

LUDOLOGIA
[JOGO #1/NÍVEL #2].
EM TORNO DA FENOMENOLOGIA
DO JOGO CERIMONIAL: DO LÚDICO À
CATEGORIA OPERATÓRIA DO SAGRADO

Qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinta da magia

Arthur C. Clark

O fiel sente-se invadido pelo sagrado, fonte da onnipotência. Ele está desarmado diante dele e à sua completa mercê. No jogo, é o oposto: tudo é humano, inventado pelo homem criador. É o que explica que o jogo repouse, acalme, distraia da vida e faça esquecer perigos, preocupações, trabalhos. Em contrapartida, o sagrado é o domínio de uma tensão interior junto da qual é precisamente a existência profana que representa a calma, o repouso e a distração. A situação está invertida.

Roger Caillois, *O homem e o sagrado*, p.156

§ 1. No nível anterior da nossa investigação (Teixeira, 2002b), tratámos das relações entre as noções de jogo e de imaginário, sobretudo, evidenciando o facto do «jogo» ser uma categoria fundamental da cultura, inserindo-a na sua história e no ênfase teórico que lhe foi dado por analogia hermenêutica com a ludicidade estética¹. Agora, trata-se de avançar um pouco mais, paradoxalmente, recuando ao início dos tempos, analisando de que modo é que o jogo e, em particular, a categoria do lúdico, se relacionou (e relaciona) com o sagrado, em

¹ Acrescente-se ao que escrevemos então nesse artigo, a leitura da primeira parte da segunda secção da obra de Gadamer (1976) intitulada «O jogo como fio condutor da explicação ontológica»: 27-61; e, ainda, Costa (2000), sobretudo, cap. 11 «jogo»: 195-210. Ver ainda o seguimento desta nossa investigação em Teixeira, 2003.

Luís Filipe B. Teixeira

Departamento de Ciências da Comunicação,
Artes e Tecnologias da Informação,
ULHT – Universidade Lusófona de Humanidades
e Tecnologias

(lfb.teixeira@mail.telepac.pt)

(<http://www.escritasmutantes.cjb.net>)

(www.game-culture.com/researchers)

especial, no plano do «jogo cerimonial» entre ritos e mitos, tal como estes são representados nas sociedades ditas arcaicas. Para isso, teremos de investigar quer, não só, o “inquietar” que está subjacente à relação entre o acto criativo e o sagrado; quer, ainda, a própria categoria do sagrado, isto como forma de se perceber o que os separa.

§ 2. No *Fausto* de Goethe existe uma cena em que vemos Fausto, a personagem principal, na “cozinha de bruxa” esperando a sua bebida que lhe restituirá a juventude. Estando de pé diante de um espelho encantado, ele tem subitamente uma visão maravilhosa. No espelho aparece a imagem de uma mulher possuída de uma beleza sobrenatural. Fausto fica inebriado com essa imagem mas, logo, Mefistófeles, que estava a seu lado, lhe corta o entusiasmo, pois sabia que o que Fausto via não passava de uma visão do seu próprio espírito (Goethe, 1999:135-149).

Esta cena coloca-nos no seio do pensamento do século XIX e dos filósofos e poetas românticos. Eles foram os primeiros a beber da taça mágica dos mitos. Para eles, não havia qualquer cisão entre «Poesia e Verdade», entre Mito e Realidade², pois não só se interpenetravam como coincidiam³. Novalis, por exemplo, escreveu no fragmento 31 dos seus «Escritos» que

a poesia é o que é, absoluta e genuinamente, real. Quanto mais poético mais verdadeiro.

O mito que, até agora, tinha permanecido no limbo do pré-lógico ou do «primitivo», como inicialmente é caracterizado por Lévy-Bruhl, passa a ser elevado à sua mais alta dignidade. A fundamentação teórica desta perspectiva é inicialmente elaborada por Schelling nas suas *Lições da Introdução à Filosofia da Mitologia*. A originalidade do seu projecto consistiu em fazer com que a mitologia se auto-explicasse, recusando qualquer significado que lhe fosse exterior, que expressasse uma significação traduzida, alegórica. Segundo ele, a mitologia é tautegórica, isto é,

os deuses são seres realmente existentes, que não são outra coisa, não significando senão o que são (Schelling, 1945:197-198)⁴

Em traços gerais, poderíamos sintetizar a perspectiva de Schelling a partir dos seguintes tópicos:

1) É a tautegoria que explica a mitologia;

² «Porque mitologia e poesia são uma coisa só, são indissociáveis», sendo a mitologia «o mais intrincado enredo do espírito humano», escreve Schlegel no *Athenaeum*.

³ Como muito bem escreve Roberto Calasso a respeito da nova epifania dos deuses, «o lugar em que vivemos é a terra de ninguém onde se cumpre uma dupla traição, uma dupla infidelidade: dos deuses em relação aos homens e dos homens em relação aos deuses. E nesse lugar deverá agora desenhar-se a palavra poética. Não se tratará certamente de dar vida a novas mitologias, como se fossem disfarces para tornar a vida mais exaltante. A própria ideia de que a mitologia é algo que *se inventa* é um sinal de altivez, como se o mito estivesse à disposição de uma vontade. Quando é, antes de mais, o que dispõe de qualquer vontade» (Calasso, 2003: 46).

