

UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA RELIGIÃO
DOUTORADO EM CIÊNCIAS DA RELIGIÃO

LUIS CARLOS DE LIMA PACHECO

O SAGRADO NOS JOGOS DIGITAIS
Arquétipos do sagrado no game Dragon Age: Origins

RECIFE/2021

LUIS CARLOS DE LIMA PACHECO

O SAGRADO NOS JOGOS DIGITAIS
Arquétipos do sagrado no game Dragon Age: Origins

Tese apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Ciências da Religião, pelo Programa de Pós-graduação em Ciências da Religião da Universidade Católica de Pernambuco.

Área de Concentração: Ciências Humanas

Orientador: Prof. Dr. Gilbraz de Souza Aragão

RECIFE/2021

P116sPacheco, Luis Carlos de Lima.

O sagrado nos jogos digitais: arquétipos do sagrado no
gameDragon Age: Origins / Luis Carlos de Lima Pacheco, 2021.
234f. : il.

Orientador: Gilbraz de Souza Aragão.

Tese (Doutorado) - Universidade Católica de
Pernambuco. Programa de Pós-graduação em Ciências
da Religião. Doutorado em Ciências da Religião, 2021.

1. Religião. 2. Religiosidade. 3. Transdisciplinaridade.
4. Jogos. 5. Ensino Religioso. 6. Vídeogames. 7. Educomunicação.
I. Título.

CDU 2

Ana Figueiredo - CRB-4/1140

O SAGRADO NOS JOGOS DIGITAIS
Arquétipos do sagrado no game Dragon Age: Origins

Tese aprovada como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Ciências da Religião, pela Universidade Católica de Pernambuco, apresentada por Luis Carlos de Lima Pacheco, em defesa pública realizada no dia 23 de junho de 2021, e examinada por banca composta pelos seguintes professores:

Prof. Dr. Breno José Andrade de Carvalho – UNICAP

Prof. Dr. Gilbraz de Souza Aragão (Orientador) - UNICAP

Prof. Dr. Moisés Sbardelotto - UNISINOS

P/ Prof. Dr. Newton Darwin de Andrade Cabral - UNICAP

P/Profª. Drª. Rita Ribeiro Voss – UFPE

P/ Profª. Drª. Veronique Donard – UNICAP

À minha esposa, Ângela,
e meus filhos, Mateus e Lucas,
por sua paciência e incentivo.
Aos meus pais, Lázaro e Hilda,
pelo exemplo e inspiração.
Aos meus irmãos, Leonardo, Lucimar,
Suellen e todos os meus familiares,
pelo carinho e apoio.
Ao meu orientador, prof. Dr. Gilbraz
Aragão e demais avaliadores de minha
banca, pelas valiosas contribuições.
Ao amigo reitor da UNICAP,
Pe. Pedro Rubens e amigos jesuítas e
religiosos/as de outras ordens
e tradições religiosas,
pelo apoio e incentivo.
Aos meus colegas de estudo e de trabalho
da UNICAP,
pelo incentivo e amizade.
Ao amigo arcebispo de Olinda e Recife,
Dom Fernando Saburido,
pelo apoio e incentivo.
À Susana Nuin e amigos/as da
RedEducom,
pelo apoio e amizade.
Aos amigos do CAMECO,
pelo apoio e incentivo.

RESUMO

A tese parte da constatação de que existem componentes do sagrado que podem determinar ou não as narrativas dos jogos eletrônicos, para investigar os elementos religiosos presentes nos operadores audiovisuais dos *games*, a partir dos referenciais teóricos da transdisciplinaridade-complexidade e dos arquétipos da psicologia analítica. A metodologia de pesquisa consiste na análise formal dos *games*, uma abordagem qualitativa na perspectiva *in-game* intitulada “gametnografia”, na qual o pesquisador/jogador realiza a pesquisa e análise dos componentes religiosos no próprio ato de jogar com o referencial de amostragem dos jogos digitais. Tais componentes são recorrentes, especialmente nos jogos de RPG, e despertam energias arquetípicas do sagrado no jogador. Esta tese doutoral, portanto, procura revisar o conceito de “sagrado” nos videogames, propor uma criteriologia para o estudo do fenômeno religioso nos jogos digitais e apontar caminhos para o Ensino Religioso na cultura digital.

Palavras-chave: Complexidade. Educomunicação. Ensino Religioso. Transdisciplinaridade. Videogame.

ABSTRACT

The thesis starts from the observation that there are components of the sacred that may or may not determine the narratives of electronic games, to investigate the religious elements present in the audiovisual operators of games with the theoretical references of transdisciplinarity-complexity and the archetypes of analytical psychology. The research methodology consists of the formal analysis of games, a qualitative approach in the in-game perspective entitled "gametnography", in which the researcher/player conducts research and analysis of religious components in the act of playing the game. Such components are recurrent, especially in RPG (roleplaying games), and awaken archetypal energies of the sacred in the player. This doctoral thesis, therefore, seeks to review the concept of "sacred" in video games, propose a criteriology for the study of the religious phenomenon in digital games, and point out paths for Religious Education in digital culture.

Keywords: Complexity. Educommunication. Religious Education. Transdisciplinarity. Video game.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Pluralismo Metodológico Integral	35
FIGURA 2 - Abordagem transdisciplinar da natureza e do conhecimento	49
FIGURA 3 – Lógica do terceiro incluído	50
FIGURA 4 – Zona de transparência absoluta	51
FIGURA. 5 – Sujeito transdisciplinar	52
FIGURA 6 – Termo de interação entre Sujeito e Objeto	53
FIGURA 7 - Papel de parede de Dragon Age: Origins	153
FIGURA 8 – Capela de Denerin	157
FIGURA 9 - Andraste e o Criador	158
FIGURA 10 – Vitrais sobre a vida de Andraste	160
FIGURA 11 - Urna das Cinzas de Andraste	161
FIGURA 12 – Cidade Negra	162
FIGURA 13 – Prole das Trevas	163
FIGURA 14 – Meu <i>avatar</i> rezando na Torre do Círculo da Magia	165
FIGURA 15 – Torre do Círculo da Magia	166
FIGURA 16 – Evolução da aparência do meu <i>avatar</i> durante a jornada do herói	167
FIGURA 17 – O meu <i>avatar</i>	168
FIGURA 18 – Demônio	171
FIGURA 19 - Concept art do Fade	172
FIGURA 20 – Catedral de Denerin	174
FIGURA 21 – A Divina	174
FIGURA 22 – Interior da Capela de Lothir	175
FIGURA 23 – Braseiro de chama eterna	176

FIGURA 24 – Estatuária de Andraste	176
FIGURA 25 – Variação dos símbolos solares da Chantry	177
FIGURA 26 - Interior do Convento de Valência	179
FIGURA 27 – Conselho dos heróis de Dragon Age: Inquisition	180
FIGURA 28 – Sacerdotisas da Chantry	181
FIGURA 29 – Irmã Theohild e Madre Perpétua	182
FIGURA 30 – Mártires da Chantry	184
FIGURA 31 – Irmã Justina	185
FIGURA 32 – Painel da Chantry	185
FIGURA 33 – Símbolo solar na fachada da Capela de Denerin	186
FIGURA 34 – Santuário Andrastino	187
FIGURA 35 – Aliados e aliadas recrutados na minha equipe	188
FIGURA 36 – Morrigan	189
FIGURA 37 – Flemeth na forma de dragão	190
FIGURA 38 – Dragão	193
FIGURA 39 – Combate com a Prole das Trevas	194
FIGURA 40 – Batalha final contra o dragão	195
FIGURA 41 – Forte Drakon	196
FIGURA 42 – Combate	197
FIGURA 43 – Arquidemônio na forma de dragão	197
FIGURA 44 – Triunfo do herói	198
FIGURA 45 - O herói enfrenta o dragão	199
FIGURA 46 – Sagração do novo rei	201
FIGURA 47 – Abordagem transdisciplinar da relação sagrado- <i>game-gamer</i>	203

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – Comparação entre o conhecimento disciplinar CD e conhecimento transdisciplinar CT	55
--	----

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	09
2	O JOGO DO CONHECIMENTO	23
2.1	O jogo da simplicidade	23
2.1.1	O sagrado em xequê	27
2.1.2	Uma jogada integral	34
2.2	Um novo jogo: o pensamento complexo	39
2.3.	Transdisciplinaridade: a terceira peça incluída	47
2.3.1	Sujeito e Objeto entram no tabuleiro	49
2.3.2	O jogo <i>in vivo</i>	54
2.3.3	Uma jogada para além das culturas e religiões	57
2.3.4	As regras do jogo: a proposta de uma metodologia	60
2.4	Complexidade e transdisciplinaridade entram em campo	63
2.4.1	O pensamento complexo-transdisciplinar como regra do jogo	63
2.5.	Concluindo a primeira rodada	65
3	ARQUÉTIPOS DO SAGRADO	71
3.1	A teoria dos arquétipos de Carl Gustav Jung	80
3.1.1	Via e obra de Jung	80
3.2	A personalidade para Jung	85
3.2.1	Os arquétipos	91
3.2.1.1	<i>Persona</i>	94
3.2.1.2	<i>Sombra</i>	96
3.2.1.3	<i>Anima/Animus</i>	100
3.2.1.4	<i>Grande Mãe</i>	105
3.2.1.5	<i>Core, a Donzela</i>	111
3.2.1.6	<i>Herói</i>	113
3.2.1.7	<i>Velho Sábio</i>	119
3.2.1.8	<i>Trickster</i>	122
3.2.1.9	<i>Si-mesmo</i>	126

3.3	O jogo do sagrado	129
3.3.1	Um jogo assombroso e fascinante	129
2.3.2	Um jogo sagrado e profano	135
3.4	Concluindo a segunda rodada	145
4	O SAGRADO E OS JOGOS DIGITAIS	148
4.1	<i>Games</i> e narrativa	150
4.2	Dragon: Age Origins	153
4.3	O mundo do jogo	154
4.4	A cosmogonia do jogo	157
4.5	A podridão	162
4.6	A jornada do herói	167
4.6.1	A origem	168
4.6.2	O Fade	170
4.6.3	O fogo	174
4.6.4	O sagrado feminino	181
4.6.5	O dragão	192
4.7	O sagrado nos <i>games</i>	203
4.7.1	Relação <i>Game-Gamer</i>	203
4.7.2	O ponto X de Modulação	207
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	215
	REFERÊNCIAS	221

1 INTRODUÇÃO

Porque estudar o sagrado nos jogos digitais? Os estudiosos desta área apresentam uma resposta clara e objetiva: porque nos *games* existe religião. Da mesma forma que é suficiente encontrar elementos da religião na cultura popular contemporânea para justificar os estudos do fenômeno religioso centrados no ator ou em estudos culturais, o fato destes elementos religiosos estarem presentes nos jogos eletrônicos justifica a pesquisa no campo das Ciências da Religião. Os *games* também são objetos e produtos da cultura. Elementos religiosos em narrativas, iconografia, símbolos, lugares e personagens podem ser pesquisados e analisados em diversos níveis e perspectivas de acordo com os interesses científicos (HEIDBRINK, 2014). Os jogos digitais podem refletir, contestar ou reconfigurar ideias religiosas e são fonte de práticas religiosas na modernidade (GERACI, 2012).

Os jogos digitais tomaram emprestado do mundo das religiões, especificamente do hinduísmo, o termo “*avatar*” para designar o jogador como sujeito que realiza as ações em um *game*. O jogador escolhe um *avatar*, ou seja, um personagem, e o encarna na aventura do jogo. Essa identificação direta do jogador com o seu *avatar* se torna ainda mais intensa nos jogos digitais RPG¹ devido à complexidade de suas narrativas e ao realismo fantástico dos seus mundos digitais, repletos de elementos que remetem ao sagrado.

O estudo do fenômeno da religião no mundo dos jogos digitais encontra-se numa fase ainda inicial no Brasil. No portal da CAPES, consultado em dezembro de 2020, foram encontradas 977 teses e dissertações relacionadas a estudos de jogos digitais em diversas áreas do conhecimento, com destaque para as áreas de educação, computação, informática, comunicação e design. Destas, somente duas dissertações fazem parte de um programa de Ciências da Religião e uma dissertação de um programa de Teologia. A primeira tratou do imaginário mítico tendo como objeto o simbolismo do herói, formalizado por Joseph Campbell e Carl Gustav Jung, com o referencial teórico do imaginário de Gilbert Durand (MATTOS, 2011). A segunda dissertação analisou a aplicação de um jogo digital educacional para os alunos do sétimo ano como auxílio no aprendizado do conteúdo para a disciplina de Ensino Religioso (TORRES, 2016). A terceira procurou identificar elementos doutrinários do

¹ O termo Role-Playing Game (RPG), ou jogos de interpretação de papéis, designa games elaborados com elementos narrativos próprios dos jogos clássicos de interpretação de papéis, os primeiros a serem denominados RPGs.

esoterismo na literatura, música e videogames para demonstrar que os jogos digitais não estão desprovidos de ideologia religiosa (STRUGULSKI, 2017).

Em 2010, Renata Cristina da Silva realizou um estudo sobre as apropriações do termo “*avatar*” pela cibercultura através de um levantamento dos avatares nos jogos digitais a partir da década de 70 (SILVA, 2010). E em 2015, outro estudo se propôs investigar a relação estabelecida entre o sujeito contemporâneo e o jogo digital, tendo a figura do *avatar* como mediadora dessa relação (LOPES, 2015). A Revista Estudos de Religião publicou em 2012 o artigo “Mitologia e experiência do sagrado em jogos de RPG”, que faz uma análise da remitologização e retorno ao sagrado nos jogos de tabuleiro RPG com o referencial epistemológico da teoria do imaginário (CAMPOS; GOMES, 2012). No mesmo ano foi realizado um estudo que utilizou o referencial da psicologia analítica de Carl Gustav Jung para investigar a relação jogador-jogo nos jogos digitais. A pesquisa constatou a existência de uma diversificada influência na vida psíquica do jogador (PEREIRA et al, 2012). Na mesma linha, uma pesquisa desenvolvida com terapeutas jungianos compreendeu os jogos digitais como eliciadores da função simbólica da psique, repercutindo não só nos pacientes, bem como em todo o contexto social que circunda o encontro analítico (POLCINO, 2019).

Em 2013 foi publicado o livro “Videogames e mitologia: a poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos” (GASI, 2013), que procurou investigar sobre a poética do imaginário nos jogos digitais, o processo de criação de narrativas e mecânicas dos jogos e como esse processo se relaciona com a Mitologia Grega na série de jogos digitais God of War (Sony, 2005-2018). Com referencial do conceito de imaginário entre Bachelard e Marfessolli, a autora desenvolveu uma mitohermenêutica do videogame. E em 2017 foi publicada uma dissertação que procurou analisar a jornada do herói de Joseph Campbell como padrão narrativo do mesmo *game*, God of War, e do romance homônimo (ALMEIDA, 2017). Em 2015 foi publicado o artigo “(Re)pensando tecnologia e religiosidade: Tecnognose, jogos de RPG e ampliação de consciência” (SILVA; SERBENA, 2015), propondo que a tecnologia tem assumido expressões religiosas das quais emergem os conceitos de tecnognose e tecnoreligiosidade, fazendo referência a uma espécie de culto à tecnologia no qual aparecem fantasias de progresso e transcendência.

Foram publicados alguns estudos, como o artigo de minha autoria intitulado “O sagrado nos videogames: uma introdução ao estudo da religião e jogos digitais”, que recolhe o estado da arte dessa área de estudo à época (PACHECO, 2016). No mesmo ano de 2016 foi publicado o artigo “Introdução à gamificação bíblica: jogos como ferramenta religiosa”, que

defende a gamificação como ferramenta de propagação da fé (LIMA, 2016). Uma pesquisa sobre a apropriação dos mitos apocalípticos nos videogames foi apresentada numa dissertação em 2017 e concluiu que os jogos digitais mantêm vivos o medo da finitude cronológica, bem como a esperança escatológica (Vieira, 2017). Em 2018 foi publicado o artigo “Transdisciplinaridade, ciberpsicologia e jogos digitais: o sagrado em diálogo”, que problematizou a questão do sagrado e os jogos digitais e buscou uma compreensão do trabalho psíquico do adolescente na elaboração dos conflitos oferecidos pelos jogos (DONARD; PACHECO, 2018). Em 2019 foi publicado o trabalho “Brincando com os deuses: a viabilidade da disseminação da cultura folclórica e popular afro-brasileira em jogos digitais”, que propõe o uso da mitologia umbanda nos *games* (SANTOS et al, 2019). No mesmo ano, foi realizado um estudo dos jogos RPG para a aprendizagem da convivência entre sujeitos com religião e patrimônio simbólico diversos (FILHO, 2019). E em 2020 foi publicado o estudo “Videogame, religião e gênero: discursos da masculinidade mórmon em Fallout: New Vegas”, que procura observar como determinadas formas de performatização de gênero a partir da religião se materializam na cultura pop (CASADEI; MASSIMINI, 2020). No mesmo ano foi publicado um estudo que utilizou a observação participante para analisar a imersão dos jogadores em mundos simulados e compreender as mobilizações afetivas experimentadas e sua repercussão no cotidiano desses usuários (COSTA, 2020).

No exterior o campo de estudo da religião e videogame é recente e emergente. Na metade da primeira década do século XXI iniciou-se uma discussão no encontro anual da American Academy of Religion's. Em 2007, em um painel chamado “Born Digital and Born Again Digital: Religion in Virtual Gaming Worlds”, estudiosos apresentaram um trabalho sobre a problemática do aparecimento de narrativas violentas em *games* religiosos e o nascimento da indústria de jogos cristãos. Em 2008 o painel “Just Gaming? Virtual Worlds and Religious Studies” considerou o uso e a presença de rituais e narrativas religiosas nos videogames (CAMPBELL; GRIEVE, 2014, p. 56). A primeira publicação a oferecer alguma resposta relativa à relação entre religião e videogame é “Halos and Avatars: Playing Video Games with God” (DETWEILER, 2010). Esta publicação foi seguida por livros como “Religions in Play: Games, Ritual & Worlds” (BORNET; BURGER, 2012), que disponibiliza uma visão histórica do relacionamento entre diferentes formas de jogos físicos, tabuleiro, cartas e jogos digitais com a religião; “Godwired: Religion, ritual, and virtual reality” (WAGNER, 2012); “eGods: Faith versus Fantasy in Computer Gaming” (BAINBRIDGE,

2013), que procura conceitualizar o sagrado nos MMORPGs²; “Of Games and God” (SCHUT, 2013); “Playing with Religion in Digital Games” (CAMPBELL; GRIEVE, 2014); “Methods for Studying Video Games and Religion” (SISLER; RADDE-ANTWEILER; ZEILER, 2018); “Gaming and the Divine” (BOSMAN, 2019).

Em 2013 a revista francesa *Adolescence* publicou em seu 31º. volume o artigo “Les dieux vidéo: De la dimension spirituelle adolescente dans les jeux vidéo” (DONARD; SIMAR, 2013), que aborda o uso de certos tipos de jogos digitais para trabalhar os mecanismos ligados às crenças e valores de jogadores adolescentes. Em outubro de 2014 a Tilburg School of Catholic Theology, em Utrecht, na Holanda, realizou o simpósio “Religion and video games” que procurou analisar a intertextualidade narrativa e simbólica entre estes dois domínios. E no mesmo ano, o *Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, do Institute for Religious Studies da University of Heidelberg, na Alemanha, publicou um volume com o título “Religion in Digital Games: Multiperspective and Interdisciplinary Approaches” (v. 5, 2014), que faz uma revisão crítica deste campo emergente. O *Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet* continuou a publicar estudos da área em alguns volumes seguintes: “Religion in Digital Games Reloaded: Imersion Into the Field”, no volume 7 (2015); e “Religion in Digital Games Respawned: Special Issue”, no volume 10 (2016). Em 2019 o *Religions Journal* do Multidisciplinary Digital Publishing Institute – MDPI, na Suíça, publicou uma edição especial intitulada “The Sacred & the Digital: Critical Depictions of Religions in Digital Games”, que aborda criticamente as representações da religião nos jogos digitais (RELIGIONS, 2019).

Um dos primeiros estudos focados na educação religiosa e sua relação com o videogame foi realizado por Scholtz (2004). Ainda no campo da educação, a reflexão sobre o uso dos jogos eletrônicos para contribuir para a formação de uma identidade religiosa e o desenvolvimento de uma reflexão crítica foi desenvolvida por Mark Hayse (2009). Há alguns estudos culturais sobre a teologia cristã subjacente em *games* populares como “Left Behind: Eternal Forces” (Inspired Media Entertainment, 2006) que procuram encontrar critérios para uma avaliação crítica de jogos baseados nas fronteiras de específicas comunidades de fé (SCHUT, 2013), ou a intencionalidade de jogos explicitamente religiosos como o *game* infantil *Guardians of Ancora* (Scripture Union, 2015) e a recepção nas comunidades de fé

² Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) designa games elaborados com um tipo de trama próprio dos Role-Playing Game (RPG), com a diferença de que os MMORPGs se jogam online, com uma grande quantidade de usuários, e os RPGs unicamente contra o computador.

(HUTCHINGS, 2019). Estudos da representação da religião em jogos como “BioShock: Infinite” (Irrational Games, 2013) desvelaram criticamente as tensões entre religião dominante e espiritualidades marginalizadas (WYSOCKI, 2018).

Alguns pesquisadores se dedicaram a examinar como jogos populares como “Halo” (343 Industries, 2001-2020) ou “Assassin’s Creed” (Ubisoft, 2007-2020) usam a religião como uma ferramenta narrativa ou artifício de enredo. Essa relação entre religião e jogos é inerentemente problemática para Hayse. Para ele “a religião dentro do videogame tende a sofrer de uma incongruência processual da narrativa” (HAYSE, 2012). Semelhante a Bogost, Hayse percebe que o procedimento retórico, especialmente relacionado com narrativas violentas nos *games* convencionais, informa as narrativas religiosas e desafia as normas e códigos de conduta tradicionais (BOGOST, 2007). Questões neste sentido têm sido levantadas por estudos sobre o “*islamogaming*”, os quais têm questionado como as ambiências e narrativas dos videogames têm reforçado estereótipos religiosos e étnicos ou têm sido usadas para apresentar representações identitárias alternativas (SISLER, 2006; CAMPBELL, 2010). O papel desempenhado pelas crenças religiosas e posições políticas dos realizadores de jogos digitais em suas produções têm sido estudadas por pesquisadores como Stefan Piasecki (2016). Isto demonstra como as representações religiosas podem ser usadas na criação dos chamados “*serious games*”, transformando o videogame em uma importante arena para o discurso político e religioso (SISLER, 2008; 2009). O potencial dos jogos digitais como nova forma de recuperar e articular tradições culturais e religiosas também é objeto de interesse de pesquisadores como Inger Lohne, que realizou um estudo sobre as várias formas em que as religiões indígenas são traduzidas nos videogames (LOHNE, 2020).

O interesse nos estudos sobre religião e videogames se voltou para o relacionamento entre jogos virtuais, o sagrado, e a *performance* da religião nos jogos (PLATE, 2011). Tobias Knoll discute o uso da noção religiosa de “*Karma*” e os chamados “sistemas de moralidade” nos jogos digitais, sistemas que implícita ou explicitamente julgam as ações morais do jogador e influenciam o resultado das suas missões e o final do jogo (KNOLL, 2018). O jogo “Mass Effect 2” (BioWare, 2010) foi usado pelo pesquisador para mostrar que esses sistemas apresentam fortes elementos de dualidade moral e uma forte noção de causa e efeito. Em um estudo recente, Frank Bosman utiliza quatro jogos populares para analisar a representação e personalização da noção teológica cristã dos “sete pecados capitais” nos jogos digitais. O pesquisador analisa os jogos Diablo III (Blizzard Entertainment, 2012), The Binding of Isaac (Edmund McMillen, 2011), Dante’s Inferno (Electronic Arts, 2010), e Darksiders III (Gunfire

Games, 2018) e argumenta que os setes pecados capitais são representados em dois níveis nos *games*: personalização essencial, a representação dos pecados reflete sua própria identidade moral; e personalização do caráter, a representação reflete os traços negativos do personagem protagonista (BOSMAN, 2020).

Pargman e Jakobsson enfatizam o ambiente dos jogos digitais e a natureza experiencial de jogar, considerando como os jogos apresentam e oferecem rituais que imitam atributos religiosos (PARGMAN, 2011). Javier Gil-Gimeno, Celso Sánchez-Capdequí e Jostxo Beriain comparam dois tipos ideais em jogos de futebol digital, como FIFA 17 e FIFA 18 (Electronic Arts, 2016, 2017), o Dionísio-Messi versus o Apolíneo-Ronaldo, para mostrar que estes tipos de jogos criam sentido e têm êxito em dois processos principais, a esportivização e a racionalização progressiva da violência (GIL-GIMENO, 2018). Alguns pesquisadores como Mark Wolf concentram-se na idéia de religião e construção do mundo. Ideias religiosas e teológicas podem se manifestar nos jogos digitais através do surgimento da religião e da iconografia religiosa dentro e através dos *games* (WOLF, 2018). Heidi Rautalahti desenvolveu um estudo de *games* como BioShock, BioShock 2 (Irrational Games 2007, 2011) e Dishonored (Arkane Studios 2012) e defendeu a ideia de que os videogames possibilitam aos jogadores refletirem sobre as mudanças culturais e religiosas em curso. O estudo sugere que os jogos digitais atuam como crítica cultural sobre o que é uma religião boa ou má (RAUTALAHTI, 2018).

Rachel Wagner explora em detalhes como videogames encorajam a fuga do cotidiano ou do mundano da mesma maneira em que os rituais religiosos convidam os praticantes a um espaço de re-imaginação (WAGNER, 2010; 2012b). Rachel desenvolve o conceito de “*first-person shooter religion*”, com referência aos jogos de tiro em primeira pessoa (FPS), para discutir como as fronteiras da computação e da cultura dos *games* configuram a experiência do jogador de maneira similar à forma como a cultura e a tradição religiosa enquadram o comportamento no ambiente do jogo (WAGNER, 2012a). Práticas seculares podem executar um papel religioso no dia-a-dia das pessoas como uma religião implícita, o que significa que as noções e a linguagem religiosa tradicionais podem ser transpostas em ações e artefatos anteriormente vistos como não religiosos (BAILEY, 1990). Sonja Gabriel estudou a reação das igrejas e comunidades religiosas ao entusiasmo causado nos jogadores pelo Jogo Pokémon Go (Niantic, Inc, 2016) e introduziu o termo tecnoanimismo para entender algumas comunidades que se relacionaram com o jogo como uma espécie de religião (GABRIEL, 2017). Alguns pesquisadores sugerem que algumas narrativas de jogos populares como

Fallout 3 (Bethesda Softworks, 2008) e Horizon: Zero Dawn (Guerrilla Games, 2017; 2020) refletem desenvolvimentos da vida real, tais como o medo de um futuro apocalíptico iminente em que a humanidade será destruída por tecnologias como a inteligência artificial (DE WILDT, L. et al, 2018). Esta área de pesquisa inova o pensamento teórico dos estudos sobre *game* e considera como a natureza dos *serious games* e a gamificação da cultura podem impactar e ter implicação na amplificação dos contextos e relações sociais.

Enquanto os estudos do sagrado nos jogos digitais se iniciaram apenas no início do novo milênio, o fenômeno religioso nos *games* remonta à segunda metade do século XX. O *game* Populous (Electronic Arts, 1989), do *game designer* Peter Molyneux, lançado em 1989, é o primeiro jogo eletrônico em que os jogadores podiam explorar a sua própria ética do ponto de vista de uma divindade.³ Dois anos mais tarde, Molyneux desenvolveu um novo jogo, Black and White (Electronic Arts, 2001), em que o jogador é um deus henoteísta que tem como objetivo fazer a população acreditar nele. O jogador brinca de deus com uma mão onipresente e suas atitudes o definem como um “deus bom” ou um “deus mal” que influencia as pessoas. Daí em diante surgiram inúmeros *games* com componentes religiosos em sua narrativa e/ou design, tornando imprescindível a abordagem acadêmica do tema.

Se configuraram três áreas comuns de investigação: *games* religiosos, religião nos *games* e *games* como religião. O estudo da religião nos jogos digitais traz elementos para uma compreensão profunda da cultura dos *games* e da cultura digital, bem como das novas configurações da religião no espaço digital. Segundo Campbell e Grieve (2014), estudar os jogos digitais não é um fim em si mesmo, mas uma forma de revelar mais um significado da religião na sociedade contemporânea como um todo (CAMPBELL; GRIEVE, 2014, p. 58-60). Há um consenso entre os pesquisadores de que esse campo de estudo é formado por representantes de múltiplas disciplinas, todas interessadas em vários aspectos da mesma entidade. Ferdig (2014) propõe uma estrutura fundamental para o estudo do fenômeno religioso nos *games*. Ele propõe quatro conceitos: conteúdo (*game content*), contexto (*game context*), desafio (*game challenge*) e capital pessoal (*game capital*).

Em alguns casos o conteúdo (*game content*) dos jogos é explicitamente relacionado com religião. Isto pode acontecer de duas formas, dependendo da definição de religião. Primeiro, um jogo pode ter sido criado para ensinar princípios, habilidades ou conhecimento

³ Cf. A ERA DO VIDEOGAME: episódio 4. Discovery Channel, 2007. Disponível em <www.youtube.com/watch?v=C0vbcO99jJ4>. Acesso em: 29 abr 2019.

associado com uma religião específica, como jogos criados para ensinar a mensagem cristã (FERDIG, 2014, p. 71). O segundo aspecto de conteúdo (*game content*) se refere ao desejo pedagógico de aprender um comportamento ou atitude moral ou ética. O grande exemplo são os impactos sociais dos *games*.

O contexto (*game contest*) se refere à história, ambientações e situações dentro da jogabilidade que referenciam explícita ou implicitamente a religião. Estas referências podem ser parte do ambiente físico, ou parte das regras do jogo, ou normas criadas pelos designers. Em todo caso, essas regras e símbolos somente se referem ao contexto, não ao desafio atual do *game*, e recaem tipicamente em uma das três categorias. Existem fatores ambientais como alguns edifícios (igrejas ou sinagogas) ou ferramentas (cruzes ou artefatos religiosos) que criam o pano de fundo ou o cenário para um videogame (FERDIG, 2014, p. 73). Outro aspecto se refere às situações em que a religião afeta ou direciona as regras do jogo. Aderir a uma regra define implicitamente comportamentos éticos ou morais. Existem também situações em que a religião explicitamente afeta as regras do jogo. As respostas dos jogadores afetam um sistema moral, tipicamente indicado pelo alinhamento⁴ dos personagens usados em muitos MMORPGs em que os jogadores precisam fazer escolhas do tipo ‘bom ou mal’, ‘justo ou injusto’, ‘astuto ou honesto’ etc., que modificam o alinhamento destes personagens no jogo.

Desafio (*game challenge*) se refere aos objetivos e resultados propostos durante o jogo. Isto se relaciona com o conteúdo. Por exemplo, se o objetivo do jogo é transmitir ensinamentos religiosos, então existe uma boa chance de os desafios do jogo serem associados com este objetivo. Portanto, o desafio tem mais a ver com as técnicas e métodos do jogo - a jogabilidade que potencialmente leva ao encontro com a religião. Existem três caminhos a serem explorados em relação ao desafio. O primeiro tipo de desafio é o do "bom jogo". Um bom jogo é o que dá ao jogador uma perspectiva onipotente, e em alguns casos, onipresente no mundo em que está engajado, como nos jogos “The Sims” (Electronic Arts, 2000) e “Spore” (Electronic Arts, 2008). Uma segunda concepção de ‘desafio’ se relaciona com jogos onde o único propósito é ser bom ou mal. Um terceiro tipo de ‘desafio’ se refere às atividades que são parte de uma grande narrativa e podem ser apresentadas de um modo em

⁴ A mecânica de vários jogos digitais, especialmente os jogos de RPG, é programada para que as escolhas do jogador durante a sua jornada definam o alinhamento do seu avatar no game. Esse alinhamento do personagem influencia as suas ações ao longo do jogo, repercute na reação de outros personagens com os quais interage e abre linhas de diálogo específicas.

que o jogador é uma entidade invencível, que representa a visão das regras de sua deidade religiosa.

A categoria final na estrutura dos *games* é o capital do jogador (*game capital*). Cada um dos três conceitos anteriores (conteúdo, contexto e desafio) têm sido relacionados diretamente a uma característica pressuposta pelo *game designer*. Esta última parte da estrutura leva em consideração o que um jogador traz quando decide jogar um videogame. Este conceito se relaciona com a religiosidade externa, as crenças morais e as ações que originam a decisão de escolher um jogo e das ações e interações na jogabilidade. Essas características do jogador são colocadas em prática durante o jogo, mas o foco aqui está no que um jogador traz consigo (FERDIG, 2014, p. 75), as crenças morais e teológicas que um jogador professa (KLIMMT et al., 2006, p. 324) e os *insights* implícitos ou explícitos de seus líderes teológicos nos jogos digitais, tais como professores, diretores, padres, pastores ou pais (FERDIG, 2014, p. 76). Outro aspecto aparece quando uma pessoa decide comprar um jogo. As suas interações naquele jogo são controladas por suas crenças religiosas? Então, o jogo fortalece ou enfraquece suas crenças? Esta é uma área que necessita de mais pesquisas. Para Ferdig, esta estrutura não pretende ser estática; ela é um ponto de partida para situar onde estamos neste campo e propor futuras direções (FERDIG, 2014, p. 77).

Tendo como pano de fundo essas considerações acerca do estudo da religião nos videogames, esta tese visa refletir sobre a relação entre o sagrado e os jogos digitais, contribuir para o estudo do fenômeno religioso nos *games* e para a educação religiosa na sociedade contemporânea. Parte da constatação de que existem componentes do sagrado que podem determinar ou não as narrativas dos jogos eletrônicos, para investigarmos os elementos religiosos presentes nos operadores audiovisuais dos *games*. Por operadores audiovisuais entendemos os elementos visuais e sonoros que determinam a linguagem dos *games* eletrônicos. Nos jogos digitais, a relação *gamedesign*-jogo-jogador se estabelece através dos elementos sonoros e visuais que foram desenvolvidos pelos *designers* do *game* e, portanto, fazem parte do *gamedesign* do jogo digital. Estes operadores audiovisuais impactam os sentidos do jogador estabelecendo a comunicação. Os componentes do sagrado são recorrentes nos operadores audiovisuais, especialmente nos jogos de RPG (jogos de representação de papéis), e podem desencadear energias arquetípicas do sagrado no jogador.

Perceber esse mecanismo na minha própria experiência de jogar e na minha prática docente como professor de artes e comunicação digital no curso de Jogos Digitais, bem como

a experiência com a formação de professores no curso de Ciências da Religião – Licenciatura em Ensino Religioso, desencadeou a intuição e a motivação para este estudo. Portanto, procurarei revisar o conceito de “sagrado” em um referencial de amostragem dos jogos digitais, o primeiro jogo da série de RPG Dragon Age, intitulado Dragon Age: Origins (Electronic Arts, 2014), a fim de propor uma gametnografia para o estudo do fenômeno religioso nos videogames que aponte caminhos para o estudo da relação entre religião e jogos digitais e contribua para o Ensino Religioso na cultura digital. A tese procura revelar o potencial e os limites das concepções de sagrado presentes nos videogames para a formação do espírito humano na cultura contemporânea.

Seria muito pretencioso, além de ser uma tarefa hercúlea, analisar a relação entre sagrado e videogame em todos os jogos populares contemporâneos. Mesmo um único jogo RPG é demasiado grande para ser descrito inteiramente numa análise do tipo que proponho. Pois estamos falando de *games* que abrangem todo um universo digital repleto de elementos sonoros e visuais, incontáveis personagens e cenários virtuais que exigem dezenas e até mesmo centenas de horas para serem explorados. Mais ainda, quando se trata de uma pesquisa científica, exige uma abordagem singular por parte do pesquisador na sua aproximação ao objeto de estudo. O pesquisador deve vivenciar a experiência do *game* em suas variadas possibilidades. E para isto só há um caminho, dedicar-se a jogar e jogar por horas a fio, experimentando diferentes caminhos e investigando as diversas possibilidades de desfecho do *game*. O critério para a seleção do referencial de amostragem deste trabalho, portanto, foi escolher um jogo popular contemporâneo, com narrativas complexas, que envolva ambiências, itens e personagens religiosos que sejam largamente difundidos entre os jogadores.

Propus-me a realizar a pesquisa através da abordagem qualitativa denominada “análise formal” por Lankoski e Björk (2015, p. 25-36), em sua publicação intitulada “Game research methods”. A análise formal realiza uma tipologia do videogame a partir de tipos primários do *game* (*primitives*), tais como: componentes, ações e objetivos, que denominei de operadores audiovisuais de *design* do *game*. Componentes são entidades do *game* que podem ser manipulados pelos jogadores ou pelo sistema do jogo (*game design atoms* ou *game elements*). Podem ser usados para definir o espaço do jogo (*gamespace*) e proveem os limites que não podem ser transpostos pelos próprios componentes do jogo. As ações podem ser definidas como *player actions*, *component actions* e *system actions*. *Player actions* são as ações realizadas pelos jogadores. Ex.: mover para a esquerda, para a direita e atirar no Space

Invaders (Taito, 1979). Os componentes podem não ser diretamente controlados pelo jogador, ou parcialmente controlados em alguns momentos específicos do jogo. *Component actions* são ações originadas dos próprios componentes do *game*. Ex.: os aliens de Space Invaders, minas que explodem quando se aproximam. *System actions* são ações que não se originam dos jogadores nem dos componentes. Elas podem afetar tanto o jogador como os componentes. Ex.: Grupos de inimigos, a manipulação de pontos, os limites de tempo. Quanto aos objetivos, analisam-se como as condições do estado do jogo têm significado para a jogabilidade, como vencer ou falhar em um objetivo. Podem ser usados para explicar as estratégias do sistema do jogo ou de componentes individuais. Os objetivos estão relacionados uns com os outros na estrutura do *game*, criando uma estrutura hierárquica de objetivos, os quais devem ser ultrapassados para alcançar objetivos maiores. Existem objetivos obrigatórios e não obrigatórios. Os obrigatórios são necessários para vencer o jogo.

A estratégia de ação proposta pelos pesquisadores na análise formal é Jogar o *game* cuidadosa e repetidas vezes para distinguir os operadores audiovisuais e princípios de *design*. É imprescindível jogar muitas vezes e de diferentes formas para tentar coisas diferentes. É importante entender as qualidades e as relações entre os aspectos dos tipos primários do *game*. O que acontece quando se faz isto? Acontece o mesmo todas as vezes? O que se pode fazer nesta situação? O que não se pode fazer? Nada mais é do que realizar uma etnografia no universo do *game*, que denominei de trabalho “gametnográfico”. Tomei emprestado da antropologia o método etnográfico para realizar a análise formal do mundo digital do *game*. A tradição etnográfica mais original da antropologia remonta a Bronislaw Malinowski, que introduz o método da observação participante em sua obra “Os argonautas do Pacífico Sul” (MALINOWSKI, 1976). Encontrei pontes entre a etnografia e a análise formal dos *games* que me possibilitaram propor o método da “gametnografia” no estudo da relação entre o sagrado e os jogos digitais. A correlação entre mundo virtual e mundo real embasa o estudo etnográfico inserido num ambiente virtual. Esta correlação se dá nas semelhanças entre os movimentos sociais, costumes e relações, bem como entre elementos culturais e religiosos, que mesmo inseridos num contexto virtual de fantasia, precisam ter semelhanças com o mundo real para serem factíveis para o jogador. O ambiente virtual ainda é concebido como irreal por algumas pessoas, mas veremos neste estudo que ele tem *status* de realidade, não só por causa da experiência real vivida pelo jogador, bem como pelo papel que os processos tecnológicos assumiram na sociedade e cultura contemporânea. Desde os anos 2000 testemunhamos o amálgama entre os mundos físico e virtual como um fenômeno cultural

através de jogos eletrônicos como Second Life (Linden Lab, 2003) e The Sims (Electronic Arts, 2000) gerando novas formas de identidade vividas intensamente no ambiente ficcional. A tecnologia possibilitou o surgimento de uma nova cultura que se projeta dentro da virtualidade e gera sociedades únicas que, portanto, são passíveis de uma abordagem antropológica etnográfica. Como o próprio núcleo duro da antropologia afirma ser a ciência que tem como objeto de estudo o homem e a humanidade em todas as dimensões da experiência do ser humano, não se pode excluir, sobretudo em pleno século XXI, a dimensão virtual como uma das faces da experiência humana (MENDONÇA, s/d). O argumento de que não é possível fazer etnografia em ambientes virtuais já caiu por terra com o conceito de “netnografia”, mesmo apesar da resistência de alguns ramos da antropologia (KOSINETS, 2012; FERRO, 2015).

Para Malinowski (1976), somente através da “observação participante” que o pesquisador consegue conhecer uma sociedade em profundidade. Por isso a etnografia deve ser uma pesquisa intensiva, de longa duração, de modo que o pesquisador viva no local etnografado, aprenda a sua língua e vivencie a vida cotidiana, para dar conta de sua totalidade e de seu espírito. Para uma gametnografia é necessária a observação participante como o primeiro passo da análise formal ou trabalho gametnográfico. Para isto é preciso ter um entendimento geral do jogo, jogando e distinguindo qual ou quais partes são fortes candidatas para a análise, de acordo com as questões da investigação. No método etnográfico a observação participante consiste no pesquisador viver durante um tempo considerável na sociedade que deseja pesquisar, vivenciando a sua cultura no dia a dia, convivendo com as pessoas, aprendendo a sua língua, dialogando, participando dos eventos sociais e dos seus rituais. Na gametnografia o pesquisador/jogador vive a experiência do game imerso no mundo do jogo (*game world*), se insere na narrativa do *game* e desenvolve a sua própria história no convívio com os personagens jogáveis e não jogáveis (*non-player character* - NPC), no diálogo com eles, nas escolhas que determinam o seu alinhamento, na interação com elementos do mundo do jogo, na escolha das aventuras e caminhos, na participação nos rituais. A gametnografia consiste, portanto, numa imersão total do pesquisador/jogador no *game* para que ele possa cuidadosamente identificar como os operadores audiovisuais do *game* (*primitives*) evocam ou despertam os arquétipos do sagrado para uma análise qualitativa do fenômeno do sagrado nos jogos digitais.

Uma abordagem pode ser a análise da recepção, transformação e (re)construção de elementos religiosos como símbolos, rituais, estilos arquitetônicos, construção do enredo, etc.,

que podem ser analisados de uma perspectiva *in-game*, imanente ao jogo (elementos religiosos que fazem parte da narrativa, mecânica, estética e mundo do jogo) ou de uma perspectiva centrada nos atores (como as crenças e elementos religiosos dos *game designers* e dos jogadores interagem com o jogo). Porém, a abordagem focada em qualquer uma destas perspectivas deve considerar a complexidade da relação *religião-gamedesigner-game-jogador*.

Numa perspectiva *ingame*, o Ficcional é o nível de Realidade onde se materializa a estética e a narrativa de um *game*. É uma outra atmosfera que possui imagens arquetípicas que conectam o jogador com esse mundo. Em alguns *games*, o sagrado desempenha um papel estilístico que visa criar uma experiência imersiva, coerente e prazerosa para os jogadores (Assassin's Creed, World of Warcraft) e em outros jogos o sagrado desempenha um papel constitutivo, como eixo central na trama (Okami, Dragon Age). Porém, o mundo do jogo também é vivenciado através de material externo ao jogo nas sociedades de personagens, cortes, tribos, congregações, igrejas e panteões de deuses largamente difundidos nas redes sociais, abrindo espaço para estudos sociais e culturais da construção da realidade numa abordagem do trânsito entre espaços *online* e *offline*.

