *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP & A Editora.

Josset, Raphaël (2006) 'La pensée en réseau: nouveaux principes cognitifs. Pour un devenir post-humain?', in *Sociétés*. Paris: 91/1, pp. 135-143.

Maffesoli, Michel (2009) *Apocalypse*. Paris: CNRS Éditions.

Martins, Moisés de Lemos (2005) 'A razão comunicativa nas sociedades avançadas', in Miranda, José Bragança de; Simões, Graça (eds.), *Rumos da sociedade a comunicação*. Lisboa: Vega, pp. 51-58.

Miranda, José Bragança de (2002) 'Para uma crítica da ligações técnicas', in Miranda, José Bragança de; Cruz, Maria Teresa (eds.), *Crítica das Ligações na Era da Técnica*. Lisboa: Tropismos, pp. 259-277.

Mourão, José Augusto (2007) 'Evocação da tecnologia: fantasmas, determinismo da utopia?', in *Comunicação e Sociedade*. Braga: 12, pp. 11-22.

Neves, José Pinheiro (2006) *O apelo do objecto técnico. A perspectiva sociológica de Deleuze e Simondon*. Porto: Campo das Letras.

Rebillard, Franck (2007) *Le web 2.0 en perspective. Une analyse socio-économique de l'Internet*. Paris: L'Harmattan.

Silva, Jurimir Machado da (2008) *Les technologies de l'imaginaire. Médias et culture à l'ère de la communication totale*. Paris: La Table Ronde.

Simmel, Georg (1991) *Secret et sociétés secrètes*. Strasbourg: Circé.

Sodré, Muniz (2002) *Antropologia do espelho. Uma teoria da comunicação linear em rede*. Petrópolis: Editora Vozes.

Szendy, Peter (2008) *Tubes. La philosophie dans le juke-box*. Paris: Les Éditions de Minuit.

Teixeira, Luís Filipe (2002) 'Ludologia – (Jogo #1/Nível #1): do instinto de jogo aos jogos do imaginário', in *Comunicação e Sociedade*. Braga: 4, pp. 163-179.

Tinland, Franck (2007) 'Le corps entre nature et artifice', in Vincent, Gilbert (ed.), *La technique et le façonnement du monde. Mirage et désenchantement*. Paris: L'Harmattan, pp. 21-94.

Tremel, Laurent (2002) 'Les jeux de rôle, les vidéos et le cinéma: pratiques sociales, reproblématisation de savoirs et de critique', in *Éducation et sociétés*. Paris: 10/2, pp. 45-56.

Weber, Max (1971) *Économie et société*. Paris: Plon.

Zagalo, Nelson; Branco, Vasco; Barker, Anthony (2005) 'Elementos de Emoção no Entretenimento Virtual Interactivo', in Fidalgo, António; Serra Paulo (Eds.), *Ciências da Comunicação em Congresso na Covilhã, Volume I, Estética e Tecnologias da Imagem*. Actas do III Sopcom, VI Lusocom e II Ibérico, Covilhã: Edição da Universidade da Beira Interior, pp. 433-441.

Zagalo, Nelson; Prada, Luís (Eds.) (2008) *Actas da conferência Zoon, Digital Games 2008*. Braga: Edição do Centro de Estudos em Comunicação e Sociedade (CECS), Universidade do Minho. Edição electrónica, acessível em <http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/zondgames08>.