⁴ Sem dúvida que, «independentemente de outras possibilidades, o divino é com certeza aquilo que impõe com a máxima intensidade a sensação de estarmos vivos» (Calasso, 2003:40).

- 2) A mitologia grega é a mitologia universal, é ela que dá o fio de Ariana para nos orientarmos nas outras mitologias;
- 3) A mitologia auto-explica-se, pois é ela própria uma explicação, uma história, um processo.

Ele foi o primeiro a afirmar ser a consciência humana o *subjectum agens* da mitologia. Encarando a história mitológica como *transmutação* e *transfiguração* da consciência, como metamorfose errante, Schelling assume-se como o primeiro filósofo que nos coloca em face da *Odisséia Temporal da Consciência*, a qual, através das suas várias (con)figurações, está intrinsecamente ligada a cada um dos seus momentos. As figuras privilegiadas desta errância da consciência são, respectivamente, Perséfone, através do seu rapto e da sua descida ao Hades – representando a consciência natural que deve morrer para que, das suas cinzas, renasça, transfigurada, a consciência superior, espiritual; e Deméter, que através do seu drama, concretiza, de novo, no espelho da consciência, a perda irremediável do Deus único, o qual se fragmenta numa multiplicidade, à semelhança, aliás, do que acontece com Dioniso. Quer com Perséfone quer com Deméter, dá-se a última crise da consciência pagã.⁵

Schelling alerta-nos para o facto de não ser a História que determina a Mitologia mas, inversamente, *é a Mitologia que determina a História*. Ou, melhor ainda, *a Mitologia nada determina. Ela é o próprio destino de um povo, a sua destinação*. É a partir dela que surge a “tragédia do reconhecimento”, da “rememoração” (*Erinnerung*), pois que a visão mitológica é uma visão trágica! Ou seja, segundo Schelling, o processo mitológico assenta numa dinâmica teogónica, quer dizer, num processo que se desenrola até à manifestação progressiva do verdadeiro Deus. É a partir deste processo que a verdade se vai efectivando, gradativamente. O mito surge, assim, como uma segunda “natureza” pois, dentro do sistema schellinguiano de identidade, não existe distinção entre os mundos “objectivo” e “subjectivo”.

§ 3. Foi, pois, com a filosofia romântica que se percebeu que todo o acto criativo é, de alguma forma, *simpático*, ou seja, visa uma Identidade com um “ser Outro”, que o pode ser totalmente (*Ganz andere* – Totalmente Outro). Ora, no jogo, também tudo é humano, tudo é, *prima facie*, da ordem do criativo, numa diluição em que o primado da ficção supera, na maioria dos casos, o próprio real a partir da construção de narrativas *tremendas* e *fascinantes*, em espaços preenchidos com duendes, monstros, *hobbits*, fadas e quimeras, perto do mundo onírico, chegando-se ao paroxismo de uma das empresas de *software* lúdico (a que criou os sanguinários jogos *Doom* e *Quake*) se designar de Id⁶.

⁵ Sobre tudo isto aplicado aos mecanismos pessoais de “outrar” (heteronímia), ver Teixeira (1992), Teixeira (1996), Teixeira (1997), Teixeira (2002a).

⁶ Como muito bem refere Erik Davis, «o id é o monstruoso subconsciente com que, segundo Freud, os nossos egos têm de combater a fim da civilização se aguentar.(...) O conceito do id tem vindo a ser cada vez mais atacado, mas continua a inspirar a indústria de entretenimento digital. «Os psicólogos dizem que no interior de cada homem, entre os 18 e os 35, reside um potencial assassino psicótico», anuncia a publicidade aos jogos da Philips, *Nihilist e Battle Slayer*». (Davis, 2002: 257). Neste ponto residirá, porventura, a função expiatória da violência que os jogos poderão permitir ou, inversamente, a sua potenciação, sobretudo, enquanto aquisição de (novas) competências (por exemplo, o adquirir de capacidades de manuseio de armas). Sobre este ponto, ver, a título meramente introdutório à problemática, o excelente artigo de Clive Thompson, «Violence and the political life of videogames» (King, 2002: 022-031). A tese de que os videogames causam violência foi inicialmente defendida por David Grossman no seu livro *On killing*, editado em 1985.



Fig. 1 – Quake

Aqui interessa-nos salientar, obviamente, a componente efabulatória que os jogos (em especial, muitos, para não dizer a maioria (!), dos jogos digitais) permitem. Referimo-nos às capacidades de levar «ao écran» e de recriar imagens e ambientes sobrenaturais, a partir da construção de arquitecturas fantásticas e visionárias, algumas delas, com estruturas e funções muito próximas das experiências xamânicas. Como escreve Erik Davis,

Nights 1996, da Sega, inventou um jogo de corridas a partir do sonho arquétipo de voar enquanto The Dark Eye explorou os mórbidos contos de Edgar Allan Poe. O jogo de CD-ROM, Myst alcançou tremendo êxito não por causa dos seus quebra-cabeças, mas devido ao mundo onírico de ilhas desertas, livros mágicos e máquinas barrocas. Não é de admirar que os jogadores por vezes se queixem de sonhos agitados (Davis, 2002:258)⁷.