A partir dessas considerações, selecionei como referencial de amostragem para este estudo o primeiro jogo da série de RPG Dragon Age, intitulado Dragon Age: Origins (Electronic Arts, 2009). O fato de ser um *game* largamente difundido na indústria do entretenimento foi determinante para a escolha de Dragon Age: Origins como referencial de amostragem desta pesquisa. Desenvolvido pela BioWare em 2009, o jogo vendeu 362.100 cópias e 1 milhão de conteúdos extras em seu lançamento. Foi considerado o RPG da década pela revista PC GAMER UK, recebeu nota de 9,2 pela IGN UK e é jogado até hoje por milhões de fãs espalhados pelo mundo. A série Dragon Age ganhou mais de uma centena de premiações como *game* do ano, inclusive do Oscar dos videogames, The Game Awards 2014, com Dragon Age Inquisition, o terceiro jogo da série. Os fãs aguardam com muita expectativa o quarto jogo da série que está em desenvolvimento sem data oficial de lançamento até a defesa desta tese. Mas nossa escolha de Dragon Age: Origins como referencial de amostragem dos jogos digitais para a pesquisa não se deu apenas por causa do seu sucesso na indústria do entretenimento. Como primeiro jogo da série, Dragon Age introduz o jogador num universo marcadamente religioso, em que o sagrado é um elemento constitutivo e central da narrativa. Além disso, o *game* se insere no universo fantástico medieval comum aos diversos jogos digitais amplamente difundidos nos *games* contemporâneos, um universo repleto de elementos que remetem ao sagrado.

A gametnografia de Dragon Age: Origins levará o foco para uma descrição mais detalhada em diferentes níveis de descrição: primeiro, a descrição dos arquétipos e suas relações; segundo, a descrição dos princípios de design; e terceiro, a descrição do papel desenvolvido pelos arquétipos e princípios de design para a experiência do sagrado. Para manter a validade e a confiabilidade das descrições procurei fazer uma exposição do *gameplay*, ou seja, da minha própria experiência de jogador/pesquisador nas partes do jogo que destaquei para a análise. Na perspectiva da análise qualitativa formal que denominei de gametnografia, dediquei muito tempo dentro do jogo. Joguei o *game* várias vezes, experimentando diferentes opções para aprender como funciona o sistema do jogo e vivenciar as experiências arquetípicas do sagrado que ele me proporcionou. Normalmente um jogador comum dedica 90 horas para chegar ao final de Dragon Age: Origins, incluindo sua expansão Awakening e as DLCs⁵. Para fins da pesquisa dediquei 148 horas de inserção no *game* para experimentações de novas possibilidades, avatares e finais, entre os anos de 2016 a 2020.

Diante das descrições dos arquétipos do sagrado resultantes da extensa observação participante, o jogo será analisado com o referencial epistemológico complexo-transdisciplinar das Ciências da Religião, numa perspectiva que pretende integrar saberes de outras áreas como a psicologia analítica e a comunicação, como alternativas para a educação religiosa. O estudo está descrito neste trabalho em três partes. Na primeira parte apresento o pensamento complexo-transdisciplinar e suas contribuições para a educação e as Ciências da Religião. Na segunda parte apresento a psicologia analítica de Carl Gustav Jung com ênfase nos arquétipos do sagrado. Na terceira parte faço a descrição do trabalho gametnográfico que realizei com o referencial de amostragem dos jogos digitais proposto, o jogo Dragon Age: Origins (Electronic Arts, 2014), e apresento as contribuições dos referenciais de conhecimento apresentados no trabalho como alternativas para a abordagem da relação religião-gamedesigner-game-jogador. Nas considerações finais, realizo uma aproximação aos desafios e às perspectivas que se desenharam nesta importante tarefa de aprofundamento do sagrado nos videogames e a educação religiosa na cultura digital.

⁵ DLC é a sigla para *downloadable content*, significando o conteúdo extra de um jogo digital que pode ser baixado, desde arquivos extras até novas aventuras dentro do game.

2 O JOGO DO CONHECIMENTO

2.1 O jogo da simplicidade

A ciência moderna, apoiada na existência de leis universais e de caráter matemático, instaurou o paradigma da simplicidade, solidificado na compreensão de mundo da física clássica, fundamentada nas idéias de continuidade, causalidade local e determinismo. Para Edgard Morin (2005, p. 11), o “paradigma da simplicidade” é a concepção determinista e mecanicista do mundo, característica do pensamento científico clássico. É um princípio de organização do pensamento que separa campos do conhecimento tais como a física, a biologia e as chamadas ciências humanas, resultando numa especialização disciplinar, evidenciando a ideia de um saber parcelado. Esta noção de separabilidade, formulada por Descartes, é fundamental para o conhecimento científico moderno, que concebe o estudo do fenômeno a partir da redução do complexo ao simples. Morin propõe o pensamento complexo como um paradigma científico adequado para a compreensão da realidade.

É necessário ter consciência de que há um paradigma simplificador para compreender o problema da complexidade. A simplicidade expulsa do universo toda a desordem e põe ordem na casa, como afirma Morin (2005, p. 59):

Assim, o paradigma simplificador é um paradigma que põe ordem no universo, expulsa dele a desordem. A ordem se reduz a uma lei, a um princípio. A simplicidade vê o uno, ou o múltiplo, mas não consegue ver que o uno pode ser ao mesmo tempo múltiplo. Ou o princípio da simplicidade separa o que está ligado (disjunção), ou unifica o que é diverso (redução).

O que Morin critica é a redução do mais complexo ao menos complexo, que se tornou uma prática corrente na ciência moderna, resultando na especialização das disciplinas. O fenômeno é estudado a partir de sua unidade mais simples, seja o homem biológico pelo departamento de biologia, o homem psicológico pelo de psicologia e o homem cultural nos departamentos de ciências humanas e sociais, sem considerar que o homem é ao mesmo tempo biológico, psicológico e cultural e não existe separado dessas dimensões.

Para conhecer a realidade nesse paradigma simplificador faz-se necessário desvelar a simplicidade escondida por trás da multiplicidade e da desordem aparentes dos fenômenos. Morin atribui a obsessão do conhecimento científico em desvelar a simplicidade do universo à privação de um deus em quem os cientistas não podiam crer e, por isso, tinham a necessidade inconsciente de ser tranquilizados: “Ainda se reconhecendo viver num universo materialista,

mortal, sem salvação, eles (os cientistas) tinham necessidade de saber que havia alguma coisa de perfeito e de eterno: o próprio universo” (MORIN, 2005, p. 59). Ele chega a definir essa carência como uma patologia do pensamento. Essa patologia moderna da razão não deixa ver a complexidade do real e o encerra “num sistema de ideias coerente, mas parcial e unilateral, e que não sabe que uma parte do real é irracionalizável, nem que a racionalidade tem por missão dialogar com o irracionalizável” (MORIN, 200, p. 15).

Não se trata de abdicar o fantástico progresso que o conhecimento científico possibilitou desde o século XVII, mas de enfrentar as suas consequências nocivas que começaram a se revelar no século XX sob o império dos princípios de disjunção, de redução e de abstração, culminando numa hiperespecialização que despedaçou e fragmentou o tecido complexo das realidades (MORIN, 2005, p. 11). A emergência do pensamento complexo se constrói na medida em que começam a dissolver os quatro pilares da certeza que sustentaram a ciência clássica: o pilar da ‘ordem’, que postula um universo regido pelas leis deterministas a partir de Newton; o princípio da ‘disjunção ou separabilidade’ entre o sujeito e o objeto; o princípio da ‘redução’, que fortalece o da separabilidade; e o princípio da ‘lógica indutiva-dedutiva-identitária’, no qual tudo o que não passa pelo crivo da razão é expurgado da ciência.

O princípio de disjunção se caracteriza na separação entre o sujeito e o objeto, rareando as comunicações entre o conhecimento científico e a reflexão filosófica. Essa separação entre filosofia e ciência privou a ciência de qualquer possibilidade de conhecer a si própria, de refletir sobre si própria, e até mesmo de se conceber cientificamente. A consequência foi isolar os outros três grandes campos do conhecimento científico, a saber: a física, a biologia e a ciência do homem.

O princípio da redução é a tentativa de remediar a disjunção com outra simplificação: a redução do complexo ao simples, caracterizada na redução do biológico ao físico, do humano ao biológico. Tal tentativa resultou na hiperespecialização das disciplinas e, conseqüentemente, na fragmentação da realidade. Aqui se revela outra patologia do saber, segundo Morin, que consiste numa “inteligência cega”. O real é concebido a partir da visão unilateral e fragmentada das disciplinas, fazendo acreditar que o corte arbitrário do real era o próprio real.

Já o princípio da abstração foi o que possibilitou a operacionalização desse conhecimento através da medida e do cálculo, que, conseqüentemente, trouxe também efeitos nocivos. Para Morin “a matematização e a formalização desintegraram os seres e os entes para só considerar como únicas realidades as fórmulas e equações que governam as entidades

quantificadas” (MORIN, 2005, p. 12). O pensamento simplificador, portanto, ao unificar abstratamente anula a diversidade, e, por outro lado, não concebe a unidade justapondo a diversidade. Não concebe a conjunção do uno e do múltiplo.

A inteligência no paradigma simplificador é cega porque não pode conceber o elo inseparável entre o observador e a coisa observada. Desta maneira destrói os conjuntos e as totalidades e isola os seus objetos do seu meio ambiente e desintegra a realidade. Tal paradigma reinou na ciência moderna e influenciou a cultura ocidental. Nas palavras de Morin (2005, p. 12):

As disciplinas das ciências humanas não têm mais necessidade da noção de homem. E os pedantes cegos concluem então que o homem não tem existência, a não ser ilusória. Enquanto que os mídias produzem a baixa cretinização, a Universidade produz a alta cretinização.

O conhecimento cada vez menos conduz à reflexão do ser humano e cada vez mais é feito para ser registrado em memórias computacionais manipuladas por forças anônimas, como os Estados. Para Morin essa ignorância maciça é ignorada pelos estudiosos, que não dominam as consequências de suas descobertas e nem mesmo controlam intelectualmente o sentido e a natureza de sua pesquisa. Essa inteligência mutiladora e unidimensional tem graves consequências para o ser humano, pela incapacidade de conceber a complexidade da realidade antropológica nas suas dimensões micro e macro, ou seja, o ser individual e o conjunto da humanidade planetária.

Porque estamos falando de paradigmas? Porque o paradigma é a pedra angular de todo um sistema de pensamento e influencia, por conseguinte, todas as dimensões da realidade, desde o conhecimento (ontologia, epistemologia, lógica) até a prática social e política. Para Morin (2005, p. 54) é necessária uma mudança de paradigma na ciência ocidental que concerne à urgência do pensamento complexo. No paradigma simplificador a busca pelas ideias claras e distintas conduziu o ocidente, como vimos, a oposições que provocaram a repulsão ou a anulação de um conceito pelo outro. Segundo Morin (2005, p. 54):

A ontologia do Ocidente estava baseada em entidades fechadas, como substância, identidade, causalidade (linear), sujeito, objeto. Essas entidades não se comunicavam entre elas, as oposições provocavam a repulsão ou a anulação de um conceito pelo outro (como sujeito/objeto); a ‘realidade’ podia, pois, ser circunscrita pelas ideias claras e distintas.

Para alcançar a clareza e distinção das ideias era preciso chegar às unidades elementares não decomponíveis, resultando numa metodologia científica reducionista e quantitativa. Essas unidades descontínuas podiam servir de base a todas as computações, por isso era quantitativa. Morin considera essa lógica do Ocidente uma lógica homeostática, ou

seja, mantém o equilíbrio do discurso através da expulsão da contradição e do erro. Tudo o que não era logicamente identificável nesse paradigma era então condenado e excluído do real como irracional, como a imaginação, a iluminação, a espiritualidade e a criação, mesmo sendo dimensões sem as quais o progresso da ciência não seria possível. Para Morin (2005, p. 54):

Falava-se nas biografias dos grandes sábios e jamais nos manuais e nos tratados, de que, entretanto, a pálida compilação, como as camadas subterrâneas de carvão, era constituída pela fossilização e a compreensão do que, no primeiro instante, tinham sido fantasias, hipóteses, proliferação de ideias, invenções, descobertas.

Morin trata do problema do método e metodologia em sua obra e concebe “o pensamento complexo como Método de aprendizagem no erro e na incerteza humana”, subtítulo de sua obra “Educar na Era Planetária” (MORIN, 2003). A obra complexa se desenvolve na errância e não descarta o erro como na mentalidade clássica. No paradigma da simplicidade, ao surgir uma contradição no interior de uma argumentação interpretada como indicativo de um erro, a argumentação é anulada. Já na ótica complexa, as contradições não eliminam o erro, mas o acolhe como descoberta de uma camada profunda da realidade que leva a reflexão a um novo patamar (Cf. MORIN, 2003, p. 44.).

O paradigma da simplicidade é filho da esquizofrênica dicotomia cartesiana e do puritanismo clerical, resultando no duplo aspecto da práxis ocidental, ao mesmo tempo antropocêntrica, etnocêntrica e egocêntrica. Em relação ao sujeito houve uma auto adoração do homem, indivíduo, nação ou etnia; em relação ao objeto houve uma manipulação redutora da realidade. A racionalização se identifica com a eficácia e com os resultados contabilizáveis, verificáveis empiricamente, taxando de irracional, sentimental, romântico ou poético toda contratendência a esse paradigma. A parte etérea e onírica da realidade humana foi assumida pelo irracional. O paradigma simplificador não se deu conta de que partes do real são irracionalizáveis e que a racionalidade deve dialogar com o irracionalizável.

Na ciência ocidental o sujeito é dispensado como perturbação ou ruído. Os objetos, existindo independentemente do sujeito, podem ser observados e explicados enquanto tais. Para atingir o conhecimento objetivo a subjetividade é excluída do jogo do conhecimento. Excluído do mundo objetivo, o sujeito foi transcendentalizado para um além não ocupado pela ciência. No polo oposto à eliminação positivista do sujeito se encontra a eliminação metafísica do objeto, concebido desde Descartes como *res extensa*, aberto à ciência. Esse dualismo sujeito/objeto provoca a disjunção, repulsão e anulação recíprocas apontados por Morin como causas da patologia da razão moderna.

Nesse paradigma o sujeito é considerado um ruído, uma perturbação, deformação e erro que deve ser eliminado para atingir o conhecimento objetivo. Ele é expulso da ciência porque não se enquadra nos critérios objetivistas do método experimental. Porém, Morin (2005, p. 40) afirma que o sujeito não se cala e levanta sua voz na moral, na metafísica e na ideologia.

Ideologicamente, ele (o sujeito) é o suporte do humanismo, religião do homem considerado como o *sujeito* reinante ou devendo reinar sobre um mundo de objetos (a possuir, manipular, transformar). Moralmente, é a sede indispensável de toda ética. Metafisicamente, é a realidade última ou primeira que dispensa o objeto como um pálido espectro ou, no máximo, um lamentável espelho de estruturas de nosso entendimento.

A disjunção, repulsão e anulação recíproca se manifesta na dualidade sujeito/objeto, que sempre anula um dos dois termos. Mesmo sendo inseparáveis, devido à interdependência de que um termo somente existe em relação a outro (o objeto existe em relação ao sujeito que observa, isola, define, pensa, e o sujeito existe em relação a um meio ambiente objetivo que lhe permite reconhecer-se, definir-se, pensar-se e existir), sujeito e objeto isolados em si mesmos são insuficientes. Aqui se revela a pobreza de um universo puramente objetivo, fechado em si mesmo, privado de sujeito e de além, cercado por um vazio insondável, e de um sujeito que anula o mundo e se encerra sobre si mesmo. É o paradoxo do pensamento simplificador que, diante do sujeito e do objeto indissociáveis, exclui um ao outro. A valorização do objeto forma o paradigma-chave do Ocidente que concebe o objeto conhecível, determinável, isolável e manipulável, valorizando o determinismo. O objeto é ao mesmo tempo *tudo* e *nada* para a ciência, porque detém a verdade objetiva, porém é manipulável pela técnica. A valorização do sujeito promove o indeterminado fervilhar de possibilidades e liberdade, mas ele é ao mesmo tempo *tudo* e *nada* para a ciência porque nada existe sem ele e tudo o exclui. O sujeito é sustentáculo de toda a verdade, mas ao mesmo tempo não passa de ruído e erro diante do objeto. Essa cegueira condenada por Morin tem suas repercussões na concepção de sagrado no Ocidente ao excluir da ciência toda realidade espiritual.

2.1.1 O sagrado em xeque?

A ciência clássica rejeitou os problemas essenciais, os grandes problemas do conhecimento, e os reenviou ao céu como espectros errantes da filosofia. Da mesma forma excluiu do âmbito do conhecimento científico a mitologia, a teologia e a espiritualidade. Qualquer tentativa de reintegrá-los era entendida como anticientífica. No movimento de

simplificação da realidade rejeitou o cosmos e o sujeito, o alfa e o ômega, acentuando ainda mais a sua miopia ao reduzir o real ao que somente pode ser mensurado pela razão instrumental. O paradigma simplificador repercutiu na concepção de sagrado, transferindo-o para o âmbito do irracional, concebendo-o como uma ilusão. A questão da religião foi transferida do polo essencialista para o polo da função e as teorias funcionalistas conceberam a religião como alienadora e patológica, chegando-se a admitir a possibilidade do seu desaparecimento com o triunfalismo do progresso científico. Tornou-se popular o antigo pensamento de que a religião não seria mais necessária quando o homem encontrasse a solução para toda forma de sofrimento. A teoria do secularismo ganhou força no século XX, mas surpreendentemente caiu por terra com o fenômeno crescente da busca do sagrado iniciada no próprio século XX e que continua no segundo milênio.

De acordo com a corrente funcionalista a religião só existe porque cumpre uma função para aquele que a pratica, mas não é considerada como um fenômeno autônomo e originário para aquele que a estuda. A abordagem funcionalista do sagrado o concebe como uma outra coisa que somente a razão pode explicar melhor, porque só ela pode penetrar no porquê das coisas. Essa virada na questão fundamental sobre a religião, que deslocou da pergunta pelo sentido para a função, foi fecunda para a ciência, mas acabou contribuindo para o deslocamento da questão do sagrado para o âmbito do irracional.

Segundo o filósofo francês da religião Jean Grondin (2012, p. 29.), “a resposta à questão da função do sagrado ou do porque da religião é plural em si mesma” e comporta um núcleo de verdade. Para Grondin são cinco as principais explicações funcionalistas: 1) a religião teria a função de explicar os fenômenos naturais, 2) a função de explicar a obrigação moral, 3) explicar ou justificar uma ordem social e política, 4) curar a humanidade de sua própria neurose, 5) aplacar a angústia diante da morte.

A primeira interpretação funcionalista já existia na Antiguidade com Epicuro e Lucrécio. A religião teria como função explicar os fenômenos naturais numa época em que a ciência não existia. Essa função é justificada pelo recurso do homem a potências mágicas e demoníacas, desde o Paleolítico Superior. Concebido como uma pseudociência ou forma de animismo, o sagrado seria extinto com o advento da ciência moderna. Essa leitura marcada pelo etnocentrismo europeu foi popularizada por Augusto Comte (1798-1857), que distinguiu o estágio religioso primitivo do estágio científico positivista da humanidade.

A função da religião como uma tentativa de explicar a obrigação moral se funda na concepção de que os mandamentos morais podem ser vistos como mandamentos divinos. Para

pensadores como Rousseau e Kant a origem dos mandamentos morais é puramente moral, mas a religião propõe uma justificação vertical. É preciso agir moralmente porque se trata de um mandamento divino. O fenômeno religioso é explicado a partir de um sentimento considerado mais originário e mais autêntico, o sentimento moral.

A outra função atribuída à religião é a tentativa de justificar ou explicar uma ordem social e política, ou explicar o papel que nela desempenham os governantes, faraós, reis, sacerdotes ou uma casta particular. Essa corrente de pensamento é representada por pensadores como Marx, Nietzsche e Spinoza. A religião é reduzida a um fenômeno sociológico, político ou ideológico, e é considerada como ópio do povo. Essa reação filosófica antirreligiosa fez muito barulho e ao mesmo tempo foi fortemente profética. Marx é o representante mais célebre dessa corrente de pensamento e foi ele quem cunhou a famosa expressão “ópio do povo” ao se referir à função da religião. Para Marx a religião é uma ideologia que nasceu da miséria social para consolo dos sofredores, mas depende de uma projeção, projeção esta que já fora denunciada por Feuerbach ao dizer que o ser humano atribuía ao divino propriedades humanas das quais deveria reapropriar-se. Essa é também a mesma projeção atacada por Nietzsche ao proclamar a morte de Deus. No entanto, essa ideia de ópio tinha também um sentido positivo na crítica à religião no contexto do século XIX, sentido esse que é pouco explorado pelos estudiosos. Grondin (2012, p. 110) sublinha esse sentido:

O ópio tinha algo de positivo no contexto do século XIX. O ópio era naquele tempo uma droga chique, reservada às pessoas elegantes e às classes abastadas que buscavam um prazer real. Marx não diz da religião que ela é o álcool ou a cerveja do povo... A religião encarna, portanto, algo de refinado, de sutil, de “espiritual”, em um mundo sem espírito. Mas seu prazer, seu bem-estar é ilusório.

Portanto, é preciso considerar que Marx (2005, p. 145) percebia na religião também uma função crítica positiva, mas afirmava que esse potencial utópico da religião evocava um mundo melhor que somente o marxismo poderia realizar:

A miséria religiosa é ao mesmo tempo a expressão da miséria real e o protesto contra a miséria real. A religião é o suspiro da criatura atormentada, a alma de um mundo sem coração, assim como ela é o suspiro de situações desprovidas de espírito. Ela é o ópio do povo.

Ao falar da supressão ou transfiguração da religião, Marx (2005, p. 145) usa uma imagem religiosa:

A abolição da religião enquanto felicidade ilusória do povo é a exigência de sua felicidade real. O apelo para que abandonem as ilusões a respeito de sua condição é *apelo para abandonarem uma condição que precisa de ilusões*. A crítica da religião é, pois, o *germe da crítica do vale de lágrimas*, do qual a religião é a *auréola*.

O uso da imagem da auréola é o reconhecimento da religião como fonte de luz e de transcendência. Porém, essa auréola tem a função de levar o ser humano a orientar-se por uma outra estrela, como conclui Marx: “A religião é apenas o sol ilusório que gira em volta do homem enquanto ele não circula em torno de si mesmo.” (MARX, 2005, p. 146). A conclusão de Marx é de que esta é a função mais alta da religião. O ser humano não necessita de um sol acima dele ou de uma estrela para orientar-se.

Ainda falta outro grande pensador para completar o *hall* dos críticos da religião considerados como os mestres da suspeita. A ele Grondin dedica a quarta e a quinta função da religião. A quarta função apontada põe o foco na leitura psicanalítica da religião como um fenômeno de transferência. O maior representante desse pensamento é o fundador da psicanálise, Sigmund Freud, que ao encontrar paralelos entre a estrutura da neurose de seus pacientes e o fenômeno religioso, considerou a religião como uma ilusão, uma neurose coletiva da humanidade. A religião seria uma criação dos nossos ancestrais que não tinham os mesmos recursos que nós temos para enfrentar o esmagador superpoder da natureza e amenizar nossa impotência diante dela. A religião seria um fenômeno de sublimação, de repressão a uma ilusão que a ciência pode penetrar.

A última forma de explicação funcionalista também nasce de uma suspeita de Freud. A religião nasce, antes de tudo, da angústia diante da morte que a consciência humana não poderia suportar. A sua função seria aliviar o sofrimento diante da finitude que a morte representa. A religião é, portanto, fruto de uma cegueira voluntária diante do nada que a morte representa.

As críticas funcionalistas à religião como forma de alienação continuam tendo um forte impacto na sociedade e na ciência. São o reflexo do ideal de autonomia proveniente do iluminismo e de Kant, além do positivismo que decretou a morte de Deus e, por conseguinte, diagnosticou o sagrado como uma patologia que culminou na ideia da secularização que se tornou corrente. O paradigma da simplicidade só conseguiu explicar a sobrevivência da religião de maneira sociológica ou psicológica, chegando ao ponto de representantes das ciências cognitivas recentemente entenderem o sentimento religioso como efeito de um gene particular ou de uma ilusão produzida quimicamente por nosso cérebro, além de explicações naturalistas terem se consagrado como *best-sellers*⁶.

⁶ Cf. HAMER, 2004; DENNETT, 2006; DAWKINS, 2006.

Um dos célebres representantes da teoria da secularização, o sociólogo da religião Peter Berger (2017, Kindle 568-573) se rendeu às evidências, que teriam de ser empíricas, de que a teoria da secularização estava equivocada:

A maioria dos comentadores religiosos sobre a suposta secularização, eu próprio incluído, a via como um grave desafio à fé, um desafio que precisava ser honestamente confrontado. Houve, na verdade, um movimento de duração relativamente curta, cujos defensores, os chamados teólogos da “morte de Deus”, realmente acolhiam bem a morte de qualquer noção de realidade sobrenatural como uma culminação da fé cristã. [...] Levei alguns anos para chegar à conclusão de que a teoria da secularização era empiricamente insustentável.

Nem mesmo a morte de Deus proclamada por Nietzsche no limiar do século XX resistiu ao fenômeno incontestável da proliferação dos altares que ocorreu no século passado, sobretudo na América Latina, na África e na Ásia, proliferação que continua crescente em nosso século. Nem mesmo os movimentos contraculturais nos Estados Unidos e na Europa, que contribuíram para uma sociedade marcadamente secularizada, sobretudo na Europa, frearam as buscas de algum tipo de espiritualidade desinstitucionalizada ou “pagã” e a explosão do evangelismo, especialmente na sua versão pentecostal, num dos países mais modernos do mundo, os Estados Unidos. Diante desse fato, o segundo Berger percebeu que a teoria da secularização era fruto de uma visão muito eurocêntrica do mundo que foi incapaz de ver, justamente por uma concepção míope do cientificismo moderno, o que se passava na mente das pessoas modernas (BERGER, 2017, locais do Kindle 585-589). Ela foi incapaz de ver que os crentes comuns conseguem ser tanto seculares como religiosos num mundo marcado pelas crescentes evoluções tecnológicas.

Para substituir a teoria da secularização, Berger (2017, Kindle 596-599) defende que precisamos de uma teoria do pluralismo.

No mundo moderno, o pluralismo se tornou onipresente. A modernidade não leva necessariamente à secularização; onde isto ocorre, esta evolução não pode ser suposta, mas deve antes ser explicada. A modernidade leva necessariamente ao pluralismo. Ela na verdade coloca a fé diante de um desafio significativo, mas este é diferente do desafio da secularização.

O desafio significativo para a fé é justamente como entender o fato da sobrevivência das principais tradições religiosas e o surgimento de poderosos movimentos de renovação na sociedade contemporânea, contradizendo a todos os prognósticos da teoria moderna da secularização. Para Berger a resposta está no pluralismo religioso que se tornou um fenômeno global. A globalização possibilitou a intercomunicação cultural em escala mundial. A tecnologia possibilitou a quebra das mais rígidas fronteiras, a difusão da informação e do conhecimento através das mídias digitais e alargou o âmbito da realidade para um espaço “virtual” de interação das mais diversas culturas e tradições, inclusive religiosas. As diversas

religiões do mundo se tornaram disponíveis de uma maneira como nunca na história, num mercado internacional das religiões, acessível às mentes do homem contemporâneo sedento de algum sentido espiritual.

Berger fala de um pluralismo na mente desse homem contemporâneo que tem um efeito de relativizar as cosmovisões e trazer à mente o fato de que o mundo pode ser compreendido de maneiras diferentes. O pluralismo, portanto, contribuiu para um movimento de desinstitucionalização na esfera das religiões tradicionais que também contribuiu para o secularismo. O indivíduo não reconhece mais a religião em que nasceu como algo inquestionável pela tradição dos antepassados, mas se sente autônomo para questionar e até mesmo realizar uma escolha pessoal que lhe traga mais sentido diante das diversas experiências religiosas ou não religiosas disponíveis no mundo contemporâneo. O pluralismo na mente possibilitou que a religião subisse na consciência dos indivíduos desde o nível da certeza até o nível da opinião (BERGER, 2017, locais do Kindle 804-825). O pluralismo possibilitou a coexistência de comportamentos marcadamente seculares e atitudes religiosas. Para Berger, “na experiência da maioria dos indivíduos, a secularidade e a religião não são mutuamente contraditórias” (BERGER, 2017, locais do Kindle 1408). Existem indivíduos que são totalmente religiosos ou totalmente seculares, mas eles não representam o comportamento geral da população mundial.

Berger tomou emprestado do sociólogo Alfred Schutz (1900-1959) a ideia de “realidades múltiplas” e a aplicou ao fenômeno religioso. Para Schutz a consciência de um indivíduo não é um todo coerente, mas consiste no que ele chamou de realidades múltiplas. Schutz cunhou dois conceitos que explicam o funcionamento dessa ideia: a “realidade suprema” e as “províncias finitas de significado”. A realidade suprema é a realidade da vida cotidiana e ela é chamada suprema porque é o estado em que vivemos a maior parte do tempo, onde realizamos a maioria dos nossos projetos e é a realidade que compartilhamos a maioria das pessoas. Porém, há outras realidades para as quais emigramos a partir da realidade suprema. A essas realidades Schutz chamou de províncias finitas de significado. Essas realidades são temporárias, por isso, finitas; ao entrarmos nelas nós saímos da realidade suprema; são reais enquanto a vivenciamos, mas são deixadas para trás quando voltamos à nossa vida cotidiana (SCHUTZ, 2017, locais do Kindle 1443).

Para Schutz, quando uma pessoa está esperando uma peça de teatro começar ela pode estar conversando com outra pessoa, fofocando sobre um conhecido ou falando sobre política. Nesse momento a pessoa está totalmente na realidade da vida cotidiana. Quando as luzes são

desligadas, o pano sobe, somente o palco é iluminado e a peça começa a plateia é absorvida para a realidade da peça, sobretudo se for uma boa peça de teatro. Essa nova realidade é totalmente diferente da realidade em que a pessoa se encontrava enquanto conversava com o vizinho. Há uma mudança na temporalidade, por exemplo. A pessoa assiste a peça em 2021, mas o que se passa no mundo da peça ocorre na Inglaterra em um século atrás. As categorias não só de tempo são diferentes, mas também as de lugar. Tudo é diferente. A duração da peça pode ser de duas horas, mas o que nela se passa se prolonga, por exemplo, por dez anos. Acontecimentos que seriam totalmente estranhos no mundo de hoje são bastante plausíveis na Inglaterra do início do século XX enquanto dura a peça. Quando termina o último ato da peça, o pano sobe e se acendem as luzes da plateia, a realidade da vida cotidiana se afirma novamente. Talvez a pessoa volte àquela conversa com alguém iniciada antes da peça sobre a política, ou tente se lembrar onde estacionou o seu carro, ou se lembre de ligar o aparelho celular para consultar as suas mensagens de WhatsApp.

Esse conceito é bem aplicável para uma pessoa que vive uma experiência religiosa intensa, do tipo que se sente transportado para uma outra realidade, como as experiências vividas pelos místicos das diversas tradições religiosas. Mas nem todo mundo que busca uma experiência religiosa a experimenta com a mesma intensidade. A média dos devotos não é a dos grandes místicos, como nos mostrou o conceito de “religião das massas”, cunhado por Marx Weber. Há pessoas que durante um culto religioso podem estar ao mesmo tempo falando com o vizinho sobre um fato que ocorreu na esquina ou fofocando sobre um irmão da comunidade. Weber chamou de “*virtuosi religiosos*” aos que vivem a experiência religiosa dessa maneira mais intensa que envolve a passagem para outra realidade. Também Rudolf Otto chamou essa realidade de “totalmente outra”. Berger toma como exemplo a grande mística do catolicismo, Tereza d’Ávila (1515-1582), que experimentou grandes êxtases nos quais o cotidiano desaparecia e somente Deus era real. Porém, nem mesmo ela podia permanecer nesse estado de êxtase durante o tempo todo, pois eles eram finitos no tempo e no espaço. Como administradora dos conventos carmelitas, Tereza tinha que lidar com situações seculares muito concretas, a começar pela coexistência, em sua consciência, da sua experiência mística e do discurso secular que rege a vida mundana.

O outro conceito de Schultz que se adequa melhor a esse tipo de experiência religiosa é o de “estrutura de relevância” (SCHUTZ, 2017, locais do Kindle 1472). Vivemos com diferentes relevâncias o tempo todo, até mesmo quando transitamos entre relevâncias religiosas e seculares. O indivíduo moderno desenvolveu em sua consciência essa capacidade

de transitar entre um discurso secular e ainda assim manter um comportamento religioso, dando ênfase às definições mais relevantes para as necessidades práticas do momento. A diferença principal entre o homem pré-moderno e o homem formado pela dinâmica relativizadora do pluralismo é que o indivíduo moderno tem sempre uma dúvida, mesmo diante das convicções religiosas mais apaixonadas.

Ideias como a de “realidades múltiplas” e a de “estrutura de relevância” podem ajudar a compreender fenômenos religiosos contemporâneos como a relação entre o sagrado e os jogos digitais. Afinal, ao entrar no mundo de jogos que interpelam os sentidos com imagens religiosas arquetípicas, o jogador se insere em outra realidade, a realidade digital. Na última parte deste estudo, vamos procurar compreender melhor esse trânsito de realidades e sua relevância.

2.1.2 Uma jogada integral

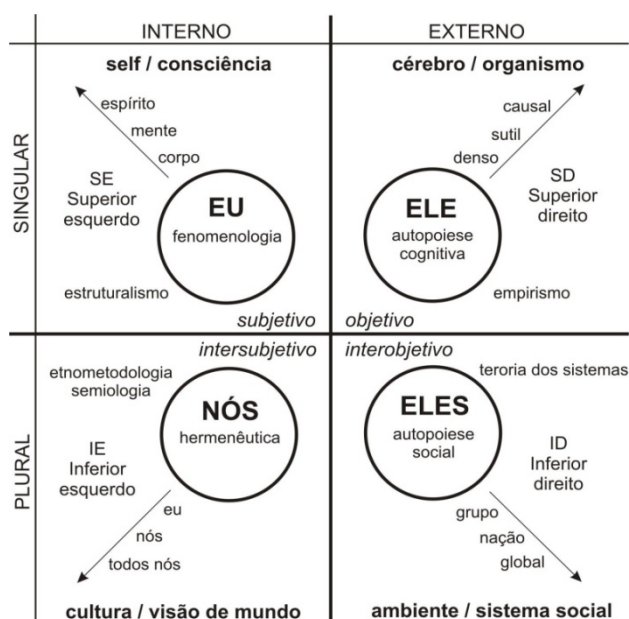
O filósofo norte-americano Ken Wilber (2006, p. 204) demonstrou que dentre todas as dimensões a intersubjetividade é a que mais sofreu com a fragmentação do conhecimento promovida pelo cientificismo moderno:

Há muita ignorância por aí. Os hermeneutas não entendem de que modo as estruturas sintáticas realmente controlam (e impõem limites aos) seus significados e sentimentos mútuos. Os fenomenologistas não conseguem entender de que modo as estruturas-estágios controlam os fenômenos que PODEM surgir em qualquer espaço introspectivo. [...] Os empiristas e os behavioristas ignoram todos os quadrantes do lado esquerdo (um tipo de padrão de excelência para a ignorância). Os teóricos de sistemas não ignoram os quadrantes interiores tanto quanto tentam reduzi-los a sistemas holísticos exteriores (reducionismo sutil). Porém, de todas as dimensões que são fáceis de perder – ou difíceis de encontrar –, a intersubjetividade certamente ocupa o topo da lista.

Wilber organiza o jogo do conhecimento em quatro quadrantes que procuram dar conta de todo o conhecimento humano na teoria do Pluralismo Metodológico Integral (WILBER, 2006, p. 57). Como num tabuleiro de jogo, os quadrantes de Wilber funcionam como um mapa do conhecimento em todas as suas dimensões internas e externas, singulares e plurais, tais como o subjetivo e o objetivo, o intersubjetivo e o interobjetivo. Toda a realidade e qualquer ocasião possuem uma dimensão “dentro” e uma “fora”, e ainda uma dimensão individual e uma coletiva. Uma abordagem que ignore essas dimensões da realidade torna-se insatisfatória de acordo com os conhecimentos humanos confiáveis da atualidade. Geralmente termina em uma reivindicação de totalidade a partir de uma área do saber em detrimento das

outras. Para uma análise coerente dos fenômenos, Ken Wilber propõe o “Pluralismo Metodológico Integral”, método de compreensão da realidade que envolve oito metodologias fundamentais. Para visualizar essas metodologias fundamentais é preciso conceber a realidade em “quadrantes”.

FIGURA 1 – Pluralismo Metodológico Integral



Fonte: Adaptação do autor da tese (WILBER, 2006).

Podemos imaginar qualquer fenômeno nos diversos quadrantes e observá-los a partir de seu próprio dentro ou fora. Isso nos dá a visão interna e externa do indivíduo e do coletivo. Os quadrantes são representados por eu, você/nós, ele e eles, que são variações dos pronomes de 1ª, 2ª e 3ª pessoas, comparáveis às variações do Bom, o Verdadeiro e o Belo; a arte, os princípios morais e a ciência. É uma visão que abrange a verdade objetiva da ciência externa (do ele/eles), a verdade subjetiva da estética (do eu) e a verdade coletiva da ética (do vós/nós). Ao olhar cada quadrante em sua visão interna e externa, encontramos oito perspectivas primordiais:

Nós habitamos esses oito espaços na realidade prática, simultaneamente nesses quatro quadrantes. Essas oito perspectivas fundamentais envolvem oito metodologias fundamentais, que são oito abordagens possíveis de um único fenômeno. É ao conjunto dessas abordagens que Ken Wilber se refere como “Pluralismo Metodológico Integral”. O exemplo que Wilber

(2006, p. 57) apresenta para facilitar a compreensão é a da experiência de um “eu” no quadrante superior esquerdo:

A ideia é muito simples. Começemos com qualquer fenômeno (ou holon) em qualquer um dos quadrantes – por exemplo, a experiência de um “eu” no quadrante superior esquerdo. Esse “eu” pode ser visto de dentro ou de fora. Eu posso vivenciar meu próprio “eu” *de dentro*, neste momento, como a percepção de ser um sujeito de minha experiência presente, uma 1ª pessoa vivenciando uma experiência de 1ª pessoa. Neste caso, os resultados incluem introspecção, meditação, fenomenologia, contemplação, e assim por diante.

A fenomenologia é o campo epistemológico que resume esse tipo de abordagem do “eu” visto de dentro. Mas esse “eu” pode ser visto *do lado de fora*, numa abordagem objetiva e “científica”. Isto acontece quando tento ser “objetivo” sobre mim mesmo, ou tento “me ver como outros me vêem”, ou quando tento ser científico no estudo sobre o modo que as pessoas vivenciam seu “eu”. O campo epistemológico que abrange esse tipo de abordagem é a teoria dos sistemas e o estruturalismo.

Podemos também realizar o estudo de um “nós” do lado de dentro e do lado de fora no quadrante inferior esquerdo. Os estudos do lado de dentro de um “nós” são as tentativas de compreensão mútua sobre qualquer coisa, quando o seu e o meu “eu” se reúnem no que você e eu chamamos de nós. A arte e a ciência da interpretação do nós é a hermenêutica. Já o estudo desse “nós” visto pelo lado de fora é o campo das ciências que estudam a “aparência” das coisas. Aparência aqui tem o sentido de a maneira como um fenômeno aparece no Real, visto de fora. Já a visão de dentro é a “sensação”, do lado de dentro das coisas. As ciências que melhor dão conta da visão de fora de um “nós” são a semiologia, a genealogia, a arqueologia, a gramatologia, os estudos culturais, o pós-estruturalismo, o neo-estruturalismo e a etnometodologia. Todas ciências que abarcam a maneira que as coisas aparecem como fenômenos sociais.

A visão dos quadrantes nos permite fazer uma distinção entre os olhares “de dentro” e “de fora”, e as perspectivas “internas” e “externas”. Os olhares “de dentro” e “de fora” resultam nas oito maneiras de abordar os fenômenos através de metodologias apropriadas. As perspectivas “internas” e “externas” se referem às perspectivas dos quadrantes, que podem ser internas (os quadrantes esquerdos) e externas (os quadrantes direitos). Os quadrantes esquerdos partem de uma perspectiva subjetiva e intencional (superior esquerdo), e intersubjetiva e cultural (inferior esquerdo); os quadrantes direitos, de uma perspectiva objetiva e comportamental (superior direito), e interobjetiva e social (inferior direito). Também podemos fazer a distinção entre os quadrantes superiores e os inferiores, onde os quadrantes superiores se referem a uma dimensão “singular” (eu, ele) e os quadrantes

inferiores a uma dimensão “plural” (nós, eles). Assim, a visão quadrática nos oferece lentes mais precisas para analisar os fenômenos.

Vimos até aqui quais as principais metodologias de abordagem dos quadrantes esquerdos, de perspectivas interiores (eu, nós). Vamos concluir esse resumo do pluralismo metodológico integral com uma simples menção aos quadrantes direitos, de perspectivas exteriores (ele, eles), que nos ajudarão a compreender melhor como o cientificismo moderno afetou a concepção de sagrado. O quadrante superior direito estuda o organismo objetivo, que também pode ser visto “de dentro” ou “de fora”. As abordagens de dentro estão relacionadas aos estudos da neurociência, psiquiatria biomédica, psicologia evolutiva, sociobiologia e das descobertas da ciência cognitiva e abordagens autopoieticas relacionadas. Se tomarmos o cérebro como exemplo, trata-se da visão objetiva de dentro do cérebro, a visão do que acontece no interior do cérebro. Mas se essa visão for desconectada de seus correlatos nos demais quadrantes, especialmente no quadrante superior esquerdo, que aborda a visão subjetiva desses mesmos eventos, pode-se ter uma abordagem reducionista do fenômeno, que considere apenas o absolutismo de um único quadrante. O absolutismo de quadrante pode acontecer em qualquer um dos quadrantes quando uma ciência tem a pretensão de um conhecimento total dos fenômenos. É o que acontece com o materialismo científico, que parte de uma visão de fora no quadrante superior direito e o considera como o único real, de acordo com Wilber (2006, p. 212):

A visão de mundo do “materialismo científico” considera o quadrante superior direito como o único quadrante real, e tenta explicar o universo como se objetos do quadrante superior direito fossem seus únicos componentes. Essa curiosa diluição homeopática de consciência humana e de espiritualidade, que deixa o universo composto apenas de pó, pode parecer uma coisa estranhíssima de se fazer, e certamente o é, mas a culpa não é minha. Há dois erros que podemos cometer em relação a esse quadrante. Um é torná-lo absoluto; outro, é negá-lo. A modernidade comete o primeiro; a pós-modernidade, o segundo.

Para a teoria integral, tanto o lado esquerdo como o direito são igualmente reais e importantes. Todos os eventos que acontecem num lado têm seus correlatos no outro lado, e ainda, em todos os quadrantes. Todo estado de consciência, como o estado meditativo que ocorre no quadrante superior esquerdo, tem seu correlato correspondente num estado cerebral que ocorre simultaneamente no quadrante superior direito. Como o empirismo é a metodologia que melhor configura a visão de fora do quadrante superior direito, e o materialismo científico supervaloriza o empirismo como a única forma de conceber o real e descarta as realidades interiores do quadrante superior esquerdo, o empirismo acaba alimentando esse absolutismo de quadrante. Apesar do reducionismo destas abordagens do

superior direito, o pluralismo metodológico integral leva esse quadrante e seus fenômenos muito a sério. As disciplinas características que estudam a consciência do ponto de vista de fora neste quadrante são a neurofisiologia, a bioquímica cerebral, a pesquisa genética, a onda cerebral e pesquisa de estados cerebrais, e a biologia evolutiva.

Nos resta ainda o quadrante inferior direito para completarmos nosso resumo da teoria integral. O quadrante inferior direito se refere ao sistema social, que também pode ser visto numa perspectiva de dentro ou de fora. Visto de uma perspectiva de dentro temos a autopoiese social como metodologia predominante. Organismos ou membros sociais estão dentro do sistema social e seus “significadores” ou artefatos trocados são internos ao sistema. Numa correlação com o quadrante inferior esquerdo, o que são “significadores” no inferior direito, são “significados” no inferior esquerdo. Aplicando uma semiótica integral, entende-se como significadores os referentes materiais do quadrante inferior direito que encontram seus correlatos no inferior esquerdo composto de significados culturais coletivos (WILBER, 2006, p. 222-224). Se observarmos esse quadrante social de fora teremos como perspectiva a teoria dos sistemas. Nesta perspectiva, os organismos ou membros sociais são vistos como um conjunto de elementos inter-relacionados que formam um todo complexo.

É preciso sempre salientar que qualquer uma das perspectivas, se considerada como a única correta, dá uma percepção errônea da realidade, que, de acordo com o pluralismo metodológico integral, apresenta pelo menos oito maneiras de ser abordado cientificamente. E é justamente o absolutismo do quadrante superior direito levado a termo com o empirismo que excluiu a religião da ciência moderna. Os fenômenos do quadrante superior esquerdo que não foram aceitos como ciência pelo cientificismo moderno (que considera tais fenômenos como pré-modernos) e foram atacados pelo pós-modernismo (que encara tudo isso como extremismo) (WILBER, 2006, p. 212). A visão de mundo do materialismo científico considerou o quadrante superior direito como o único quadrante real, absolutizando-o. Os fenômenos dos demais quadrantes, especialmente do quadrante superior esquerdo, responsável pelos estados de consciência e pela espiritualidade, foram descartados do jogo do conhecimento como peças fora do baralho.

Para Wilber, com o pluralismo metodológico integral é possível localizar os fenômenos religiosos no seu lugar do conhecimento dentro dos quadrantes e considerar a sua ressonância nos demais quadrantes. O fenômeno do êxtase espiritual, por exemplo, presente em praticamente todas as religiões, pode ser visto sob a perspectiva do quadrante superior direito. Estudos recentes de rastreamento simultâneo, possibilitados pela Eletrônica, utilizam

equipamentos de ressonância magnética para efetuar a medição de padrões de onda cerebral durante os diferentes estados de meditação espiritual. Porém, o materialismo científico não considera esse tipo de pesquisa como indícios de que o fenômeno do êxtase espiritual é real. Seus resultados levam os empiristas a afirmar que as realidades espirituais não são nada além do que fisiologia cerebral. A meditação somente ativa determinadas áreas do cérebro material e não traz nenhuma informação sobre algo real fora do organismo. Porém, o reducionismo dessas abordagens do quadrante superior direito envolve o que chamamos de absolutismo de quadrante, e conduz à mesma visão míope da realidade desvelada por Morin.

Uma abordagem integral, além de levar esse quadrante e seus fenômenos muito a sério, afirma que tanto o quadrante superior direito quanto o superior esquerdo são igualmente reais e importantes. Todo estado cerebral do superior direito tem seu correlato como estado de consciência no quadrante superior esquerdo. Ambos ocorrem juntos e são dimensões reais de um mesmo fenômeno que não pode ser reduzido um ao outro. Com as ferramentas do pluralismo metodológico integral de Wilber e do pensamento complexo de Morin, os reducionismos do materialismo científico são superados e a dimensão espiritual do ser humano é reintroduzida no rol das ciências. Para Morin, somente uma mudança de paradigma na ciência pode corrigir a cegueira da modernidade.

2.2 Um novo jogo: o pensamento complexo

O meio científico vive um momento novo, uma verdadeira revolução, iniciada particularmente pela física e a biologia. As recentes descobertas destas ciências colocaram em cheque a visão de mundo da ciência moderna, focada na ideia de uma separação total entre o indivíduo conhecedor e a realidade, tida como completamente independente do indivíduo que a observa e no estabelecimento de postulados fundamentais deterministas que geraram teorias e ideologias mecanicistas e materialistas da realidade e excluíram toda a sabedoria espiritualista da humanidade como irracionais.

A introdução do quantum na microfísica abriu o caminho para o pensamento complexo ao indicar que o sujeito observador perturba o objeto, que por sua vez perturba a percepção do sujeito. No campo da biologia, a cibernética revelou a necessidade de indeterminação e de acaso com o conceito de auto-organização. A disjunção e a anulação do sujeito e do objeto são evitadas no conceito de sistema aberto que implica a presença

consubstancial do meio ambiente na interdependência sistema/ecossistema. Sujeito e objeto nessas teorias oriundas da própria ciência são constitutivos um do outro. Surge uma nova concepção dessa relação complexa entre sujeito e objeto que concerne numa abertura do sujeito desprovido de um princípio de decidibilidade nele próprio e numa abertura do objeto sobre o sujeito e sobre seu ambiente que continua a abrir-se para além dos limites de nosso entendimento.

Esta brecha aberta no conhecimento pela física e biologia representa uma regressão da objetividade e do determinismo. Uma consequência primeira dessa regressão é um princípio de incerteza que se manifesta como um estímulo ao conhecimento. Morin afirma que “é preciso [...] abrir a possibilidade de um conhecimento ao mesmo tempo mais rico e menos certo” (MORIN, 2005, p. 44). A potencialidade e a coerência epistemológica desse esforço teórico da relação sujeito-objeto é o princípio autocrítico e autorreflexivo que ele traz em si mesmo e que, portanto, permite criticar, ultrapassar e refletir a teoria.

Para tomar consciência das determinações e condicionamentos da relação sujeito-objeto, Morin acredita que é preciso considerar um ponto de vista epistemológico que nos situe no ecossistema natural. Um ponto de vista que nos incite a examinar os caracteres biológicos do conhecimento, a saber, as formas cerebrais *a priori* constitutivas do conhecimento humano através do diálogo com o meio ambiente. Dessa maneira podemos nos distanciar de nós mesmos ao considerar o ecossistema social e nos olhar do exterior, objetivando a nós mesmos e reconhecendo nossa subjetividade. Nesse sentido, o que Morin nos propõe se correlaciona com o pluralismo metodológico integral de Wilber, que nos incita a um olhar “de fora” para o quadrante superior esquerdo. Mas aqui se encontra também uma incerteza fundamental entre o sistema cerebral humano e seu meio ambiente que não pode ser preenchida, pois o cérebro humano não distingue a percepção da alucinação, o real do imaginário, como afirma Maria Conceição Almeida, numa palestra proferida no Ciclo de Estudos sobre ‘O Método’ de Edgard Morin, promovido pelo Instituto Humanitas Unissinos em 2004: para Morin “o limite entre o falso e o verdadeiro, entre o erro e a verdade, entre o real e o imaginário é quase nenhum” (ALMEIDA, 2004, p. 8).

O conhecimento do mundo exterior também gera uma incerteza. Mas é justamente nessa incerteza que se encontra uma barreira intransponível que abre uma brecha e faz avançar o conhecimento na constituição de um metassistema, que num movimento de metassistema em metassistema sempre gera uma nova incerteza. Este movimento está ligado à teoria do sistema aberto, e por conseguinte a uma epistemologia aberta como lugar ao mesmo

tempo da incerteza e da dialógica. Nessa perspectiva as incertezas, e até mesmo o erro, como vimos acima, não são excluídos da reflexão, como acontece com o paradigma da simplicidade. Pelo contrário, são considerados relevantes e devem ser confrontados e corrigidos num processo dialógico. O que era considerado uma limitação do conhecimento se transforma numa ampliação do conhecimento com sentido epistemológico, como afirma Morin (2005, p. 47):

Finalmente, podemos dar um sentido epistemológico a nossa concepção aberta da relação sujeito-objeto. Esta nos indica que o objeto dever ser concebido em seu ecossistema e mais amplamente num mundo *aberto* (que o conhecimento não pode preencher) e num metassistema, uma teoria a elaborar em que sujeito e objeto poderiam integrar-se um ao outro.

E é num ecossistema natural, social e familiar que o sujeito sai do solipsismo e se integra num metassistema no qual se abre uma brecha no conhecimento que se configura numa abertura para o mundo e numa superação que faz avançar a ciência sem a pretensão de ser conclusiva. O que Morin propõe é um Método ao mesmo tempo aberto, que integre as metodologias antigas. O Método complexo não deve ser confundido com metodologia, porque a metodologia tem um caráter programador que enrigesse o processo cognitivo. Para Morin, o Método “é uma disciplina do pensamento que deve ajudar a qualquer um a elaborar sua estratégia cognitiva, situando e contextualizando suas informações, conhecimentos e decisões, tornando-o apto para enfrentar o desafio onipresente da complexidade” (MORIN, 2003, p. 12). Portanto, o Método não se confunde com um programa pré-concebido, como uma metodologia, mas é um caminho que tem como estratégia o ensaio que integra as incertezas e as diversas abordagens transdisciplinares.

Daí a possibilidade e a necessidade de uma unidade da ciência que é inconcebível na perspectiva do paradigma da simplicidade, que acumulou o conhecimento disciplinar em caixas cada vez mais estreitas e fechadas. Para Morin é necessário uma *physis* generalizada que não se reduza ao nível mais simples de organização os fenômenos de organização complexa. Uma teoria geral da *physis* só tem sentido se for capaz de assimilar ao mesmo tempo unidade e diversidade, continuidade e rupturas. Uma teoria auto-eco-organizadora aberta em que a física, biologia e antropologia deixem de ser entidades fechadas, que quebre o fisicismo, o biologismo e o antropologismo e não percam sua identidade. Trata-se de uma perspectiva transdisciplinar, como afirma o próprio Morin: “Significa dizer que a perspectiva aqui é transdisciplinar. Transdisciplinar significa hoje indisciplinar” (MORIN, 2005, p. 51). Indisciplinar porque escapa ao campo das disciplinas e atravessa-as transversalmente, na contramão do paradigma simplificador.

Consciente da necessidade de um guia para um pensar complexo, Morin (2003, p. 33ss.) apresenta alguns princípios metodológicos para ajudar a pensar a complexidade:

1. **Princípio sistêmico ou organizacional:** religa o conhecimento das partes com o conhecimento do todo e vice-versa. Do ponto de vista sistêmico-organizacional, o todo é mais que a soma das partes, devido às emergências, produto da disposição das partes no seio da unidade sistêmica. E o todo é também menos que a soma das partes, devido as qualidades que ficam restringidas e inibidas pelo efeito da retroação organizacional do todo sobre as partes.
2. **Princípio hologramático:** o menor ponto da imagem do holograma físico contém quase a totalidade da informação do objeto representado. “Não apenas a parte está no todo, mas o todo está na parte” (MORIN, 2005, p. 74). Tomado por Morin da física, esse princípio está presente também no mundo biológico e no mundo sociológico. Cada célula orgânica contém a totalidade da informação genética do seu organismo. Na sociedade essa relação é também complexa porque o todo está na parte, que está no todo. A sociedade entra nos indivíduos desde cedo, na infância, através da influência da família e da escola, e é construída pelos mesmos indivíduos por meio da linguagem, da cultura, das regras e normas sociais. A ideia hologramática supera o reducionismo da fragmentação da realidade no cientifismo moderno que só vê as partes. Ele também supera o holismo, que só vê o todo.
3. **Princípio da retroatividade:** rompe com a causalidade linear de causa e efeito se situando em outro nível no qual não só a causa age sobre o efeito, mas o efeito retroage informacionalmente sobre a causa, permitindo a autonomia organizacional do sistema. As retroações negativas atuam como mecanismo de estabilização do sistema operando na redução do desvio ou da tendência, e as retroações positivas rompem a regulação do sistema operando na ampliação de determinada tendência ou desvio para uma nova situação incerta que pode acabar com a própria organização do sistema.
4. **Princípio da recursividade:** nos sistemas biológicos os indivíduos são produtos de um processo de reprodução que é anterior a eles mesmos. Mas também são produtores do processo que vai continuar. Essa ideia se repete sociologicamente. A sociedade que é produzida pelas interações entre os indivíduos é também produtora dos mesmos indivíduos. Dito de outra maneira, “os indivíduos produzem a sociedade que produz os indivíduos. Somos ao mesmo tempo produtos e

produtores” (MORIN, 2005, p. 74). O processo recursivo é aquele em que os produtos e os efeitos são ao mesmo tempo causas e produtores do que os produz. Vai, portanto, além da pura retroatividade. Consiste numa ruptura da ideia linear de causa/efeito, produto/produtor, estrutura/superestrutura. Na ideia recursiva tudo o que é produzido volta-se sobre o que o produz num ciclo ele mesmo autoconstitutivo, auto-organizador e autoprodutor.

5. **Princípio de autonomia/dependência:** a autonomia de um sistema necessita da abertura ao ecossistema do qual se nutre e ao qual transforma. Está relacionado com a ideia de processo auto-eco-organizacional dos processos biológicos, no qual há uma troca de energia e da informação do meio, de modo que não há autonomia sem múltiplas dependências. Como indivíduos autônomos dependemos não só da energia que captamos biologicamente do ecossistema, como também da informação cultural.
6. **Princípio dialógico:** a organização viva nasce do encontro entre dois tipos de entidades químico-físicas, que traz em si uma memória hereditária através do DNA e os aminoácidos, que formam proteínas de múltiplas formas instáveis e que se reconstituem sem cessar a partir de mensagens do DNA. Dois princípios que não estão justapostos, mas são necessários um ao outro. São complementares, mas também antagônicos, como no processo sexual os princípios da reprodução transindividual e o da existência individual. Há também uma dialógica a respeito da ordem e da desordem, que Morin descreve como dois inimigos. Um suprime o outro e, ao mesmo tempo, em certos casos, colaboram e produzem organização e complexidade. O princípio dialógico, portanto, associa dois termos ao mesmo tempo complementares e antagônicos; permite manter a dualidade no seio da unidade. É um princípio que ajuda a pensar lógicas que se complementam e se excluem, e ao mesmo tempo são necessárias. No campo da física Nies Bohr introduziu uma revolução epistemológica fundamental ao assumir racionalmente a inseparabilidade de noções contraditórias para conceber o fenômeno complexo das partículas ao mesmo tempo como crepúsculos e como ondas. Transpondo o princípio dialógico para a sociedade é necessário uma dialógica entre indivíduo e sociedade, de modo que torna-se impossível pensar a sociedade reduzindo-a aos indivíduos ou à totalidade social.

7. **Princípio de reintrodução do sujeito cognoscente em todo conhecimento:** é preciso reintroduzir o papel do sujeito em todo o conhecimento, considerando-o não como um reflexo da realidade, mas sim como construtor da realidade por meio dos princípios mencionados acima. O sujeito é concebido no método complexo como presença necessária que se esforça em descobrir, que conhece e pensa (Cf. MORIN, 2003, p. 37).

Esses princípios estão ligados entre si, pois, na lógica recursiva o que é adquirido no conhecimento das partes volta-se sobre o todo, que, por sua vez, volta-se às partes. Num mesmo movimento recursivo como produto e produtor de conhecimento, numa relação dialógica, o conhecimento das partes é enriquecido pelo todo e do todo pelas partes, bem como numa relação autônoma de interdependência com o ecossistema cultural, numa jornada que assume a errância como oportunidade. Morin (2003, p. 41) afirma que “o acabamento de uma obra complexa não deve dissimular seu inacabamento, mas revelá-lo”.

A incompletude, o inacabamento e a parcialidade de todo o conhecimento é, portanto, uma das convicções do pensamento complexo que decorre da natureza subjetiva do conhecimento e impacta diretamente na pluralidade de cosmovisões sobre a realidade. O sujeito observador compreende o mundo a partir do lugar que ele ocupa, de suas próprias percepções e das informações que possui, organizando essas informações à sua maneira, conforme seus modelos de pensar e viver, como ressaltam Humberto Maturana, Boris Cyrulnik e Edgard Morin (cf. ALMEIDA, 2004, p.2).

Edgar Morin (2003, p. 51) não tem dúvida de que “o grande desafio da atualidade reside em educar ‘em’ e ‘para’ a era planetária”. Ele fala de uma primeira mundialização que ocasionou a ocidentalização do mundo e se desdobrou no nascimento e expansão da mundialização do humanismo e exigiu que a humanidade se posicinasse frente à diversidade cultural. Para Morin (2003, p. 87):

Essa mundialização dos direitos do homem, da liberdade, da igualdade, da fraternidade, da equidade e do valor universal da democracia favorecem o desenvolvimento de uma consciência cada vez mais aguda, que permite considerar que a diversidade cultural não é uma realidade oposta à unidade da humanidade, mas a fonte de sua riqueza e sustentabilidade.

A hélice da primeira mundialização, movida pela força do quadrimotor ciência, técnica, indústria e interesse econômico, potencializada pelas novas tecnologias de comunicação e informação, mostrou que a globalização é um fenômeno que contribuiu para a planetarização. A globalização mostrou sua face autodestrutiva com a crise ambiental, a pobreza, a violência organizada, as migrações compulsivas, as polarizações ideológicas e

atualmente acentuou os nacionalismos e as desigualdades com a pandemia do Covid-19. Ao mesmo tempo a globalização contém os ingredientes que impulsionam a hélice da segunda mundialização que impulsiona a humanidade para a busca de soluções planetárias baseadas numa política de civilização para o desenvolvimento de uma sociedade-mundo que considere a multidimensionalidade complexa dos problemas humanos. Uma antropolítica baseada na visão antropológica do ser humano genérico e que tenha como finalidade o desenvolvimento do ser humano e da humanidade no contexto do prosseguimento da hominização. Trata-se da consciência de que todos compartilhamos da vivência comum do planeta, considerado a casa de todos. Os movimentos sociais desta segunda mundialização se dedicam a protestar e criticar as práticas nocivas ao planeta dos grupos transnacionais, as políticas dos governos e sociedades que ferem os direitos humanos, o crescimento da fome, a destruição das culturas originárias e a intolerância religiosa (cf. MORIN, 2003, p. 86ss.). Destaca-se o esforço do Papa Francisco para o cuidado da casa comum expresso em documentos e iniciativas como a Encíclica *Laudato Si* e o Sínodo da Amazônia.

Para uma ética planetária, Morin postula iniciar por uma ética individual que ele denomina uma auto-ética. Ele propõe uma confederação das ideias, ou uma civilização das ideias, que implique a subjetividade do pesquisador para que não se arvore em proprietário da verdade objetiva. Esta postura intelectual está presente em toda a obra de Morin que assume o risco da exposição de seus conflitos teóricos, suas alegrias, dores, contratempos, decepções, leituras e acasos que cercam sua vida, num esforço de reintroduzir o sujeito no conhecimento e o conhecimento no sujeito (cf. ALMEIDA, 2004, p. 5).

É a partir de suas próprias obsessões cognitivas que Morin transformou em conhecimento suas emoções fundamentais como ira, ternura e resistência. Esses sentimentos impulsionaram focos importantes de sua maneira de ver, conhecer e compreender o mundo. Para Morin, o processo cognitivo é a conjugação de três domínios de aptidões que constituem o propriamente humano: pulsão, razão e emoção. Estes três domínios estruturam os conhecimentos e as informações que nos chegam e dentre eles a emoção tem um papel preponderante, porque toda cognição, todo conhecimento e toda percepção se dão motivados, impulsionados e regidos pela emoção. Como afirma novamente Almeida (2004, p. 9): “Para Morin, o sujeito do conhecimento é sempre impulsionado por um sentimento, por uma estrutura organizacional da sua psique quando compreende qualquer investimento cognitivo, mesmo que disso não tenha consciência”.

São três matrizes das quais parte Morin para tratar do conhecimento e da cultura: uma biologia fundamental, uma animalidade e humanidade do conhecimento. A biologia do conhecimento é a ideia de que todo ser vivo é auto-eco-organizador. Todo ser vivo necessita extrair informações do exterior e processa essas informações por si, em si e para si. Isto implica que o processo de produção de conhecimento depende sobretudo do sujeito. A animalidade do conhecimento emerge do interior da biologia do conhecimento e nos permite compreender que existem características da cultura e do conhecimento humanos que se encontram no mundo animal e se complexificam do domínio do humano. A humanidade do conhecimento das sociedades humanas mantém em novos patamares de complexidade as características gerais da biologia e animalidade do conhecimento. Estas matrizes do conhecimento levam Morin a conceber que o sujeito é constituído não só por um cérebro bi-hemisférico, mas também por um cérebro triúnico que contém três feixes de informação: o reptílico, o mamífero e o propriamente humano. O reptílico é o responsável pelo cio, pela agressão e pela fuga; o mamífero é o responsável pela afetividade; e o propriamente humano é o portador de um neo-cortex que faz emergir a inteligência lógica e conceitual. As três matrizes do conhecimento e as três faces do nosso cérebro dialogam entre si, se indistiguem e se excluem. No movimento de indistinção e exclusão denotam uma regressão em complexidade, e no movimento de complementaridade eles constituem a complexidade humana (cf. ALMEIDA, 2004, p. 12).

Morin transita diversos domínios do conhecimento humano em coerência com a auto-ética que ele mesmo propõe no jogo do conhecimento, através da migração conceitual de um domínio para o outro num movimento de ressignificação e ampliação de conceitos e noções originalmente disciplinares. Ao mesmo tempo religa homem e mundo, sujeito e objeto, natureza e cultura, mito e logos, objetividade e subjetividade, vida e ideias, ciência, arte e filosofia em suas construções metafóricas (cf. ALMEIDA, 2004, p. 15). Retira princípios e leis de disciplinas diversas, como a entropia da física, por exemplo, e as apresenta como operadores que transversalizam as ciências da vida, do mundo físico e do homem e encontram terreno de ressonância também no âmbito dos fenômenos sociais e dos sistemas de ideias. Não se trata de mera transposição de modelos, mas sim em potencializar operadores cognitivos que facilitem a compreensão do paradigma da complexidade (cf. ALMEIDA, 2004, p. 16).

Consciente de que um paradigma, para ser realizado, precisa ser o produto de todo um desenvolvimento cultural, histórico e civilizatório, Morin não tem a pretensão de implantar o

paradigma complexo, mas ser o seu porta-voz. A reforma do pensamento é para Morin (2005, p. 76-77) não só um apelo intelectual, mas uma obsessão apaixonada:

Não é possível tirar, eu não posso tirar, não pretendo tirar de meu bolso um paradigma complexo. [...] O paradigma complexo resultará do conjunto de novas concepções, de novas visões, de novas descobertas e de novas reflexões que vão se acordar, se reunir. [...] Creio profundamente que se trata de uma tarefa cultural, histórica, profunda e múltipla. Pode-se ser o São João Batista do paradigma complexo e anunciar sua vinda sem ser o Messias.

Frente à hegemonia ainda hoje em nossa cultura do paradigma da simplicidade, assentado nos princípios de disjunção e redução, com todas as suas consequências brutais e mutiladoras, o paradigma da complexidade oferece uma outra lógica, baseada nos princípios de união e de implicação, que une causa e efeito, o uno e o múltiplo sem dissolvê-los um no outro, onde produto será também produtor, numa perspectiva transdisciplinar que não fragmenta o conhecimento, e se funda na predominância da conjunção complexa. Concluo com a abordagem do Método de Morin por Maria Conceição Almeida (2004, p. 17):

Trata-se de um método capaz de absorver, conviver e dialogar com a incerteza; de tratar da recursividade e dialogia que movem os sistemas complexos; de reintroduzir o objeto no seu contexto, isto é, de reconhecer a relação parte-todo conforme uma configuração hologramática; de considerar a unidade na diversidade e a diversidade na unidade; de distinguir, sem separar nem opor; de reconhecer a simbiose, a complementaridade, e por vezes mesmo a hibridação, entre ordem e desordem, padrão e desvio, repetição e bifurcação, que subjazem aos domínios da matéria, da vida, do pensamento e das construções sociais; de tratar do paradoxo como uma expressão de resistência ao dualismo disjuntor e, portanto, como foco de emergências criadoras e imprevisíveis; de introduzir o sujeito no conhecimento, o observador na realidade; de religar, sem fundir, ciência, arte, filosofia e espiritualidade, tanto quanto vida e idéias, ética e estética, ciência e política, saber e fazer.

2.3 Transdisciplinaridade, a terceira peça incluída

Barsarab Niculescu (Romênia, 25 de março de 1942), físico que busca lógicas alternativas para a compreensão da natureza, também percebe o redutivismo da física clássica ao conceber a realidade. Ele afirma que a redução do funcionamento do universo ao de uma máquina perfeitamente regulada e previsível levou a ciência moderna a descartar todos os outros níveis de realidade e de percepção. Para a ciência moderna o universo precisaria ser dessacralizado para ser conquistado. Todos os demais níveis de conhecimento da natureza e do ser humano não cabiam nesta concepção de ciência e foram taxados de irracionais ou supersticiosos.

As descobertas da física quântica, iniciadas no século XX, contribuíram para derrubar os pressupostos da ciência moderna. Essa revolução científica abriu a possibilidade de diálogo com áreas do conhecimento que eram rotuladas como não-científicas. Conceitos como a não-separabilidade entre o sujeito e o objeto e o conceito de indeterminismo no nível subatômico levaram os cientistas a questionar a existência de apenas um nível de realidade e a propor que há diferentes níveis na natureza (escalas subatômicas e macroscópicas, o infinitamente pequeno e o infinitamente grande, por exemplo) que são regidos por leis diferentes. Como já vimos, diante do paradigma da simplicidade da física clássica aparece a idéia de complexidade do real, não entendida como sinônimo de complicação, mas como uma concepção integral da complexidade de relações que compõe a Realidade.

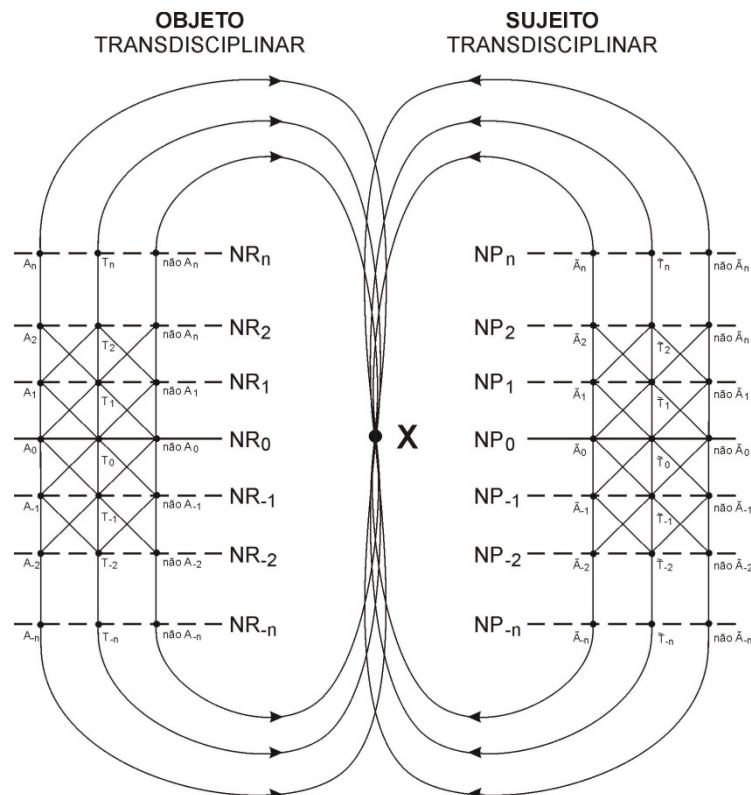
Essa nova concepção do real se espalhou para a sociedade e encontrou respaldo nas ciências exatas, nas ciências humanas e nas artes. Levou a ciência a questionar o nível da interdisciplinaridade e buscar superá-lo no nível da Transdisciplinaridade. A ciência é motivada a um novo diálogo, que ultrapassa o nível das disciplinas e as impele a considerar o que está entre, através e além delas mesmas. O sagrado, excluído até então do meio acadêmico, tido pela ciência moderna como categoria secundária, fruto de desejos humanos reprimidos e não realizados, “passa a retomar seu devido lugar no espaço acadêmico de reflexão, não apenas restrito ao âmbito das Ciências da Religião, mas de maneira geral promovendo um diálogo na complexidade da Realidade” (BERNI, 2005). A Transdisciplinaridade se firma como referencial de conhecimento e alicerça suas bases metodológicas nos pilares da complexidade (MORIN, 2005), da concepção de diversos níveis de Realidade (NICOLESCU, 2002, p. 45). e da lógica da inclusão ou do terceiro incluído (LUPASCO, 1994).

O referencial epistemológico da Transdisciplinaridade se apresenta como uma oportunidade para as Ciências da Religião no que concerne ao pluralismo de seu objeto de estudo, o fenômeno religioso. Seus pilares conceituais possibilitam uma análise mais integral do fenômeno religioso, ao considerá-lo na sua complexidade; além de conceber a possibilidade de diálogo de concepções consideradas irreconciliáveis num nível superficial de abordagem, mas que podem dialogar em outros níveis de Realidade. O referencial epistemológico da Transdisciplinaridade é fundamental também para a pesquisa em torno da relação entre o sagrado e jogos digitais, porque se trata de um objeto de estudo que envolve outros níveis de Realidade, como a realidade digital, que possibilita novas abordagens do fenômeno religioso, onde a experiência religiosa é mediada pela eletrônica.

2.3.1 Sujeito e Objeto entram no tabuleiro

Nicolescu (2002) nos mostra como a abordagem transdisciplinar pode conduzir a uma fundamentação metodológica para o estudo transcultural e transreligioso. Ele apresenta o diagrama da figura 2 para descrever a abordagem transdisciplinar da natureza e do conhecimento. A parte esquerda representa, simbolicamente, os níveis de Realidade ($NR_n, \dots, NR_2, NR_1, NR_0, NR_{-1}, NR_{-2}, \dots, NR_{-n}$) onde o índice n pode ser finito ou infinito. Não é por acaso que, juntamente com o autor, utilizo o termo Realidade com o R maiúsculo. Realidade difere do Real. O Real designa aquilo que é, enquanto Realidade diz respeito à parcela do Real captada na nossa experiência humana, aquilo que resiste às nossas representações, descrições, imagens ou formulações matemáticas (NICOLESCU, 2002, p. 47). O Real está velado para sempre, enquanto a Realidade é acessível ao nosso conhecimento.

FIGURA 2 - Abordagem transdisciplinar da natureza e do conhecimento.



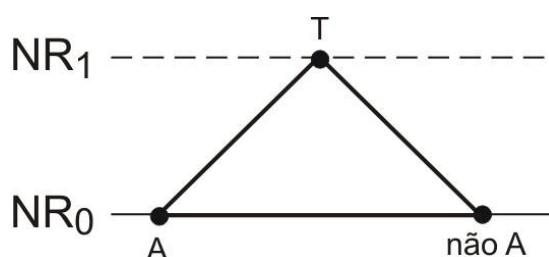
Fonte: NICOLESCU, 2002.

A abordagem transdisciplinar está apoiada na concepção de diversos níveis de Realidade. Os diversos níveis de Realidade coexistem, mas se distinguem pela quebra de leis e conceitos fundamentais nos seus diferentes níveis. Esta quebra é o que determina a passagem de um nível ao outro. Por exemplo, as leis quânticas, que determinam o nível subatômico, são radicalmente diferentes das leis do mundo físico. Para Nicolescu “o maior impacto cultural da revolução quântica é, sem dúvida, o de colocar em questão o dogma filosófico contemporâneo da existência de um único nível de Realidade” (NICOLESCU, 2002, p. 05).

A lógica transdisciplinar opera de maneira diferente da lógica clássica, que está fundamentada nos axiomas da identidade ($A \text{ é } A$), da não-contradição ($A \text{ não é não-}A$), do terceiro excluído (não existe um terceiro termo T que é ao mesmo tempo A e não- A). Na lógica transdisciplinar o axioma do terceiro incluído (existe um termo T que é ao mesmo tempo A e não- A) conecta os níveis de Realidade adjacentes na figura 2.

Se permanecemos num único nível de Realidade, todo fenômeno se manifesta como uma luta entre elementos contraditórios. Porém, em um outro nível de Realidade, aquilo que percebemos como desunido está de fato unido e aquilo que percebemos como contraditório é percebido como não contraditório. A dinâmica do estado T na lógica transdisciplinar é representada por um triângulo de relações onde um vértice está situado em um nível de Realidade e os dois outros em outro nível de Realidade, como representado na figura 3.

FIGURA 3 – Lógica do terceiro incluído.

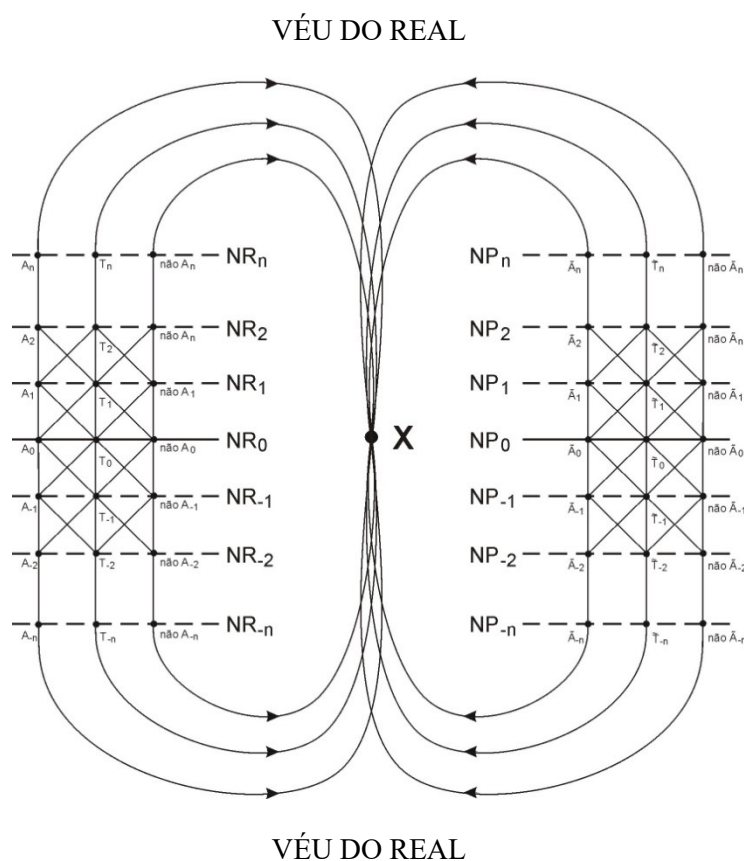


Fonte: NICOLESCU, 2002.

A lógica do terceiro incluído corrobora a existência de um fluxo de informações transmitido de forma coerente entre os níveis de Realidade num processo interativo que perpassa indefinidamente a todos os níveis conhecidos e concebíveis. Há uma coerência da unidade dos níveis de Realidade, representada pelas flechas associadas à transmissão de

informações de um nível ao outro na figura 1. Se a coerência for limitada apenas a certos níveis de Realidade, ela se interrompe nos níveis limítrofes do conhecimento. Nicolescu sugere que a unidade dos níveis de Realidade se estende a uma zona de não resistência às nossas experiências, representações, descrições, imagens e formulações. Essa zona de não resistência corresponde ao véu do Real que se situa tanto no nível mais alto, quanto no mais baixo da totalidade dos níveis de Realidade e estão unidos por uma zona de transparência absoluta. Trata-se dos níveis que não são captados pela limitação de nossos corpos com os seus órgãos sensoriais, nem pelas ferramentas que utilizamos para estender esses órgãos sensoriais e medir a Realidade. Para Nicolescu, essa zona de não resistência corresponde ao sagrado – aquilo que não se submete a nenhuma racionalização (BIÈS, 2001, p. 353).

FIGURA 4 – Zona de Transparência Absoluta.



Fonte: NICOLESCU, 2002.

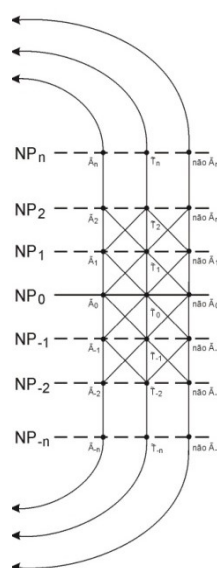
Nessa zona de transparência absoluta não há níveis de Realidade. É por isso que os três *loops* de coerência do fluxo de informações da figura 1 estão situados apenas na zona em

que não há níveis de Realidade, e esses fluxos passam também entre os níveis de Realidade. Como afirma Nicolescu (2002, p. 55):

A zona de não resistência do sagrado penetra e cruza os níveis de Realidade. Em outras palavras, a abordagem transdisciplinar da Natureza e do conhecimento oferece uma ligação entre Real e Realidade.

Desta maneira, o sagrado se manifesta justamente na relação entre a Natureza e o conhecimento. Está naquilo que une e liga todos os níveis de Realidade e os ultrapassa, numa zona de transparência absoluta, tanto de transcendência quanto de imanência. Na visão transdisciplinar, a Realidade está transpassada pelo sagrado, porém, o sagrado continua resguardado em sua zona de transparência absoluta. Sem abandonar uma atitude científica, a Transdisciplinaridade permite uma abordagem que integra o sagrado como aquilo que transpassa e conecta a Natureza e o conhecimento.

FIGURA 5 – Sujeito Transdisciplinar.



Fonte: NICOLESCU, 2002.

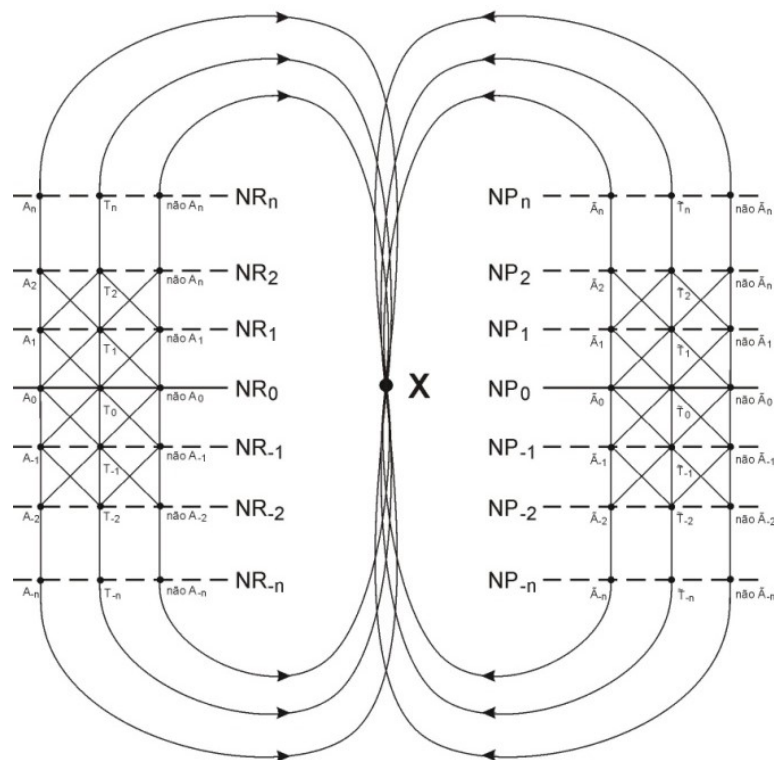
O conhecimento humano tem acesso aos níveis de Realidade através dos diferentes níveis de percepção. Na figura 2 os níveis de percepção estão representados à direita ($NP_n, \dots, NP_2, NP_1, NP_0, NP_{-1}, NP_{-2}, \dots, NP_{-n}$). Através de uma relação de correspondência com os níveis de Realidade, os níveis de percepção permitem uma visão cada vez mais geral e unificadora da Realidade, sem jamais esgotá-la completamente. Com os níveis de percepção ocorre o mesmo que com os níveis de Realidade, há uma zona de não resistência à percepção.

Nesta zona não há níveis de percepção. Ao conjunto dos níveis de percepção e sua zona de não resistência, Nicolescu dá o nome de Sujeito transdisciplinar.

A comunicação entre Sujeito e Objeto transdisciplinares só é possível quando há correspondência entre os fluxos de consciência que passam entre os níveis de percepção e os fluxos de informações que passam entre os níveis de Realidade. As zonas de não resistência de ambas devem ser idênticas e os dois fluxos estão interligados porque compartilham da mesma zona de resistência: “O conhecimento não é nem exterior nem interior: é simultaneamente exterior e interior” (NICOLESCU, 2002, p. 56).

Mas os fluxos de consciência não se confundem nem se misturam com os fluxos de informação, porque a zona de não resistência executa o papel do terceiro secretamente incluído que preserva a sua diferença, e ainda permite a unificação do Sujeito transdisciplinar e do Objeto transdisciplinar. Este é o ponto “X” onde os arcos de informação e consciência se encontram. É o termo de Interação entre o Sujeito e o Objeto transdisciplinar, que não pode ser reduzido nem ao Sujeito nem ao Objeto.

FIGURA 6 – Termo de Interação entre Sujeito e Objeto.



Fonte: NICOLESCU, 2002.

2.3.2 O jogo *in vivo*

Com a abordagem transdisciplinar da Natureza e do conhecimento, Nicolescu propõe uma superação da divisão binária da metafísica moderna (Sujeito, Objeto) e aponta para uma visão ternária (Sujeito, Objeto, Interação) que oferece uma base metodológica para a transcultura e a transreligião. Essa metodologia questiona a fragmentação da Realidade do modelo mecanicista da ciência clássica. No paradigma da simplicidade as disciplinas acadêmicas estudam fragmentos de níveis de Realidade. Nesse paradigma elas estão conectadas exclusivamente ao Objeto. É o que Nicolescu (2002, p. 57) chama de conhecimento disciplinar, no qual as disciplinas correspondem a um conhecimento *in vitro* e estão fortemente orientadas para a dominação do mundo exterior. O estudo dessas disciplinas deve ser realizado de uma maneira independente de qualquer sistema de valores, sem a interferência da interioridade do Sujeito. Fazendo um paralelo com o pluralismo metodológico integral de Ken Wilber, ocorre um absolutismo do quadrante superior direito, desconsiderando todas as outras dimensões da Realidade. Porém, como nos mostra o diagrama da figura 6, todos esses aspectos são de fato artificiais e ilusórios, porque o Sujeito está sempre em relação com o Objeto no ponto X, o terceiro termo, o termo de Interação.

Enquanto o conhecimento disciplinar é um conhecimento *in vitro*, o conhecimento transdisciplinar é um conhecimento *in vivo*. É um conhecimento que integra todas as dimensões do Objeto, incluindo seu mundo externo, com toda a interioridade do Sujeito em seus diversos níveis de percepção. Portanto, ao incluir o terceiro termo, esse conhecimento inclui também um sistema de valores e é um conhecimento do terceiro por definição. Barsarab não quer fundar um antagonismo entre o conhecimento disciplinar e o conhecimento transdisciplinar, para ele “é importante ressaltar que o conhecimento disciplinar e o conhecimento transdisciplinar não são antagônicos, mas complementares” (NICOLESCU, 2002, p. 57). Nicolescu apresenta uma tabela que nos ajuda a perceber as nuances dessas duas formas de conhecimento:

TABELA 1 – Comparação entre o conhecimento disciplinar CD e conhecimento transdisciplinar CT.

CONHECIMENTO DISCIPLINAR	CONHECIMENTO TRANSDISCIPLINAR
<i>in vitro</i>	<i>In vivo</i>
Mundo externo – Objeto	Correspondência entre o mundo externo (objeto) e o mundo interno (sujeito)
Conhecimento	Compreensão
Inteligência analítica	Um novo tipo de inteligência – harmonia entre mente, sentimentos e corpo
Orientado para o poder e a posse	Orientado para o deslumbramento e a partilha
Lógica binária	Lógica do terceiro incluído
Exclusão de valores	Inclusão de valores

Fonte: NICOLESCU, 2002, p.58.

A transdisciplinaridade é um conhecimento integral da Realidade. Ela inclui no âmbito do conhecimento a dimensão subjetiva da pessoa buscando uma harmonia entre mente, sentimentos e corpo. É uma inteligência que integra a percepção do sujeito e considera a sua interioridade. Enquanto o conhecimento disciplinar conduz a uma atitude orientada para o poder e a posse, o conhecimento transdisciplinar se orienta para o deslumbramento diante da beleza e complexidade do Real e para uma atitude de partilha.

Nicolescu distingue pluridisciplinaridade, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade para mostrar que o conhecimento transdisciplinar, mesmo sendo complementar à pesquisa disciplinar, é radicalmente distinto dela (NICOLESCU, 2018, p. 2). A pluridisciplinaridade está na ótica da disciplinaridade porque trata do estudo de um objeto de uma mesma e única disciplina por várias disciplinas ao mesmo tempo. A abordagem pluridisciplinar ultrapassa as disciplinas, mas sua finalidade permanece dentro de uma perspectiva disciplinar. Por exemplo, o filme “O Encouraçado Potemkin” do cineasta russo Serguei Eisenstein pode ser estudado pela ótica da história do cinema, com um apoio da sociologia, da filosofia marxista, da história da Revolução Russa, da história da arte. O conhecimento próprio de cada uma das

disciplinas contribui para um aprofundamento maior e traz algo a mais para o estudo, mas esse algo a mais está a serviço apenas da disciplina em questão.