Fig. 2 – Myst

⁷ Sobre este ponto por referência ao «sonho xamânico», ver o livro essencial de Marc Augé (1998:sobretudo, 31-66). Ver, ainda, e a respeito de explicação do processo heteronímico por referência ao xamanismo iniciático e à via transcendental, Teixeira, 1992:89 e segs.

Os jogos, em especial os digitais e, dentro destes, sobretudo os RPG's (*role playing games*), ao possibilitarem a construção de *mundus imaginalis* (H. Corbin) tecnológicos e a nossa imersão neles⁸, tocam a experiência sagrada, sobretudo nessa tentativa de se superarem as contingências quotidianas. É isto que explica, por exemplo, como está escrito na segunda epígrafe deste texto, atribuída a Caillois, que «o jogo repouse, acalme, distraia da vida e faça esquecer perigos, preocupações, trabalhos». No entanto, isto não faz, fenomenologicamente, do jogo e do sagrado uma e a mesma coisa. Estamos, por isso, nos antípodas da posição «panlúdica» e *sub specie ludi* de Huizinga e do seu *Homo Ludens* (Huizinga, 1951). É sabido que, em termos antropológicos, o jogo, o sagrado e a festa representam os três pilares da organização cultural.⁹ O carácter lúdico de certas actividades litúrgicas serve, precisamente, para manter a coesão em torno da representação da génese dessa comunidade e das suas instituições políticas e sociais. Foi este pressuposto, por exemplo, que permitiu a Dumézil falar de trifuncionalidade a nível das sociedades indo-europeias (Dumézil, 1968, 1971, 1973, 1977 e 1982), a Dumont investigar o sistema de castas na Índia (Dumont, 1967) e a DUBY analisar *As três Ordens ou o imaginário do Feudalismo* (Duby, 1978). Como refere Huizinga,

*a acção sagrada é um dromenon, quer dizer, qualquer coisa que se faz. O que é representado é um drama, isto é, uma acção, revestindo a forma de espectáculo ou duma competição. A acção reproduz um acontecimento cósmico, não apenas como representação mas como identificação. Ela repete este acontecimento. O culto determina o efeito figurado na acção. A sua função não é uma pura imitação, mas uma comunhão ou participação.*¹⁰

E continua:

O culto é, conseqüentemente, um espectáculo, uma representação dramática, uma figuração, um substituto de realização. (...) A humanidade joga, segundo a expressão de Frobenius, a ordem da natureza tal como a concebe. Em épocas recuadas, segundo Frobenius, ela tomou inicialmente consciência dos fenómenos do mundo animal e vegetal, para adquirir de seguida a noção da ordem, do tempo e do espaço, dos meses e das estações, do percurso do sol. Depois representa sob a forma de um jogo sagrado esta ordem completa da existência. E neste jogo e por ele realiza de novo os acontecimentos representados, ajuda à manutenção da ordem universal. Existe mesmo mais, pois as formas deste jogo litúrgico engendraram a ordem da própria comunidade, as suas instituições políticas primitivas. O rei é o sol, durante toda a sua vida o rei representa o sol, para sofrer por fim o destino solar no rito de condenação à morte do rei (Huizinga, 1951:37-38).

⁸ No seu ensaio *Sobre os contos de fadas*, J.R.R. Tolkien escreve o seguinte, a respeito da escrita de literatura fantástica, mas adaptável ao nosso caso: «Um grande escritor de literatura fantástica cria um segundo mundo onde a sua imaginação pode entrar. E, uma vez lá dentro, o que ele narra é "autêntico" e conforme às leis desse mundo. E o leitor, por conseguinte, acredita enquanto está, por assim dizer, lá dentro», citado por Erik Davis, 2002:261. Sobre o conceito de imersão como uma das três categorias das narrativas (imersão, agenciamento e transformação), ver o livro fundamental de Janet Murray (1997: sobretudo 97-182).

⁹ Ver Rosa (2000: sobretudo, 56-69); e Caillois (1997:60) sobre a função dos interditos e Caillois (1997:96) sobre a definição de festa.

¹⁰ Em nota de rodapé, acrescenta mesmo: «As the Greeks would say, rather methetics than mimetic», J. E. Harrison, *Themis: A study of the social origins of greek religion*, Cambridge, 1912, p. 125.

Ora, se existem conexões entre o lúdico e esta representação litúrgica, por via da ritualização mítica, que levou Eliade a definir o rito como «o mito em acção», contudo, não são experiências, nem actividades, onto-fenomenicamente equivalentes. Como muito bem escreve Roger Caillois,

o jogo, ninguém o nega, é forma pura, actividade que encontra em si o seu fim, regras que se respeitam apenas por serem regras. Huizinga é o próprio a sublinhar que o conteúdo é secundário. O mesmo não sucede com o sagrado, que é, pelo contrário conteúdo puro: força indivisível, equívoca, fugitiva, eficaz. Os ritos servem para captá-la, domesticá-la, administrá-la o melhor que puder ser (Caillois, 1979:156).

Para melhor percebermos esta diferença teremos de analisar, mais em pormenor, a ligação entre o acto criativo e o sagrado e, sobretudo, a natureza desse “inquietar” que é posto em movimento em cada uma dessas actividades.