A interdisciplinaridade, ao realizar uma transferência de métodos de uma disciplina para outra, também ultrapassa as disciplinas, mas continua inscrita na pesquisa disciplinar. Existem três graus de interdisciplinaridade, um grau de aplicação, um grau epistemológico e um grau de geração de novas disciplinas. Quando há uma transferência de métodos de uma disciplina para outra, como por exemplo os métodos da física nuclear são transferidos para a medicina com o objetivo de encontrar novos tratamentos para combater o câncer, estamos falando de um grau de aplicação da interdisciplinaridade; quando há uma transferência de métodos da lógica formal para o campo do direito com o objetivo de realizar análises trata-se de um grau epistemológico; o terceiro grau é a geração de novas disciplinas, pois a transferência de métodos de uma disciplina para outro campo pode gerar outra disciplina, como a transferência de métodos da matemática para o campo da física gerou a física matemática ou os da informática para a arte gerou a arte digital.

Já a transdisciplinaridade tem como objetivo a compreensão do mundo presente e aponta para a unidade do conhecimento. Para Nicolescu, “como o prefixo ‘trans’ indica, [a transdisciplinaridade] diz respeito àquilo que *está ao mesmo tempo entre* as disciplinas, *através* das diferentes disciplinas e *além* de qualquer disciplina” (NICOLESCU, 2018, p. 2). Mas o que existe entre e através das disciplinas e além delas? O pensamento clássico não vê nada nesse espaço, esse é um espaço completamente vazio. Para o pensamento clássico a transdisciplinaridade é um absurdo porque não tem objeto. Porém, para a transdisciplinaridade o pensamento clássico não é um absurdo, mas tem um campo de atuação restrito. Na perspectiva transdisciplinar dos níveis de Realidade, o espaço entre as disciplinas e além delas está cheio de potencialidades, como o vazio quântico: “da partícula quântica às galáxias, do quark aos elementos pesados que condicionam o aparecimento da vida no universo” (NICOLESCU, 2002, p. 2). A pesquisa transdisciplinar é radicalmente distinta da pesquisa disciplinar. A pesquisa disciplinar se debruça sobre um único e mesmo nível de Realidade, e na maioria das vezes sobre fragmentos de um único e mesmo nível de Realidade. A transdisciplinaridade, por outro lado, se interessa pela dinâmica gerada pela ação dos diversos níveis de Realidade ao mesmo tempo. Com isto Nicolescu (2018, p. 2) não quer criar uma nova disciplina e nem uma nova hiperdisciplina:

Embora a transdisciplinaridade não seja uma nova disciplina, nem uma nova hiperdisciplina, alimenta-se da pesquisa disciplinar que, por sua vez, é iluminada de maneira nova e fecunda pelo conhecimento transdisciplinar. Neste sentido, as

pesquisas disciplinares e transdisciplinares não são antagonistas mas complementares.

Essas considerações nos conduzem a duas vias de conhecimento que podem parecer antagônicas, mas, como indicou acima Nicolescu, é necessário trafegar nessas duas vias, em mão única, integrando uma à outra (Wilber) e considerando a sua complexidade (Morin). Não se trata de anular ou substituir a disciplinaridade em suas formas pluridisciplinar ou interdisciplinar, mas ter a consciência de seus limites.

Ao incluir no jogo do conhecimento a interação simultânea entre níveis de Realidade, níveis de percepção e a zona de não resistência do sagrado, a transdisciplinaridade se abre para uma nova visão, não somente sobre as disciplinas acadêmicas, como também sobre as culturas e religiões. Para Nicolescu, a reconciliação entre cultura e ciência só será possível “quando houver uma *conversão* da ciência em direção aos valores e em direção ao sagrado, isto é, quando a cultura científica se tornar uma verdadeira cultura” (NICOLESCU, 2002, p. 65). Diferentemente do começo da história, período em que ciência e cultura eram inseparáveis e eram fomentadas pelas mesmas questões sobre o sentido do universo e o sentido da vida, ainda vivemos os reflexos da ruptura entre ciência e sentido, entre sujeito e objeto, desde o século XVII com a formulação da metodologia da ciência moderna. As duas culturas são vistas como antagônicas e fechadas em si mesmas. Na realidade, a ciência é parte da cultura, mas a cultura científica ainda se afasta da cultura humanista porque privilegia o lado esquerdo do diagrama da figura 2 (ou o quadrante superior direito da figura 1), ou seja, o Objeto.

2.3.3 Uma jogada para além das culturas e religiões

Há sinais de reconciliação entre as duas culturas na contemporaneidade. Esses sinais são visíveis no diálogo entre ciência e arte como eixo fundamental do diálogo entre a cultura científica e a cultura humanista. O que dificulta a conversão de que fala Nicolescu é a força dos hábitos antigos da mente, que impõe representações associadas ainda com níveis de Realidade antagônicos. As imagens relacionadas com um nível de representação têm uma qualidade diferente das imagens relacionadas com outro nível de representação, porque cada qualidade se relaciona com um nível de Realidade e com um nível de percepção. Há um muro intransponível formado pelas imagens de cada nível de representação em relação a outro nível. A mente criadora, seja do cientista ou do artista, faz a conexão entre os níveis de percepção e os níveis de representação do mundo sensível, criando uma ponte por cima do

muro das imagens que separam esses níveis de representação, através da verdadeira criação artística, engendrando uma *transpercepção*. Dessa maneira se alcança um entendimento global e não diferenciado da totalidade dos níveis de percepção. Para Nicoliescu, “a transrepresentação e a transpercepção poderiam explicar as similaridades surpreendentes entre os momentos de criação artística e científica” (NICOLESCU, 2002, p. 65).

Outro sinal de reconciliação entre as culturas se encaminha na direção da comunicação transcultural. Vivemos um ressurgimento da necessidade de unir o ser ao mundo de maneira mais intensa do que nas épocas anteriores, segundo Nicoliescu. Para compreender melhor essa possibilidade de reconciliação entre as culturas é necessário distinguir os conceitos de multicultural, intercultural e transcultural. Como multicultural se compreende o enriquecimento mútuo entre culturas diversas. O diálogo com uma cultura diferente enriquece a própria cultura, mesmo se sua meta não é a comunicação real entre culturas. O multicultural não pressupõe necessariamente interação. Trata-se de descobrir a face da própria cultura tendo como espelho uma outra cultura. O desenvolvimento dos transportes e das comunicações e a globalização econômica possibilitaram a relação intercultural, que já pressupõe uma interação entre as culturas. A relação entre culturas pouco conhecidas ou desconhecidas faz aparecer possibilidades que antes não eram evidentes na própria cultura. O contato intercultural pode interferir no desenvolvimento de uma determinada cultura. É o que resultou na religiosidade popular brasileira sob a influência das matrizes culturais indo-afro-europeia, por exemplo.

O multicultural e o intercultural, embora sejam passos importantes em direção ao ato da comunicação transcultural, não garantem por si mesmos o tipo de comunicação entre todas as culturas. Para isso teria de haver uma língua universal baseada em valores compartilhados. Para Nicoliescu, “o transcultural designa a abertura de todas as culturas para aquilo que as atravessa e as transcende” (NICOLESCU, 2002, p. 66). Ele cita como exemplo a experiência de uma pesquisa conduzida em uma companhia teatral francesa no Centre International de Créations Théâtrales, em Paris, que envolveu atores de diferentes nacionalidades, obviamente, com características culturais próprias, e que mesmo assim revelaram qualidades que atravessam e transcendem as culturas em suas atuações. O resultado é o sucesso popular dessas performances nos diversos países do mundo. Eu mesmo vivi uma experiência semelhante, também na França, mais precisamente no CREC - Centre Recherche et Communication, na cidade de Lyon. Na ocasião, eu estava fazendo uma Especialização em Comunicação Social e Religiosa nesta instituição vinculada à Université Catholique de Lyon,

UCLy. E uma equipe de uma rede de televisão belga estava fazendo um programa especial sobre o CREC com representantes de diversos países que estavam fazendo o curso, dentre eles, eu. Havia representantes de todos os continentes: europeus, asiáticos, australianos, africanos e eu era o único latino-americano. O programa televisivo revelou qualidades que atravessam e transcendem as próprias culturas das pessoas retratadas no audiovisual. Os participantes revelaram, ao mesmo tempo, elementos de uma religiosidade popular latino-americana e da sabedoria sapiencial oriental, não como elementos antagônicos, mas como experiências e ensinamentos que animam a vida e motivam as ações no mundo. A multiplicação de abordagens transculturais como estas é constatada cada vez mais na atualidade e é potencializada pela rede mundial de comunicação formada pela Internet. O sucesso popular dessas experiências em diferentes países do mundo nos mostra que a abordagem transcultural também forma pontes que atravessam e transcendem culturas.

Segundo o Princípio da Relatividade da transdisciplinaridade, “nenhuma cultura constitui um lugar privilegiado a partir do qual se pode julgar outras culturas” (NICOLESCU, 2002, p. 68). As culturas são atualizações das potencialidades humanas em diferentes tempos e lugares no mundo. A diversidade cultural é um fenômeno característico da humanidade, devido à atualização das potencialidades humanas em um lugar específico da terra e num momento específico da história. O ser humano possui uma totalidade aberta que constitui um “lugar sem lugar” do que atravessa e transcende as culturas. Se para uma comunicação transcultural é necessária uma língua universal, Nicolescu (2002, p. 68-69) aponta para a linguagem do silêncio como esse lugar sem lugar, e remete à ideia de “nossa ignorância luminosa”, cunhada pelo poeta e filósofo francês Michel Camus:

A percepção do transcultural é antes de mais nada uma experiência, pois diz respeito ao silêncio de diferentes atualizações. O espaço entre os níveis de percepção e os níveis de Realidade é o espaço desse silêncio; é o equivalente, no espaço interior, daquilo que é chamado de vácuo quântico no espaço exterior. É um silêncio pleno, estruturado em níveis. Há tantos níveis de silêncio quanto há correlação entre níveis de percepção e níveis de Realidade. E, além de todos esses níveis de silêncio, há outra qualidade de silêncio, esse lugar sem lugar que o poeta e filósofo francês Michel Camus chama de *nossa ignorância luminosa*. Esse núcleo de silêncio aparece para nós, pois é a roda insondável do conhecimento e é luminoso porque ilumina a própria estrutura do conhecimento. Os níveis de silêncio e os níveis da nossa ignorância luminosa determinam a nossa lucidez.

Essa língua do silêncio vai além das palavras. É o silêncio que está entre as palavras e o silêncio insondável que é expresso por cada palavra. É uma língua universal que expressa a totalidade do nosso ser. Ela é uma translíngua.

O sujeito que forja a translinguagem é o ser humano. Mesmo havendo diferenças entre as várias culturas os seres humanos são iguais. Além de suas diversas estruturas físicas, do ponto de vista biológico todos são constituídos pela mesma matéria. Os mesmos genes geram diferentes cores de pele, expressões faciais, qualidades e defeitos. A abordagem transcultural revela que os seres humanos também são iguais do ponto de vista espiritual. Nós que estávamos participando da formação em Lyon, na França, mesmo oriundos de diversos países e culturas diferentes, testemunhamos experiências espirituais bem semelhantes. Ao serem retratadas em um programa televisivo, a comunicação destas experiências se deu no lugar sem lugar do silêncio, num nível de significado mais profundo do que a espetacularização típica dos programas televisivos.

Para Nicolescu, o que está no centro do transcultural é o problema do tempo. O tempo é sempre pensado no passado e no futuro e é, portanto, campo do Objeto. No entanto, Nicolescu (2002, p. 70) aponta para o tempo vivido na espontaneidade de um evento do ser, no instante presente:

O momento presente é *tempo vivido*. Diz respeito ao Sujeito; mais precisamente, diz respeito àquilo que conecta o Sujeito ao Objeto. O instante presente é, estritamente falando, um não tempo, uma *experiência do terceiro*, da relação entre Sujeito e Objeto; assim, contém em si, potencialmente, o passado e o futuro, o fluxo total de informação que atravessa os níveis de Realidade e o fluxo total de consciência que atravessa os níveis de percepção. O tempo presente é verdadeiramente a origem do futuro e a origem do passado.

Essa relação complexa do tempo que conecta o passado e o futuro ao presente floresce na consciência na espontaneidade do instante presente. O tempo da história de diferentes povos e culturas se revela no encontro dos fluxos de informações do passado e futuro com os fluxos de consciência no instante presente. O transcultural se refere ao tempo presente na transhistória.

2.3.4 As regras do jogo: a proposta de uma nova metodologia

Em novembro de 1994 aconteceu o Primeiro Congresso Mundial da Transdisciplinaridade, no Convento de Arrábida em Portugal, reunindo vários estudiosos, dentre eles, Lima de Freitas, Edgar Morin e Basarab Nicolescu. O documento final elaborado nesse encontro, a Carta da Transdisciplinaridade, resume os aspectos fundamentais da abordagem transdisciplinar. Citamos alguns dos artigos desse documento com o objetivo de

aprofundar a proposta transdisciplinar e analisar a relevância do pensamento de Nicolescu para a abordagem da relação entre o sagrado e os jogos digitais:

Artigo 1

Qualquer tentativa de reduzir o ser humano a uma mera definição e de dissolvê-lo nas estruturas formais, sejam elas quais forem, é incompatível com a visão transdisciplinar.

Artigo 2

O reconhecimento da existência de diferentes níveis de realidade, regidos por lógicas diferentes, é inerente à atitude transdisciplinar. Qualquer tentativa de reduzir a realidade a um único nível regido por uma única lógica não se situa no campo da transdisciplinaridade (FREITAS; MORIN; NICOLESCU, 1994).

Os dois primeiros artigos da Carta da Transdisciplinaridade apresentam os dois termos da relação transdisciplinar, o sujeito (artigo 1) e o objeto (artigo 2), como termos que não podem ser dissolvidos em estruturas formais e não podem ser reduzidos a um único nível de realidade. Estes artigos afirmam o sujeito e o objeto transdisciplinares na complexidade do Real que abrange o ser humano na sua totalidade e a reconhece a Realidade em seus diversos níveis.

Artigo 3

A transdisciplinaridade é complementar à aproximação disciplinar: faz emergir da confrontação das disciplinas dados novos que as articulam entre si; oferece-nos uma nova visão da natureza e da realidade. A transdisciplinaridade não procura o domínio sobre as várias outras disciplinas, mas a abertura de todas elas àquilo que as atravessa e as ultrapassa.

Artigo 6

Com a relação à interdisciplinaridade e à multidisciplinaridade, a transdisciplinaridade é multirreferencial e multidimensional. Embora levando em conta os conceitos de tempo e de história, a transdisciplinaridade não exclui a existência de um horizonte transhistórico.

Artigo 7

A transdisciplinaridade não constitui nem uma nova religião, nem uma nova filosofia, nem uma nova metafísica, nem uma ciência das ciências (FREITAS; MORIN; NICOLESCU, 1994).

Nesses três artigos aparece a contribuição da transdisciplinaridade para o jogo do conhecimento. Ela não quer superar nem substituir o conhecimento disciplinar, mas pretende contribuir para uma articulação complementar do conhecimento que surge justamente da abertura das disciplinas àquilo que as atravessa e as ultrapassa, para que o conhecimento inter e multidisciplinar tenham uma referência multirreferencial e multidimensional. A

interdisciplinaridade não tem a pretensão de ser uma ciência da ciência, uma nova filosofia ou religião.

Artigo 4:

O ponto de sustentação da transdisciplinaridade reside na unificação semântica e operativa das acepções através e além das disciplinas. Ela pressupõe uma racionalidade aberta, mediante um novo olhar sobre a relatividade das noções de 'definição' e de 'objetividade'. O formalismo excessivo, a rigidez das definições e o absolutismo da objetividade, comportando a exclusão do sujeito, levam ao empobrecimento (FREITAS; MORIN; NICOLESCU, 1994)..

A transdisciplinaridade denuncia a exclusão do sujeito operada pela ciência moderna como um empobrecimento. O conhecimento simplificador absolutiza o objeto (absolutismo do lado esquerdo da figura 2) e descarta o sujeito e toda a sua subjetividade do jogo do conhecimento (descarta o lado direito da figura 2). Na dinâmica transdisciplinar há uma interação dinâmica entre o sujeito observador e o objeto observado que nega toda simplificação, redução e exclusão entre eles.

Artigo 5

A visão transdisciplinar é resolutamente aberta, na medida em que ela ultrapassa o campo das ciências exatas devido ao seu diálogo e sua reconciliação, não somente com as ciências humanas, mas também com a arte, a literatura, a poesia e a experiência espiritual.

Artigo 9

A transdisciplinaridade conduz a uma atitude aberta em relação aos mitos, às religiões e àqueles que os respeitam num espírito transdisciplinar.

Artigo 11

Uma educação autêntica não pode privilegiar a abstração no conhecimento. Deve ensinar a contextualizar, concretizar e globalizar. A educação transdisciplinar reavalia o papel da intuição, da imaginação, da sensibilidade e do corpo na transmissão dos conhecimentos (FREITAS; MORIN; NICOLESCU, 1994).

Ao restabelecer a dignidade do sujeito na dinâmica do conhecimento científico a transdisciplinaridade reintegra aquelas dimensões da sabedoria humana que eram descartadas pela ciência moderna e tidas como irracionais, ilusórias e supersticiosas. Arte, literatura, poesia e experiência espiritual como dimensões da subjetividade humana são peças chave no jogo do conhecimento transdisciplinar. A transdisciplinaridade representa uma abertura para a sabedoria milenar transmitida pelos mitos e pelas tradições religiosas. Representa também uma abertura para uma educação integral que valoriza o potencial criativo da intuição e imaginação do ser humano, bem como o papel da sensibilidade e do corpo na construção do conhecimento. Uma educação que não privilegia o conceito e, sobretudo, valoriza a experiência ética, estética e espiritual na dinâmica do saber. Como seria uma abordagem das

Ciências da Religião que ouse se lançar sobre o fenômeno do sagrado num ambiente em que se privilegia as sensações do jogador, como nos jogos digitais? Que tipo de sagrado emerge desses mundos digitais aos quais temos acesso pelas sensações que eles produzem em nós? Esse sagrado é espelho das acepções contemporâneas do sagrado, reproduz suas formas tradicionais, ou produz novas experiências? É o que vamos tentar refletir nos próximos capítulos com a ajuda da metodologia transdisciplinar e a inspiração da teoria dos arquétipos de Carl Gustav Jung.

2.4 Complexidade e transdisciplinaridade entram em campo

Os conceitos de complexidade e transdisciplinaridade entram juntos em jogo nessa rodada. O pensamento complexo demonstrou ser um dinamizador do jogo do conhecimento por ser capaz de abarcar a multidimensionalidade do real. A transdisciplinaridade realizou uma estratégia de movimento entre, através e além das disciplinas com o objetivo de compreender o mundo no jogo do conhecimento. Ambos entram em campo para dar novos rumos à epistemologia.

2.4.1 O pensamento complexo-transdisciplinar como regra do jogo

Constatamos que há a necessidade de suprir o pensamento simplificador da ciência clássica. O pensamento simplificador, devido à sua perspectiva unilinear e unidimensional, divide e fragmenta a realidade. O pensamento que divide deve ser suprido por um pensamento que une; a causalidade unilinear e unidimensional deve ser suprida por uma causalidade cíclica e pluri-referencial; a lógica clássica deve ser suprida por uma lógica dialógica que seja ao mesmo tempo complementar e antagônica. A emergência de um novo paradigma científico se faz necessário para uma nova compreensão do ser humano e da totalidade do real.

O pensamento complexo e a pesquisa transdisciplinar entram em campo no contexto contemporâneo marcado pelos desafios da globalização e pelos avanços tecnológicos e se articulam para propor novas regras no jogo epistemológico (FREITAS; MORIN; NICOLESCU, 1994, p. 198). A visão complexa-transdisciplinar transcende os campos individuais da ciência clássica e as encoraja a se reconciliarem entre si e com a arte, a

literatura, a poesia e a experiência espiritual. Essa recomposição das peças do jogo reintegra e valida antigas percepções até então descartadas do jogo do conhecimento. Motiva um diálogo cada vez mais rigoroso e profundo entre a ciência e a tradição com o fundamento epistemológico de uma nova lógica que corresponde, em muitos aspectos, a antigas lógicas esquecidas (FREITAS; MORIN; NICOLESCU, 1994, p. 92). Não se trata de construir um sincretismo entre a ciência e a tradição porque a metodologia da ciência moderna é radicalmente diferente das práticas da tradição, mas sim de torná-las interativas, abrindo espaços de pensamento para sair de sua unidade e respeitar as diferenças. A transdisciplinaridade-complexidade não procura anular o valor da especialização, mas pretende ultrapassá-la recompondo a unidade da cultura perdida pela separação entre ciência e cultura promovida pela modernidade.

Portanto, esse pensamento procura animar os pesquisadores a uma atitude complexa-transdisciplinar que se apoie na multiplicidade e diversidade de saberes da arte, da poesia, da filosofia, do pensamento simbólico, da ciência e da tradição. A pesquisa complexa-transdisciplinar está imbuída de um espírito livre graças a novos conceitos e estudos transhistóricos e transreligiosos que podem inaugurar novas práticas na educação e na sociedade, na direção de uma educação integral do ser humano que enfatize suas competências vocacionais, sua responsabilidade ética e sua dimensão espiritual. Essa educação só é possível se “revalorizar o papel da intuição, do imaginário, da sensibilidade e do corpo como profundamente enraizados na transmissão do conhecimento” (FREITAS; MORIN; NICOLESCU, 1994, p. 198).

Tal atitude e a prática epistemológica estão enraizadas na utilidade metodológica dos conceitos dos três pilares da transdisciplinaridade: a complexidade, a lógica do terceiro incluído e os níveis de Realidade. Implicam num espírito de rigor, de abertura e tolerância para outros pontos de vista. Uma prática metodológica que explora os diferentes métodos de maneira complementar para a compreensão do mundo e do ser humano. Visam contribuir para mudanças reais na sociedade, incluindo novas formas sociais, econômicas e organizacionais numa perspectiva de fomentar avanços críticos na resolução de problemas. Uma completa abordagem complexa-transdisciplinar para a resolução de problemas implica na integração das percepções a respeito da relação entre o real e o imaginário que supere a eliminação do sujeito pelo absolutismo do objeto. Integra a criação e a experiência artística e engaja as funções sensoriais, cognitivas, emocionais e lógicas do sujeito na corporificação expressiva e social das representações mentais. Assim, a abordagem complexa-transdisciplinar realiza o

papel do terceiro incluído que faz a ponte que transcende as representações das imagens relacionadas a níveis de Realidade distintos e as une possibilitando uma nova relação educacional.

2.5 Concluindo a primeira rodada

A fragmentação do conhecimento disciplinar é uma das principais características do pensamento simplificador que até hoje influencia a academia e as práticas sociais. Vimos como esse pensamento entrou em crise e abriu espaço para um novo modo de compreender o real, se relacionar com o mundo e pensar os problemas contemporâneos. Elegi esse novo modo de compreender chamado de pensamento complexo-transdisciplinar como um dos referenciais de conhecimento adequado para a análise da relação entre o sagrado e os jogos digitais. Diante da fragmentação da realidade a teoria complexa-transdisciplinar propõe a religação dos saberes numa perspectiva relacional que inclui todos os interlocutores no jogo do conhecimento. O absolutismo do objeto é superado pela inserção do sujeito e toda a sua subjetividade. Essa premissa é fundamental para a análise que propomos da relação *gamedesign-game-jogador*, bem como na postura do jogador/pesquisador no trabalho gametnográfico.

Morin denunciou a patologia moderna da razão que não deixa ver a complexidade do real devido à disjunção, redução e abstração, responsáveis pela fragmentação da realidade que resultou na hiperespecialização das disciplinas e no pensamento simplificador. A sua lógica não admite a contradição e o erro, expulsando do jogo do conhecimento tudo o que não é logicamente identificável. Tudo o que não se enquadra nesse paradigma é condenado e excluído do real como irracional, sentimental, romântico ou poético. É um fantasma que nos persegue ainda hoje emulado em novas roupagens como a desconfiança do *status* de realidade dos ambientes virtuais, sobretudo dos jogos digitais, devido à dificuldade do cientificismo em reconhecer a ludicidade e a subjetividade (HUIZINGA, 2014). A ciência moderna, visando um conhecimento objetivo, inequívoco da realidade, se fechou numa cegueira tal que não enxergou tudo o que se relaciona com a subjetividade do sujeito. A arte, a criatividade, o imaginário, a corporalidade e a espiritualidade foram taxadas de ilusões irracionais pela razão instrumental. Elas foram descartadas do conhecimento como peças que não faziam parte do jogo.

Essa cegueira condenada por Morin tem suas repercussões na concepção de sagrado no Ocidente ao excluir da ciência toda realidade espiritual. Porém, vimos que o século XX foi marcado pela proliferação do sagrado e uma busca de espiritualidade que desautorizou todas as teorias da extinção da religião. Defensores da teoria da secularização, como Peter Berger, mesmo ainda influenciados pelo cientificismo moderno, se renderam às evidências de que suas teorias eram insustentáveis. A proliferação dos altares na América Latina, na África e na Ásia, a busca de algum tipo de espiritualidade desinstitucionalizada ou pagã, primeiramente na Europa e nos Estados Unidos e depois no resto do mundo, e a explosão do evangelismo pentecostal foram expressões incontestáveis não só da sobrevivência do sagrado, mas também de suas novas configurações num novo contexto global. O fenômeno da comunicação mundial interconectou culturas e religiões que antes tinham dificuldades de interação, propiciou a quebra de fronteiras e alargou o âmbito da realidade para um espaço virtual de relação, a Internet. Vimos que esse pluralismo cultural e religioso ocasionou um pluralismo na mente do homem contemporâneo, mudando seus modos de conceber e compreender a religião. A religião que antes era uma certeza na mente do indivíduo passa a ser uma opinião, possibilitando a coexistência de comportamentos marcadamente seculares e atitudes religiosas, bem como a experiência do sagrado em ambientes não tradicionais como a Internet e os jogos digitais.

Juntamente com Berger e Schutz abordamos a ideia de realidades múltiplas. A consciência do indivíduo não é um todo coerente. Além da realidade suprema, ou seja, a realidade da vida cotidiana que vivemos a maior parte do tempo, existem outras realidades que acessamos de forma temporária a partir da realidade suprema, realidades finitas que nossos autores chamaram de províncias finitas de significado. São realidades temporárias, por isso, finitas. Ao entrarmos nelas nós saímos da realidade suprema, porém essas províncias finitas de significado são reais enquanto as vivenciamos e são deixadas para trás quando voltamos à nossa vida cotidiana. Berger aplicou esse conceito ao fenômeno religioso para entender as experiências espirituais intensas vividas pelos místicos. Na última parte deste trabalho irei aplicar esse conceito à relação entre o sagrado e jogos digitais para compreender a intensidade imersiva da experiência do jogador ao entrar no mundo digital dos videogames.

O filósofo Ken Wilber nos ajudou a visualizar o jogo do conhecimento como um jogo de tabuleiro com os quatro quadrantes que definem a teoria do pluralismo metodológico integral.⁷ Quando a realidade é concebida com o foco em somente um desses quadrantes

⁷ Cf. Figura n. 1 – Pluralismo Metodológico Integral

termina numa reivindicação de totalidade a partir de uma área do saber em detrimento das outras. Uma abordagem que ignore essas dimensões da realidade torna-se insatisfatória de acordo com os conhecimentos humanos confiáveis da atualidade. A visão integral da realidade inclui todas as suas dimensões internas e externas, singulares e plurais, tais como o subjetivo e o objetivo, o intersubjetivo e o interobjetivo; evita a fragmentação do conhecimento e contribui para uma concepção madura da complexidade do real. Wilber dialoga com a transdisciplinaridade-complexidade na proposição de uma espiritualidade integral que reintroduz a dimensão espiritual do ser humano no jogo do conhecimento. Sua teoria nos ajuda a abordar fenômeno religioso nos jogos digitais considerando a complexidade da relação entre o sagrado e os videogames em todos os seus quadrantes.

Com Morin vimos que estamos vivendo um momento novo, uma verdadeira revolução iniciada pela introdução do quantum na microfísica e pela ideia de auto-organização na cibernética. Representa também uma tomada de consciência das determinações e condicionamentos da relação sujeito-objeto num movimento em direção a uma epistemologia aberta como lugar ao mesmo tempo da incerteza e da dialógica. Morin propõe uma metodologia que considera os jogos sistêmicos das diversas realidades. Para Morin essa teoria tem uma perspectiva transdisciplinar, porque escapa ao campo das disciplinas, e tem um caráter indisciplinar, porque atravessa as disciplinas transversalmente, na contramão do paradigma simplificador. Para pensar a complexidade vimos que Morin propõe vários princípios, dos quais destaco três fundamentais: O princípio dialógico, o princípio da recursão organizacional e o princípio recursivo. Suas ideias podem ser aplicadas ao campo da comunicação, superando a ideia de uma comunicação linear do tipo emissor/receptor. A eletrônica, com o fenômeno da Internet e da convergência das mídias em dispositivos móveis, possibilitou uma comunicação na qual os indivíduos são ao mesmo tempo emissores (produtores) e receptores. Tais princípios repercutem também na relação complexa entre o sagrado e os jogos digitais. Todos esses princípios se fundamentam na predominância da conjunção complexa que une causa e efeito, uno e múltiplo, sem dissolvê-los um no outro.

Nicolescu apresenta a transdisciplinaridade como uma peça chave para a superação do redutivismo da ciência moderna ao conceber a realidade. O pensamento cientificista descartou todos os níveis de realidade e de percepção que não se enquadravam numa visão focada na lógica da identidade, da não-contradição e do terceiro excluído, concebendo o sagrado como categoria secundária, fruto de desejos humanos reprimidos e não realizados. A transdisciplinaridade se firma como referencial de conhecimento ao alicerçar suas bases

metodológicas nos pilares da complexidade, da concepção de diversos níveis de realidade e da lógica do terceiro incluído. Nessa perspectiva, o sagrado retoma o seu lugar no espaço acadêmico de reflexão promovendo um diálogo na complexidade do real. Vimos como a abordagem da relação entre sujeito transdisciplinar e objeto transdisciplinar conduz a uma fundamentação metodológica para o estudo transcultural e religioso. Essa lógica abre espaço para o diálogo inter-religioso ao percebermos que existe a possibilidade de diálogo entre religiões que podem se opor num nível dogmático, mas podem dialogar no nível da mística, mais transcendente, ou no nível da ética, mais imanente. Esse pensamento repercute também na relação entre sagrado e jogos digitais. Elementos contraditórios num nível de realidade superficial, como o do cotidiano, se reconciliam num outro nível de Realidade, como na realidade digital, como veremos na terceira parte deste trabalho.

O conhecimento transdisciplinar não é antagônico ao conhecimento disciplinar e nem quer anulá-lo. Eles são complementares. Porém, é preciso distinguir as nuances dessas duas formas de conhecimento. Nicolescu nos mostrou que enquanto o conhecimento disciplinar é um conhecimento *in vitro*, o conhecimento transdisciplinar é um conhecimento *in vivo*. A transdisciplinaridade, mesmo sendo complementar à pesquisa disciplinar, é radicalmente distinta dela. Essa diferença fica patente na distinção entre pluridisciplinaridade, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade. Quando várias disciplinas, ao mesmo tempo, estudam o objeto de uma única disciplina, estamos falando de uma pesquisa pluridisciplinar. Vimos que este tipo de abordagem ultrapassa as disciplinas, mas sua finalidade permanece dentro de uma perspectiva disciplinar. O conhecimento próprio de cada uma das disciplinas contribui para um aprofundamento maior e traz algo a mais para o estudo, mas esse algo a mais está a serviço apenas da disciplina em questão. Quando realizamos uma pesquisa interdisciplinar estamos falando de uma transferência de métodos de uma disciplina para outra que pode se dar em graus de aplicação, de conhecimento e de geração de novas disciplinas. Em todos os seus graus a interdisciplinaridade, ao realizar uma transferência de métodos de uma disciplina para outra, também ultrapassa as disciplinas, mas continua inscrita na pesquisa disciplinar. Já a transdisciplinaridade, como vimos, não só ultrapassa as disciplinas como também está entre elas, as atravessa e ao mesmo tempo está além das disciplinas. A lógica do terceiro incluído realiza uma ponte que ultrapassa as disciplinas e corrobora um conhecimento que integra e une o que poderia parecer oposto na lógica clássica da identidade e diferença. A transdisciplinaridade não se apresenta como uma nova disciplina ou uma hiperdisciplina, mas

como um modo de compreensão que se alimenta do conhecimento disciplinar e ao mesmo tempo ultrapassa o campo das disciplinas na busca da integração do conhecimento.

Ao integrar no jogo do conhecimento a transdisciplinaridade se abre para uma nova visão, não somente sobre as disciplinas acadêmicas, como também sobre as culturas e religiões. Vimos que para Nicolescu somente uma conversão da ciência em direção aos valores e ao sagrado pode corrigir a ruptura provocada pela ciência moderna entre sujeito e objeto, ou em outras palavras, entre ciência e sentido, ou ciência e cultura. Nicolescu atribui justamente às mentes criadoras dos artistas e dos cientistas contemporâneos um movimento de transrepresentação e de transpercepção que faz a conexão entre os níveis de percepção e os níveis de representação do mundo sensível, criando uma ponte por cima do muro das imagens que separam esses níveis de representação, através da verdadeira criação artística. Os jogos digitais podem estar desempenhando um papel pioneiro de transrepresentação e de transpercepção do mundo sensível.

Identificamos sinais de uma comunicação transcultural presentes em iniciativas como a do Centre International de Créations Théâtrales em Paris, e também na minha experiência de interculturalidade no CREC em Lyon, na França, no programa televisivo belga que reuniu pessoas de diversas nacionalidades que revelaram qualidades que atravessaram e transcenderam as suas próprias experiências culturais. Experiências como estas se multiplicam a cada dia e são potencializadas pelas novas tecnologias de informação e comunicação como a Internet e os dispositivos móveis. No centro do transcultural está o problema do tempo, que abordamos juntamente com Nicolescu na sua relação complexa que conecta o passado e o futuro no instante presente. O tempo é vivido na espontaneidade de um evento do ser no instante presente. Esse instante presente é experimentado como um não tempo, uma experiência do terceiro que contém em si o fluxo de informação da história de diferentes povos e culturas que atravessa os níveis de Realidade e o fluxo de consciência no instante presente que atravessa os níveis de percepção. Nos jogos digitais vivenciamos uma outra experiência de tempo e espaço, em um outro nível de realidade, a realidade ficcional.

A transdisciplinaridade foi proposta como uma metodologia mais adequada ao jogo do conhecimento. Ao propor novas regras para o jogo, esta metodologia dinamiza a relação sujeito-objeto e corrige a dissolução e redução dos mesmos. Vimos que o Primeiro Congresso Mundial da Transdisciplinaridade, realizado em Portugal no ano de 1994, reuniu pensadores como Edigard Morin e Barsarab Nicolescu e resultou no documento que apresenta as bases da metodologia transdisciplinar, a Carta da Transdisciplinaridade. Analisamos o documento e

percebemos que a interação dinâmica entre o sujeito observador e o objeto observado na metodologia transdisciplinar nega toda simplificação, redução e exclusão entre eles.

Na primeira parte deste trabalho movimenteí, com a ajuda destes referenciais epistemológicos, as peças no tabuleiro do conhecimento e vimos que o pensamento complexo-transdisciplinar é uma metodologia capaz de abarcar a multidimensionalidade do real. Essa recomposição das peças do jogo reintegra e valida antigas percepções até então descartadas do jogo do conhecimento e recompõe a unidade da cultura perdida pela separação entre ciência e cultura. A transdisciplinaridade-complexidade é uma metodologia científica que nos fornece um instrumental teórico-metodológico fundamental para o estudo da relação entre o sagrado e os jogos digitais. Mas o que desperta no ser humano o sentimento do sagrado? Qual é a relação entre sagrado e jogos digitais? O sagrado que aparece nessa relação é espelho da experiência contemporânea do sagrado na sociedade ou é expressão de novas formas de experiência espiritual? Será preciso outro referencial de conhecimento que dialogue com a transdisciplinaridade-complexidade, a teoria dos arquétipos de Carl Gustav Jung, para completar os referenciais de conhecimento necessários para a tarefa de uma gametnografia do universo do sagrado nos jogos digitais.

A psicologia analítica de Jung, embora não desenvolva uma teoria explícita da transdisciplinaridade-complexidade, está sintonizada com os pensadores dessa teoria, porque tem como pressuposto uma perspectiva científica oposta à reducionista-mecanicista. Jung desenvolve uma obra preocupada com as questões de sentido que a modernidade via com suspeição. Ele se interessou pelo propósito dos mitos e encontrou pistas para o caminho da saúde da humanidade na alquimia, nas religiões, nos contos e nos sonhos. Em sua abordagem “transdisciplinar” das religiões, Jung descobriu como a experiência religiosa pode desempenhar um papel terapêutico decisivo na assimilação das tensões mais profundas do espírito humano, geradas por energias arquetípicas associadas a representações do sagrado.

3 ARQUÉTIPOS DO SAGRADO

A percepção ou sentimento do sagrado está presente no ser humano desde antes que ele se tornou um ser senciente. Existem várias teorias que procuram identificar a origem do sentimento religioso no ser humano. São vários pontos de vista ou lentes interpretativas que, se tomadas de uma forma absoluta, podem levar a interpretações parciais e equivocadas da origem do fenômeno religioso. Esse debate científico se iniciou no século XIX, no contexto pós-iluminista, influenciado pela teoria do evolucionismo de Charles Darwin. Para os estudiosos de então, a propensão para a crença religiosa é um produto da evolução humana inerente à nossa espécie. Propensão que se traduz no esforço existencial para a transcendência, de nos relacionar com o que está além do mundo visível. Para eles, a única razão para isso é a existência de alguma vantagem adaptativa que contribua para a sobrevivência e evolução da espécie.

Uma das primeiras teorias que se destacaram foi a de Edward Burnett Tylor. Em meados do século XIX, o antropólogo inglês se perguntou como surgiu em nossos ancestrais a ideia de que eles eram almas eternas presas em corpos mortais. Para Tylor, a fonte do impulso religioso se insere na crença animista dos nossos antigos ancestrais na alma separada do corpo. Para ele essa ideia só poderia ter surgido enquanto dormíamos, através das formas humanas que aparecem em sonhos e visões (TYLOR apud ASLAN, 2018, Kindle 443). Para o alemão Max Müller, as primeiras experiências religiosas da humanidade não surgiram através de sonhos e visões, mas sim no contato com a natureza. Ao se relacionar com um mundo vasto, misterioso e incompreensível, nossos antigos ancestrais tiveram a ideia de que alguém ou outra coisa deve ter criado tudo isso (MÜLLER, apud ASLAN, 2018, Kindle 457). A essa atitude de espírito ditada pela admiração do misterioso, o etnólogo britânico Robert Marett deu o nome de supernaturalismo. Inspirado na palavra Polinésia “mana”, que significa poder, ele cunhou o conceito de uma crença dos antigos em uma espécie de alma universal por detrás do mundo visível, uma força invisível que mora em todos os objetos inanimados e animados (MARETT, apud ASLAN, 2018, Kindle 457). Foi justamente a presença dessa força impessoal, imaterial e sobrenatural nas forças da natureza que fez os antigos adorarem o sol, a lua e outros elementos da natureza. O mana impessoal evoluiu para almas pessoais, tornou-se espírito, passou para rochas, pedras e fragmentos de ossos e os transformou em totens, talismãs e ídolos que também eram adorados. Outros espíritos tornaram-se deuses individualizados que serviam a funções particulares como divindades da chuva ou da caça,

por exemplo. Outra teoria que se destacou no período foi a da coação direta das forças da natureza por parte do ser humano através do pensamento Mágico. Para James Frazer, as pessoas se relacionavam com o mundo, primeiro por intermédio do magismo e depois através da propiciação religiosa, quando a magia não conseguia ser confiável (FRAZER, 1982). A culminância desse longo desenvolvimento espiritual foi o surgimento da crença em um Deus Universal e onipotente. Essa foi a conclusão comum desses estudiosos do final do século XIX e início do século XX. Fortemente influenciados pela cultura judaico-cristã, eles viram o monoteísmo como o termo de uma marcha inevitável da selvageria pagã para a iluminação cristã (ASLAN, 2018, Kindle 464).

O pressuposto comum do pensamento de todos esses estudiosos é de que a religião surgiu na evolução humana como resposta a questões impossíveis de serem respondidas, como uma busca de significado para a finitude humana e para os mistérios da natureza. Para eles, o oferecimento de respostas tranquilizadoras para os mistérios do universo ajudaram o ser humano a aumentar as suas chances de sobrevivência evolutiva. Mas, outro pensador desse período rejeitou a ideia de que o impulso religioso surgiu para ajudar os nossos ancestrais a buscar respostas para mistério da existência. Ao publicar o que viria a ser a teoria clássica da sociologia da religião, Emile Durkheim (1989) afirma que a religião é “uma coisa eminentemente social”. Ela não poderia estar fundamentada em mitologias fantasiosas ou especulações selvagens. Para sobreviver no tempo, ela precisaria das ações concretas de uma comunidade unida pelo sangue e parentesco trabalhando como uma só pessoa. Os ritos e rituais ajudaram a comunidade a formar sua consciência coletiva. É a vida social o que promoveu a coesão e garantiu a solidariedade entre as antigas sociedades, originando o impulso religioso. Durkheim estudou a religião tribal dos aborígenes australianos como a mais primitiva forma de sociedade humana. Ele percebeu que nessa sociedade existe um princípio sagrado que tem a função simbólica de representar a identidade da tribo. Cada comunidade tem o seu próprio sistema religioso centrado em torno de ancestrais sagrados, animais ou plantas com os quais acredita estar espiritualmente aparentada, e que se torna um emblema do clã, um totem. Esses objetos sagrados são representados por desenhos abstratos em certas tábuas ovaladas conhecidas como *churingas*. Para Durkheim, o conceito de totemismo explica a origem do impulso religioso.

No mesmo contexto em que predominavam as explicações antropológicas e sociológicas para a origem do sagrado na evolução humana surgiu outra nova disciplina que

pretende localizar as fontes desse impulso no interior da psique humana, a psicanálise. Os pioneiros desse campo foram Sigmund Freud e Carl Gustav Jung.

Freud dedicou grande parte de sua obra a elaborar uma interpretação psicanalítica da psicogênese e da natureza do fenômeno religioso⁸. Embora nascido e educado em uma família judaica não tradicionalista e tendo sido influenciado na infância por sua governanta cristã, Freud era declaradamente ateu (FREUD, 1998, p. 273). Seu interesse no fenômeno religioso foi motivado por sua prática clínica. Ele percebeu que a religião impedia o livre pensamento de seus pacientes e produzia culpa na formação de psicopatologias individuais. Defendeu, portanto, que o estudo dos mitos e da psicologia da religião era imprescindível na formação do analista, dentre outras exigências e conhecimentos, para a prática psicanalista. Segundo Zeferino Rocha (2008a, p. 745), Freud tinha consciência das incertezas e dificuldades de suas elaborações sobre a religião e não pretendia que os seus estudos fossem um conhecimento definitivo ou dogmático sobre o tema. O seu pensamento era dinamizado por um constante movimento e uma permanente construção dialética de abertura a reformulações e ressignificações, como testemunha seu profíquo diálogo com o amigo e pastor protestante, Oskar Pfister, através de inúmeras cartas sobre a questão da religião. Sua dedicação ao estudo da religião tinha como motivação proporcionar o melhor conhecimento da alma humana para favorecer a atuação na prática clínica. Porém, seu posicionamento diante da religião pode ser mal compreendido quando se acentua exclusivamente sua forma crítica e negativa. É inegável o aspecto crítico da religião na obra de Freud. No entanto, como veremos a seguir, seus estudos acerca da religião oferecem valiosas contribuições para uma compreensão metapsicológica da experiência religiosa. Nesta linha de raciocínio, Zeferino Rocha (2008b) nos ajuda a distinguir nos textos freudianos dois discursos inteiramente diferentes acerca do fenômeno religioso. Um inspirado na ideologia iluminista, marcadamente cientificista, que foi indispensável para o Freud iluminista criticar a cosmovisão religiosa como inimiga da ciência. E outro discurso muito diferente, o do Freud “Mestre da Suspeita”, que procurava desmascarar, na esfera do religioso, as formas de alienação que impedem a descoberta da verdade de nossa condição humana.