§ 4. Que entender por este “inquietar”?

Força obscura e tenebrosa daquele princípio de inquietante estranheza. (Chama-se inquietante estranheza a tudo o que está escondido, oculto, e que, devendo permanecer latente, se manifesta)¹¹.

Em alemão, esta “inquietante estranheza” designa-se pelo termo “Unheimlich”. Podemos decompô-lo em “Un” + “heimlich”, em que “heimlich” significa a “casa”, o “lar”, a “intimidade”, servindo o prefixo “Un” de partícula de negação. Neste caso, concluir-se-ia que uma coisa produz uma “inquietante estranheza” por ser *a negação do que é familiar*.

Num dos capítulos dos seus *Ensaio de Psicanálise Aplicada* (Freud, 1978:164-210)¹², Freud trata desta noção nas suas diversas nuances. Como base da sua análise, Freud toma o exemplo dos *Contos de Hoffmann* e, mais precisamente, o intitulado *Homem do Sabre*. Neste seu ensaio, considera que a “inquietante estranheza” nasce do aparecimento do que deveria permanecer “Un”, isto é, gera-se a partir da manifestação de um recalçamento. Este “Un” não é mais do que um princípio que se encontra escondido e que, ao manifestar-se, desorganiza a realidade do sujeito. Como escreve Freud,

a inquietante estranheza seria aquela espécie de horror que se relaciona com as coisas conhecidas de há muito, e desde sempre familiares (Freud, 1978:165).

O inquietante derivaria, assim, do retorno do que se encontrava oculto, no seio mais profundo de nós. Segundo Freud, a génese desta inquietude reside numa astúcia psíquica de descarga de conflitos, criada pelo próprio princípio de prazer, isto é, originada pelas cargas libidinosas. Ou seja, a *angústia inquietante* fundamenta-se numa *atitude psicológica de repetição* (do mesmo elemento). Escreve ele:

O factor da repetição do semelhante (...) engendra, indubitavelmente, um sentimento deste género, em certas condições e em combinação com circunstâncias determinadas (Freud, 1978:188).

¹¹ Schelling, *Philosophie der Mythologie*, Bd.,II,S.W., 12: 649.

¹² Cf. Freud, 1980:89-116

Não se trata, portanto, de uma qualquer repetição, mas sim de uma que acarreta um perigo para o sujeito que a sente, conduzindo-o, muitas vezes, à sua desintegração.

Ora, este tema da “repetição” integra-se no de “duplo”. Com efeito, não deixa de existir uma analogia “inquietante” entre o facto de nos sentirmos “totalmente outros” ou “totalmente idênticos”. Aliás, será neste plano que se deverá analisar, por exemplo, o mito de Narciso, ou seja, partindo da análise de um “Unheimlich” que se gera a partir de uma metamorfose provocada por um esquecimento de Si (egoidade), em prol da totalidade do Outro (da sua imagem espelhada) e que, enquanto tal, não passa de uma *alteridade idêntica*, pois tudo possui uma imagem!¹³ Segundo esta exegese, Narciso tomaria a forma, não de um fechamento em si (levado ao extremo de uma paixão egóica), mas, inversamente, metamorfoseia-se em flor por ter assumido o “inquietante” que é sentir-se “duplo”, narcoticamente (palavra que, como se sabe, possui a mesma raiz etimológica).

Voltando à análise freudiana, dir-se-ia que a

inquietante estranheza surge, frequentemente, cada vez que os limites entre a imaginação e a realidade se esboroam, em que o que tínhamos tido, até aí, por fantástico se nos oferece como real, sempre que o símbolo toma a importância e a força do que foi simbolizado, e assim sucessivamente (Freud, 1978:198).

Será uma *crença* em algo exterior ao sujeito que irá fornecer a forma de esboroar esta inquietude, isto devido ao facto de ser essa *energia* psíquica (inquietante) que se vai projectar em algo exterior ao sujeito (inquietado). Em suma, nasce a atitude religiosa e/ou sagrada, produto de uma consciência (sacra) em vias de realização. Ela gera-se de uma tentativa, por parte do sujeito, de dar resposta a um *medo*, transformando-o em *esperança*. Nasce da consciência do extra-humano ou do humano, «demasiado humano» (Nietzsche) que, apesar de tudo, lhe é consubstancial. Como já é referido por Schelling,

denota-se seguramente nos traços do rosto das figuras de Egina alguns modelos mais antigos, não precisamente os egípcios, mas daquela arte mais antiga em geral, a qual procurava representar apenas o divino com feições humanas distorcidas, sem tornar isso abertamente visível, mas escondendo-o ao comunicar-lhe algo de extra-humano ou de inhumano – através de algo estranho – envolvendo-o com uma certa inquietante estranheza (Schelling, 1945: 658)¹⁴.

Será daqui que derivará a caracterização do sagrado, assente numa teoria geral da ambivalência, desenvolvida por Rudolf Otto em 1917, no interior da teologia de Marburgo, mas que tem raízes mais atrás, por exemplo, e só para citar dois casos, no *Essai sur le sacrifice* de Hubert e Mauss (1899) e nas *Formes elementaires de la vie religieuse* de Durkheim (1912).¹⁵

¹³ Sobre este tema, ver Teixeira, 1999

¹⁴ E Cassirer vai mais longe. «O sentido e o poder do ‘sagrado’ não estão limitados no sentimento mítico originário, a qualquer região particular, a qualquer esfera de ser e valor precisos. Pelo contrário, é a totalidade da existência e dos acontecimentos que recebe este sentido, na sua riqueza e concreção imediatos.(...) A discriminação que se efectua é, antes de mais, puramente qualitativa» (Cassirer, 1972:101). Sobre este ponto, veja-se o exemplo da figura indiana (província de Orissa) do Deus Jagganah que estudámos a respeito da fenomenologia das máscaras em Teixeira, 1992:34.

¹⁵ Sobre isto ver, por exemplo, Agamben, 1998: sobretudo, 76-81.

§ 5. Como é que se deverá, então, entender esta categoria do sagrado? É fundamental que a analisemos para se perceber melhor o quanto ela é diferente da experiência que se “sente” e “vivencia” num qualquer jogo, por mais inebriante, “sagrada” e “religiosa” que se apresente. Ouçamos Otto:

O sagrado é, antes de mais, uma categoria de interpretação e de avaliação, que não existe como tal senão no domínio religioso. (...) Esta categoria é complexa: compreende um elemento duma qualidade absolutamente especial que foge a tudo o que chamámos racional, sendo completamente inacessível à compreensão conceptual e, enquanto tal, constitui um arrêton, algo de inefável.

(...) Daí a necessidade de se encontrar um nome para esse elemento tomado isoladamente. (...) Para tal formulei o nome Numinoso.

Falo de uma categoria numinosa (...) a qual, como todo o dado originário e fundamental, é objecto, não de definição, no sentido estricto da palavra, mas somente possível de exame (Otto, s.d.:19-21).

Em primeiro lugar, o “sagrado” possui uma *valência*; em segundo, é uma categoria *complexa*; terceiro, é *inefável*, foge às nossas categorias de entendimento; quarto, não é objecto de definição, mas apenas de *exame*.

Quanto à designação do “sagrado” como “numinoso”, ela surgiu a Otto por analogia com a *qualidade* “luminosa” da luz. Ou seja, o “numinoso” está para o sagrado como a *luminosidade* está para a luz.

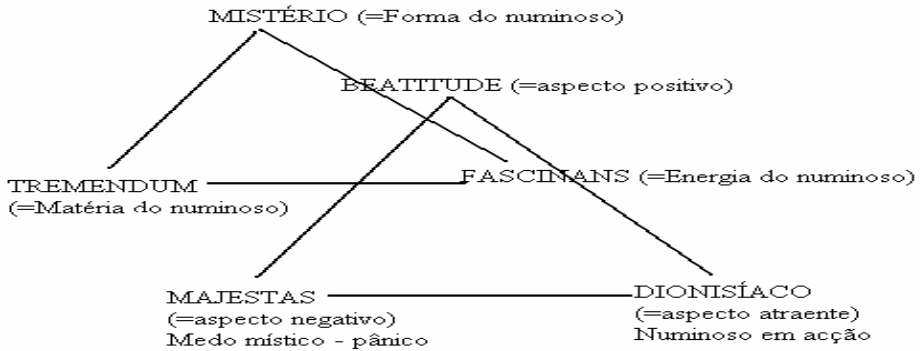
Para Otto, a essência do sagrado traduz-se numa ambiguidade fundamental: *Mysterium tremendum* e *Mysterium fascinans*. O sagrado é um mistério paradoxal: por um lado, faz *temer*; por outro, *fascina* quem o experiencia e é tocado por ele. Como diz Cassirer a este respeito,

quando o simples pânico animal se transforma em espanto, em sentimento ambíguo, onde se misturam o medo e a esperança, a crença e a admiração, quando, deste modo, a excitação sensível procura, pela primeira vez, uma saída e uma expressão para este medo, o homem franqueou os meandros de uma nova espiritualidade. É esta nova espiritualidade, particular ao homem, que se manifesta daqui para o futuro, de uma certa maneira reflexiva, no pensamento do “sagrado”. Isto porque o sagrado aparece sempre, simultaneamente, como o longínquo e o próximo, como o elemento familiar e protector e como o absolutamente inacessível, como o “mysterium tremendum” e o “mysterium fascinans”. Esta ambiguidade tem por efeito, ao separar o sagrado da existência empírica, “profana”, não o rejeitar esta última absolutamente, mas antes impregná-la progressivamente de sagrado. O sagrado conserva a faculdade, mesmo opondo-se-lhe, de configurar o profano (Cassirer, 1972: 104-105)¹⁶.

O sagrado é, assim, na sua essência, uma *energia* (numinosa), capaz de assumir, ora o aspecto *dionisíaco* ora o aspecto *apolíneo*.

¹⁶ Mais adiante analisa esta ambivalência à luz da etimologia. «No latim *sacer* ou no grego *hagios*, *hazesthai*, podemos ainda apreender este duplo sentido, esta “ambivalência” dos significados, na medida em que as duas línguas designam assim o sagrado e o maldito, o interdito, mas também, nos dois casos, o que está “consagrado” e afastado do resto» (Cassirer, 1972:105). Cf. com a ambivalência das hierofanias e das cratofanias (Eliade, 1977: 38-43).