⁸ Embora Freud não tenha escrito uma teoria da religião, ele dedicou grande parte de sua obra a esse tema (Cf. LIBÓRIO, Luiz Alencar; MOTA, Antonio Raimundo Souza. **Psicologia e religiosidade nas fases evolutivas**. Recife: Fasa, 2015, p. 15-24). Os principais escritos de Freud sobre religião se encontram em: O futuro de uma ilusão (1927/1976), XXXV das Nove Conferências Introdutórias à Psicanálise (1933/1976); O Mal-estar da Civilização (1930); Totem e Tabu (1913/1976).

No texto “Totem e Tabu” (Freud, 1913/1976), Freud se baseia em hipóteses científicas desenvolvidas por grandes etnólogos de seu tempo para reconstruir o mito da morte do pai primitivo como a origem da mais antiga forma de religião, o totemismo, bem como da moral e da vida social (ROCHA, 2008a, p. 744). A crença religiosa nasceu para atender a fortes e antigos anseios da humanidade, tais como o anseio pelo pai. Nossos mais antigos ancestrais criaram uma figura paterna perfeitamente boa e todo-poderosa como forma de atender a sua necessidade de amor e proteção, um conforto para os seus medos mais sombrios e profundos. Eles vivenciaram a união com o divino como uma forma de regressar a um estado de segurança semelhante ao que sentimos na infância ou no útero materno. Percebeu também que a prática religiosa segue a lógica psíquica da neurose obsessiva. A religião é uma neurose coletiva que pode provocar desordem mental e promover a crença em coisas invisíveis e impossíveis. Ela é, portanto, uma ilusão, uma criação humana capaz de aliviar o homem frente à angústia da morte. É uma projeção dos desejos humanos que nos permite expressar e reencenar os conteúdos reprimidos no nosso inconsciente. Nossas motivações psicológicas mais profundas refletem relações emocionais vivenciadas no desenvolvimento do nosso ego. O discurso cientificista de Freud é compreensível porque “se a religião se origina do Complexo de Édipo da Humanidade e o Complexo de Édipo é o ‘núcleo das neuroses’, não é de espantar que ele (Freud) tenha correlacionado religião e neurose” (ROCHA, 2008a, p. 747). Por este motivo, a religião de Moisés terminou caindo em um círculo neurotizante dos sacerdotes do Deus Javé, como argumenta Freud em seu texto “Moisés e o Monoteísmo”.

Na XXXV das Nove Conferências Introdutórias à Psicanálise (1933/1976), Freud propõe três funções básicas da religião na psique: a religião sacia a sede humana pelo conhecimento, na medida em que oferece explicação para os enigmas do universo; a religião consola os homens diante dos sofrimentos e sabores da vida, ao oferecer a certeza de uma providência divina a reger tudo e todos com a garantia de uma recompensa numa vida após a morte; e a religião controla as relações entre os homens, porque impõe proibições e restrições. Fiel ao cientificismo, Freud acreditava que a religião estava destinada a ser substituída pela visão de mundo científica, porque a razão, com o decorrer do tempo, iria estabelecer o seu domínio sobre a vida mental do homem (cf. ROCHA, 2008b, p. 739).

Embora tenha uma postura extremamente crítica da religião, Freud reconhece que os símbolos religiosos atuam como uma potente força na solução das necessidades do ego. Freud articula a religião com a neurose, mas não deixa de perceber que a religião pode proteger e evitar o desencadeamento de um processo neurótico. Esta afirmação não representa uma

contradição, porque a organização psíquica tem um dinamismo que possibilita que a experiência religiosa seja apropriada de uma forma ou de outra.

Pela via da sublimação⁹, a experiência religiosa pode atuar como proteção contra o desencadear de um processo neurótico. Diante das narrativas mitológicas e dos deuses, a religião simboliza ou substitui as representações emocionais e temores originais do ego. As pessoas se apegam de maneira obsessiva às religiões por causa da força emocional de partes reprimidas da sua psique. Esse material só atinge a consciência através de símbolos que escondem a sua função. Símbolos religiosos como a íntima união mística do eu e do Tu ou o sentimento de arrebatamento do Divino experimentado nas religiões são substitutos para a expressão sexual. Estas experiências atendem a uma necessidade sexual disfarçada. Freud interpreta assim o fato de religiosos e religiosas consagrados ao celibato se desligarem do amor mundano e se casarem com Cristo. Imagens do corpo seminu de Cristo na cruz, rodeado por mulheres, bem como a figura da mãe de Deus segurando o menino Jesus no colo ou junto ao peito satisfazem a sexualidade do crente. Práticas como a mortificação da carne representam a repressão cultural e a sublimação do desejo sexual e da culpa que o acompanha.

Como afirma Zeferino Rocha (2008a, p. 751): “[...] embora ele [Freud] tenha criticado o lado adoecido do fazer religioso, não nega o seu valor e a sua importância para o progresso das civilizações.” Por mais veemente que tenha sido em sua crítica à religião, sua psicanálise não é anti-religiosa. Ela visa libertar, tanto crentes quanto não crentes, do sofrimento e da incapacidade de amar e trabalhar. Um estudo mais aprofundado de sua obra pode trazer grandes contribuições também para o campo dos estudos do fenômeno religioso, na medida em que se abrem novas possibilidades de leitura do texto freudiano no diálogo com a religião.

Carl Gustav Jung nasceu no dia 26 de julho de 1875 em Kesswil, à beira do lago de Constança, na Suíça, e era descendente de uma longa linhagem de pastores. Diferentemente de Freud, não via o impulso religioso no ser humano como sublimação dos desejos sexuais ou uma ilusão produzida pelo inconsciente. Mesmo tendo sido considerado por Freud o seu herdeiro intelectual, Jung rompeu com o pai da psicanálise. Sua visão acerca do sagrado foi um dos motivos desse rompimento. Para ele, os símbolos religiosos não eram fragmentos disfarçados da infância não resolvida, mas eram agentes ativos da mudança psicológica e

⁹ Freud conceituou o termo ‘sublimação’ em 1905 para dar conta de um tipo particular de atividade humana (criação literária, artística, intelectual) que não tem nenhuma relação aparente com a sexualidade, mas que extrai sua força da pulsão sexual, na medida em que esta se desloca para um alvo não sexual, investindo objetos socialmente valorizados. SUBLIMAÇÃO. In: ROUDINESCO, Elizabeth; PLON, Michel. **Dicionário de Psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998. p. 734.

recentramento do self. Os símbolos religiosos funcionam como mediadores positivos entre o ego e uma parte mais profunda do self. Os deuses, então, representam projeções de transcendência do ego para uma autoconsciência necessária e abrangente do indivíduo.

Jung amplia o conceito de inconsciente de Freud para uma concepção mais abrangente da psique. Para ele, o modelo do inconsciente freudiano era limitado a um lugar onde o ego coloca todo o seu passado pessoal reprimido, como um porão de traumas, desejos indesejados e questões psicológicas não resolvidas, que fica ali ativo e domina a vida das pessoas. Jung concebe o inconsciente de uma maneira muito mais ampla, com muito mais níveis de profundidade e complexidade, desempenhando funções criativas da vida, além das funções patológicas. A chamada “psicologia profunda” de Jung postula que o inconsciente não é somente pessoal, mas abrange toda a humanidade, como inconsciente coletivo. Ele não só se desenvolve a partir da infância de cada indivíduo, mas é hereditário e recolhe toda a história espiritual e psicológica precedente de seus antepassados, deixando marcas arquetípicas que se revelam nas experiências vividas na relação do ego com self.

Jung obteve grande prestígio e esteve à frente da Allgemeine Ärztliche Gesellschaft für Psychotherapie (AÄGP, Sociedade Alemã de Psicoterapia), instituição que possibilitou reunir membros de vários países, mas logo caiu sob o controle nazista. Ele foi acusado de colaboracionista do nazismo por seus adversários, devido ao tom racista e antissemita de alguns de seus discursos e por sua doutrina ter sido utilizada pela política de nazificação da psicoterapia alemã. A comunidade internacional junguiana se dividiu sobre a questão da responsabilidade de Jung. Neste período em que os psicoterapeutas judeus eram excluídos da filial alemã da AÄGP, Jung pretendeu protegê-los ao possibilitar que eles aderissem a ela a título individual. O antissemitismo de que era acusado jamais tomou a forma de um engajamento militante. E o seu círculo de amizade, formado por intelectuais, psicólogos, historiadores das religiões e das ciências, afirmou que ele nunca participou da menor tomada de posição em favor do nazismo ou do antissemitismo. O percurso de Jung ficou marcado por este episódio, o que não impediu que sua obra se tornasse tão abundante quanto a de Freud e que sua psicologia analítica contribuisse para a compreensão da complexidade da psique humana no diálogo com vários campos do conhecimento, como o misticismo, a religião e a cultura (JUNG, 1998b, p. 423).

A religião foi para Jung uma linguagem privilegiada para compreender como a psique simboliza a si mesma. Para Jung (2008, p. 91), o impulso religioso na humanidade surgiu da própria alma humana:

As velhas religiões, com seus símbolos sublimes e ridículos, carregados de bondade e de crueldade, não nasceram do ar, mas da alma humana, tal como vive em nós neste momento. Todas essas estranhas coisas, suas formas originárias nos habitam e podem precipitar-se sobre nós a qualquer momento.

O impulso religioso não tem uma motivação externa, como o encantamento dos fenômenos da natureza, mas se origina das profundezas da psique, de acordo com Jung (2000, p. 108):

Como poderia ter ocorrido ao homem a idéia de dividir o cosmos, baseando-se na analogia de dia e noite, verão e inverno, num mundo luminoso diurno e um mundo obscuro noturno, cheio de entes fabulosos, se não tivesse encontrado em si mesmo um modelo para isso na própria consciência e no inconsciente atuante, embora invisível, isto é, incognoscível? A percepção originária dos objetos provém só parcialmente do comportamento objetivo das coisas, mas em sua maior parte de fatos intrapsíquicos, os quais têm relação com as coisas apenas mediante a projeção.

Essencialmente a resposta de Jung não difere da ideia de Tylor de uma crença originária na alma. Mas qual é a origem dessa estrutura anímica? Para Jung, a resposta é que não há uma resposta: “Saber se a estrutura anímica e seus elementos, isto é, os arquétipos, tiveram uma origem de algum modo, é uma questão metafísica e não comporta por isso uma resposta” (JUNG, 2000, p. 108).

Os Junguianos realizam uma mito-psicologia da história na qual relacionam a história da religião com os símbolos da relação entre o ego e o self. Para eles, há uma idade das deusas que antecede a ascensão das mitologias de orientação masculina de deus-rei, com sua ênfase na hierarquia e no poder¹⁰. A Grande Mãe é o símbolo do próprio inconsciente, antes da Ascensão do desenvolvimento do ego. Em seu reino, a psique inconsciente encontra-se em estado natural, assim como os ritmos cíclicos da terra na natureza. As deusas são as soberanas da terra, da vida vegetal e animal, controlam as forças opostas da fertilidade e da decadência, da nutrição e da destruição. Muito antes do mito do Jardim do Éden hebreu fazer de Eva uma sedutora humana, com papel secundário em relação a Adão, a deusa era a soberana original da Árvore da Vida, o seu mítico jardim. Com a emergência de reinos políticos poderosos, surgem as mitologias masculinas de reinado divino que sucedem as mitologias de deusas. A psicologia da natureza, que recorria a imagens agrícolas é substituída por uma psicologia do poder, expressa em mitologias masculinas de reinado divino que recorrem a imagens de poder político. Mais tarde, com a ascensão do budismo e do cristianismo como mitologias de

¹⁰ Para um relato clássico do Papel psicológico da deusa, Cf. NEUMANN, Erich. **The Great Mother: an analysis of archetype**. Princeton: Princeton University Press, 1963 e CAMPBELL, Joseph. **Goddesses: mysteries of feminine divine**. Stillpoint Digital Press, 2013. Para uma abordagem do tratamento da Psicologia da religião em Jung, Cf. PADEN, William E. **Interpretando o sagrado: modos de conceber a religião**. São Paulo: Paulinas, 2001; trabalho no qual me baseio em boa parte destas páginas.

libertação e renúncia ao mundo, a psique postula um nível mais elevado de identidade própria expressa no Nirvana, Reino dos Céus, o arquétipo do self.

Não vamos ainda nos deter na teoria do inconsciente coletivo de Jung, que será objeto mais aprofundado de nosso estudo. Tanto a teoria psicanalítica de Freud no diálogo com a religião, bem como a teoria do inconsciente de Jung, oferecem elementos conceituais que nos ajudam a entender como o ser humano se relaciona com o sagrado. Porém, para os objetivos de nosso estudo da relação entre o sagrado e os jogos digitais, a psicologia arquetípica de Jung oferece uma fundamentação teórica mais adequada, como veremos a seguir. Por enquanto, nos basta perceber os avanços e os limites desses esquemas de interpretação do Sagrado.

Assim como o esquema antropológico e sociológico, o esquema psicológico nada mais é do que uma lente interpretativa do fenômeno religioso. O esquema antropológico e sociológico explica as variáveis exteriores da religião, enquanto o esquema psicológico se dedica as variáveis interiores, tomando como referência o pluralismo metodológico integral de Ken Wilber que apresentei anteriormente. Um reconhece que os símbolos religiosos agem sobre a cultura, o outro que esses mesmos símbolos religiosos agem sobre o ego, e os refletem. Ambos os esquemas têm também limitações, tais como a natureza totalizadora de suas generalizações, a incerteza dos seus próprios conceitos definitivos e o foco numa perspectiva funcionalista do sagrado. Nenhum desses esquemas tem uma resposta definitiva para a questão da origem do impulso religioso na humanidade. Não há nenhuma vantagem adaptativa que justifique o surgimento desse impulso numa perspectiva evolucionista. Tais estudos não respondem a pergunta sobre o que estimulou o animismo de nossos antepassados.

Nas últimas décadas um novo grupo de estudiosos aplicou uma abordagem notadamente cognitiva na busca de uma resposta para origem do sagrado. Os teóricos cognitivos acreditam que a base para nossa crença em Deus está em um fenômeno neurológico (SCHLOSS; MURRAY, 2009). Para eles, um processo biológico que surgiu muito cedo em nosso passado evolutivo provocou reações eletroquímicas complexas no cérebro que fizeram nossos ancestrais detectar a agência humana por trás de um evento inexplicável, como por exemplo, um som distante na floresta, um lampejo de luz no céu, uma névoa correndo pelo chão ou uma forma de rosto na casca do tronco de uma árvore. Eles chamam esse fenômeno de Dispositivo Hipersensível de Detecção de Agente, o Hadd na sigla inglesa. Ao perceber a semelhança de um rosto numa árvore, nossos antepassados poderiam ter acreditado que aquela árvore teria atributos semelhantes aos nossos, que ela teria uma alma semelhante a nossa. Isso graças a um outro processo cognitivo, chamado Teoria da Mente,

que nos leva a pensar que os outros seres semelhantes a nós podem ter pensamentos e emoções humanas como nós.¹¹ Desta forma, a simples percepção de uma semelhança com o rosto numa árvore, provocada pelo Hadd, é influenciada pela teoria da mente e leva nosso antigo ancestral a atribuir um espírito àquela árvore, a voltar a visitá-la com frequência e liberar a forma humana, acentuando o rosto com uma faca de sílex, transformando-a em um totem, um objeto de adoração. Mas, para que essa crença se torne uma fé compartilhada por uma comunidade ou cultura, os teóricos cognitivos dizem que é necessário acrescentar a essa ideia uma característica que seja levemente anômala. Ela precisa violar uma ou duas suposições básicas e intuitivas sobre a árvore para ter alguma chance de ser lembrada e transmitida.¹² Assim, nosso ancestral teria que aplicar alguma alteração a sua árvore sagrada para que ela se tornasse mais útil do que em seu estado natural. Ele deveria dizer que a sua árvore fala, por exemplo. Desta maneira, outros poderiam estar mais propensos a acreditar e achar útil aquela árvore sagrada. Juntos eles poderiam construir toda uma mitologia em torno dessa árvore falante e desenvolver ritos que poderiam ser assimilados por outras comunidades.

A teoria cognitiva da religião, por si só, não responde a pergunta sobre a origem do impulso religioso no ser humano. Se essa teoria estiver correta, seria necessário que nosso ancestral tivesse uma crença anterior na existência da alma. E assim voltamos à pergunta sem resposta, abortada por Edward Burnett Tylor, sobre a origem da alma. Embora haja certo consenso de que a crença na alma seja a primeira crença da humanidade, não sabemos como ela surgiu. Na perspectiva complexa-transdisciplinar e do pluralismo metodológico integral, todas essas teorias contribuem para a reflexão. Todas têm a sua verdade, a partir de seu ponto de vista, de sua lente interpretativa. Mas todas também têm suas limitações ao absolutizar sua visão acerca do sagrado. Essa reflexão é importante para o nosso objeto de estudo porque toca nas origens de nossas crenças religiosas arraigadas, intuitivas e inteiramente sensíveis que nos acompanham desde os tempos imemoriais até o presente nos mitos e histórias contemporâneas. A teoria dos arquétipos e do inconsciente coletivo de Carl Gustav Jung será utilizada neste trabalho para identificar os arquétipos do sagrado presentes na relação entre a religião e os jogos digitais. Com esse intuito vamos estudar a sua teoria.

¹¹ Sobre a Teoria da Mente, Cf. BOYER, 1994, 2001.

¹² Sobre o Conceito minimamente intuitivo, Cf. BARRETT, 2004, 2012.

3.1 A teoria dos arquétipos de Carl Gustav Jung

3.1.1 Vida e obra de Jung

O pensamento de Jung é intrinsecamente relacionado com a sua vida desde a mais tenra infância. As experiências mais íntimas de sua vida foram o germe de sua vasta obra. Os conteúdos simbólicos que mais tarde foram reconhecidos como arquetípicos por Jung se encontravam nas experiências vividas por ele durante muitos anos. O próprio Jung inicia o Prólogo de sua autobiografia afirmando: “Minha vida é a história de um inconsciente que se realizou” (JUNG, 2016, Kindle 391). Ele não concebeu a narrativa de sua vida a partir de referências externas, mas sim como um desenvolvimento do inconsciente. Por tratar-se de um desenvolvimento mediante uma intuição interior, a sua história não poderia ser contada como um problema científico. Devido à visão predominantemente cientificista de meados do século XX, Jung sempre foi contestado como cientista e considerado por muitos como um místico. Jung (2016, Kindle 397) optou a “contar histórias” de suas experiências vividas como “o mito de sua própria vida”:

O que se é, mediante uma intuição interior, e o que o homem parece ser *sub specie aeternitatis* só pode ser expresso através de um mito. Este último é mais individual e exprime a vida mais exatamente do que o faz a ciência, que trabalha com noções médias, genéricas demais para poder dar uma ideia justa da riqueza múltipla e subjetiva de uma vida individual.

Somente em meados da década de 1950, na maturidade dos seus 83 anos e depois de certa relutância, Jung decide se abrir e contar a sua história pessoal. Contou com E. A. Bennet para a biografia e realizou com Aniela Jaffé a narrativa em primeira pessoa que se tornou a autobiografia “Memórias, Sonhos e Reflexões”. A biografia realizada por Bennet foi a única biografia que Jung revisou e aprovou ainda em vida, mas não obteve tanto sucesso junto ao público. A autobiografia de Jaffé, por outro lado, tornou-se um clássico e é indicada muitas vezes como primeira leitura para saber quem foi o criador psicologia analítica e o que ele escreveu. De lá para cá surgiram várias outras biografias e recentemente foi publicado o muito esperado “Livro Vermelho”, obra póstuma que Jung cita em sua autobiografia (SOUZA, 2015, Kindle 344-355). Remeto o leitor a estas duas obras para aprofundar sobre a história de vida de Jung. Para o escopo desta tese basta apenas estas ponderações sobre sua vida e obra.

No início da segunda metade de sua vida, Jung realizou o confronto com o seu inconsciente, originando sua teoria e obra. Em primeiro lugar buscou a prova da prefiguração

histórica dessas experiências e encontrou na alquimia as bases históricas que buscava. De 1918 a 1926 se debruçou no estudo dos gnósticos. O seu interesse se ligava ao fato dos gnósticos terem encontrado o mundo original do inconsciente. Porém, a tradição dos gnósticos até o presente parecia rompida para Jung, até que ele descobriu que a alquimia fazia essa ponte entre a gnose, ou seja, o neoplatonismo, e o presente, a moderna psicologia do inconsciente, restabelecendo esse liame histórico. Jung viu que a psicologia analítica concordava singularmente com a alquimia, pois a experiência dos alquimistas eram as suas experiências. Ele identificou o seu mundo ao deles. Percebeu o significado dos conteúdos do inconsciente numa perspectiva histórica. A compreensão que já se esboçou nas suas pesquisas sobre os mitos se aprofundou. As imagens originais e a essência dos arquétipos passaram a ocupar o centro de suas pesquisas. Sua vida foi tecida e impregnada por uma obra centrada no objetivo de penetrar o segredo da personalidade.

Sua atividade científica se iniciou com as experiências de associações em 1903, quando começou a exprimir os seus próprios pensamentos. Publicou “Estudos diagnósticos sobre associações” (1903) e em seguida “Psicologia da demência precoce” (1907) e “O conteúdo das psicoses” (1908). A ruptura com Freud foi marcada pela publicação do livro “Metamorfose e símbolos da libido” (1912). A partir desse momento Jung seguiu o seu próprio caminho trabalhando as imagens do seu próprio inconsciente entre 1913 a 1917. Somente depois desse período Jung pôde começar a refletir sobre esses símbolos e imagens do consciente de maneira mais objetiva. Se propôs a responder a pergunta do que fazer com o inconsciente e daí nasceu a “Dialética do eu e do inconsciente”, tema de sua conferência em Paris (1916), publicada mais tarde em alemão (1928) em forma de livro. Nessa obra descreveu certos conteúdos típicos do inconsciente e mostrou a atitude que o inconsciente assume com relação a eles não é absolutamente diferente (SOUZA, 2015, Kindle 3808).

Paralelamente Jung se consagrou a trabalhos preparatórios para a elaboração de seu livro sobre os “Tipos psicológicos” (1921), no qual discute em que suas concepções se distinguem das de Freud e Adler. O livro trata principalmente do confronto do indivíduo com o mundo, das suas relações com os homens e coisas, e conclui que todo julgamento é limitado pelo tipo de personalidade do sujeito e toda maneira de ver é relativa. Quando refletia sobre o problema da unidade e multiplicidade, uma coincidência lhe surpreendeu. Richard Wilhelm lhe enviou um texto taoista que veio de encontro com o seu desenvolvimento interior e percebeu que chegou muito perto da noção chinesa do *Tao*. Publicou, em colaboração com Wilhelm, “O segredo da flor de ouro” (1929), que marcou a chegada de sua psicologia à ideia

central do self. Daí em diante Jung escoou suas preocupações interiores através de diversos artigos, monografias e conferências.

A teoria da libido é um tema que preocupou a fundo Jung. Desde “Metamorfose e símbolos da libido” (1912) concebia a libido como uma analogia psíquica da energia física. Na física se fala de energia e suas manifestações sob forma de eletricidade, luz, calor etc. E o mesmo acontece na psicologia onde a libido é também uma forma de energia com as mais diversas formas e intensidades de aparecimento. Dessa maneira, as questões sempre controvertidas da natureza da libido relacionadas com a sexualidade, poder, fome ou qualquer outra coisa, passam para um segundo plano. Todas essas manifestações passam a ser vistas como expressões diversas da energia psíquica. Aqui podemos fazer uma ponte com a teoria complexa-transdisciplinar no que diz respeito aos fluxos de percepção e informação que passam pelos níveis de percepção e realidade num movimento de transdescendência e transimanência. Esses fluxos nada mais são do que energia psíquica. A tentativa de Jung estabelecer dentro da psicologia uma unidade comparável à que existe nas ciências físicas resultou no seu livro “A energética da alma” (1928). Jung considera que os impulsos humanos são formas sob as quais se manifestam os processos energéticos análogos ao calor, luz etc.

A reflexão assídua sobre suas próprias fantasias fez Jung pressentir que o inconsciente se transforma ou provoca transformações. Em sua “Dialética do eu e do inconsciente” já havia constatado aquilo que se refere ao inconsciente. Porém, somente a descoberta da alquimia o levou à compreensão de que o inconsciente é um processo e que a relação do ego com os conteúdos do inconsciente desencadeia um desenvolvimento e uma verdadeira metamorfose na psique. É possível seguir esse processo através dos sonhos e fantasias nos casos individuais. E no mundo coletivo esse processo se desenvolve nos diferentes sistemas religiosos e na transformação de seus símbolos. Os estudos dessas evoluções individuais e coletivas, além da compreensão da simbologia alquimista, levaram Jung à ideia do “processo de individuação” como conceito fundamental de sua psicologia. Portanto, os sonhos e fantasias, bem como os símbolos religiosos, desempenham um papel central no processo de humanização do ser humano, segundo a psicologia analítica. Essa constatação nos remete ao papel que a imersão na fantasia dos jogos digitais pode desempenhar na integração da psique do jogador, tema que vamos refletir no último capítulo deste trabalho.

Desde cedo Jung refletiu sobre temas relacionados à concepção de mundo e o confronto da psicologia com os problemas religiosos. Esses são aspectos essenciais em sua obra. As suas obras que tratam de maneira mais detalhada sobre esses temas são “Psicologia e

religião” (1940) e “Paracelso” (1942), especialmente o segundo capítulo dessa obra intitulado “Paracelso enquanto fenômeno espiritual”. Nesses escritos encontram-se um grande número de pensamentos originais. A sua preocupação com a alquimia em sua relação com a religião e a psicologia gerou a obra “Psicologia e alquimia” (1944), onde relacionou as suas próprias experiências de 1913 a 1917 ao processo de metamorfose alquimista. O problema das relações da simbologia do inconsciente com a religião cristã e as outras religiões sempre estiveram em suas preocupações. Para Jung a mensagem cristã é primordial para o homem do ocidente, mas precisa ser vista sob um novo ângulo. A mensagem cristã deve corresponder às transformações seculares do espírito contemporâneo ou a totalidade do homem não estará mais inscrita nela. Foi essa a tentativa de contribuição de Jung em “Simbolismo de espírito” (1948) com uma interpretação psicológica do dogma da Trindade, do texto da missa, que comparou com o de Zózimo de Panópolis, alquimista e gnóstico do século III em “*Von den Wurzeln des Bewusstseins*” (Das raízes da consciência, 1954). Suas tentativas de confrontar a psicologia analítica com as concepções cristãs o conduziram a questão do Cristo como figura psicológica, identificando a “pedra” (*lapis*), representação alquimista central, à figura de Cristo em “Psicologia e alquimia” (1944).

Quando estava em seus estudos preparatórios para essa obra, em 1939, Jung dirigiu um seminário consagrado aos Exercícios Espirituais de Santo Inácio de Loyola. Nessa ocasião, em uma noite, teve uma visão que o marcou profundamente, segundo Felipe de Souza (2015, Kindle 3872-3874):

Uma noite, acordei e vi um crucifixo, ao pé do meu leito, banhado por um clarão de luz. O Cristo não era de tamanho natural, mas vi com nitidez seu corpo de ouro esverdeado. Embora magnífica, essa visão me espantou.

A meditação da *Anima Christi* contida nos Exercícios Espirituais de Santo Inácio de Loyola o conduziu a essa visão que Jung acreditou sugerir-lhe a analogia do Cristo com o *aurum nom vulgi* (o ouro que não é vulgar) e a *veriditas* (os verdores alquimistas). Ao compreender que tais imagens faziam alusão a símbolos alquimistas centrais, concluiu que se tratava de uma visão alquimista de Cristo. O ouro verde é a qualidade viva presente no homem e na natureza inorgânica para os alquimistas. É o *Anthropos* vivo no mundo inteiro, expressão do espírito de vida, *anima mundi* ou *filius macrocosmi*, contido até mesmo na matéria inorgânica, metal ou pedra.

Jung retomou o problema de Cristo na sua obra “Anion” (1951) em que aprofunda o seu confronto com a psicologia. Nessa obra Jung procurou mostrar o desenvolvimento do Cristo através dos séculos, considerando os aspectos externos que influenciaram o conteúdo

religioso que ele representa. Interessou-lhe estudar como o Cristo poderia ter sido previsto antropológicamente e como foi compreendido pelo espírito de seu tempo e dos dois milênios de história. Naturalmente surgiu o problema da figura histórica do homem Jesus. Para Jung foi justamente a imagem arquetípica do *Anthropos*, presente na mentalidade coletiva da época de Jesus, que corroborou para a transformação do profeta judeu quase desconhecido no “Filho do Homem”, o próprio Filho de Deus, que se opôs ao *divus Augustus*, soberano desse mundo. Essa é a imagem do *Anthropos* que correspondia ao espírito do tempo que se apoderou do mundo do começo da era cristã, cujas raízes se encontram parte na tradição judaica, e parte no mito egípcio de Hórus. Tal movimento transformou a questão original do Messias judaico numa questão universal. Para Jung, ninguém mais poderia corresponder a essa expectativa geral inconsciente naquele tempo do que o próprio Jesus, o filho do carpinteiro, anunciador do Evangelho, que se tornou o *salvator mundi*.

Continuando as reflexões acerca do problema cristão, Jung publica a obra “Resposta a Jó” (1952). Para Jung, de alguma maneira Jó é a prefiguração do Cristo. Ambos são servidores de Deus lançados ao sofrimento. O que causa o sofrimento em Cristo é o pecado do mundo, e a resposta ao pecado é o sofrimento do cristão. Mas quem é o responsável por tal pecado? Jung responde referindo à criação do mundo por Deus, que o criou e os seus pecados. Portanto, Deus teve de suportar, em Cristo, o destino humano. Jung fala desse lado claro e obscuro da imagem de Deus em “Aion”. Em Jó, o mandamento de Deus que desempenha um papel decisivo é a ordem de temer a Deus, a cólera de Deus. A trágica contradição de Deus para Jung aparece no livro bíblico de Jó e é tematizada em sua obra “Resposta a Jó”.

Em sua obra “Aion” Jung também tratou o problema da concomitância entre a aparição do Cristo e o início de uma nova era do mês universal do mundo dos peixes. Trata-se da entrada do equinócio da primavera no signo de Peixes. Essa sincronicidade mostra que Cristo é o “Peixe” que aparece como soberano da nova era, como Hammurabi é o soberano do mês cósmico do Carneiro. O problema da sincronicidade foi tratado por Jung no trabalho “A sincronicidade como princípio de encadeamento acausal” (1960). A pergunta sobre o fenômeno do *Anthropos* como o grande homem que existe em todo homem surgiu para Jung a partir das suas reflexões sobre o problema de Cristo em “Aion”. O *Anthropos* na psicologia é o “si-mesmo”. A publicação “Das raízes da consciência” (1954) foi uma tentativa de dar uma resposta a esse problema. O livro trata da cooperação e das interferências do inconsciente e do consciente, do desenvolvimento do consciente fora do inconsciente, e da influência e eficácia da personalidade mais vasta, do “homem-interior” na vida de cada um.

Paralelamente, Jung publicou “A psicologia da transferência” (1946) e sua obra “*Mysterium conjunctions*” (1955-1956) que expressam suas reflexões sobre a relação da alquimia com sua psicologia. Relacionou o problema central da psicoterapia, ou seja, o problema da transferência, com a representação na alquimia da *conjectio* (da união). Essa obra constitui a conclusão do confronto da alquimia com a psicologia do inconsciente de Jung. Nela Jung descreve a alquimia em toda a sua plenitude como uma espécie de psicologia da alquimia, ou como um fundamento alquimista da psicologia das profundezas. Nessa obra Jung sentiu que havia cumprido sua tarefa e sua obra, de acordo com Felipe de Souza (2015, Kindle 4071-4075):

Só com o *Mysterium conjunctionis* minha psicologia foi definitivamente colocada na realidade e estabelecida em seu conjunto graças aos seus fundamentos históricos. Assim, minha tarefa foi cumprida e minha obra, terminada. No momento em que atingi o fundo sólido, toquei ao mesmo tempo o limite extremo daquilo que era, para mim, cientificamente atingível: o transcendente, a essência do arquétipo em si mesmo, a propósito do qual não se poderia formular mais nada de científico.

Essa breve abordagem da vida e obra de Jung não tem a intenção de ser completa. É apenas uma visão de conjunto que procura ser coerente com a visão que o próprio Jung teve de sua vida e obra narrada em sua autobiografia. Destacamos apenas alguns problemas correlacionados com a dinâmica espiritual que moveu Jung e foi matéria prima de sua obra. Essa abordagem nos será útil para compreendermos que a teoria dos arquétipos de Jung não é separada de sua vida. Como afirma o próprio Jung: “Minha vida é minha ação, meu trabalho consagrado ao espírito é minha vida; seria impossível separar um do outro” (SOUZA, 2015, Kindle 4079-4080).

3.2 A personalidade para Jung

Depois de recorrermos à narrativa da vida e obra de Carl Gustav Jung, vamos compreender a sua teoria dos arquétipos e como ela se fundamenta na estrutura da psique humana. A teoria dos arquétipos nos dará elementos para identificarmos os arquétipos do sagrado nos jogos digitais. Começarei pela estrutura da personalidade em Jung e seguiremos com os principais arquétipos. Em primeiro lugar é importante entender como Jung compreende os conceitos de “psique” e “personalidade”.

A palavra psique deriva do verbo grego antigo *psýkhein*, que tem o significado de soprar, respirar. É o sopro de vida que torna vivo um corpo, animando-o. Etimologicamente “significa sopro vital, vida, essência ou personificação do princípio da vida, pulsão que anima

o universo” (MEDNICOFF, 2008, Kindle 490-491). Aristóteles se refere à psique como *bíos*, ou seja, o mesmo que vida. O termo foi traduzido por “alma” pelos latinos, mantendo o dualismo platônico, que levou à concepção de um dualismo entre o psíquico e o físico, que mais tarde foi teorizado por Descartes com a distinção entre *res cogitans* (coisa pensante) e *res extensa* (coisa extensa). No século XIX o termo “alma” foi abandonado pela psicologia científica devido às suas implicações metafísicas e morais e o termo “psique” foi assumido por ser considerado mais neutro e técnico (LIBORIO, 2012, p. 113). Trata-se, portanto, do aparelho psíquico, e representa a totalidade das funções psíquicas e os deslocamentos de energia necessários ao processo de individuação. Todos esses processos dinâmicos da mente estão situados na psique. São estruturas dinâmicas de identidade e de relação. Jung usa o conceito de personalidade como sinônimo da estrutura psíquica do ser humano. A personalidade é formada por diversos sistemas e níveis que se inter-relacionam. Para Jung, esses processos se desenvolvem em torno do ego, ou centro da consciência, e do self, ou centro da psique. A psique é formada por duas partes. Na primeira parte encontra-se o consciente e o inconsciente pessoal, na segunda parte encontra-se o inconsciente coletivo. Elizabeth Mednicoff (2008, Kindle 501-503) usa a imagem de um *iceberg* no oceano para visualizar simbolicamente essa estrutura da psique jungiana:

Vamos imaginar que [...] representássemos a parte consciente, ou a consciência, como a ponta de um iceberg, sendo a parte submersa desse iceberg o inconsciente pessoal, mantendo o inconsciente coletivo como o vasto oceano.

Com essa imagem percebemos que o consciente representa uma parcela muito restrita em relação ao inconsciente na psicologia jungiana (JUNG, 1985, p. 3-20). A consciência é um fenômeno intermitente, ou seja, representa as informações imediatas das quais temos consciência no momento presente. Tudo o que estamos vendo, ouvindo, pensando e sentindo nesse instante de maneira deliberada são aspectos conscientes. Porém, a maior parte da vida humana se desenrola em condições inconscientes. Diferentemente de Freud, que deriva o inconsciente do consciente, Jung entende o inverso. Para ele o consciente se origina do inconsciente. Só temos acesso ao inconsciente através do consciente e tudo o que conhecemos a respeito do inconsciente nos foi transmitido pelo consciente. A natureza do inconsciente sempre se exprime através de elementos conscientes e em termos de consciência. A nossa primeira infância se desenvolve no nível inconsciente e com o tempo vamos desenvolvendo a psique com as experiências internas e externas, e tomamos consciência de nós mesmos, dos outros e do mundo. Jung diz que somente em torno dos dez anos de idade que nos tornamos conscientes, mas o processo de individuação dura toda a vida.

A consciência é essa ponta do *iceberg* que tem a sua maior parte submersa num imenso oceano desconhecido. Não é possível mensurar a extensão desse oceano porque desconhecemos tudo a seu respeito. E os dados desse mundo desconhecido que nos chegam à consciência não devem ser compreendidos de maneira imediata. Jung nos alerta para tomarmos todo o cuidado para não cairmos em um antropomorfismo exagerado, porque esses dados podem ser bastante diferentes da imagem que a nossa consciência forma deles. As informações que recebemos em nossa consciência advindas do mundo físico, por exemplo, geram em nós todo o tipo de imagens e idealizações mentais que não existem como fatos objetivos, tais como cores e sons, que na realidade são vibrações. O mundo da consciência somente apreende dados simultâneos num dado momento, enquanto tudo o mais é inconsciente. Jung (1985, p. 5) usa a imagem de uma fenda na parede para explicar essa característica intermitente da consciência:

Seria como se observássemos através de uma fenda e só víssemos um momento isolado – o resto seria obscuro e inacessível à nossa percepção. A área do inconsciente é imensa e sempre contínua, enquanto a área da consciência é um campo restrito de visão momentânea.

Portanto, o que percebemos na consciência são instantes de existência. A consciência é um produto de nossa percepção e orientação no mundo externo. Os nossos ancestrais experimentavam a consciência através de uma relação mais sensorial. Nos séculos XVII e XVIII alguns psicólogos tentaram derivar a consciência especificamente dos sentidos como um produto exclusivo de dados sensoriais. Para Jung as funções mais importantes de qualquer natureza instintiva são inconscientes e a consciência é quase que um produto dessas grandes áreas desconhecidas. Em suas viagens, Jung observou que os indígenas não concebem a atividade do pensamento como concebem os europeus. Eles localizam o pensamento em outras áreas do corpo e não na cabeça. Algumas tribos africanas, por exemplo, garantem que os pensamentos nascem na barriga, porque somente apreendem as ideias que lhes perturbam o fígado, o intestino ou o estômago. Causou espanto em Jung a afirmação feita por um indivíduo da tribo dos índios Pueblos de que todos os norte-americanos são loucos porque pensam com a cabeça. Eles, porém, pensam com o coração. Portanto, os povos originários derivam a consciência da intensidade dos sentimentos. Aqui identificamos mais um dado que corrobora uma característica humana fundamental que tem grandes repercussões neste estudo do sagrado nos jogos digitais: o sentir vem em primeiro lugar e somente depois acontece o processo de racionalização.

Na teoria de Jung o ego é o centro da consciência (JUNG, 1985, p. 33). Aqui também sua teoria difere da de Freud, que acreditava ser o ego o centro da personalidade. Para Jung, o

ego é um complexo de dados psíquicos que, primeiro, é formado pela percepção acerca de nosso corpo e existência e, em seguida, pelos registros de nossa memória. Ele é o centro de nossa consciência e atrai para si os conteúdos daquela região desconhecida, o inconsciente, e também as impressões do exterior que se tornam conscientes ao seu contato. Todo conteúdo psíquico precisa se relacionar com o ego para se tornar consciente. Como centro da consciência, ele é o responsável por todas as adaptações da pessoa a seu meio. Devido à sua centralidade, podemos ser levados a conceber o ego como o elemento central de toda a psique, mas ele não é. Ele responde a uma instância superior que é o princípio ordenador da personalidade inteira. Essa instância superior é o self (MEDNICOFF, 2008, Kindle 547). A pouco, dissemos que os processos psíquicos se desenvolvem em torno do ego, ou centro da consciência, e do self, ou centro da psique. Agora podemos compreender que o ego, centro da consciência, está relacionado ao self, essa instância superior que abrange a personalidade inteira. Há uma interdependência entre os dois. O self é um princípio mais holístico, uma entidade única, completa e suprema, enquanto o ego tem a função de confrontar e satisfazer as exigências do self. Esse confronto entre o ego e o self acontece na segunda metade da vida do ser humano.

Voltando à imagem ilustrativa da mente como um *iceberg* que flutua num oceano desconhecido, vemos que há uma parcela que está submersa. Essa camada coincide com o inconsciente de Freud, mas é chamada por Jung de inconsciente pessoal, porque é composto de elementos pessoais e componentes da inteireza humana. São as experiências pessoais que completam a personalidade, os dados criativos e os conteúdos esquecidos ou reprimidos que ficam armazenados nessa camada inconsciente. Nela encontram-se conteúdos pessoais adquiridos durante a vida e que foram, de alguma maneira, reprimidos pela consciência. Dentre esses conteúdos, as percepções subliminares, ou seja, conteúdos que captamos sem ter consciência de que estamos assimilando, como, por exemplo, as mensagens sutis embutidas na publicidade que não percebemos, mas nos levam a desejar algum produto. Os conteúdos da memória também fazem parte do inconsciente pessoal, pois não necessitamos deles constantemente na luz da consciência. Entre a consciência e o inconsciente pessoal há uma linha bem tênue, o que possibilita essa relação intensa entre eles. Uma imagem que ilustra bem essa relação é a de uma lanterna acesa num quarto escuro (MEDINICOFF, 2008, Kindle 591-596). Tudo o que vemos iluminado pela luz é o que aparece em nossa consciência, e tudo o que está na escuridão permanece no inconsciente pessoal. Quando movimentamos a lanterna tudo o que estava antes iluminado passa a ficar na escuridão, ou seja, os conteúdos do

inconsciente pessoal são aqueles resultantes dos processos psíquicos que, por algum momento, desaparecem da luz da consciência.

Ainda nos resta a maior parcela da psique, o vasto oceano desconhecido do inconsciente. Essa é a grande novidade da teoria de Jung, a descoberta do inconsciente coletivo. Da mesma forma que o corpo, independente das diferenças raciais e culturais, tem uma história filogenética, acontece o mesmo com a psique. O nosso corpo é uma espécie de museu que carrega uma história fisiológica que é transmitida geneticamente e remete à evolução do ser humano desde os primórdios. Da mesma forma, a mente humana tem uma história que abrange cerca de cinco mil anos de experiências que ficaram impressas no inconsciente da humanidade. Essa estrutura da psique foi batizada por Jung de inconsciente coletivo justamente porque é a parcela da mente que está presente em todos e em cada um, mas difere do inconsciente individual. O inconsciente coletivo forma a espécie humana assim como o corpo que é efêmero individualmente, mas tem uma idade incomensurável, coletivamente. Ele não é somente infinitamente antigo, como também é um princípio de possibilidades de evolução rumo a um futuro igualmente remoto, como afirma Jung (2002a, p. 15):

Uma camada mais ou menos superficial do inconsciente é indubitavelmente pessoal. Nós a denominamos *inconsciente pessoal*. Este, porém repousa sobre uma camada mais profunda, que já não tem sua origem em experiências ou aquisições pessoais, sendo inata. Esta camada mais profunda é o que chamamos *inconsciente coletivo*. Eu optei pelo termo "coletivo" pelo fato de o inconsciente não ser de natureza individual, mas universal; isto é, contrariamente à psique pessoal ele possui conteúdos e modos de comportamento, os quais são '*cum grano salis*' os mesmos em toda parte e em todos os indivíduos. Em outras palavras, são idênticos em todos os seres humanos, constituindo, portanto, um substrato psíquico comum de natureza psíquica suprapessoal que existe em cada indivíduo.