A partir da caracterização que Rudolf Otto faz, é possível traçar-se o seguinte esquema teórico:



Resumindo este esquema, dir-se-á que:

- 1) o sagrado existe como categoria operatória;
- 2) A sua operatividade tem por base três elementos interligados, a saber,
 - a) uma Forma (= Mistério);
 - b) uma Matéria (= o Tremendum);
 - c) e, por último, uma Energia, que serve de ponte aos dois elementos anteriores.
- 3) É a partir da activação operativa deste cenário que se gera uma outra matriz, também ela tripartida, por correlativa:
 - a) Beatitude (= aspecto positivo);
 - b) *Majestas* (= aspecto negativo);
 - c) e dionisiáco (= aspecto atraente), o “elemento demoníaco”, como foi designado por Goethe.

Ora, o que põe tudo isto em movimento é, precisamente, a tal “inquietante estranheza” de que se falou acima. É esta matriz triádica que gera no sujeito uma atitude inquietante ambivalente¹⁷. É assim que,

o fascinans corresponde às formas enebriantes do sagrado, à vertigem dionisiaca, ao êxtase e à união transformante; mas é igualmente, de modo mais simples, a bondade, a misericórdia e o amor da divindade pelas suas criaturas, aquilo que as atrai irresistivelmente para ela, ao passo que o tremendum representa a “santa cólera”, a justiça inexorável do Deus “ciumento” frente ao qual treme o pecador humilhado que implora o seu perdão (Caillois, 1997: 37).

Em suma, diríamos que é a partir do sentimento gerado pela *numinosa inquietante estranheza*, por exemplo, que o mito se transforma na *Terra Matrix* do Espírito. Ela representa a resposta

¹⁷ É sob este pano de fundo que surge a consciência do estado de criatura. Como escreve R. Otto: «Procuramos aqui a tonalidade deste sentimento, relativamente ao objecto; ele é o elemento primário, enquanto que o sentimento do estado de criatura não é senão secundário, e segue o primeiro como a sombra que ele projecta na consciência» (Otto, s.d.:27).

originária do Homem para esse assombro e espanto (*thaumazéin*) fundamentais. É isto que faz com que o mito seja o primeiro produto objectivo da Consciência do Homem. Ele representa a primeira organização em busca de um equilíbrio (entre Homem e Mundo). Foi como resposta a esta actividade “energética” que o Homem se tornou em demiurgo da sua realidade. Numa palavra, foi esta “numinosa inquietante estranheza” que transformou o Destino humano em destinação (Malraux), a Liberdade em libertação, o Mundo na “Casa do Homem”.

§ 6. E o que é que se passa com o jogo? Que se passa com essas «máquinas alegóricas» que nos colocam diante *Masmorras e Dragões*¹⁸ e cujas indicações dos seus manuais, como muito bem refere Erik Davis,

parecem quase instruções de uma visualização da Nova Era ou um filme de segunda categoria da ars memoria: «Enquanto o Mestre das Masmorras descreve o meio ambiente, tente imaginá-lo mentalmente. Feche os olhos e construa as paredes do labirinto à sua volta. Imagine o duende a avançar ao longo do corredor na sua direcção aos gritos e aos pulos. Agora, imagine como você reagiria nessa situação e diga ao Mestre o que vai fazer?» (Davis,2002:263-264)

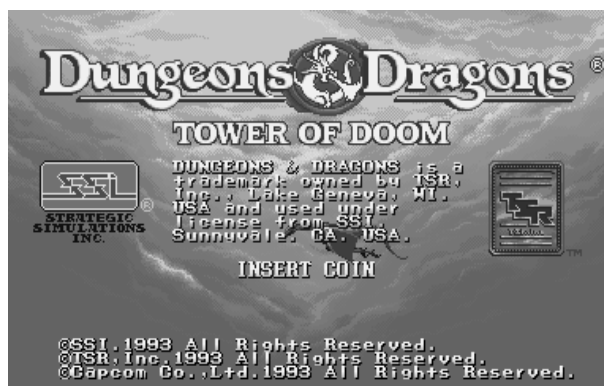


Fig. 3 – *Dungeons & Dragons: Tower of Doom*

É que foi, sobretudo, a partir daqui, e de outros jogos que se lhe sucederam nesta linha, que ficou demonstrada a capacidade do computador simular com sucesso realidades mágicas e/ou fantasmagóricas de um modo convincente. Com efeito, jogos como estes desenrolam-se, não num tabuleiro, mas na consciência dos jogadores. Já não se trata de criar ou recriar técnicas estratégicas de combate ou de sobrevivência, mas antes de vaguear mentalmente sob o «olhar» de um demiurgo, esse tal Mestre que orienta (ou não!) quem a ele se submete, no meio de deuses ou seres bestiais. A saga dos *Elder Scrolls*, *Arena*, *Daggerfall* e *Morrowind* (Ubisoft, 1997-2001), é o

¹⁸ Título (no original, *Dungeons & Dragons*), como se sabe, de uma série de jogos criados por Gary Gygax e Dave Arneson, em 1973, e que, mais recentemente, foi colocado em filme acabando, por sua vez, por dar origem aos tais RPG's já referidos, tendo criado, não só, outro mundo «à Tolkien», como dando origem à hipótese de se construir mundos «sobrenaturais» que transformam todos aqueles que os jogam e/ou participam!

exemplo mais recente e espectacular desta realidade em que não há, como se escreve no próprio manual que acompanha este último membro da trilogia, «um modo certo ou errado de jogar *Morrowind*».



Fig. 4 – *Morrowind* (tribunal)

Desde o início, tudo aí é construído de acordo com as nossas escolhas, incluindo a construção das próprias personagens em que nos tornamos, raças (entre 10), armas, atributos, artes (de combate, mágicas e furtivas), classes (especializações e habilidades) e até signos de nascimento, pois,

em Tamriel, as pessoas nascidas sob certas constelações são tidas por “afortunadas nos seus aspectos”. Tais pessoas são muitas vezes abençoadas – ou amaldiçoadas – com notáveis capacidades ou fraquezas em resultado das conjunções mágicas das influências celestes.

O jogo desenrola-se a partir de cada escolha que se faz a cada momento. Como lá se escreve, sem qualquer margem para dúvidas:

Quer ser um nobre cavaleiro ou um súno traiçoeiro? Quer que as pessoas gostem de si? Quer que as pessoas o detestem e temam? Prefere lançar feitiços, manejar espadas ou ambos? Quer saquear masmorras e túmulos? Assumir a direcção de uma liga? Reunir de todos informação sobre tudo? Quaisquer que sejam os seus interesses, há muito para fazer.

Num momento pode estar a olhar para luas e estrelas ou a nadar no Mar dos Fantasmas, e a seguir pode ter de fugir de um açougueiro para salvar a vida. Em MORROWIND, qualquer lugar pode tornar-se mortal de repente. Vvardenfell, o cenário de MORROWIND é um lugar cultural e geograficamente diverso, dominado pela vulcânica Montanha Vermelha e baldios circundantes. Encontrará a população da ilha em várias povoações diferentes, incluindo pequenas aldeias de pescadores com cabanas de madeira, estranhas cidades onde casas que parecem grandes carapaças são usadas para alojamento, habitações feitas de cogumelos gigantes cultivados por magos, e a majestosa e antiga cidade de Vivec.



Fig. 5 – Morrowind

E a concluir:

Para onde quer que vá, encontrará um sortido de impostores, patifes, excêntricos e gente vulgar, tentando apenas viver a sua vida no mundo. Como vai interagir com eles é uma decisão inteiramente sua, e em resultado disso verá que a sua experiência de jogo pode ser completamente diferente da de qualquer outro. Confie em quem quiser, despache quem quiser, mas prepare-se para as consequências.

Elucidativo, sem dúvida. Aqui, o grau de escolha e de combinatórias é muito alargado, condicionado apenas, e é sempre bom lembrarmo-nos disso, pela programação computacional e algorítmica das alternativas colocadas ao nosso dispôr. Somos como que senhores da nossa própria Moira, podendo sempre (que diferença com a vida!), «gravar e voltar atrás», expondo-nos a revezes que, de outro modo, nunca assumiríamos ou sequer colocaríamos a mera hipótese de desafiar. Isto para já não falar nas hipóteses de batota, consultando os *walkthrough* disponíveis em muitos dos *sites* existentes. Nesta realidade lúdica, podemos, qual Sauron de outras andanças e viagens anelares, assumir o papel de mago prometeico no vulcânico Monte da Destruição; ou, inversamente, percorrendo outras Terras-Média, e com a ajuda de outros Gandalf, ajudar o *hobbit* que há em nós a levar a Irmandade a um mundo para além da nossa imaginação. É esta possibilidade cosmológica e demiúrgica de sermos um Deus, bom ou mau, que está presente, igualmente, no jogo *Black & White*¹⁹.

¹⁹ Como se sabe, trata-se de dois jogos em um, vendidos separadamente, em que as cores das próprias caixas (uma preta e a outra branca) não nos deixa enganar na opção tomada de escolhermos ser um Deus bom ou um Deus mau!



Fig. 6 – *Black & White*

Ao simular, de um modo cada vez mais matemático, a complexidade do mundo e da realidade, o mundo dos computadores está, progressivamente, mais «vivo» e «ontológico» e até, mais ao alcance do bolso, isto se se acrescentar a relação cada vez mais estreita entre a capacidade de computação e o tamanho das tecnologias de suporte²⁰. E haverá algo de mais aditivo do que o tornarmo-nos num Deus? A realidade virtual e a «digitalização do mundo» colocou-nos no centro dum «parque de diversões ontológicas»!

Concluindo: Do mesmo modo que não há cultura isenta da experiência de sagrado, também não há, igualmente, cultura sem experiência lúdica e sem jogo, isto é, sem essa capacidade primordial ao Homem de saber exercitar o lúdico num «ganhar» ou «perder» lealmente. Mas isto não nos deve levar a confundir os conceitos e as respectivas estruturas funcionais. Foi esta explicitação conceptual que se tentou colocar aqui à evidência neste segundo nível de «jogo» da nossa investigação.