O inconsciente coletivo é a camada mais profunda da psique e recolhe os traços da memória ancestral do homem através de “imagens” comuns a todos os seres humanos. Nas próprias experiências com o seu inconsciente e os relatos de seus pacientes, Jung se defrontou com elementos de origem totalmente desconhecida que não poderiam ser atribuídos a aquisições individuais. Ele percebeu que essas imagens que submergiam do inconsciente tinham um caráter inerentemente mítico, como se pertencessem à humanidade em geral, e não a uma determinada psique individual. Portanto, só poderiam ser de natureza coletiva (JUNG, 1985, p. 33). São imagens que se apresentam como predisposições ou potencialidades que emergem como resposta ao mundo, como sentiram os antepassados. Essa herança comum transcende todas as diferenças de raça, cultura e atitudes conscientes, como disposições

latentes para reações idênticas. Justamente por serem disposições latentes, esses conteúdos precisam de experiências reais para se manifestar. Jung (1985) se valeu de uma expressão de Santo Agostinho para dar um nome a essas imagens: “arquétipo, do grego *typos* (figura, impressão, marca, forma original), significa “um agrupamento definido de caracteres arcaicos, que, em forma e significado, encerra *motivos mitológicos*, os quais surgem em forma pura nos contos de fadas, nos mitos, nas lendas e no folclore” (JUNG, 1985, p. 33-34). Os arquétipos se manifestam na consciência através da fantasia. Para Jung, esses caracteres arcaicos aparecem de maneira privilegiada nos sonhos. Por isso, dedicou grande parte de sua vida na busca da interpretação dos sonhos.

A concepção do inconsciente em Jung nos alerta para importantes consequências no campo da educação. Todo o aprendizado é resultado das experiências que vivenciamos num processo de nos tornar indivíduos. E todas essas experiências são influenciadas pelo inconsciente coletivo. Ele exerce uma ação orientadora ou seletiva sobre o nosso comportamento desde o início de nossa vida. O inconsciente coletivo molda nossa experiência do mundo. Apesar dos dados do inconsciente coletivo serem os mesmos para todas as pessoas da humanidade, nos diferenciamos porque fazemos parte de uma cultura em particular que realiza uma combinação única desses potenciais existentes no coletivo. Quanto mais nos submetemos ao processo de individuação, mais nos diferenciamos por nossa conduta em relação às normas, aos padrões, às regras, aos costumes e aos valores coletivos. Quanto mais vivenciamos experiências ao longo da vida e nos relacionamos com os demais e com o ambiente, maiores são as possibilidades dessas imagens latentes se tornarem manifestas. Daí a importância de proporcionar um ambiente rico em oportunidades de experiências na educação, tão necessário para a individuação dos aspectos do inconsciente coletivo (MEDINICOFF, 2008, Kindle 657-668). Nessa perspectiva, este estudo em torno da relação entre o sagrado e os jogos digitais pode ser um valioso parceiro no processo de individuação, porque o videogame pode criar um ecossistema educacional que estimula a coexistência através da imaginação, expressão, arte e participação ativa nos processos de ensino e aprendizagem.

O inconsciente coletivo corrobora também para uma profunda igualdade dos seres humanos. Para Jung (1985, p. 38), no nível da conformação básica da mente não somos entidades separadas, somos um:

A camada mais profunda que conseguimos atingir na mente do inconsciente é aquela em que o homem “perde” a sua individualidade particular, mas onde sua mente se

alarga mergulhando na mente da humanidade – não a consciência – mas o inconsciente, onde somos todos iguais.

Jung percebeu a falta de diferenciação entre os indivíduos como uma “participação mística”, ao estudar a psicologia dos povos africanos e indígenas usando o conceito de Lévy-Bruhl. Essa conformação mental dos indígenas exprime a estrutura básica da mente humana, que é o inconsciente coletivo. Nesse nível subjacente, que em todos nós é o mesmo, não se podem fazer distinções pessoais, devido a essa igualdade básica. Constatar isso tem consequências fundamentais para a nossa presença no mundo e abre novas perspectivas de diálogo entre culturas e religiões. A participação nesse nível aponta para a nossa identidade fundamental em todas as coisas.

3.2.1 Os arquétipos

Ao analisar a personalidade, já apresentei a definição de arquétipo para Jung: “um agrupamento definido de caracteres arcaicos, que, em forma e significado, encerra *motivos mitológicos*, os quais surgem em forma pura nos contos de fadas, nos mitos, nas lendas e no folclore” (JUNG, 1985, p. 33-34). Porém, esse conceito precisa ser bem compreendido, porque facilmente pode levar a equívocos como o de que o termo arquétipo expressa imagens ou motivos mitológicos definidos. Os arquétipos emergem através de imagens mitológicas arcaicas que são reconhecidas como representações conscientes. Como vimos, o consciente somente pode reconhecer algo que lhe é familiar. Ele tem a tendência de dar forma a estas representações de acordo com o seu arcabouço cultural, o que explica a apropriação particular dos arquétipos de acordo com as características próprias e variadas de cada cultura e de cada pessoa, mas sem perder a sua configuração universal original (MEDINICOFF, 2008, Kindle 679).

Não se pode observar os arquétipos diretamente, porque eles não estão localizados no consciente. Eles são traços funcionais do inconsciente coletivo. Encontram-se nessa camada mais profunda do inconsciente, para além do inconsciente pessoal. Portanto, os arquétipos não são as imagens ou símbolos cheios de conteúdos que nossa consciência está acostumada. Eles são como formas sem conteúdo, que num processo de repetição infinita de experiências individuais e coletivas vividas por nossos antepassados, foram gravadas em nosso inconsciente coletivo como possibilidade de certos tipos de percepção e de ação. A confusão entre o conteúdo do arquétipo e o arquétipo em si acontece porque os arquétipos são

reconhecidos pela consciência através de suas manifestações simbólicas e imagens relacionados com o seu tema.

Eles se encontram isolados no inconsciente coletivo, mas podem se interpenetrar e se misturar. Mednicoff nos dá dois exemplos, primeiramente a mistura do arquétipo do herói com o arquétipo do velho sábio, que podem se fundir e produzir o conceito de um “rei filósofo”, reverenciado por ser um herói e ser sábio ao mesmo tempo. O outro exemplo é a mistura do arquétipo do demônio com o arquétipo do herói, resultando num conceito de “líder satânico” (MEDINICOFF, 2008, Kindle 704). Portanto, o arquétipo somente pode se tornar consciente se atrai para si ideias resultantes de experiências relacionadas a ele pelo seu tema.

O arquétipo contém tanto o aspecto positivo, quanto o negativo de seu tema. A energia psíquica expressa por ele é sempre dupla. O arquétipo da mãe, por exemplo, pode aparecer no aspecto daquela que nutre, bem como no aspecto daquela que rejeita e mata. Uma mente sadia acolhe esses dois polos opostos como possibilidades do comportamento humano. O perigo é não integrar esses dois polos ocasionando uma posição consciente unilateral.

O fato do arquétipo, originalmente situado no inconsciente, somente emergir na consciência através de experiências relacionadas com o seu tema, é o que permite a sua análise. Por meio dessas experiências associadas se tem acesso à forma e conteúdo arquetípicos. Jung descobriu que o acesso mais direto aos arquétipos se dá através dos motivos mitológicos que aparecem na sua forma pura nos sonhos, contos de fada, lendas e folclore, o que abre diversas possibilidades no nosso estudo do sagrado nos videogames. A sua longa experiência na análise dos seus pacientes, bem como as suas próprias experiências espirituais, lhe permitiu desenvolver técnicas de acesso aos conteúdos arquetípicos. Essas técnicas estão presentes nos vários volumes de sua obra, bem como em suas biografias e no seu Livro Vermelho, postumamente publicado. O Livro Vermelho é o diário espiritual de Jung e recolhe os movimentos de sua própria psique numa linguagem poética, ornada de imagens e mandalas. Consiste no seu experimento mais difícil, como ele mesmo afirmou, como seu inconsciente por escrito (SOUZA, 2015, Kindle 253). Nele Jung recolhe suas fantasias, sonhos e interpretações do material inconsciente, revelando o seu universo interno. Esse livro contém o material que gerou toda sua obra. No Livro Vermelho Jung defende que a imagem é o modo privilegiado de expressão dos conteúdos inconscientes. Esses conteúdos só podem ser expressos em imagens. Sem imagens não seria possível captar e expressar o sentido e o não-sentido do inconsciente (JUNG, 2013b, p. 112).

Nesse processo de conscientização e percepção, o arquétipo assume matizes de acordo com a consciência individual da pessoa em que se manifesta. Jung identificou como os arquétipos se manifestam de modo peculiar nos ensinamentos dos povos originários tribais. Nesses povos os arquétipos “não são mais conteúdos do inconsciente, pois já se transformaram em formas conscientes, transmitidas segundo a tradição, geralmente sob forma de ensinamentos esotéricos” (JUNG, 2002a, p. 17). Outra forma encontra-se no mito e no conto de fadas, representando sua forma coletiva, e ainda, em sua forma mais imediata e pessoal, nos sonhos e visões. Essa manifestação mais imediata dos arquétipos que aparece nos sonhos e visões é muito mais individual, incompreensível e ingênua do que nos mitos. Daí a maior dificuldade de uma fundamentação psicológica do termo *archetypus*. Para Jung (2002a, p. 17-18) o seu significado fica mais claro quando se relaciona com o mito:

O homem primitivo não se interessa pelas explicações objetivas do óbvio, mas, por outro lado, tem uma necessidade imperativa, ou melhor, a sua alma inconsciente é impelida irresistivelmente a assimilar toda experiência externa sensorial a acontecimentos anímicos. Para o primitivo não basta ver o Sol nascer e declinar; esta observação exterior deve corresponder - para ele - a um acontecimento anímico, isto é, o Sol deve representar em sua trajetória o destino de um deus ou herói que, no fundo, habita unicamente a alma do homem. Todos os acontecimentos mitologizados da natureza, tais como o verão e o inverno, as fases da lua, as estações chuvosas, etc, não são de modo algum alegorias destas experiências objetivas, mas sim, expressões simbólicas do drama interno e inconsciente da alma, que a consciência humana consegue apreender através de projeção - isto é, espelhadas nos fenômenos da natureza.

Não existe um número definido de arquétipos, porque existem tantas quantas são as experiências da vida que foram repetidas e impressas na constituição psíquica ao longo das vidas dos nossos antepassados. Como vimos, os arquétipos não foram impressos sob a forma de imagens ou símbolos preenchidos de conteúdo, mas, na linguagem de Jung, apenas como “formas sem conteúdo”, que representam a possibilidade de um determinado tipo de percepção e ação. O arquétipo somente é ativado quando ocorre algo na vida que corresponde ao seu tema. Diante dessa pluralidade de possibilidades, Jung se dedica ao estudo dos arquétipos mais recorrentes e que exercem mais influência sobre a psique em suas experiências clínicas e pessoais. Podemos classificar os arquétipos estudados por Jung em dois grupos, um de conteúdo antropomórfico, como os arquétipos de *anima/animus*, da Criança Divina, da Grande Mãe, do Velho Sábio, do *Trickster* e da *Core* ou Donzela, e outro grupo de conteúdo menos antropomórfico, como os arquétipos da totalidade ou do renascimento, que foram chamados por Jung de arquétipos de transformação (HOPCKE, 2012, p. 25). O primeiro grupo está a serviço da personalização num movimento direcionado para dentro da consciência, para maior conhecimento e crescimento individual. Já o segundo

grupo está a serviço da transformação do indivíduo e é simbolizado por situações típicas, lugares, meios, caminhos, etc. (JUNG, 2002a, p. 47) É importante para nosso estudo nos familiarizar com as principais figuras e padrões arquetípicos estudados por Jung que identifiquei com frequência nos operadores audiovisuais do *game* pesquisado.

3.2.1.1 *Persona*

Persona é o arquétipo da adaptação. Trata-se da máscara usada pela pessoa como resposta à necessidade básica de adaptação social. Originária da expressão latina *per sonare*, refere-se à máscara usada pelos atores no teatro grego, com um orifício em forma cônica na boca, com o objetivo de fazer soar melhor as suas falas para que todo o público pudesse ouvir bem. É a mesma etimologia da palavra “personagem” utilizada para a representação de papéis no teatro, depois apropriada pelo cinema e mais recentemente pelos jogos eletrônicos. Jung capturou o sentido da palavra para nomear esse arquétipo que expressa a máscara do ator, a fachada usada para aquilo que é aparente numa pessoa. O indivíduo exibe uma imagem de si mesmo que contribui para a sua adaptação ao mundo externo, à sociedade que espera que ele cumpra determinado papel. “Um caso frequente é a identificação com a persona, que é o sistema da adaptação ou estilo de nossa relação com o mundo. Assim sendo, quase todas as profissões têm a sua persona característica (JUNG, 2002a, p. 128). A persona é a parte de nossa personalidade que permite a nossa interação com a sociedade, nossa face externa consciente, nossa máscara social. Jung (2002a, p. 30), usa a imagem do espelho para falar do encontro consigo mesmo e o papel da persona:

O espelho não lisonjeia, mostrando fielmente o que quer que nele se olhe; ou seja, aquela face que nunca mostramos ao mundo, porque a encobrimos com a *persona*, a máscara do ator. Mas o espelho está por detrás da máscara e mostra a face verdadeira.

Essa máscara pode ser bem desenvolvida e socialmente adaptada, como um jovem promissor, um profissional reconhecido, uma mãe exemplar, mas também pode ser bem desenvolvida, mas socialmente desajustada, como uma pessoa que vive discutindo, uma pessoa violenta, um rebelde, um mesquinho. Todas essas são personas, são a face e o papel usados para dar forma à imagem de si que é mostrada aos outros (HOPCKE, 2012, p. 100). Jung (2002a, p. 128), ressalta em seus escritos o perigo de a pessoa se identificar com sua persona e negligenciar a sua vida interior a ponto de acreditar não ser mais nada além de sua posição social e suas conquistas profissionais:

Um caso frequente é a identificação com a *persona*, que é o sistema da adaptação ou estilo de nossa relação com o mundo. Assim sendo, quase todas as profissões têm a sua *persona* característica. Tais coisas são fáceis de estudar atualmente, uma vez que as pessoas públicas aparecem fotografadas frequentemente na imprensa. O mundo exige um certo tipo de comportamento e os profissionais se esforçam por corresponder a tal expectativa. O único perigo é identificar-se com a *persona*, como por exemplo o professor com o seu manual, o tenor com sua voz; daí a desgraça.

Jung também alerta sobre outro drama para a psique, muito presente também hoje, a projeção em uma imagem ideal: “Em benefício de uma imagem ideal, à qual o indivíduo aspira moldar-se, sacrifica-se muito de sua humanidade (JUNG, 2008, p. 43). Com o advento dos meios de comunicação de massa no século XX, o cinema e a televisão potencializaram o mito do herói e impuseram padrões de beleza baseados nas imagens dos astros da TV e do cinema. Com o surgimento da Internet no final do século XX e os grandes avanços das tecnologias de informação e comunicação móveis, as chamadas *mobile*, houve uma supervalorização da imagem do corpo. O fenômeno das *selfies* se tornou uma febre mundial a ponto dos indivíduos medirem a sua presença no mundo pela presença nas redes sociais. E presença aqui tem um significado particular, é presença em imagem, a *selfie* imagem. As redes sociais estão realizando um deslocamento da imagem ideal do herói predominante nos astros televisivos e cinematográficos do século XX para uma nova imagem ideal expressada nas *selfies*? Há uma relação desse fenômeno com os crescentes dramas psicológicos contemporâneos, tais como a depressão e o *stress*? É uma interessante questão relacionada ao arquétipo da *persona* que merece um aprofundamento, mas não está no escopo de nossa pesquisa.

Uma leitura superficial sobre o arquétipo da *persona* na obra de Jung e de seus seguidores pode levar ao falso entendimento de que a *persona* deve ser evitada como um falso si-mesmo. Seus textos sobre a *persona* se apoiam em sua experiência clínica, onde era comum pacientes sofrerem distúrbios psicológicos causados por essa identificação com a *persona*. Mas Jung, por outro lado, não deixou de salientar a importância da *persona* como um mediador entre o mundo externo e o eu. Por realizar essa relação com a realidade exterior e coletiva, Jung (2008, p. 43) considera a *persona* como um segmento coletivo da psique:

No fundo teremos de admitir que a afirmação acerca do inconsciente coletivo, isto é, de que seus conteúdos são gerais, também é válida no que concerne aos conteúdos da *persona*. Sendo esta última um recorte mais ou menos arbitrário e acidental da psique coletiva, cometeríamos um erro se a considerássemos (a *persona*), *in toto*, como algo de "individual". Como seu nome revela, ela é uma simples máscara da psique coletiva, máscara que *aparenta uma individualidade*, procurando convencer aos outros e a si mesma que é uma individualidade, quando, na realidade, não passa de um papel, no qual fala a psique coletiva.

A imagem da máscara ilustra bem a dupla função psicológica desse arquétipo, de abertura, de adaptação ao mundo externo, e ao mesmo tempo de proteção para o si-mesmo. Como a maioria dos arquétipos, a persona tem aspectos positivos e negativos de grande importância para a psique.

Jung percebeu em sua experiência clínica que a persona geralmente surge nos sonhos com situações envolvendo roupas e maquiagem. A paciente se vê no sonho experimentando vários chapéus num armário cheio de vestidos deslumbrantes; o paciente se vê andando nu por uma rua da cidade a caminho de uma prova; entra sem calças em uma importante reunião de negócios. Desta maneira a persona se identifica como uma forma de fingir que somos alguém que não somos, ou como uma maneira de nos expor na vulnerabilidade. Jung (2008, p. 45) fala do papel dos sonhos no processo de individuação de uma de suas pacientes que se identificava com uma persona doentia:

Na medida em que se identificava completamente com o seu papel, tornava-se inconsciente do si-mesmo (*selbst*). Permanecia num mundo nebuloso e infantil, incapaz de descortinar o verdadeiro mundo. Entretanto, à medida em que sua análise progredia, foi-se tornando consciente da natureza de sua transferência, e os sonhos acerca dos quais falei no primeiro capítulo começaram a estruturar-se. Traziam fragmentos do inconsciente coletivo e isto representou o fim de seu mundo infantil e das fantasias heroicas. *Ela encontrou-se a si mesma e às suas verdadeiras potencialidades* (grifo do autor). A maioria dos casos se processa deste modo, se a análise estender-se suficientemente.

A persona da paciente de Jung somente passou a refletir uma psique sadia quando se tornou um reflexo verdadeiro de sua interioridade e do senso exterior de si mesma. E o mergulho em seus sonhos e fantasias teve um papel decisivo nessa descoberta. O arquétipo da *persona* desempenha um papel central no processo de individuação, seja o de despojar o si-mesmo dos invólucros falsos da persona, seja o de refletir verdadeiramente a interioridade da pessoa. O arquétipo da persona está presente na cultura pop através dos heróis mascarados que contrasta com quem realmente ele é. Skip Dine Young (2014) afirma que a noção jungiana da persona está presente na cena em que Luke treina com o mestre Yoda no filme “O Império Contra-Ataca” de Star Wars. Luke se vê lutando com Darth Vader e parece matá-lo, quando a sua máscara explode e Luke vê seu próprio rosto.

3.2.1.2 Sombra

Na medida em que o processo de individuação vai se desenvolvendo na pessoa através da diferenciação do ego com a persona, se inicia uma luta contra o lado mais escuro, contra a

sombra. Trata-se de uma parte escondida da personalidade que se encontra por detrás da consciência, naquela parcela da psique que chamamos de inconsciente pessoal. A Imagem física da sombra é bem ilustrativa, segundo Hopcke (2012, p. 95):

Assim como qualquer luz brilhante sempre projeta sombra em algum lugar, o brilho da consciência do eu sempre projeta uma sombra sobre a personalidade de um indivíduo, uma sombra que tem a mesma relação com poder e as potencialidades do eu que um negativo fotográfico tem com a foto em si.

Aquilo que falta a cada personalidade consciente, porque está escondido, é o arquétipo da sombra. Para Jung (2002a, p. 277), ela é o que uma pessoa não tem o desejo de ser, mas faz parte de sua psique e ela quer escondê-la.

A figura da sombra personifica tudo o que o sujeito não reconhece em si e sempre o importuna, direta ou indiretamente, como por exemplo, traços inferiores de caráter e outras tendências incompatíveis.

Mas esse conteúdo reprimido na inconsciência continua ativo nos bastidores, da mesma forma que ignorar a nossa sombra física não impede que ela faça sombra sobre o solo e nos persiga por onde formos, causando todo tipo de comportamento neurótico e compulsivo. A sombra se relaciona com o arquétipo da persona porque quanto mais forte é esta, ou seja, quanto mais o self se identifica com a persona, mais nega partes dela mesma, reprimindo-as da consciência. Todas as tendências, desejos, memórias e experiências rejeitadas pela pessoa por serem incompatíveis com a persona e contrárias aos padrões e ideais sociais são reprimidos pela consciência e armazenados no inconsciente pessoal, onde se encontra o núcleo desse material reprimido, a sombra. Lá se encontra tudo o que consideramos inferior em nossa personalidade, nossos impulsos inaceitáveis, nossos atos e desejos vergonhosos, bem como aquilo que negamos e nunca desenvolvemos em nós mesmos. Ela é perigosa quando não é reconhecida, mas é de suma importância no nosso processo de individuação (MEDINICOFF, 2008, Kindle 852). Para Jung (2002a, p. 31):

O encontro consigo mesmo significa, antes de mais nada, o encontro com a própria sombra. A sombra é, no entanto, um desfiladeiro. um portal estreito cuja dolorosa exigüidade não poupa quem quer que desça ao poço profundo.

Jung percebeu que além de reprimir ou negar a sombra, o indivíduo pode projetá-la sobre os outros e atribuir a eles tudo aquilo que gostaria de negar em si mesmo. Essa projeção pode resultar em paranoia, suspeição e falta de intimidade, exacerbando o lado escuro de sua alma e gerando percepções moralistas e distorcidas. Daí a importância de assumir a sua sombra interior e admitir as suas qualidades desagradáveis, por mais embaraçoso e aflitivo que seja, como algo que é só seu e de mais ninguém.

Trata-se de um complexo psíquico fundamental para o desenvolvimento da pessoa humana. Consciente de que todas as pessoas têm a sua sombra, o trabalho da psicologia analítica de Jung consiste em incorporá-la na vida consciente do indivíduo, porque quanto menos ela estiver incorporada, mais negra, densa e perigosa ela se torna. A sombra é um dos mais poderosos elementos da psique. Ela age definindo o que é o “eu” e o que é “não eu”, o que pertence ao ego e o que pertence à sombra. Ao tornar conscientes os conteúdos da sombra, o indivíduo recupera partes de si mesmo que foram reprimidas e não se desenvolveram. Daí a importância de tornar a sombra mais clara aos nossos olhos. Ela pode se tornar um impulsionador da pessoa para a criatividade e para a busca de soluções. Não é apenas uma força negativa na psique. Sua energia instintiva, espontaneidade e vitalidade pode ser canalizada para a criatividade e inspiração. Geralmente os insights são impulsos gerados pela energia psíquica da sombra. Ela pode contribuir para que nos tornemos mais completos e com mais possibilidades de atuação.

A sombra é responsável também por uma das características mais importantes para o desenvolvimento humano, a emoção profunda. Os aspectos reprimidos de nossa consciência irrompem subitamente em um momento de inconsciência. Para Jung (1998b, p. 6), a integração desses aspectos na consciência é fundamental para uma vivência equilibrada das emoções.

Uma pesquisa mais acurada dos traços obscuros do caráter, isto é, das inferioridades do indivíduo que constituem a sombra, mostra-nos que esses traços possuem uma natureza emocional, uma certa autonomia e, conseqüentemente, são de tipo obsessivo, ou melhor, possessivo. A emoção, com efeito, não é uma atividade, mas um evento que sucede a um indivíduo. Os afetos, via de regra, ocorrem sempre que os ajustamentos são mínimos e revelam, ao mesmo tempo, as causas da redução desses ajustamentos, isto é, revelam uma certa inferioridade e a existência de um nível baixo da personalidade. Nesta faixa mais profunda o indivíduo se comporta, relativamente às suas emoções quase ou inteiramente descontroladas, mais ou menos como o primitivo que não só é vítima abúlica de seus afetos, mas principalmente revela uma incapacidade considerável de julgamento moral.

Uma figura que representa bem as características da sombra na cultura pop é o Hulk. O personagem é uma pessoa comum que, quando é agitado por fortes emoções, se torna um monstro verde com uma força terrível, sem consciência e incontrolável. Na ficção, pouco a pouco o personagem vai se relacionando com o seu lado sombrio e vai tornando essa força um parceiro ao seu serviço. É esse o processo que torna equilibrada a relação psíquica do ego com a sombra em um indivíduo. Uma vez reconhecida, a sombra pode ser acessada como uma parceira. Seus conteúdos sombrios não se esgotam, não são eliminados, mas podem ser

acessados de uma forma equilibrada. E o Hulk se torna um super herói (MEDINICOFF, 2008, Kindle 889).

Esse trabalho psíquico não é passível de sofrimento. A integração da sombra é sempre um esforço que coloca em cheque questões profundas para o indivíduo. Envolve dúvidas conflitos de valores e crenças, questões afetivas ou mudanças de hábitos arraigados. Afinal, não é fácil integrar aquilo que reprimimos em nossa personalidade! É um mergulho no desconhecido que nos faz perder o chão, perder o apoio, se questionar e reformular a vida, o que, como afirma Jung (1998b, p. 6), é um trabalho árduo:

Este ato [a tomada de consciência da sombra] é a base indispensável para qualquer tipo de autoconhecimento e, por isso, via de regra, ele se defronta com considerável resistência. Enquanto, por um lado, o autoconhecimento é um expediente terapêutico, por outro lado implica, muitas vezes, um trabalho árduo que pode se estender por um largo espaço de tempo.

Essa é uma tarefa que nunca se completa porque a sombra não é um problema a ser resolvido, e sim uma figura arquetípica, uma entidade interior a ser explorada, conhecida e reconhecida como parte da vida.

Ao relacionar o arquétipo com a religião e o cristianismo, Jung dá um sentido maior para a sombra que transcende a psique individual. Ele fala da sombra objetiva, da sombra como o arquétipo da escuridão e do mal absoluto, o lado escuro da força que deve existir no inconsciente coletivo como a única contrapartida lógica à luz brilhante do bem absoluto. A sombra objetiva é a escuridão projetada pelo brilho de Deus como o si-mesmo no inconsciente coletivo. Em seus escritos, Jung considera que o dogma e a doutrina cristã nega e reprime a sombra objetiva do cristianismo. Para ele, a figura do diabo deve ser aceita como uma realidade que completaria numa quaternidade a totalidade que falta à Trindade Cristã. Jung estudou muitos escritos não canônicos para compreender o lugar da sombra objetiva e do mal no universo, o que lhe rendeu uma reputação de gnóstico. Ele acreditava que a dualidade do bem e do mal representa melhor a condição psíquica da humanidade do que a concepção cristã de vida e alma.

Jung viveu num período de fortes transformações mundiais. Além da cristalização do materialismo científico em detrimento das milenares forças espirituais da humanidade, ele testemunhou as duas Grandes Guerras que colocaram em xeque o entusiasmo que vinha do Iluminismo e da crescente industrialização. A sua experiência com o arquétipo da sombra o ajudou a interpretar esses acontecimentos sombrios como o resultado de uma sociedade doentia, movida por uma alienação mental generalizada, provocada por uma irrupção do

inconsciente coletivo nas grandes massas, canalizada por uma liderança messiânica. Com as palavras de Jung (1988, p. 33):

O que acabamos de vivenciar na Alemanha nada mais é do que uma primeira manifestação de uma alienação mental generalizada, uma irrupção do inconsciente nos espaços de um mundo aparentemente bem ordenado. Todo um povo e mais ainda milhões de outros povos viram-se arrastados pelo delírio sangrento de uma guerra de aniquilação. Ninguém sabia como isso aconteceu, e muito menos os alemães! Como um rebanho hipnotizado, eles se deixaram arrastar para o matadouro pelas mãos de um líder psicopata.

Esse fenômeno psicológico coletivo pode ser uma das chaves de interpretação da recente e inesperada ascensão de um representante da extrema-direita no Brasil e em várias partes do mundo atual como resultado de uma patologia da humanidade. Jung (1988, p. 40) analisou o fenômeno do nazismo/fascismo a partir de sua experiência clínica com pacientes alemães e percebeu que esses distúrbios não poderiam ser atribuídos a psicologia pessoal desses indivíduos.

Já em 1918, pude verificar no inconsciente de alguns pacientes alemães certos distúrbios que não podiam ser atribuídos a sua psicologia pessoal. Tais fenômenos impessoais manifestavam-se sempre nos sonhos através de motivos mitológicos, como é também o caso nas lendas e contos de todas as partes do mundo. Denominei esses motivos mitológicos de arquétipos, que são os modos ou formas típicas em que esses fenômenos coletivos são vivenciados.

Para os junguianos, os motivos mitológicos que aparecem nos sonhos, nas lendas e nos contos de fada são uma forma privilegiada de conhecimento dos arquétipos. Marie-Louise von Franz (1985) publicou um excelente estudo do arquétipo da sombra nos contos de fada. Em seus escritos, Jung alertou para os perigos dos fenômenos de massa e insistiu na necessidade de uma integração das sombras da sociedade. Para ele, isso só é possível através da cura das neuroses na psique de cada indivíduo.

2.2.1.3 *Anima/Animus*

O arquétipo anima/animus é uma das mais criativas contribuições de Jung para o conhecimento humano. Essa afirmação não quer dizer que se trata de uma ideia que surgiu do nada. Pelo contrário, em 1957, Jung concedeu uma entrevista a uma universidade norte-americana e disse que esse é um dos arquétipos mais bem fundamentados.¹³ E em seus escritos, Jung (1998b, p. 12) exprime veementemente a seriedade de suas conclusões:

¹³ Entrevista de call Gustav Jung concedida ao departamento de psicologia da Universidade de Houston em agosto de 1957. Disponível em: <<https://youtu.be/c6VpU5FfqT0>>, acessado em: Jan 2019.

Com essa definição não pretendo, porém, suscitar a idéia de que tal relação compensadora foi obtida por dedução. Pelo contrário, foram necessárias numerosas e demoradas experiências para captar empiricamente a natureza da anima e do animus.

Essa descoberta é fruto de experiências dentro de sua própria família, de seu trabalho clínico e das explorações de sua própria psique. Jung Percebeu que sua mãe e outras mulheres de sua família pareciam ter duas personalidades, uma normal, cotidiana, e outra semelhante a um lado masculino inconsciente, com traços e modos de comportamento comumente atribuídos aos homens (JUNG, 2016, Kindle 1163). Em seu trabalho clínico, observou que, em geral, os homens projetavam características femininas inconscientes de si próprios em suas mães ou esposas. E em si mesmo, percebeu que por trás de sua personalidade masculina consciente havia um lado feminino inconsciente que funcionava de maneira autônoma. Jung concluiu que esse lado mais emocional e espiritual por trás da masculinidade consciente dos homens se assemelhava a uma mulher interior. Essa figura aparecia com regularidade nos sonhos, fantasias e projeções dos homens. E com as mulheres acontecia algo semelhante. Por detrás de sua personalidade feminina consciente havia um lado masculino inconsciente com comportamentos geralmente atribuídos aos homens, como racionalidade, poder e opinião decidida. Jung (1998b, p. 12) dizia que a anima se relacionava com o Eros e o animus com o Logos:

Como a anima corresponde ao Eros materno, o animus corresponde ao Logos paterno. Longe de mim querer dar uma definição por demais específica destes conceitos intuitivos. Uso os termos “Eros” e “Logos” meramente como meios nocionais que auxiliam a descrever o fato de que o consciente da mulher é caracterizado mais pela vinculação ao Eros do que pelo caráter diferenciador e cognitivo do Logos. No homem, o Eros que é a função de relacionamento, via de regra aparece menos desenvolvido do que o Logos.

À contraparte feminina presente no homem, Jung denominou *anima*, o termo latino para a alma. À contraparte masculina presente na mulher, ele chamou de *animus*, significando alma masculina. Mas Jung (2013a, p. 54) preveniu para qualquer mal entendido em relação a essa nomenclatura:

Gostaria de prevenir aqui contra um mal entendido. O conceito de “alma” que agora estou usando se aproxima mais da primitiva ideia, por exemplo, da alma *ba* e da alma *ka* dos egípcios, do que da concepção cristã de “alma” que já é uma tentativa de compreensão filosófica de uma substância metafísica individual. Minha concepção puramente fenomenológica da alma nada tem a ver com isso. Não estou interessado em mística psicológica, mas apenas estou tentando compreender cientificamente os fenômenos primitivos que estão à base da crença na alma.

Jung notou que essas imagens inconscientes se apresentavam universalmente na psique humana e as considerou um arquétipo do inconsciente coletivo. São modos simbólicos

de percepção e comportamento representados por figuras do sexo oposto dentro da psique de um indivíduo. Esse arquétipo tem o papel de ser um guia do eu dos indivíduos para uma compreensão mais profunda do seu inconsciente. Também podemos relacionar o anima/animus com o arquétipo da persona. Enquanto persona é um mediador entre o eu e o mundo externo, anima/animus é um mediador entre o ego e o mundo interno do indivíduo. A persona contribui para a adaptação da pessoa ao meio externo, enquanto o anima/animus contribui para a adaptação com aquilo que é pessoal, interior e individual, como afirma Jung (2008, p. 86):

O reconhecimento das realidades interiores é absolutamente necessário, uma *conditio sine qua non* para que se considere com a seriedade necessária o problema da anima. Se o mundo exterior não passa de um fantasma, para que o esforço de estabelecer um complicado sistema de relação e adaptação a ele? Paralelamente, considerando-se as realidades interiores "mera fantasia", ninguém reconhecerá nas manifestações da anima outra coisa além de tolices e fraquezas. Mas se for reconhecido o fato de que o mundo está fora e dentro, e que, portanto a realidade vem tanto do exterior como do interior, logicamente dever-se-á considerar os transtornos e inconvenientes que surgem do íntimo como sintomas de uma adaptação defeituosa às condições do mundo interior.

Jung percebeu essa função mediadora do anima/animus nas imagens arquetípicas que apareciam nos sonhos de seus pacientes e nos seus próprios sonhos. Essas figuras serviam regularmente como companheiros ou auxiliares do sonhador e remetiam a lendas, mitos e obras literárias em que figuras do sexo oposto conduzem o herói ou a heroína aos seus objetivos.

Mas qual é a origem dessas imagens arquetípicas que se apresentam como características sexuais opostas no homem e na mulher? Essas imagens são as marcas do relacionamento entre os homens e as mulheres que vem desde os tempos imemoriais, resultando no desenvolvimento de características femininas na psique dos homens, em sua convivência com as mulheres, e de características masculinas na psique das mulheres, em sua experiência com os homens. Biologicamente ambos os sexos possuem genes e hormônios do sexo oposto. Processo semelhante acontece na psique através de sentimentos e atitudes. Trata-se de uma herança psíquica formada ao longo da existência humana e sedimentada pelas experiências vivenciadas com sexo oposto.

O anima/animus é um arquétipo fundamental para o processo de individuação. Ele opera sobre o princípio dominante do homem ou da mulher e favorece a transição de um pólo ao outro com ênfase na criatividade. Como todo arquétipo tem seu lado positivo e seu lado negativo, Jung percebeu que alguns homens sofriam de uma forma possessiva desse arquétipo. Quando a anima ficava totalmente inconsciente, ela dominava os homens e eles se

comportavam como mulheres de humor histérico estereotipado, como constata Jung (2002a, p. 82):

Quando a alma é constelada mais intensamente ela abranda o caráter do homem, tornando-o excessivamente sensível, irritável, de humor instável, ciumento, vaidoso e desajustado. Ele vive num estado de mal-estar consigo mesmo e o irradia a toda volta.

Quando acontece o mesmo com uma mulher, ela também assume um comportamento masculino estereotipado demais. Jung observou que outras pessoas projetavam suas figuras interiores em indivíduos idealizados de outro sexo. Homens que projetavam a imagem de Nossa Senhora em suas namoradas e esposas, mulheres projetando a imagem do cavaleiro branco de armadura brilhante dos contos de fada em seus namorados e maridos. É claro que as conclusões de Jung estavam condicionadas a sua época extremamente marcada pelo patriarcalismo judaico-cristão. Mesmo com o advento do feminismo e as conquistas emancipatórias das mulheres no século XX, ainda hoje há a valorização social de um comportamento sentimentalista e submisso na mulher, desde criança, e o desencorajamento de um comportamento agressivo e mais ousado, resultando num animus subdesenvolvido e potencialmente carregado de energia autônoma, atuando no inconsciente e exercendo influência dominante sobre a vida emocional. No homem, o encorajamento de um comportamento viril e másculo, desde criança, corrobora para uma alma também carregada de uma energia autônoma inconsciente que pode exercer uma influência dominante sobre a sua vida emocional.

Já quando o anima/animus é reconhecido e integrado à consciência, serve como referência e desperta no homem e na mulher o desejo de se unir e de criar vínculos, contribuindo para a maturidade do psiquismo. Jung considerava essa tarefa como um grande teste de coragem, uma prova de fogo para as forças espirituais e morais da pessoa, justamente por se tratar de realidades psíquicas até então desconhecidas pelo indivíduo, por se manterem fora de sua compreensão, sob a forma de projeções. E a única forma de eliminar essas projeções é tornar consciente o seu conteúdo. O arquétipo anima/animus é extremamente importante para a qualidade das relações com as pessoas do sexo oposto. Segundo Jung (1998b, p. 12), o anima/animus já começa a atuar na psique da criança desde tenra idade, projetando inconscientemente o anima em sua mãe e o animus em seu pai.

Assim como a mãe parece ser o primeiro receptáculo do fator determinante de projeções relativamente ao filho, assim também o é o pai em relação à filha. A experiência de tal relação é constituída, na prática, de numerosos casos individuais que representam todas as variantes possíveis, do mesmo tema fundamental.

Mãe e pai, como protagonistas dessa projeção, dizia Jung, são portadores de um “gancho”, que mais tarde, na medida em que o indivíduo vai crescendo, se desloca para outras mulheres ou homens com os quais ele se relaciona. Essa imagem arquetípica da mulher e do homem é influenciada por essas relações com o sexo oposto e acaba sendo projetada na pessoa que o indivíduo se apaixona. A qualidade dessa relação amorosa depende muito do relacionamento estabelecido na infância entre mãe e filho, pai e filha. Todas as relações com os pais, além das demais relações com todas as pessoas do sexo oposto ao longo da vida, são intensamente afetadas pelas fantasias do anima/animus, que têm suas raízes nas relações mais originárias da humanidade, como pensa Jung (2013, p. 47):

Segundo penso, seria incorreto dizer que tudo o que tomou o lugar dos pais nada mais é do que a substituição da inevitável perda das imagens primitivas dos pais. O que tomou o lugar deles não é simples substituição, mas uma realidade já vinculada aos pais e que se impôs a psique da criança através da imagem primitiva deles. A mãe que providencia calor, proteção e alimento é também a lareira, a caverna ou grão divino, o irmão e amigo dos homens. A mãe é a vaca leiteira e o rebanho. O pai anda por aí, fala com os outros homens, caça, viaja, faz guerra, espalha seu mau humor qual tempestade e, sem muito refletir, muda a situação toda num piscar de olhos. Ele é a guerra e a arma, a causa de todas as mudanças. É o touro provocado para a violência ou para a preguiça apática. É a imagem de todas as forças elementares, benéficas ou prejudiciais.

O anima/animus se localiza no inconsciente coletivo e suas imagens se manifestam através das concepções de masculino e feminino nos mitos, folclore e contos de fada das diversas culturas. As imagens mais comuns de representação da anima são as sereias, princesas, fadas, feiticeiras, bruxas, ninfas etc., e as imagens mais comuns de representação do animus são o príncipe, herói, feiticeiro, bruxo, demônio e outras figuras. A anima pode se manifestar como uma sereia, mulher sedutora que atrai e mata, ou como uma visão da boa mãe na imagem de uma fada. A imagem de um príncipe pode ser uma representação do animus acentuando o ideal de perfeição. Como vimos, geralmente essas imagens arquetípicas aparecem como mediadoras entre o eu e o inconsciente, definindo tendências psicológicas masculinas e femininas. Jung (2002a, p. 37) chamou atenção para o caráter numinoso desse arquétipo:

Com o arquétipo da anima entramos no reino dos deuses, ou seja, na área que a metafísica reservou para si. Tudo o que é tocado pela anima toma-se numinoso, isto é, incondicional, perigoso, tabu, mágico. Ela é a serpente no paraíso do ser humano inofensivo, cheio de bons propósitos e intenções. Ela convence com suas razões a não lidar-se com o inconsciente, pois isso destruiria inibições morais e desencadearia forças que seria melhor permanecerem inconscientes.

O anima/animus é encontrado no que Jung chamou de “sizíguas” divina, no par divino masculino-feminino que está presente nas obscuridades da mitologia primitiva e se eleva nas

especulações filosóficas do gnosticismo e da filosofia chinesa, cujo par cosmogônico de conceitos é o *yang yin*, o primeiro representando o masculino, e o segundo representando o feminino. Essas sizíguas estão universalmente presentes na nossa imaginação, de tal modo que somos motivados a projetá-las sempre de novo em todo tempo e lugar (JUNG, 2002a, p. 68).

Na cultura pop temos as personagens heroínas que desempenham o papel de protagonismo nas narrativas, mas se demonstram mulheres possuídas pelo animus. Alguns exemplos são: Lara Croft, Viúva Negra, Capitã Marvel, Tempestade, Mulher Maravilha e tantas outras heroínas que encarnam o tropo da mulher masculina. Esse arquétipo, portanto, nos fornece um autêntico simbolismo e material para enriquecer a nossa reflexão em torno da relação entre o sagrado e os jogos digitais.

3.2.1.4 Grande Mãe

O arquétipo da Grande Mãe recebeu um especial interesse por parte de Jung e de seus seguidores. Há uma vasta bibliografia acerca da Grande Mãe em Jung e entre os junguianos. Hopcke (2012, p. 115) acredita que existem vários elementos na própria biografia de Jung que o levou a dar uma atenção especial ao arquétipo da Grande Mãe:

Vários elementos respondem pela atenção de Jung nesse arquétipo em particular. O relacionamento complexo dele com a própria mãe, o encantamento dele pelas mulheres, o foco singular dele no inconsciente como a matriz (de *mater*, mãe) do consciente, e o patriarcalismo exacerbante da cultura moderna, todos parecem ter unido forças para dotar o arquétipo da Mãe com grande importância pessoal e coletiva para Jung.

Jung organiza todo o material psicológico resultante de suas experiências consigo mesmo e com os seus pacientes em torno dos símbolos primordiais de Mãe e de todos os seus atributos, parceiros e relações: as mães que pariram o mundo, Mães Terra ctônicas¹⁴; as mães que seguram e dirigem o mundo, Mães Celestes; as mães que nutrem e alimentam o mundo, Deusas da Fertilidade; e as mães que devoram e aprisionam, Deusas Mães da Escuridão. A riqueza de imagens da Grande Mãe em diversas culturas, por si só já demonstra que esse arquétipo desempenha um papel de grande importância para o ser humano. Em muitas culturas a Grande Mãe é que pariu o mundo. Da mesma forma que, do ponto de vista físico, tudo surge da Mãe, é desse arquétipo que nasce toda a profusão e multiplicidade do que há

¹⁴ Ctônico (do grego *Khthoníos*, relativo a terra, terreno) é um termo utilizado na mitologia para caracterizar divindades terrenas. Na mitologia grega, particularmente, se refere às divindades do mundo subterrâneo em oposição às divindades olímpicas. Cf. CTÔNICO. In: **Ctônico**. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Ctônico>>. Acesso em: 6 Mar. 2019.

dentro de nós. Jung se dedica então ao estudo desse arquétipo de grande importância para o processo de individuação.