Bibliografia

- Agaben, Giorgio (1998), *O poder soberano e a vida nua: Homo sacer*, Lisboa, Editorial Presença.
 Augé, Marc (1998), *A guerra dos sonhos: Exercícios de etnoficção*, Lisboa, Celta.
 Caillou, Roger (1997), *O homem e o sagrado*, Lisboa, Edições 70.
 Calasso, Roberto (2003), *A literatura e os deuses*, Lisboa, Gótica.
 Cassirer, Ernst (1972), *La philosophie des formes symboliques, vol. II: La pensée mythique*, Paris, Les Éditions Minuit.
 Costa, Carlos Couto Sequeira (2000), *Blue Brown: Notebooks. Estética e Filosofias Comparadas*, Lisboa, Fenda.
 Davis, Erik (2002), *Tecnognose: Mito, magia e misticismo na Era da informação*, Lisboa, Editorial Notícias.
 Dumézil, G., (1968, 1971 e 1973), *Mythe et Épopée*, 3 vols, Paris, Gallimard.
 Dumézil, G. (1977), *Les dieux souverains des Indo-européens*, Paris, Gallimard.

²⁰ *Vidé* o que se passa actualmente na indústria dos telemóveis que integram em si, entre outros, o conceito de consola de jogos, e em que o «falar-com-outro» nem sempre é a função primordial! E será preciso referir o conceito difundido, entre outros aparelhos e marcas, pelo recentíssimo *N-Gage* da Nokia?! Por outro lado, a noção que está na base da *PSP* (Playstation portátil) poderá muito bem ser o equivalente, neste século XXI, daquilo que o *Walkman* (curiosamente, ou talvez não, igualmente da Sony) representou no século XX!

- Dumézil, G. (1982), *Appolon sonore et autres essais:Esquisse de mythologie*, Paris, Gallimard.
- Duby, G. (1978), *Les trois ordres ou l'imaginaire du feudalisme*, Paris, Gallimard.
- Dumont (1967), *Homo hierarquicus:Essai sur le système des castes*, Paris, Gallimard.
- Eliade, Mircea (1977), *Tratado de história das religiões*, Lisboa, Cosmos.
- Freud, Sigmund (1978), *Essais de psychanalyse appliquée*, Paris, Gallimard, 1978.
- Freud, Sigmund (1980), *Totem et Tabou: Interprétation par la psychanalyse de la vie sociale des peuples primitifs*, Paris, Payot.
- Gadamer, Hans-Georg (1976), *Vérité et Méthode: Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Paris, Éditions du Seuil.
- Goethe, J. W. (1999), *Fausto*, tradução, Introdução, Glossário de João Barrento,Lisboa, Relógio d'Água/Círculo de Leitores.
- Huizinga, J. (1951), *Homo Ludens:Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard (tradução portuguesa nas Edições 70).
- King, Lucien (ed.) (2002), *Game on:The history and culture of videogames*, London, Laurence King Publishing Ltd/Barbican Art Galleries.
- Murray, Janet (1997), *Hamlet on the holodeck:The future of narrative in cyberspace*, NY, The Free Press.
- Otto, Rudolf (s.d.), *Le sacré*, Paris, Payot (tradução portuguesa nas Edições 70).
- Rosa, Jorge Martins (2000), *No reino da ilusão: A experiência lúdica das novas tecnologias*, Lisboa, Vega.
- Schelling (1945), *Introduction a la philosophie de la mythologie*, trad. franc. S. Jankélevitch, Paris, Aubier, VI.
- Teixeira, Luís Filipe B. (1992), *O nascimento do Homem em Pessoa: A heteronímia como jogo da demiurgia divina*, Lisboa, Cosmos.
- Teixeira, Luís Filipe B. (1996), *Fernando Pessoa e o Ideal Neo-Pagão: subsídios para uma edição crítica*, transcrição, organização dos fragmentos e notas por Luís Filipe B. Teixeira, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian/Acarte.
- Teixeira, Luís Filipe B. (1997), *Pensar Pessoa: A dimensão filosófica e hermética do pensamento de Fernando Pessoa*, Porto, Lello & Irmão, col. «O Mocho de Papel».
- Teixeira, Luís Filipe B. (1999), «Virtualidade e Heteronímia: As viagens pessoanas de Alice», in *Revista de Humanidades e Tecnologias*, Lisboa, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, volume I, nº 2, 2º semestre de 1999 (consultável em www.escritasmutantes.cjb.net).
- Teixeira, Luís Filipe B. (2002a), *Obras de António Mora, de Fernando Pessoa: Edição e Estudo*, edição crítica dos textos de António Mora-Fernando Pessoa transcritos, organizados e anotados por Luís Filipe B. Teixeira, Lisboa, Imprensa Nacional-Casa da Moeda, col. «Série Maior» (índice, bibliografia e resumos consultável em www.escritasmutantes.cjb.net).
- Teixeira, Luís Filipe B. (2002b), «Ludologia (Jogo #1/Nível #1): Do instinto de jogo aos jogos do imaginário», in *Comunicação e Sociedade*, vol. 4, Braga: 163-179.
- Teixeira, Luís Filipe B. (2003), «Ludologia (Jogo #2/Nível #1): Retrato de um Mesmo (Homem) enquanto Outro: Breves notas sobre (ciber)simulações lúdicas», Coimbra Capital da Cultura 2003, projecto ciberscópico (secção «cibersimulação») consultável em www.ciberscopio.net.