A Grande Mãe se constitui como um importante desafio para o ser humano. Conhecer a Mãe é uma dádiva e um perigo para o indivíduo. Em troca de sua riqueza, ela solicita o sacrifício de si mesmo. Corre-se o risco de se perder no útero regressivo dos modos de criança e dos desejos infantis. É difícil ser nutrido e alimentado pela Mãe sem perder nossa autonomia e independência. Jung percebeu em seus pacientes uma necessidade inconsciente muito forte de encontrar um substituto para a mãe, que se manifestava através de símbolos em seus sonhos e fantasias. Essa necessidade era ainda maior nos casos em que a ligação infantil representava um risco prejudicial. Uma das imagens mais frequentes era a imagem da igreja como um substituto espiritual mais elevado para a ligação com os pais. Vemos no cristianismo, por exemplo, expressões usuais como Santa “Madre” Igreja e o “seio” da Igreja. Para o cristão a Igreja é mãe em todos os sentidos. A pia batismal é invocada como “útero” imaculado da fonte divina. Para Jung (1980, p. 93), o batismo é uma forma ocidental que responde a uma aspiração instintiva de renascimento tão antiga quanto a própria humanidade, como testemunham os ritos de iniciação à puberdade, tão comuns nas culturas originárias.

Essa aspiração se exprime nas mais variadas formas, entre quase todos os primitivos, [...] trata-se da instituição da iniciação ou sagração do homem. O jovem que atinge a puberdade é conduzido à casa dos homens ou qualquer outro local destinado à consagração. Lá, é sistematicamente alienado da família. É iniciado ao mesmo tempo nos segredos da religião, numa relação totalmente nova, revestido de uma personalidade nova e diferente, é introduzido num mundo novo, como um “*quasi modo genitus*” (como que renascido).

Testemunhamos esses ritos de iniciação entre os indígenas brasileiros. A presença de práticas religiosas entre os indígenas do Nordeste do Brasil, como o *Toré*, a *Jurema Sagrada*, o *Ouricuri Fulni-ô*, a “*ciência*” *Truká* e os *Praias do mundo encantado Pankararu*, demonstram a importância do rito como elemento de resistência cultural e afirmação da sua identidade como povo.¹⁵

O arquétipo da Grande Mãe possui uma variedade incalculável de aspectos mencionados por Jung (2002a, p. 91) sem a pretensão de ser completa:

Menciono apenas algumas das formas mais características: a própria mãe e a avó; a madrasta e a sogra; uma mulher qualquer com a qual nos relacionamos, bem como a ama-de-leite ou ama-seca, a antepassada e a mulher branca; no sentido da transferência mais elevada, a deusa,

¹⁵ Cf. SILVA, 2008, p.215-230 e o documentário Índios do Sertão, de Ângela Luiza Machado, Guilherme Marback e Josias Pires, disponível em: <www.youtube.com/watch?v=aPNz3b1F_YY>.

especialmente a mãe de Deus, a Virgem (enquanto mãe rejuvenescida, por exemplo Demeter e Core), Sofia (enquanto mãe que é também a amada (mãe rejuvenescida); a meta da nostalgia da salvação (Paraíso, Reino de Deus, Jerusalém Celeste); em sentido mais amplo, a Igreja, a Universidade, a cidade ou país, o Céu, a Terra, a floresta, o mar e as águas quietas: a matéria, o mundo subterrâneo e a Lua; em sentido mais restrito, como o lugar do nascimento ou da concepção, a terra arada, o jardim, o rochedo, a gruta, a árvore, a fonte, o poço profundo, a pia batismal, a flor como recipiente (rosa e lótus); como círculo mágico (a mandala como padma) ou como conrnuopia; em sentido mais reestrito ainda, o útero, qualquer forma oca (por exemplo, a porca do parafuso); a yoni; o forno, o caldeirão; enquanto animal, a vaca, o coelho e qualquer animal útil em geral.

Essa lista de símbolos da Grande Mãe nos fornece elementos imprescindíveis para a análise de imagens arquetípicas que são abundantes nos jogos digitais.

Como todo arquétipo, a Grande Mãe também tem aspectos, ao mesmo tempo, favoráveis e nefastos. A deusa do destino (as Parcas, Gréias, Normas) tem um aspecto ambivalente. Já a bruxa, o dragão e os animais devoradores e que se enroscam como os grandes peixes e serpentes, além do túmulo, sarcófago, a profundidade da água, a morte, o pesadelo e o pavor infantil são símbolos do aspecto nefasto. Esses símbolos elencados por Jung indicam os traços fundamentais do arquétipo materno que está presente na cultura pop e na literatura universal nas figuras dos monstros, orcs, bruxas, dragões e animais ferozes que o herói deve enfrentar em sua jornada. Mas quais são os seus atributos? Jung (2002a, p. 92) nos indica a resposta:

Seus atributos são o “maternal”: simplesmente a mágica autoridade do feminino; a sabedoria e a elevação espiritual além da razão; o bondoso, o que cuida, o que sustenta, o que proporciona as condições de crescimento, fertilidade e alimento; o lugar da transformação mágica, do renascimento; o instinto e o impulso favoráveis; o secreto, o oculto, o obscuro, o abissal, o mundo dos mortos, o devorador, sedutor e venenoso, o apavorante e fatal.

Neumann (1999, p. 25) desenvolve a ambiguidade da Grande Mãe como um traço fundamental do arquétipo primordial:

Um traço fundamental do “arquétipo primordial” consiste no fato de que ele reúne em si aspectos positivos e negativos e, ao mesmo tempo, grupos de atributos. Essa *coincidentia oppositorum* (união de opostos) do arquétipo primordial, sua ambivalência, é a característica da situação original do inconsciente que a consciência ainda não conseguiu dissecar em antíteses. O homem pré-histórico vivenciou a paradoxal simultaneidade de bom e mau, de amistoso e terrível, como qualidades atribuídas à divindade como unidade; com o correr do tempo, durante o processo de desenvolvimento da consciência, a deusa bondosa e a deusa má passarão a ser reverenciadas cada uma à sua vez, como seres dotados de poderes diferentes.

Em concordância com Jung, Neumann identifica essa união de opostos do arquétipo primordial no motivo do uroboros, imagem da serpente circular que morde a própria cauda e simboliza a origem e os opostos nela contidos. Trata-se do “Grande Círculo” no qual se

fundem e interpenetram o masculino e o feminino, o positivo e o negativo, os elementos da consciência e hostis a ela, e os elementos inconscientes. O uroboros é também o símbolo da ausência de diferenciação entre o caos, o inconsciente e a totalidade da psique, que será vivenciada pelo ego como estado limítrofe. Como símbolo dos pais primordiais unidos, é o exemplo mais perfeito do arquétipo primordial. Neumann apresenta, então, o processo de diferenciação que parte do uroboros, na imagem ainda amorfa do arquétipo em si, representado pelos pais primordiais unidos, que posteriormente se dividem nas figuras do Grande Pai e da Grande Mãe. O arquétipo feminino passa antes pelo Grande Feminino até chegar à Grande Mãe e outras diferenciações (NEUMANN, 1999, p. 31).

No estado primevo há um alto grau de numinosidade do arquétipo que ultrapassa a capacidade de representação na consciência humana. Somente mais tarde o arquétipo atingiu uma forma na imaginação do ser humano através de representações monstruosas, colossais e desumanas nas figuras quiméricas de animais e criaturas semi-humanas como as gárgulas, esfinges e harpias, além de figuras maternas fálicas e barbadas. Foram necessários longos períodos de desenvolvimento da consciência humana para que as imagens intuitivas do arquétipo adquirissem um contorno formal que possibilitasse a moldagem de imagens sagradas (NEUMANN, 1999, P. 26).

O mitólogo Joseph Campbell (2015) demonstrou que o mistério do divino feminino acompanha a evolução da Grande Mãe desde as sociedades agrárias da Idade da Pedra, manifestando as energias arquetípicas de transformação, iniciação e inspiração, com sua presença marcada por formas e condições em constante mutação até os nossos dias. Para ele, as várias ondas de invasão dos povos indo europeus, pastores nômades com sua mitologia masculina, levaram a uma assimilação da Deusa no Ocidente em diversas deidades portadoras das energias psíquicas do feminino, num processo sincrético. Joseph Campbell (2015, p. 37) dá grande importância à função transcendente do arquétipo da Deusa para o despertar de uma natureza humana mais elevada:

Esse é o principal papel miológico do princípio feminino. A mulher nos dá à luz fisicamente, mas é também a Mãe de nosso segundo nascimento - nosso surgimento como entidades espirituais. Eis o significado fundamental do nascimento virginal - nossos corpos nascem de forma natural, mas chega uma hora em que desperta em nós a natureza espiritual, a natureza humana mais elevada, e não aquela que apenas imita o mundo das necessidades animais, dos impulsos eróticos, de poder e do sono. Ao invés disso, acorda em nós a noção de um objetivo espiritual, uma vida imaterial, uma existência essencialmente humana e mística que pode ser vivida acima do nível do alimento, do sexo, da economia, da política e da sociologia.

O arquétipo da Grande Mãe se constituiu no inconsciente da humanidade num longo processo que é testemunhado a partir da Antiga Idade da Pedra (30.000 a 10.000 a.C.) pelas pequenas estatuetas chamadas de “Vênus”, representantes da magia do feminino na nudez de seu corpo. Mais tarde os primeiros agricultores dos três grandes núcleos no Sudeste Asiático (cerca de 10.000 a.C., ou talvez antes), no Sudeste Europeu e Oriente Próximo (cerca de 10.000 a.C.) e na América Central e América do Sul (6.000 a 5.000 a.C.), associaram a magia da Terra e a magia das mulheres de dar a vida e nutri-la, dando ênfase na função transformadora. Nesse período aparecem estatuetas, como a encontrada em um sítio arqueológico chamado Çatal Hüyük, no sul da atual Turquia, de duas mulheres de costas uma para a outra, uma abraçando um homem adulto e outra segurando uma criança, além de estátuas da Deusa entronizada, dando à luz, ladeada e sustentada por leões, ou dando a luz a um touro. O leão é o animal que simboliza o poder solar, geralmente associado ao masculino, e o touro é o animal que simboliza o poder lunar, associado ao feminino (CAMPBELL, J., 2015, p. 23).

A era de ouro da Deusa foi o da aurora da civilização dos vales dos rios Tigre, Eufrates e Nilo, com o aparecimento, do quarto ao terceiro milênio a.C. de imagens de uma mãe de pé com o filho no colo e de mitologias com imagens da Deusa sob muitas formas e papéis, como facilitadora de transformações e governadora que contém, protege e abraça. No Egito ela aparece com o rosto de vaca, Hátor, como deusa celeste em arco, Nut, com a cabeça e braços como o horizonte ocidental e as pernas e pés o oriental, e seu esposo, Geb ou Keb, é a Terra. Essas posições cósmicas se invertem na mitologia da região do Tigre e Eufrates, de modo que o masculino está em cima, no céu, e o feminino abaixo, como Terra. Nas mitologias desse período a Deusa abarca tudo e é agente de todas as transformações (CAMPBELL, J., 2015, p. 24).

A partir do quarto até o primeiro milênio a.C., seguiram-se as diversas ondas de invasões dessas zonas das grandes civilizações agrícolas pelos povos guerreiros indo-europeus e semitas, com suas mitologias de ênfase masculina, com deuses como Zeus, Tor, Júpiter e Indra dos indo-europeus, e Marduk, Assur e Iahweh dos semitas. As deidades indo-européias iniciaram um processo de assimilação da Deusa através do casamento com as deusas femininas locais, como testemunham os diversos casamentos de Zeus. Já com as deidades semitas houve um choque mais dramático na derrocada das deusas locais, testemunhado pelo aparecimento de mitos como da vitória do Deus Sol babilônico Marduk sobre a Deusa Tiamat e o mito de Adão e Eva, no qual a Deusa é amaldiçoada na figura da

mulher, além das deusas dos outros povos serem chamadas de “Abominações” pelos Hebreus (CAMPBELL, J., 2015, p. 29).

Apesar desse brutal processo de assimilação, o poder da Deusa volta gradualmente nessas áreas invadidas, tanto na Índia como na Grécia, num processo sincrético que se estende até os dias atuais. Na Grécia do século VIII a.C. a Odisseia marca o retorno da Deusa como a ninfa Circe que introduz o guerreiro Odisseu aos mistérios. Antigos templos das deusas locais, como o dos mistérios de Deméter e Perséfone em Elêusis e o das pitonisas do oráculo de Delfos, tornaram-se santuários clássicos de grande influência. Na mesma época, na Índia, a deusa Uma, filha do Pico Nevado Himalaia, introduz os deuses indo-europeus do panteão védico, Agni, Vayu e Indra, ao mistério transcendente-imanente, Brahman, e a principal religião mais característica da região se torna o culto aos numerosos nomes e formas da deusa cósmica Kali. As forças femininas antes vivenciadas na fertilidade e na Terra retornam remodeladas como Deusas dos Mistérios que nos iniciam na transformação espiritual (CAMPBELL, J., 2015, p. 92). Os portões entre o Oriente e o Ocidente se abrem com Alexandre o Grande em 327 a.C. e em 49 a.C. Júlio César conquista a Gália, de modo que na época do nascimento de Cristo há um amplo intercâmbio de ideias e crenças em todo o Mundo Antigo, num ambiente propício ao retorno da Deusa. Como nos diz Joseph Campbell (2015, p. 31):

Naquele tempo o principal santuário da Deusa em todo o Oriente Próximo era o de Éfeso, situado na atual Turquia, onde seu nome e forma eram o de Ártemis. E foi lá, naquela cidade, no Ano de Nosso Senhor de 431, que Maria foi declarada aquilo que a Deusa havia sido no princípio dos tempos: *Theotokos* (Mãe de Deus).

Tal como na história da humanidade o arquétipo da Grande Mãe insiste em retornar, também acontece na vida de cada indivíduo. Para Jung (1982, p. 293), trata-se da tarefa da integração do inconsciente, processo que ele denomina de processo de individuação.

Nesta etapa o símbolo materno não mais se refere retroativamente ao começo, mas ao inconsciente como a matriz criadora do futuro. O “penetrar na mãe” significa então: estabelecer um relacionamento entre o eu e o inconsciente. [...] Aquele que se aprofundou em si mesmo, está como que encovado na terra; um morto a bem dizer, que retorna à mãe terra, um Kaineus “sob o peso de mil cargas” e empurrado para a morte; um homem que, arquejante, carrega a pesada carga de si mesmo e de seu destino. Quem não pensa na Tauroforia de Mitra, que põe nas costas seu touro (como diz o hino egípcio: o “touro de sua mãe”), isto é, o amor à sua mater natura como a mais pesada das cargas, e assim inicia a marcha dolorosa, o “transitus”? Essa via-sacra leva à caverna onde o touro é sacrificado.

A Terra, o touro e a caverna são símbolos do arquétipo da Grande Mãe. Como vimos sobre o arquétipo anima, este parece ter uma vida própria dentro do homem trazendo à

consciência imagens arquetípicas que se identificam com as figuras femininas. Há uma relação intrínseca entre a alma e a Grande Mãe, que está por trás do complexo de mãe do indivíduo. A mãe, pessoal e arquetípica, está relacionada ao Eros de um indivíduo, e, portanto, à sua capacidade de se relacionar e ter intimidade, mas, ao mesmo tempo, se distingue dele, e lhe conduz a uma jornada rumo ao desenvolvimento espiritual.

3.2.1.5 Core, a Donzela

A Core, a donzela, é um típico arquétipo que representa a complexidade do inconsciente. O inconsciente coletivo é um nível de realidade psíquica cujas regras funcionam de maneira diferente das que nossa consciência está habituada. Enquanto nossa consciência está familiarizada com a referência espaço e tempo, no inconsciente coletivo as coisas são confusas e se transformam facilmente, não há espaço e tempo, o que torna muito difícil diferenciar um arquétipo de outro. Há ainda uma correspondência psicológica da Core nos arquétipos si-mesmo, quando observada na mulher, e alma, quando observada no homem. A complexidade do arquétipo Core é representado nas múltiplas associações com o seu nome e representa muitas coisas em seu tríplice aspecto como mãe, jovem e Hécate (JUNG, 2002a, p. 183). Pode ser mediadora entre o consciente e o inconsciente, mas ao mesmo tempo pode estar ligada à recompensa do si-mesmo, ser uma agente na realização da alma ou do ciclo sazonal de morte e renascimento.

Na mitologia, a Core, donzela, recebe diversos nomes. Core é também o nome de Perséfone, da mitologia grega, filha de Deméter, casada a força com Hades. Ela é a figura focal dos Mistérios de Elêusis. E Jung vê na multiplicidade de papéis desempenhado por ela na mitologia, como virgem, filha, noiva e rainha do submundo, a variedade de suas formas arquetípicas (HOPCKE, 2012, p. 127). Na cultura pop temos a princesa Leia, de Star Wars, entre outras personagens femininas, que em seu arco dramático se relaciona com o arquétipo da Core.

Na psicologia feminina a figura correspondente da Core é geralmente uma figura dupla, uma mãe e uma jovem. Ela aparece nos sonhos e fantasias, hora como uma e hora como outra. Ela aparece na mulher como uma jovem desconhecida ou mãe solteira. Jung (2002a, p. 185) fala das diversas variações de aparições da Core:

Uma variação freqüente é a dançarina, constituído de empréstimos feitos aos conhecimentos clássicos: neste caso, a jovem aparece como Coribante, ménada ou ninfa. Outra variante freqüente é a sereia, cuja sobrenatureza é revelada pelo rabo do peixe. Muitas vezes tanto a figura de Core como a da mãe resvalam para o reino animal, cujo representante favorito é o gato, a serpente, o urso, o monstro negro subterrâneo como o crocodilo, ou seres da espécie da salamandra e do sáurio. O desamparo da jovem - deixam-na entregue a todos os perigos possíveis - é por exemplo ser devorada por monstros ou ser abatida ritualmente como um animal sacrificado. Frequentemente trata-se de orgias sangrentas, cruéis e até mesmo obscenas, nas quais a criança inocente é imolada. Às vezes trata-se de uma verdadeira nekyia, descida ao Hades e procura do "tesouro difícil de alcançar", ocasionalmente ligada a orgias rituais, sexuais ou sacrifícios à Lua do sangue menstrual. Significativamente as torturas e as ações obscenas são realizadas por uma "Mãe-Terra". Podem ocorrer banhos ou libações de sangue, e também crucifixões.

A Core se apresenta também como figuras maternas superiores e sobrenaturais, como Deméter ou Hécate. Essas figuras remetem à Mãe-Terra ctônica e se relacionam com a Lua através do sacrifício de sangue ou do sacrifício de uma criança. Há também a representação com a forma da Lua crescente. Jung (2002a, p. 186) relata em detalhes essas representações:

Em representações desenhadas ou plásticas, a "mãe" é sempre escura e até preta ou vermelha (que são suas cores principais), o rosto tem uma expressão primitiva ou animal, sua forma assemelha-se não raro ao ideal neolítico da Vênus de Brassempouy, ou da de Willendorf ou ainda o da adormecida de Hal Saflieni. Em outras ocasiões também encontrei os múltiplos seios, cuja disposição correspondia à da porca.

Essas representações sempre apontam para o não-humano, o sobrenatural. A Mãe-Terra é um ser divino que pode aparecer na forma de Baubo, a deusa grega do ventre, e também como Vênus. Sua ligação com Hécate, Deméter e o destino de Perséfone remetem ao lado escuro da alma humana. Daí as formas estéticas bizarras e estranhas em que ela pode ser representada. Na interpretação psicológica de Jung (2002a, p. 188), ela tem a função de uma ampliação da consciência na direção da transcendência.

Deméter e Core, mãe e filha, totalizam uma consciência feminina para o alto e para baixo. Elas juntam o mais velho e o mais novo, o mais forte e o mais fraco e ampliam assim a consciência individual estreita, limitada e presa a tempo e espaço rumo a um pressentimento de uma personalidade maior e mais abrangente e, além disso, participa do acontecer eterno.

E como o arquétipo da Core é observado no homem? Através de sua Anima. Ela também aparece como produto da atividade inconsciente na figura da jovem e da mãe. Com frequência é uma figura desconhecida, cujas habilidades não se referem a nenhuma das mulheres conhecidas do sonhador. Ela também tem a característica bipolar, semelhante ao que acontece na psique feminina, aparecendo de formas positivas e negativas, como velha ou jovem, mãe ou menina, fada ou bruxa, santa ou prostituta. Ela tem ainda relações ocultas com

segredos, mistérios do mundo oculto em geral e tem frequentemente um matiz religioso. Sempre tem uma relação estranha com o tempo, pois geralmente é quase ou totalmente imortal, está fora do tempo (JUNG, 2002a, p. 199).

Ela também se relaciona com animais que simbolizam as características da Anima, tais como serpente, tigre ou pássaro. Jung relata vários fragmentos de sonhos e fantasias de seus pacientes em que a Core se manifesta relacionada a Anima. Transcrevemos um dos fragmentos e o comentário correspondente de Jung (2002a, p. 200-201):

1. Um pássaro branco pousa sobre a mesa. Transforma-se repentinamente em uma menina loura, de cerca de 7 anos, e de súbito volta à forma de pássaro, o qual fala com voz humana.

O sonho 1 caracteriza a anima como um ser natural élfico, isto é, apenas parcialmente humano. Pode também ser um pássaro, isto é, pertencer inteiramente à natureza e desaparecer de novo (tornar-se inconsciente) da esfera humana (da consciência).

Core, a donzela, é uma representante da força arquetípica do feminino nos seus aspectos transformativos e mediadores. É um arquétipo que desempenha um papel fundamental no retorno da Deusa numa sociedade patriarcal. A sua projeção no culto eleusiano de Deméter potencializa a psique feminina na direção de uma personalidade mais abrangente e permite ao homem se preencher com o aspecto da Anima transcendente.

3.2.1.6 Herói

O herói é uma das figuras mais presentes na mitologia dos diversos povos da humanidade. Essa universalidade do herói como figura central das diversas lendas heróicas, independente da cultura em que está inserido, levou Jung a ver pistas importantes dos aspectos permanentes da psique. Ele não se debruçou sobre os aspectos sociológicos e antropológicos do herói, mas se interessou particularmente com a importância psicológica dessa figura onipresente no imaginário mundial (HOPCKE, 2021, p. 130).

Para Jung (1989, p. 157), o herói é o símbolo mais nobre da libido e o mito do herói é um mito solar:

O mais nobre de todos os símbolos da libido é a figura humana do demônio ou do herói. A simbólica abandona então o campo do neutro, próprio à imagem astral e meteórica, e assume forma humana: a imagem do ser que passa da tristeza para a alegria e da alegria para a tristeza, o ser que ora resplandece no zênite, como o Sol, ora imerge em noite profunda e desta mesma noite renasce para novo esplendor. Assim como o Sol, em seu movimento e segundo suas leis intrínsecas, sobe desde a manhã até o meio-

dia, ultrapassa o meio-dia e declina para a tarde, deixando para trás seu esplendor e mergulhando na noite que tudo encobre, assim também o homem, segundo leis imutáveis, segue seu caminho e desaparece na noite ao fim da jornada, para renascer de manhã em seus filhos, reiniciando nova trajetória.

Diversos símbolos solares estão associados à figura do herói nos mitos e lendas da humanidade. Jung analisa figuras heróicas como a do judeu errante Ahasverus, o hebreu Moisés, o Chidr islâmico, Jesus dos cristãos, o profeta Elias, a personificação do sol Hélios dos gregos, os apóstolos Pedro e João, João Batista, o deus sol Mitra dos persas, o rei sumério Gilgamesh, o Dhulkarnain islâmico, o soberano macedônico Alexandre o Grande, e tantos outros, e encontra elementos simbólicos solares associados a estas figuras heróicas da mitologia e história universal. Alexandre o Grande está retratado numa moeda do Séc. III a.C. com cornos que remetem à força do touro solar, identificando o lendário soberano com os cornos de Júpiter Amon, o Sol da primavera no signo de Áries. Elias, que subiu ao céu numa carruagem de fogo, tem a carruagem em comum com Hélios. Cristo é comparado com Elias e Moisés na cena da transfiguração no Evangelho de Mateus. O atributo de Pedro é o galo solar e seu sucessor usa a tríplice coroa, como um César romano. O Papa é um simbólico “*solis invicti comes*”, como o soberano romano. Dhulkarnain dá a Chidr a vida eterna e Chidr ensina a sabedoria a Moisés junto à fonte da vida, próximo das águas do mar. O motivo da viagem pelo mar é outro tema do mito solar. O sol, como um cabrito, sobe as montanhas mais altas, e como um peixe, se esconde nas profundezas do mar. Água, que para João Batista é sinal de conversão. Gilgamesh mergulha nas profundezas em busca da erva da imortalidade (JUNG, 1989, p. 177-186).

Ao analisar diversas lendas heróicas, Jung percebeu que há uma estrutura narrativa idêntica presente na história do herói: o nascimento divino, a descida para o submundo, as ações heróicas através de batalhas com monstros ou obstáculos perigosos, o auxílio de companheiros ao longo da jornada que podem ser masculinos, femininos ou teriomórficos (em forma animal), a recorrência da derrota, morte e renascimento. Na esteira de Jung, Campbell (2005, p. 137) detalha ainda mais essa estrutura:

O herói mitológico, saindo de sua cabana ou castelo cotidianos, é atraído, levado ou se dirige voluntariamente para o limiar da aventura. Ali, encontra uma presença sombria que guarda a passagem. O herói pode derrotar essa força, assim como pode fazer um acordo com ela, e penetrar com vida no reino das trevas (batalha com o irmão, batalha com o dragão; oferenda, encantamento); pode, da mesma maneira, ser morto pelo oponente e descer morto (desmembramento, crucifixação). Além do limiar, então, o herói inicia uma jornada por um mundo de forças desconhecidas e, não obstante, estranhamente íntimas, algumas das quais o ameaçam fortemente (provas), ao passo que outras lhe oferecem uma ajuda mágica (auxiliares). Quando chega ao nadir da jornada mitológica, o herói passa pela suprema provação e

obtem sua recompensa. Seu triunfo pode ser representado pela união sexual com a deusa-mãe (casamento sagrado), pelo reconhecimento por parte do pai-criador (sintonia com o pai), pela sua própria divinização (apoteose) ou, mais uma vez se as forças se tiverem mantido hostis a ele, pelo roubo, por parte do herói, da bênção que ele foi buscar (rapto da noiva, roubo do fogo); intrinsecamente, trata-se de uma expansão da consciência e, por conseguinte, do ser (iluminação, transfiguração, libertação). O trabalho final é o do retorno. Se as forças abençoaram o herói, ele agora retorna sob sua proteção (emissário); se não for esse o caso, ele empreende uma fuga e é perseguido (fuga de transformação, fuga de obstáculos). No limiar de retorno, as forças transcendentais devem ficar para trás; o herói reemerge do reino do terror (retorno, ressurreição). A bênção que ele traz consigo restaura o mundo (elixir).

O herói, portanto, é compreendido por Jung como um arquétipo presente no inconsciente coletivo, frequentemente identificado com a consciência do ego que lentamente emerge da humanidade: “Quer me parecer contudo que ele (o mito do herói) é antes a auto-representação da nostalgia do inconsciente em sua busca insaciada e raramente saciável pela luz da consciência (CAMPBELL, 2005, p. 190).

E aqui encontra-se um dado importante para o nosso estudo em torno da relação entre o sagrado e os jogos digitais: O nascimento incomum da figura do herói aponta para uma ascendência sobrenatural, para um aspecto divino e misterioso presente na aparência histórica da consciência humana, de nossa consciência de estarmos conscientes. Erich Neumann sublinhou esse aspecto da natureza divina do nascimento do herói e aprofundou sobre o seu caráter. O herói frequentemente tem dois pais e duas mães, ou seja, ele tem um pai “superior” além do seu pai pessoal. Trata-se da figura arquetípica de pai que aparece ao lado da mãe pessoal. E do mesmo modo, há a figura de uma mãe “superior”. Geralmente essas mães são a própria Mãe de Deus e são virgens, como a Virgem Maria dos Cristãos e seu título de Mãe de Deus¹⁶. Para Neumann (1990, p. 108), a virgindade no mito não deve ser entendida como pureza física, como tem sido erroneamente concebida, mas como abertura psíquica a Deus.

Aqui, a virgindade significa - como geralmente no mundo antigo - não pertencer a nenhum homem específico, quer dizer, é essencialmente sagrada, não como pureza física, mas como abertura psíquica a Deus. Vimos que a virgindade é um aspecto importante da Grande Mãe, do seu poder criador, que não depende de nenhum parceiro masculino.

O problema dos Pais Primordiais domina toda a trajetória do herói, que se resume em três momentos chave: o nascimento, a luta e a transformação. Essas etapas correspondem ao processo de individuação da psique humana, cujo significado é desvelado no mito através da luta do herói com o dragão, cujo conteúdo é o assassinato dos Pais Primordiais. O dragão, portanto, aponta para os arquétipos da mãe sombria e terrível, e também pode se manifestar

¹⁶ O título de Mãe de Deus (do grego Theotókos) é conferido à Maria, mãe de Jesus, desde a Patrística e foi confirmado pelo Concílio de Éfeso, no ano 431.

como o arquétipo do pai controlador. Para Neumann (1990, p. 113), a luta do herói com o dragão expressa a emancipação da consciência e está relacionada com as provas dos ritos de iniciação do jovem à idade madura nas diversas culturas.

Nos ritos de iniciação, os jovens são engolidos por um espírito pertencente ao mundo masculino e renascem como filhos do espírito, e não da mãe, filhos do céu e não apenas filhos da terra. Esse renascimento espiritual significa o nascimento do “homem superior”, que, mesmo no nível primitivo, está associado à consciência, ao ego e à força de vontade.

O herói, como filho do céu, denota a sua natureza divina. E é nessa identificação com o numinoso que ele encontra as forças para a luta com o dragão. Continua Neumann (1990, p. 117):

Enquanto não se identificar com aquilo que chamamos de “céu” masculino, o herói não poderá iniciar a sua luta com o dragão. A identificação culmina com o sentimento de que ele é o filho de Deus, encarnando em si todo o poder do céu. Daí vem a afirmação de que os heróis sempre são gerados por um deus. O auxílio celestial, o sentimento de ter raízes fincadas no alto, na divindade paternal - que não é cabeça da família, mas espírito criador - é a única coisa que possibilita o combate com o dragão da Grande Mãe.

A descida inevitável do herói para o submundo, outra imagem simbólica da Mãe Terrível, e o enfrentamento dos diversos desafios dessa zona escura são tarefas importantes para tornar-se consciente do domínio da escuridão sombria que se esconde no inconsciente, por detrás do senso luminoso que temos de nós mesmos. Para transcender, é necessário enfrentar perigos. Tarefa necessária para o crescimento do indivíduo, o processo de individuação. E para enfrentar esses desafios quiméricos, o herói conta não só com sua esperteza, trabalho pesado, perseverança e sorte, mas, sobretudo com a ajuda misteriosa de uma força maior.

A figura masculina do herói tem uma relação intrínseca com o arquétipo do animus, que comparece na psique feminina, como vimos acima, desempenhando um papel de transformação e dissolução desse complexo autônomo (JUNG, 2008, p. 99). A sucessão de acontecimentos fantásticos na trajetória do herói representa à consciência esse papel de transformação. E nesse ponto, Jung (2008, p. 100) afirma que a experiência precede à compreensão intelectual:

Confrontar-se com o inconsciente é algo de muito diverso: trata-se de libertar os processos inconscientes que irrompem na consciência sob a forma de fantasias. Pode-se então tentar interpretá-las. Em muitos casos é essencial para o paciente ter uma idéia acerca dessas fantasias; mas o importante é vivê-las plenamente e também compreendê-las, uma vez que a compreensão intelectual pertence à totalidade da experiência. Entretanto, não atribuo uma primazia à compreensão. Naturalmente, o médico deve ajudar o paciente a compreender o que se passa; mas ele mesmo não entende, nem poderá entender tudo, devendo por isso ser cauteloso, precavendo-se contra os

malabarismos da interpretação. O essencial, é bom repetir, não é a interpretação e compreensão das fantasias, mas a vivência que lhes corresponde.

Uma das características do arquétipo do herói é a personalidade-mana, conceito desenvolvido por Jung para falar da grande energia psíquica desse arquétipo. Historicamente a personalidade-mana se manifesta na figura do herói e do homem-deus, na figura terrena do sacerdote. Trata-se da necessidade humana de encontrar em alguma parte a identificação com um herói, um sábio superior, um guia e um pai, uma autoridade indiscutível (JUNG, 2008, p. 119). Porém, por mais fascinante que seja a figura arquetípica do herói, Jung (2008, p. 120) percebeu um perigo iminente na identificação do eu com o arquétipo:

O homem possuído por um arquétipo converte-se numa figura coletiva, numa espécie de máscara atrás da qual sua humanidade não pode desenvolver-se, atrofiando-se cada vez mais. Devemos por isso ter cuidado de não sucumbir à dominante da personalidade-mana.

O contato com essa esfera transpessoal do inconsciente coletivo gera uma inflação psíquica da consciência. A identificação com o herói no nível da supervalorização da consciência do eu heróico pode resultar num desastre psicológico. Jung (1989, p. 190) afirma que a luz da consciência encontra-se sempre em perigo diante da fascinação pela figura do herói:

Esta, porém, (a consciência) sempre em perigo de ser enganada por sua própria luz e transformada em fogo fátuo, anseia pela força salutar da natureza, pelas raízes profundas do ser e pela atordoante comunhão com a vida de incontáveis criaturas.

Como todo arquétipo, o herói aponta para duas dimensões fundamentais do processo de individuação. O homem consiste de um elemento mortal e outro imortal, como o pôr e o nascer do sol. Jung encontra no sacrifício mitríaco (o sacrifício do touro) a representação ritualística dessa experiência humana. Essa representação cútica do sacrifício do touro geralmente é ladeada pelos dois Dadóforos, Cautes e Catutópades, um com a tocha levantada e o outro com a tocha abaixada. A posição da tocha representa o caráter dos dois irmãos, um deles é a morte e o outro a vida. E Jung estabelece um paralelo entre o sacrifício mitríaco e o sacrifício cristão do Cordeiro (carneiro solar). Enquanto no sacrifício mitríaco o touro é ladeado pelos Dadóforos, no sacrifício cristão do Cordeiro o Crucificado também é ladeado por dois ladrões. Embora o sacrifício cristão tenha maior dramaticidade que o sacrifício mitríaco, existe aí uma relação que não pode ser desprezada. Para os babilônicos os deuses estão agrupados em tríades. O Baal de Edessa é acompanhado por Azis e Monimos, os dois Paredroi. O Sol Baal é acompanhado em seu curso através de Marte e Mercúrio. Os dois

ladrões, portanto, de algum modo fazem parte de Cristo. Um aponta para a transcendência e o outro para a humanidade (JUNG, 1989, p. 184).

A tarefa a ser executada no processo de individuação é a dissolução do herói, dessa personalidade-mana, através da assimilação consciente de seus conteúdos, como nos diz Jung (2008, p. 123):

Assim é que a dissolução da personalidade-mana, através da assimilação consciente de seus conteúdos, leva-nos naturalmente a nós mesmos, como a algo de vivo e existente, suspenso entre duas imagens do mundo e suas potências experimentadas com nitidez, mas só obscuramente pressentidas.

Muitas das ideias de Jung sobre o arquétipo do herói foram ampliadas com as reflexões de seus seguidores, dos quais, já destacamos os mais eminentes sobre o tema, Erich Neumann e Joseph Campbell. Em sua obra “O herói de mil faces”, Campbell (2005) desenvolve o conceito de “monomito” para falar da estrutura narrativa comum a todos os povos para o mito único do herói que se encarna com a face própria de cada cultura. Campbell (2005, p. 13) nos remete à emergência do tema do herói para a atualidade:

O herói morreu como homem moderno; mas, como homem eterno - aperfeiçoado, não específico e universal -, renasceu. Sua segunda e solene tarefa e façanha é, por conseguinte (como o declara Toynbee e como o indicam todas as mitologias da humanidade), retornar ao nosso meio, transfigurado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu.

O herói ressurgue com uma nova roupagem na mitologia contemporânea da cultura pop. E a tecnologia possibilita uma experiência cada vez mais imersiva na experiência do herói. O *avatar* dos jogos digitais é a evidência mais recente desse fenômeno. A experiência do jogador nos jogos eletrônicos não é ser um telespectador, mas ser o próprio protagonista da jornada, ser o próprio herói no videogame. Jogar é viver intensamente a experiência do herói, é ser a personalidade-mana.

A jornada do herói é descrita por Campbell (2005, p. 20) como uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem, que se resumem no esquema separação-iniciação-retorno:

Quer se apresente nos termos das vastas imagens, quase abismais, do Oriente, nas vigorosas narrativas dos gregos ou nas lendas majestosas da Bíblia, a aventura do herói costuma seguir o padrão da unidade nuclear acima descrita: um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida.

Campbell concorda com Jung quanto ao papel transformador do arquétipo para o desenvolvimento espiritual do ser humano. O percurso percorrido pelo herói, a superação de obstáculos e de seus próprios limites, são passos necessários ao processo de individuação e

uma necessidade humana de transcendência. A arte, o mito e a religião pavimentam esse caminho de forma privilegiada pra Neumann (2005, p. 101):

A arte, a literatura, o mito, o culto, a filosofia e as disciplinas ascéticas são instrumentos destinados a auxiliar o indivíduo a ultrapassar horizontes que o limitam e a alcançar esferas de percepção em permanente crescimento. Enquanto ele cruza limiar após limiar, e conquista dragão após dragão, aumenta a estatura da divindade que ele convoca, em seu desejo mais exaltado, até subsumir todo o cosmo. Por fim, a mente quebra a esfera limitadora do cosmo e alcança uma percepção que transcende todas as experiências da forma, todos os simbolismos, todas as divindades: a percepção do vazio inelutável.

O arquétipo do herói é fundamental para o estudo da relação entre o sagrado e os jogos digitais. Os videogames potencializam e atualizam a experiência desse arquétipo hoje, como vimos, com alto grau de imersão. A experiência arquetípica do herói, portanto, alcança forte adesão das crianças e jovens na cultura eletrônica digital e desempenha um papel fundamental no seu processo de individuação. Daí a relevância desse estudo para a educação e para as Ciências da Religião.

3.2.1.7 *Velho Sábio*

Velho Sábio foi o nome que Jung deu à experiência arquetípica que ele mais vivenciou pessoalmente. A sua obra intitulada *O Livro Vermelho*, que já citamos anteriormente, contém uma longa narrativa dessas experiências místicas em seus sonhos e visões. Já vimos a importância e o papel determinante que os sonhos, as visões e as fantasias tiveram para a vida e obra de Jung. A figura excêntrica, reclusa, maga e obcecada pela sabedoria do alquimista medieval Paracelso, cuja obra foi de grande interesse para Jung, também contribuiu para a identificação da experiência arquetípica do espírito com a figura do Velho Sábio. No final de sua vida, o próprio Jung encarnou a figura do Velho Sábio para os que estavam à sua volta (HOPCKE, 2012, p. 135-138). Jung (2002a, p. 206) identifica o espírito como um princípio imaterial relacionado com o conhecimento e a sabedoria, que em última instância é concebido como Deus.

Designa-se por espírito o princípio que se contrapõe à matéria. Pensa-se então em uma substância ou existência imaterial, que em seu nível mais elevado e universal é chamada "Deus". Também imaginamos essa substância imaterial como a que é portadora do fenômeno psíquico, ou até mesmo da vida. Contrariando essa concepção temos a antítese espírito-natureza. Aqui o conceito de espírito limita-se ao sobrenatural ou antinatural, tendo perdido a relação substancial com alma e vida.

Como princípio arquetípico de qualidades associadas ao conhecimento, reflexão, *insight*, sabedoria, inteligência e intuição, o espírito se identifica com a figura do Velho Sábio. Trata-se da figura paterna que alimenta as convicções decisivas através de proibições e conselhos. Pode ser invisível e se apresentar como uma voz autoritária que pronuncia julgamentos definitivos. Também pode se manifestar como o espírito de uma pessoa falecida. Raramente se apresenta como figuras grotescas, tais como gnomos, anões, animais sábios e falantes. A figura do Velho Sábio pode se apresentar nos sonhos, fantasias e meditação através de formas bem plásticas. Para Jung (2002a, p. 212):

O Velho Sábio aparece nos sonhos como mago, médico, sacerdote, professor, catedrático, avô ou como qualquer pessoa que possuía autoridade. O arquétipo do espírito sob a forma de pessoa humana, gnomo ou animal manifesta-se sempre em situações nas quais seriam necessárias intuição, compreensão, bom conselho, tomada de decisão, plano, etc, que no entanto não podem ser produzidos pela própria pessoa. O arquétipo compensa este estado espiritual de carência através de conteúdos que preenchem a falta.

Esse arquétipo se relaciona com o arquétipo do herói quando esse último se encontra numa situação desesperadora e sem saída. Quando o herói não encontra forças para resolver a situação, aí surge o Velho Sábio com uma reflexão profunda, um bom conselho ou uma idéia inovadora que o ajuda a seguir sua jornada. A figura do Mago Merlin, e mais recentemente, o mago Gandalf criado por J.R.R. Tolkien e o Mestre Yoda da saga Guerra nas Estrelas são os personagens que melhor encarnam esse arquétipo no imaginário popular ocidental. E os jogos digitais estão repletos desses personagens, a tal ponto que os magos se tornaram uma classe arquetípica no mundo dos jogos eletrônicos, porém, privilegiando mais o seu poder mágico do que a sua sabedoria.

Na psicologia feminina, o Velho Sábio aparece como o *animus* positivo, pois geralmente é uma figura masculina auxiliadora e escondida da sabedoria e do espírito da mulher. Pode também se apresentar como um menino ou um jovem para ambos os sexos, de modo que, como afirma Jung (2002a, p. 212): “ancião e menino pertencem um ao outro”. Na forma de anão, o arquétipo do Sábio não aponta para uma relação física de tamanho, mas sim para a incerteza do conceito de tempo-espaco no inconsciente, como diz Jung (2002a, p. 220):

O sentido humano de medida, isto é, nosso conceito racional de grande e pequeno é um antropomorfismo manifesto, que perde sua validade, não só no âmbito dos fenômenos físicos, mas também no do inconsciente coletivo, os quais se situam além do alcance do especificamente humano. O atmã é "menor do que o pequeno" e maior que o grande. É do tamanho de um polegar e no entanto "cobre o inundo inteiro por todos os lados, numa altura de dois palmos".

O Velho Sábio sempre quer provocar a reflexão e favorecer a reunião das forças morais do herói. Por isso sua aparência onírica tem algo de exótico, misterioso e mágico. Ele pode ser um ancião ou um menino, ter estatura normal ou anã, recorrer à ajuda de animais, especialmente dos pássaros. Às vezes, para provocar a reflexão, orienta o herói a dormir, para na luminosidade da manhã seguir a jornada. O Sábio conhece os caminhos que conduzem à meta, e os indica para o herói, além de alertá-lo sobre os perigos do caminho e lhe fornecer “presentes”, os talismãs mágicos, que o ajudam a enfrentar os desafios com êxito (JUNG, 2002a, p. 216ss.).

A inteligência, sabedoria e conhecimento do Velho Sábio se expressa na sua identificação com o Sol em certos contos e mitos antigos. Ele domina magicamente o fogo, pode ser o xamã que possui o fogo. Na linguagem bíblica do Antigo e do Novo Testamento o espírito tem o aspecto do fogo, como na narrativa do Pentecostes. O fogo põe à prova a fé e a capacidade moral dos homens, como no episódio do martírio dos sete irmãos no Segundo Livro dos Macabeus, e distribui os dons, como as línguas de fogo nos Atos dos Apóstolos.

Além do caráter luminoso do espírito que aponta para o alto, positivo e favorável, ele também aponta para baixo, o negativo e desfavorável. A sua forma anã, por exemplo, sugere o caráter natural de um neme da vegetação, ctônico, que vem do subterrâneo. O Velho pode aparecer como um deficiente, sem um olho, remetendo à perda de parte da luminosidade do seu conhecimento. Pode ter um aspecto mau, como o xamã que tem o poder de curar, mas detém a fórmula do temido veneno. Jung (2002a, p. 223) lembra a figura ambígua do mago Merlin para falar dessa ambivalência do arquétipo:

Assim o Velho tem um caráter ambíguo, élfico, tal como a figura extremamente instrutiva de Merlin pode parecer o bem e, dependendo de sua manifestação, o mal. Neste último caso ele representa o mau feiticeiro que, por egoísmo, pratica o mal pelo mal.

Quando o Velho atua como vilão deve ser afastado à força, para depois aparecer como noivo anímico que celebra o incesto sagrado como símbolo da união dos opostos e iguais. Trata-se da forma do malfeitor envolvido nas peripécias e transformações do processo de individuação que termina no *hieros gamos*¹⁷. Essa relação revela na psique uma relação interior secreta entre o bem e o mal. Essa ambivalência do arquétipo do Velho Sábio aparece nos nêmesis dos jogos digitais, vilões que têm uma sabedoria “superior”, mas com fins maléficos, que no final das contas acabam “ajudando” o herói a avançar na jornada, o que muitas vezes se dá através do motivo da fuga ou do combate.

¹⁷ *Hieros gamos* (traduzido do grego como "casamento sagrado") representa a união entre um deus e uma deusa através de um ritual sexual com significado simbólico e mitológico.

A forma animal é uma manifestação particular do arquétipo do espírito. Indica que os conteúdos psicológicos ainda se encontram numa esfera extra-humana, fora da consciência. São, portanto, relacionados ao teriomorfismo dos deuses ou demônios, o sobre-humano demoníaco se revela no infra-humano animal. Aqui entramos na linguagem paradoxal do símbolo que aponta para uma realidade extra ou infra-humana. O arquétipo, que até então se manifestava com imagens e comportamento quase sempre humanos e até de uma superioridade espiritual, ao se apresentar na forma animal, não deve ser entendido como uma desvalorização do humano. Pois, como afirma Jung, e a experiência dos povos originários, “em certos aspectos o animal é superior ao homem” (JUNG, 2002a, p. 226). Nos contos de fada os animais prestativos comportam-se humanamente, falam na língua humana e têm conhecimento superior ao homem, encarnando assim o arquétipo do Velho Sábio.

3.2.1.8 *Trickster*

O trickster é mais um arquétipo de transformação e mudança que emerge das profundezas do inconsciente coletivo. Jung encontra na mitologia indígena norte americana a figura do trickster para nomear esse arquétipo que tem a sua contraparte arquetípica no Hermes da mitologia grega e no Mercúrio da alquimia medieval. O trickster dos indígenas norte americanos é aquele prega-peças, o espertalhão que provoca reviravoltas e vira a mesa contra os nobres e poderosos. Se identifica com o Hermes grego como o ladrão, o enganador e ligeiro (HOPCKE, 2012, p. 139). Ele é um aspecto de Hermes, como também de figuras divinas análogas em outras mitologias como o Exu na mitologia iorubá.

Definir Hermes é algo complexo porque é de sua natureza escapar e não se deixar prender. Para os gregos, Hermes é a personificação da liberdade. Ele é o livre, o liberto, não se prende a nada, é veloz, ninguém o pega, é invisível. É representado com asas nos pés. Em seu estudo sobre as mitologias arquetípicas, o escritor e psicólogo junguiano Gustavo Barcellos (2019) nos ensina que nenhum deus das mitologias pagãs pode ser estudado isoladamente, mas sim em suas complexas relações com os outros deuses de seu panteão. Hermes, portanto, deve ser estudado em sua relação com Héstia na mitologia grega. Héstia é a deusa doméstica que ocupava o centro do lar grego compreendido como um lugar sagrado, como fogo da lareira circular que não só aquecia a todos, como também fazia a ligação entre a terra e o céu através de uma clarabóia situada logo em cima da lareira que se localizava no

centro das casas gregas. Portanto, Héstia se identifica com a intimidade, com aquele fogo que nos anima interiormente. Ela se relaciona com Hermes que é o exterior, como vimos, a liberdade. O limiar entre os dois é a porta, que faz a ligação entre o interior e o exterior. É o ponto a partir do qual há um mundo para fora e outro para dentro. A partir da porta o mundo para dentro é regido por Héstia, e para fora é regido por Hermes, o Ronda-portas. Hermes é o deus das portas, o deus dos limites, dos limiares, das bordas e das fronteiras (BARCELLOS, 2019, p. 96). É também o deus das estradas, dos caminhos, das passagens, da viagem. É o arauto, o guia que preside a experiência da viagem, não como um percurso que vai de A a B, mas como uma jornada com tudo o que essa experiência significa, a viagem como um lugar para se estar.

Como deus das relações no exterior, Hermes é multiardiloso, está consciente de muitas coisas ao mesmo tempo, de forma veloz, de pensamento rápido, como um computador. É o deus da comunicação, da consciência rápida e múltipla, multiprocessadora, deus da transmissão da informação, o mensageiro dos deuses. É também o guia dos sonhos, a quem os feácios dedicavam a última libação antes de dormir, enquanto a Héstia era dedicada a primeira libação, antes de começar alguma coisa, porque ela é o começo. Héstia recebia a primeira libação para que as coisas pudessem acontecer, e Hermes, que é da noite, recebia a última, como uma passagem para o mundo do sono e do sonho. Ele era o responsável pela passagem para o outro lado. Por isso Hermes é chamado *Psychopompos*, o guia de almas. Na perspectiva da transdisciplinaridade, Hermes é aquela energia, aquele fluxo de informação e de percepção que faz a passagem entre os níveis de realidade, reconciliando os opostos. É, ao mesmo tempo, guarda e ladrão, as duas formas arquetípicas que estão junto à porta, sendo o melhor guardião o ladrão, porque é quem domina as dobradiças e fechaduras, é astuto e sabe como entrar e sair, sabe arrombar as portas (BARROS, 2019, p. 97).

Para Jung (2002b, p. 189-243), o trickster é apropriado pelos alquimistas medievais na busca interior e exterior por transformação como o Mercúrio, Prata-líquida, o mil-faces e fonte da metamorfose. Em sua obra sobre os arquétipos e o inconsciente coletivo, Jung (2002a, p. 251) relaciona o Trickster com a alquimia:

Uma estranha combinação de motivos "tricksterianos" típicos, encontra-se na figura alquímica de Mercúrio; por exemplo, sua tendência às travessuras astutas, em parte divertidas, em parte malignas (veneno!), sua mutabilidade, sua dupla natureza animal-divina, sua vulnerabilidade a todo tipo de tortura e - *last but not least* - sua proximidade da figura de um salvador. Graças a essas propriedades, Mercúrio aparece como um *daemonium* ressuscitado dos tempos primordiais, até mesmo mais antigo do que o Hermes grego.

Esses traços tricksterianos aparecem nos contos em personagens como Dunga, João Grilo e o Palhaço, que atuam como heróis negativos, que alcançam seus objetivos pela estupidez ao invés da habilidade do herói clássico. Talvez a figura mais eloquente que encarna o trickster na cultura pop contemporânea seja o Coringa de Gotham City, com sua anarquia e imprevisibilidade. Na saga Star Wars Han Solo encarna a figura do embusteiro que se associa ao herói. E no universo da Terra Média temos Bilbo, o bolseiro que encarna o arquétipo do trickster. Nos jogos digitais o trickster também se tornou uma classe arquetípica, o ladrão ou ladino, personagem típico dos enredos de fantasia medieval. No campo da parapsicologia, Jung acredita que o fenômeno do *poltergeist*, relacionado com crianças na pré-adolescência, é também uma manifestação desse arquétipo através de travessuras engraçadas ou maliciosas e da tolice de suas comunicações, além dos frequentes relatos que lhe atribuem formas animais remetendo à habilidade de transformar-se. O trickster também aparece nas peças maldosas que os xamãs pregam aos que a eles recorrem e nas técnicas xamânicas que frequentemente causam desgraças e tormentos ao próprio curandeiro.

Jung (2002a, p. 252) viu a figura do trickster nos caprichos do Javé do Antigo Testamento.

Examinando-se mais acuradamente os traços demoníacos de Javé no Antigo Testamento, encontraremos alguns sinais da imprevisibilidade, da inútil mania de destruição e do sofrimento auto-infligido do "trickster", juntamente com o desenvolvimento gradual rumo ao salvador e sua humanização.

Aqui aparece a sua função compensatória para com o “santo”, na inversão do sem-sentido para o pleno-sentido. Para Jung (2002), “ele é o diabo, o salvador que indica o caminho, um ‘trickster’ evasivo, a divindade tal como se configura na natureza materna” (JUNG, 2002b, p. 229). E os estranhos costumes eclesiásticos medievais em memória das *Saturnalia* da Antiguidade, que Jung narra com bastantes detalhes, demonstram o papel da figura do trickster como arquétipo de transformação. Essas *tripudia*, danças dos sacerdotes do clero menor, das crianças e subdiáconos na Igreja se transformou em uma festa popular na qual o povo e o clero extravasavam a selvageria de um estado anterior de consciência. Essas costumes medievais permaneceram no palco profano da Comédia italiana e na alegria desenfreada do Carnaval. Para Jung (2002a, p. 256), a permanência do trickster na história humana corresponde a uma psique que ainda não deixou o nível animal.

Em contos picarescos, na alegria desenfreada do carnaval, em rituais de cura e magia, nas angústias e iluminações religiosas, o fantasma do "trickster" se imiscui em figuras ora inconfundíveis, ora vagas, na mitologia de todos os tempos e lugares, obviamente um "psicologema", isto é, uma estrutura psíquica arquetípica antiqüíssima.

O trickster é um ser teriomórfico e divino, é Deus, homem e animal, um precursor do salvador. Sua característica mais impressionante é a inconsciência, o que conseqüentemente o isola de seus companheiros humanos. A figura do trickster causa uma aversão e um distanciamento natural. Jung (2002a, p. 259) destaca essas características sem medir palavras.

Ele é tão inconsciente de si mesmo que não representa uma unidade, a ponto de suas duas mãos poderem brigar uma com a outra. Tira até o próprio ânus e o incumbe de uma tarefa especial. Até mesmo seu sexo é facultativo, apesar de suas qualidades fálicas: pode transformar-se numa mulher e parir crianças. De seu pênis faz plantas úteis. Esta circunstância é uma referência à sua natureza criadora originária: é do corpo de Deus que se cria o mundo.

Ele está suscetível a cometer as maiores atrocidades devido ao seu desajeitamento e sua falta de consciência e de relacionamento. Isto não significa que seja uma figura má. Mas como todo arquétipo tem dois lados, o trickster tem também uma dimensão sombria. Como soma de todos os traços de caráter inferior ele se identifica com a sombra coletiva. Como sombra, causa a repulsa da consciência individual porque mente e prega peças diante de nossa intenção consciente. Mas com isso provoca a transformação e a mudança.

Esse ser de natureza divina e animal é superior ao homem, sobre-humano, por um lado, e ao mesmo tempo é inferior ao ser humano, devido à sua inconsciência, por outro lado. Chega a ser mais estúpido que os animais, devido à sua falta de instinto. Mas carrega em si um desejo de aprender e de alcançar um estado de consciência superior. Para Jung isto se evidencia na repetição múltipla do mito ao longo da história como uma anamnese terapêutica de conteúdos que não podem ser esquecidos. O trickster é um deus antiquíssimo, anterior mesmo ao Hermes grego. Serve como lembrança de um nível de consciência precedente, para que não nos esqueçamos do ontem. Ele tem uma função lúdica como fonte de divertimento que se prolonga através das civilizações. A figura universal do palhaço testemunha essa função.

Como mercúrio alquímico e suas representações imagísticas, existe um paralelismo notável do trickster com o arquétipo do si-mesmo (JUNG, 2002b, p. 238). O si-mesmo é um complexo unificador na psique junguiana que vamos estudar logo em seguida. O mercúrio como representação de um estado divino anterior à divisão, sendo um deus antigo e pagão, possui magicamente a possibilidade de manter-se fora da cisão entre um deus bom e o seu oposto. Essa dualidade é uma das preocupações centrais em toda a obra de Jung. Para ele, Cristo e o diabo são modelos arquetípicos, e por isso mesmo, sua existência é anterior a qualquer conhecimento. Eles jamais foram inventados, e sim vivenciados. A experiência precede o conhecimento.

2.2.1.9 Si-mesmo

O si-mesmo, ou self, é o arquétipo organizador da totalidade psíquica. Para Jung, existem dois centros da personalidade na psique: o ego como centro da consciência, enquanto o self é o centro da personalidade total, que inclui a consciência, o inconsciente e o ego. Ao definir o eu na sua tipologia psicológica, Jung (1991, p. 498) fala do Eu e do Eu Mesmo:

Distingo, portanto, o Eu e o Eu Mesmo, em que o Eu é somente o sujeito da minha consciência e o Eu Mesmo é o sujeito de toda a minha psique, inclusive do inconsciente, portanto. Nessa acepção, o Eu Mesmo seria uma grandeza (ideal) em que o Eu estaria abrangido. O Eu Mesmo aparece na fantasia inconsciente como personalidade supra-ordenada ou ideal, como o *Fausto* de Goethe e o *Zaratustra* de Nietzsche. Para servir a essa idealidade, os traços arcaicos do sujeito são separados do seu aspecto “superior”, como ocorre na figura de Mefistófeles, em Goethe, na de Epitemeu, em Spitteler, e na psicologia cristã, com o demônio ou anticristo em face do Cristo, enquanto o *Zaratustra* de Nietzsche descobre sua sombra “no mais feio de todos os homens”.

O interesse de Jung pela manifestação do arquétipo do si-mesmo nas imagens produzidas pelas religiões levou a uma interpretação equivocada de que Jung reduziu Deus a uma experiência psicológica ou a um mero arquétipo do inconsciente coletivo. O seu fascínio por esses símbolos de completude e integração presentes nos sistemas religiosos do mundo repercutiu na sua obra em vários temas, como afirma Hopcke (2012, p. 110):

O passado paradisíaco de unidade não rompida simbolizada pelo Jardim do Éden ou pela Era Dourada do Olimpo; o mitológico Ovo Cósmico do qual toda a criação teria saído; o Homem Original hermafrodita, ou *antropos*, que representa a humanidade antes de sua queda e degradação, ou o ser humano em seu estado mais puro como Adão, Cristo ou Buda; os mandalas da prática religiosa asiática, aqueles círculos extraordinariamente belos dentro de quadrados, usados como foco de disciplina meditativa, com a intenção de levar o indivíduo a uma consciência maior de toda a realidade.

Ele toca nesses temas não como filósofo ou teólogo, mas como psicólogo, porque compreendeu esse arquétipo como um princípio organizador e supra-ordinário de individualidade psíquica que é particularmente bem apreendido e desenvolvido por meio de imagens especificamente religiosas. Para Jung (1998b, p. 28), o si-mesmo somente se manifesta numa forma religiosa:

O si-mesmo, em sua totalidade, se situa além dos limites pessoais e quando se manifesta, se é que isto ocorre, é somente sob a forma de um mitologema religioso; os seus símbolos oscilam entre o máximo e o mínimo.

A natureza do si-mesmo se manifesta como a imagem psicológica da transcendência. A manifestação psicológica do si-mesmo é, para Jung, a vivência de Deus ou da imagem de Deus dentro da alma humana, sendo a crença da pessoa em Deus consciente ou não. Jung

(1998b, p. 25) matiza o seu uso do termo “Deus”, para que não ocorram equívocos de interpretação:

Eu gostaria também que o termo “Deus”, na expressão “vontade de Deus”, não fosse tomado em sentido cristão, mas no sentido de Diotima, ao afirmar: “O Eros, meu caro Sócrates, é um grande demônio”. O vocábulo grego “demônio” (*daimon*) exprime um poder determinante que vem ao encontro do homem, de fora, tal como o poder da Providência e do destino. Neste encontro, é ao homem que se reserva a decisão ética.

O si-mesmo atua com uma intencionalidade própria, de maneira semelhante à experiência que temos de um Deus que intervêm misteriosamente nas situações limites de nossa vida. Jung viu isso também nos fenômenos sincronísticos, situações de estranhas coincidências que motivam a mudança de atitudes. Esses fenômenos psíquicos esclarecem um sentido de maior totalidade da existência de uma pessoa e não devem ser considerados de forma arbitrária, mas como um horizonte de sentido para uma tomada de decisão.

Daí a importância que Jung dá ao papel do si-mesmo como um poder integrador que desempenha uma função imprescindível no processo de individuação para uma expansão da consciência. Quem se aventura nesta difícil tarefa deve se defrontar com o animus ou com a anima na direção de uma união superior, a *coniunctio oppositorum* (união dos opostos) para chegar à totalidade. A Sizígia (anima-animus) constitui uma parte essencial, como duas metades da totalidade, o par régio irmã-irmão, tensão dos opostos da qual procede a Criança Divina¹⁸ como símbolo de unidade (JUNG, 1998b, p. 29).

A totalidade é antecipada na psique pelos símbolos espontâneos ou autônomos da quaternidade e dos mandalas. Esses símbolos aparecem nos sonhos e também se encontram em monumentos históricos de muitos povos de diversas épocas. Mandala, em sânscrito, significa círculo. São os desenhos circulares usados em rituais como instrumentos de contemplação na Índia e no budismo tibetano. Jung (2002a, p. 353) estudou as mandalas como um símbolo eloquente do si-mesmo:

Uma mandala deste tipo é um assim chamado *yantra*, de uso ritual, instrumento de contemplação. Ela ajuda a concentração, diminuindo o campo psíquico circular da visão, restringindo-o até o centro. Habitualmente a mandala tem três círculos, pintados de preto ou de azul escuro, os quais devem excluir o exterior e manter coeso o interior. Quase que regularmente a beirada externa é de fogo, isto é, do fogo da *concupiscentia*, do desejo, do qual provêm os tormentos do inferno. Quase sempre são representados na beirada mais externa os horrores do sepultamento. Em direção ao interior há

¹⁸ A Criança Divina, o *Puer Aeternus*, é uma figura arquetípica que aponta para as esperanças futuras, de brotamento, da potencialidade da vida, da própria novidade e representa algumas formas de precursor do herói, a pequena criança que é muitas vezes sobre-humana, geralmente associada na mitologia aos feitos juvenis de Hércules, ao Menino Jesus, ao Pã grego ou Eros, filho de Afrodite, e mais recentemente ao Peter Pan e as crianças protagonistas heróis dos *animes* e *mangas*. Cf. JUNG, 2002a, p. 161.

uma coroa de folhas de lótus, que caracteriza o todo como um *padma*, flor de lótus. Dentro há um tipo de pátio de mosteiro com quatro pórticos. Este significa o sagrado isolamento e concentração. No interior deste pátio encontram-se em geral as quatro cores básicas vermelho, verde, branco e amarelo, representando os quatro pontos cardeais e ao mesmo tempo as funções psíquicas, conforme mostra o *Bardo Tödol* tibetano. Segue-se o centro, usualmente, mais uma vez separado por um círculo mágico, como objeto essencial ou meta da contemplação.

O tema básico das mandalas é o pressentimento de um centro da personalidade, de um lugar central no interior da alma, que produz uma energia que se relaciona com tudo e ordena a vida. O iogue, através da contemplação, reconhece a si mesmo como deus e se liberta da ilusão da existência individual. A meta da contemplação é o retorno à totalidade universal do estado divino. A recorrência da forma geométrica do quadrado dentro do círculo, a quadratura do círculo, nas mandalas, além de outras figuras tetrádicas são interpretadas como a completude desse estado espiritual. As figuras triádicas ou pentagonais, menos frequentes, são consideradas como imagens da totalidade perturbada.

Outros elementos formais aparecem nas mandalas: formas esféricas ou ovais, flor (rosa, lótus, *padma* em sânscrito), roda, sol, estrela (de quatro, oito ou doze raios, em geral), cruz (círculos, esferas e figuras cruciformes geralmente são representadas em rotação [suástica]), serpente enrolada circularmente (uróboro) ou espiralada (ovo órfico), quadratura do círculo (círculo dentro do quadrado ou vice-versa), castelo, cidade, pátio (*temenos*) quadrado ou circular, olho (pupila e íris) (JUNG, 2002a, p. 357).

Jung percebeu o aparecimento espontâneo desses elementos formais nos sonhos e fantasias dos seus pacientes no processo de conscientização do inconsciente. Esses analisandos, em geral, não tinham nenhum conhecimento das mandalas orientais, fazendo crer que essas representações criativas serem determinadas por pressupostos arquetípicos desconhecidos por seus autores. A análise psicológica ajudou tais indivíduos a estabelecerem uma maior conexão com o si-mesmo, além de moderar a inflação ou a alienação quando o eu individual se identifica demais ou está distante demais desse núcleo integrador da psique. Tais elementos relacionados ao arquétipo do si-mesmo são frequentes também nos jogos eletrônicos e podem nos ajudar a perceber melhor a relação entre o sagrado e os jogos digitais.

Existem muitos outros arquétipos, esses complexos de energias que movem a nossa psique. Os arquétipos que destaquei entre os estudados por Jung são os que mais apareceram em minha incursão no universo do sagrado nos *games* e, portanto, são suficientes para o escopo desta pesquisa. Antes de analisar os arquétipos do sagrado no *game* escolhido como referencial de amostragem deste estudo, é importante estabelecer algumas considerações

sobre o conceito de sagrado, para uma melhor compreensão de como este conceito é empregado neste trabalho.

3.3 O jogo do sagrado

Recorri a dois pensadores basilares para o conceito de sagrado, o cientista da religião romeno, Mircea Eliade (Bucareste, 9 de março de 1907 — Chicago, 22 de abril de 1986) e o teólogo alemão, Rudolf Otto (Peine, 25 de setembro de 1869 – Marburg, 6 de março de 1937). Todas as reflexões posteriores a estes dois pensadores, acerca do conceito de sagrado, estão relacionadas às delimitações entre a racionalidade e irracionalidade do sagrado em Otto e entre o sagrado e o profano em Eliade. Procurei fazer um apanhado das principais considerações de Otto e Eliade sobre o tema numa perspectiva dialógica, sem com isso esgotar as discussões sobre esse conceito tão complexo e polissêmico. O objetivo é deixar claro a que me refiro ao falar de sagrado e, por conseguinte, ao falar da relação entre o sagrado e os jogos digitais.

3.3.1 *Um jogo assombroso e fascinante*

Rudolf Otto (2007) publica a obra *O Sagrado* em 1917, num período em que o meio científico está fortemente impactado pela euforia do Iluminismo. O cientificismo moderno exclui de seu escopo tudo o que não é considerado racional. Religião, misticismo, mito e tudo que orbita a semântica do sagrado é tido como superstição e é rechaçado pelos pesquisadores. É justamente nessa atmosfera racionalista que Otto afirma os aspectos numinosos dos elementos racionais e irracionais do sagrado. Ele desenvolve o conceito de sagrado na categoria do *Mysterium Tremendum* como *tremendum* (arrepante), *majestas* (avassalador), *mysterium* (o totalmente outro). O sagrado em Otto é constituído pelo paradoxo de ser um fenômeno, ao mesmo tempo, terrível e fascinante. O ser humano vivencia o sagrado como um mistério que causa simultaneamente os sentimentos de assombro e fascínio. Ele critica as teorias animistas sobre a origem do sagrado e afirma que o sagrado é uma categoria *a priori*. Embora a sua obra seja uma crítica contundente ao racionalismo científico e cultural, Otto não escapa de uma visão marcadamente evolucionista da religião ao defender a superioridade do cristianismo sobre outras tradições religiosas, devido à sua “maior clareza, nitidez e

completude” sobre os conceitos relativos ao sagrado. Retemos como grande contribuição para o nosso estudo sobre a relação entre o sagrado e os jogos digitais, a ideia de que tais conceitos relativos ao sagrado, por mais claros e definidos que sejam, não esgotam o seu mistério, porque a divindade é, em última instância, da ordem do irracional.

Otto se dedicou a lapidar o conceito de sagrado retirando-lhe os excessos que lhe são derivados, como os seus atributos éticos e morais. A semântica do sagrado desenvolvida nas religiões nos leva a associar o conceito ao perfeitamente bom. Termos como o hebraico *qadôsh*, ao qual corresponde o grego *hágios* e o latino *sanctus* e *sacer* para designar “o bem” absoluto são considerados por Otto um desenvolvimento racionalista do conceito de sagrado. Otto (2007, p. 38) propõe o termo “numinoso” como categoria de interpretação do sagrado, porque esse termo tem também a vantagem de incluir dimensão psíquica do fenômeno:

Para tal eu cunho o termo “o numinoso” (já que do latim *omen* se pode formar “ominoso” de *numen*, então, numinoso), referindo-me a uma categoria numinosa de interpretação e valoração bem como a um estado psíquico numinoso que sempre ocorre quando aquela é aplicada, ou seja, onde se julgar tratar-se de objeto numinoso.

Ao designar o sagrado como numinoso, Otto aponta para uma categoria que escapa à razão e, por isso, não pode ser explicada ou ensinada. A única forma de acesso ao numinoso é experimentá-lo. Esse é um dado fundamental para as Ciências da Religião e para o Ensino Religioso, o sagrado não pode ser ensinado, ele somente pode ser estimulado e despertado. O despertar desse sentimento numinoso na psique acontece num estágio anterior à racionalização, ou seja, a uma compreensão do conceito, como diz Otto (2007, p. 44):

Como ele [o numinoso] é irracional, ou seja, não pode ser explicitado em conceitos, somente pode ser indicado pela reação especial de sentimento desencadeado na psique: “Sua natureza é do tipo que arrebatava e move uma psique humana com tal e tal sentimento”.

É esse o sentimento que inunda o nosso ser quando nos encontramos imersos em uma atmosfera de ritos e cultos, em lugares sagrados, nas igrejas e templos religiosos. Somos levados a experimentar a sensação do *mysterium tremendum*, o mistério arrepiante a que Otto se refere.

Mas esse sentimento tem também as suas formas selvagens e demoníacas. Otto introduz o termo *tremendum* para expressar o sentimento de arrepio, tremor, medo e temor que experimentamos diante do sagrado. A tradição veterotestamentária expressa esse sentimento na figura do “terror de Deus” como um demônio que paralisa as pessoas, como no livro do Êxodo 23,27, ou como no assombro e terror no livro de Jó 9,34; 13,21. É a esse sentimento que Otto (2007, p. 47) atribui a origem da sensação do sagrado na humanidade.

Dessa sensação do “misterioso” alguma vez irrompida pela primeira vez, a emergir estranha e nova nos ânimos da humanidade primitiva é que partiu toda a evolução histórico-religiosa. Sua eclosão deu início a uma nova era da humanidade.

É a era dos deuses e demônios produzidos pelas mitologias como objetivações da sensação do *tremendum*. Otto procura distinguir bem o sentimento de tremor produzido pelo *tremendum*, da sensação produzida pelo medo comum e natural. O assombro do sagrado é de uma ordem diferente e ocorre como uma primeira excitação, um pressentimento do misterioso, distinto dos âmbitos naturais comuns. É o receio demoníaco predominante nas primeiras manifestações do sagrado das religiões primitivas e que se torna latente quando experimentamos o “inquietantemente misterioso” e temos a sensação peculiar de um arrepio na pele, de ficar gelado, de algo sobrenatural. Porém, o mero receio demoníaco é visto por Otto como uma forma bruta de sensação do numinoso. O sentimento do sagrado é diferente nos seus níveis mais elevados.

Outra experiência do numinoso que desempenha um importante papel nos textos sagrados e também remete ao sentimento do temor e tremor é a ira de Javé. Ela se manifesta de forma enigmática como uma força oculta, como uma eletricidade acumulada que se descarrega em quem dela se aproxima demais. É o próprio *tremendum*, que não pode ser compreendido racionalmente pela psique, e é associado a algo natural no processo de conscientização do psiquismo humano. O mecanismo de aproximação ao sagrado pela psique em Otto se assemelha ao dinamismo da psique em Jung. Esse algo natural ao qual a psique recorre para chegar a algum nível de conscientização do sagrado não seria uma imagem arquetípica que emerge do inconsciente diante da experiência numinosa? Tal experiência é da ordem do absoluto, e portanto inacessível à nossa razão. Daí a necessidade da psique associá-la a imagens naturais, mas nunca conseguir assimilá-la por completo.

A inacessibilidade absoluta aponta para o aspecto avassalador do sagrado, que Otto denomina de *majestas*, do latim majestade. É o sentimento de pequenez, ou até mesmo de anulação, de ser um nada, do ser humano diante da grandeza do numinoso. Segundo Otto (2007, p. 52-53) Esse sentimento é a matéria prima para a humildade religiosa.

Majestas e “ser pó e cinza” levam, por um lado, à aniquilação [*annihilatio*] do si-mesmo e, por outro, à realidade exclusiva e total do transcendente, como em certas formas de *mística*. [...] Essa depreciação então se transforma na *exigência* de implementá-la na prática frente à ilusão supostamente falsa do si-mesmo, aniquilando assim o si-mesmo. A tal corresponde, por outro lado, a valorização do objeto transcendente da relação como sendo absolutamente superior, por sua plenitude do ser, frente ao qual o si-mesmo se sente como um nada.

Aos aspectos *tremendum* e *majestas* compreendem um terceiro que Otto denomina de energia do numinoso. É o aspecto que aciona a psique da pessoa que experimenta o sagrado e causa nela a tensão e o dinamismo que move seus pensamentos e ações. Na psicologia analítica jungiana se trata da energia arquetípica da psique. Para Otto, esse aspecto do sagrado é o que levou o mito ao erro de atribuir ao não-racional propriedades naturais como se fossem reais. Os símbolos da energia do numinoso devem ser compreendidos como ideogramas do inefável, e não como conceitos adequados para uma abordagem cientificista.

Em sua obra, Otto insiste sempre em resguardar o aspecto do mistério religioso em sua autenticidade. A melhor formulação que ele lhe atribui é a do sagrado como o “totalmente outro”, o estranho que foge do usual e causa estranheza e pasmo estarrecido. Esse outro pode ser chamado de espírito, demônio, *Deva*, pode não ser designado ou até mesmo produzir fantasias das mais diversas. De todo modo o totalmente outro é inapreensível porque é totalmente diferente para os limites da razão, transcende nossas categorias, restando a esta somente o pasmo estarrecido. Uma das imagens que procuram expressar esse mistério é o nada e o vazio. E um dos efeitos comuns do contato com o mistério do totalmente outro é anular e confundir a razão. Além de ser incompreensível, o mistério é paradoxal, chegando a contrariar a razão e até mesmo a enunciar opostos e contradições incompatíveis em relação ao seu objeto. O exemplo mais eloquente é a ideia da divindade boa e má simultaneamente.

O numinoso se apresenta à nossa psique em seu aspecto distanciador como *tremendum*, terrível e assombroso, mas ao mesmo tempo ele também se apresenta como algo atraente, cativante e fascinante. Esse é outro aspecto ressaltado por Otto, que ele denomina de *fascinans* (OTTO, 2007, p. 68ss.). A criatura que diante do nume se estremece também se sente atraída por ele, chegando muitas vezes ao desejo de assimilar o sagrado através do arrebatamento, do delírio e do inebriamento. Esse é o elemento dionisíaco do numinoso. Tanto quanto no aspecto *tremendum* se destacam elementos irracionais, no aspecto *fascinans* há elementos irracionais característicos da beatitude religiosa, tais como as atitudes de autêntica misericórdia e o sentimento de paz que está acima de todo entendimento. Tais sentimentos movidos pelo aspecto *fascinans* de enlevo beatífico só é expressado através de imagens e analogias que dão uma remota, precária e confusa noção do que ele é. Otto (2007, p. 71) afirma a primazia do sentimento sobre o conceito para a experiência numinosa:

Isso ilustra o quanto o teor positivo não depende de se poder expressá-lo conceitualmente, que ele pode ser apreendido intensivamente, plenamente “entendido”, profundamente apreciado exclusivamente com, em e a partir do sentimento em si.

Este é o “algo mais” do elemento fascinante. Esse bem que a religião conhece é uma estranha e poderosa experiência irracional por excelência. E o notável é que a psique reconhece essa experiência por trás dos símbolos obscuros e insuficientes. No seu grau máximo o *fascinans* se torna o elemento místico “exuberante”.

Por se tratar de algo na linha dos sentimentos, a sensação do numinoso tem correspondências com outras e pode desencadear sentimentos outros, além de por eles também ser desencadeado. Estamos falando, portanto, de estímulos que atuam como elementos desencadeadores para o despertar do sagrado. Buscar esses elementos desencadeadores significa descobrir uma série de estímulos que fazem despertar o sentimento numinoso. Tarefa que me propus realizar através da busca pelos operadores do sagrado nos jogos digitais nesta tese.

Concordo com Otto em dizer que o sentimento numinoso não pode ser ensinado, mas apenas ser despertado a partir do “espírito” (OTTO, 2007, p. 91). E o melhor meio para tanto é a reprodução das situações “sagradas” numa experiência muito viva, sendo a arte um meio de expressão eficiente, bem como os ambientes ficcionais e fantásticos dos jogos digitais. A arte expressa o numinoso quase sempre através do excelso, como desde os nossos mais remotos ancestrais com as suas gigantescas estruturas megalíticas, até os belíssimos templos que até hoje são erigidos e dedicados às divindades. Otto também nos remete à pintura paisagística e de santos nos clássicos períodos das dinastias T’ang e Sung na China, com sua capacidade de fazer pulsar no mais íntimo do ser o misterioso fôlego do antiquíssimo Tao, ou para os ocidentais, o caráter excelso da arte gótica. E podemos acrescentar também a arte iconográfica ortodoxa, ou a pintura sacra ocidental que tanto enlevam a alma. Esses são meios indiretos de representar o numinoso na arte. A arte ocidental apresenta, portanto, dois meios diretos de representação do numen: as trevas e o silêncio; enquanto a arte oriental conhece um terceiro meio: o vazio ou a amplidão vazia, como destaca Otto (2007, p. 108):

A penumbra dos excelsos pavilhões monumentais, sob os galhos de uma alta alameda, no estranho luso-fusco do *misterioso* jogo das meias-luzes sempre já tocou o íntimo; e os arquitetos de templos, mesquitas e igrejas souberam usá-la. Na linguagem dos sons, o que corresponde à escuridão é o silêncio.

No meu trabalho gametnográfico no universo de Dragon Age experimentei esta experiência ao adentrar nos templos religiosos semi-escuros do jogo. Ao falar do aspecto “augusto” do numinoso, Otto estabelece uma distinção entre o sagrado e o profano. O atributo augusto somente cabe a objetos numinosos, como os soberanos aos quais são atribuídos algum parentesco com os deuses. A profanidade se reconhece como simples criatura frente

àquilo que está acima de toda criatura. Esse curvar-se em reconhecimento do mais sagrado valor do numen não é meramente fruto de coerção pelo avassalador, mas sim uma motivação interior que se torna normativa para a consciência e se expressa na obediência e culto. O profano não se sente digno de se aproximar do augusto porque a sua profanidade pode macular o sagrado. Não são poucos os exemplos na tradição judaico cristã em que se evita um contato direto com o sagrado. Otto (2007, p. 90ss.) chama a atenção para a eloquente admoestação de Pedro a Jesus diante do reconhecimento de sua divindade no episódio da pesca milagrosa (Lucas 5,8).

A reflexão de Otto aponta para um entrelaçamento dos componentes racionais e irracionais para a experiência do sagrado. O sagrado é, portanto, uma categoria composta e *a priori*. O sentimento do numinoso, como vimos, é desencadeado por impressões sensoriais do mundo, mas eclode da mais profunda base da psique, do fundo da alma. Não se confunde com o sentimentalismo, porque não emana dessas impressões, mas “através” delas, num processo estritamente contemplativo. Essa percepção do numinoso, Otto denomina “divinação”, a visão e sensação do sagrado, a visão do eterno no temporal por uma apreensão intuitiva (OTTO, 2007, p. 190). A dinâmica do despertar do sagrado na consciência humana em Otto faz uma ponte com a psicologia analítica de Jung e com a transdisciplinaridade/complexidade de Nicolescu. Para que a sensação do numinoso se ative há um estímulo do mundo sensível que desencadeia uma relação entre o profano e o sagrado. Otto toma como exemplo o versículo do Gênesis em que Jacó diz: “Como é arrepiante este lugar! É aqui que mora Elohim.” (Gênesis, 28,17). A primeira sentença do versículo é a impressão psicológica imediata de Jacó diante do numinoso. Não submetida ainda à reflexão, é o próprio arrepio primal. E a segunda sentença é já interpretação e desdobramento refletidos. Os lugares sagrados, possuídos pelo nume, nascedouros do culto local, surgiram assim, através da percepção de que naqueles locais havia algo de arrepiante, assombrado, que ali havia “algo estranho”.

Esse revelar-se do numinoso não significa passar para a compreensibilidade intelectual, porque o entendimento não dispõe de qualquer conceito para o sentimento primal do sagrado. Porém, para o espírito, o sentimento é suficiente para “entender” profundamente, sem que o intelecto “compreenda”. O exemplo que Otto (2007, p. 171) aponta para isso é a música.

O que em música é conceitualmente compreensível nem é música. Conhecer e compreender conceitualmente não são a mesma coisa, inclusive, muitas vezes, se encontram em posição mutuamente excludente. O que a misteriosa e conceitualmente indissolúvel obscuridade do nume menos significa é que ele seja *desconhecido*, ou *não seja reconhecido*. O *Deus absconditus et*

incomprehensibilis [Deus oculto e incompreensível] para Lutero deveras não era um *deus ignotus* [Deus desconhecido]. Afinal, ele o “conhecia” bem demais, com todos os horrores e arrepios da alma em desespero. Da mesma forma, Paulo “conhece” a “paz” muito bem, aquela que em toda a sua incompreensibilidade está “acima de todo entendimento”, caso contrário não haveria de enaltecê-la.

Otto afirma a primazia do sentimento na relação com o sagrado e conclui que “o irracional, portanto, não é algo “desconhecido”, “não reconhecido”, de forma alguma” (OTTO, 2007, p. 172). Se assim fosse, não teria nada a ver conosco e não poderíamos falar sobre ele. A razão não pode apreender nem compreender o numinoso, mas podemos experimentá-lo sentindo. A reflexão realizada por Otto a um século atrás continua atual para as religiões porque é imprescindível manter seus elementos irracionais sempre vivos e ativos para não cair no racionalismo. Não se trata de descartar os elementos racionais, pelo contrário, é também imprescindível a reflexão sobre o sagrado para não cair e permanecer no fanatismo ou misticismo (OTTO, 2007, p. 178).

A obra de Otto é uma reflexão sobre os aspectos irracionais e racionais do sagrado, sua relação com a dinâmica psíquica do despertar do nume na consciência e as relações entre o elemento distanciador (*tremendum*) e o aspecto arrebatador (*fascinans*) do numinoso. O sagrado é ao mesmo tempo assombroso e fascinante. Este estudo mostra que o sentir vem em primeiro lugar e tem primazia sobre o intelecto para a experiência do sagrado, o que tem consequências para a investigação sobre a relação entre o sagrado e os jogos digitais, bem como para o Ensino Religioso na cultura digital. Para delimitar melhor o conceito de sagrado é necessária também a contribuição de Mircea Eliade, que dialoga e complementa a abordagem de Otto.

2.3.2 *Um jogo sagrado e profano*

Quarenta anos depois da publicação de *O Sagrado*, de Rudolf Otto (2007), o romeno Mircea Eliade (2001) publica a sua obra *O Sagrado e o Profano* e propõe “apresentar o fenômeno do sagrado em toda a sua complexidade, e não apenas no que ele comporta de irracional” (ELIADE, 2001, p. 12). O seu foco não é a relação entre os elementos racionais e irracionais, mas sim como o sagrado se opõe ao profano. Ele propõe o termo hierofania para indicar o ato da manifestação do sagrado como algo que se nos revela. Trata-se do ato misterioso da manifestação de algo de ordem diferente, de uma realidade que não pertence ao nosso mundo, que se manifesta em objetos que são parte integrante de nosso mundo natural e

profano. Esse paradoxo que constitui a hierofania: manifestar o sagrado em um objeto qualquer e este objeto se tornar algo diferente e continuar a ser ele mesmo. É uma chave de leitura da reflexão de Eliade.

Eliade é consciente dos efeitos da modernidade no que foi chamado em seu tempo de processo de dessacralização do mundo, e faz uma distinção entre o homem moderno e o pertencente às sociedades arcaicas. O primeiro, areligioso, concebe a vida e os objetos do cotidiano como resultado de fenômenos naturais e orgânicos, enquanto o “primitivo” percebe tudo como sacramento, comunhão com o sagrado (ELIADE, 2001, p. 14).

O autor discorre sobre o espaço sagrado de diversas religiões para sublinhar como se constitui este espaço e porque ele é qualitativamente diferente do espaço profano que o cerca. Mas não há como escapar da abordagem fenomenológica, partir da experiência religiosa, para destacar suas diferenças com a experiência profana. E aqui o papel de uma abordagem da história comparada das religiões se sobressai em sua obra para encontrar similitudes entre os fatos religiosos pertencentes a diferentes culturas e então poder apontar para uma antropologia do *homo religiosus*.

A reflexão sobre o espaço para o homem religioso em Eliade traz elementos importantes para subsidiar o nosso estudo em torno da relação entre o sagrado e os jogos digitais. O espaço não é homogêneo para o religioso, ele apresenta quebras e suas parcelas têm valor diversificado. O espaço sagrado é lugar forte e significativo, enquanto os outros espaços não sagrados não possuem o mesmo valor e são amorfos. Para Eliade (2001, p. 17):

Quando o sagrado se manifesta por uma hierofania qualquer, não só há rotura na homogeneidade do espaço, como também revelação de uma realidade absoluta, que se opõe à não realidade da imensa extensão envolvente. A manifestação do sagrado funda ontologicamente o mundo. Na extensão homogênea e infinita onde não é possível nenhum ponto de referência, e onde, portanto, nenhuma orientação pode efetuar-se, a hierofania revela um “ponto fixo” absoluto, um “Centro”.

Se distingue, portanto, estes dois espaços, o sagrado, que assume um grau valorativo diferenciado da homogeneidade do profano. Há um limiar que demarca os limites entre esses dois mundos e sua continuidade. É a porta ou o portal da igreja, por exemplo, onde o fiel faz a passagem do espaço profano da rua para o espaço sagrado do templo. O limiar ao mesmo tempo é o limite, o marco que distingue e opõe esses dois mundos. Portanto é o lugar paradoxal onde esses dois mundos se comunicam. Para Eliade (2001, p. 19), a porta é um símbolo e um veículo de passagem.

Lá, no recinto sagrado, torna-se possível a comunicação com os deuses; conseqüentemente, deve existir uma “porta” para o alto, por onde os deuses

podem descer à Terra e o homem pode subir simbolicamente ao Céu. Assim acontece em numerosas religiões: o templo constitui, por assim dizer, uma “abertura” para o alto e assegura a comunicação com o mundo dos deuses.

Esses espaços sagrados são marcados por uma teofania que se exprime como uma abertura para o alto. É o simbolismo implícito em tantos santuários consagrados como Porta dos Céus ou Porta dos Deuses. Há também lugares sagrados que não necessitam de uma teofania ou hierofania para se consagrarem. Mas há sempre um sinal sobrenatural que indica a sacralidade do lugar e até mesmo o ser humano pode provocar um sinal, como a evocação com a ajuda de animais, por exemplo. Em todo caso, se estabelece um “ponto fixo” que anula a homogeneidade do espaço (ELIADE, 2001, p. 21).

Mas para o religioso o mundo todo é um mundo sagrado. Eliade (2001, p. 22) nos mostra que a reprodução simbólica do cosmos em diversos lugares sagrados da humanidade nada mais é que a repetição de uma cosmogonia que dá sentido à vida.

A ereção de um altar a Agni não é outra coisa senão a reprodução – em escala microcós mica – da Criação. A água onde se amassa a argila é equiparada à Água primordial; a argila que serve de base ao altar simboliza a Terra; as paredes laterais representam a Atmosfera etc. E a construção é acompanhada de estrofes explícitas que proclamam qual região cósmica acaba de ser criada (Shatapatha Br. I, 9, 2, 29 etc.). Conseqüentemente, a elevação de um altar do fogo – a única maneira de validar a posse de um território – equivale a uma cosmogonia.

O rito é a repetição desta cosmogonia para expressar a necessidade humana de uma abertura para o transcendente, de modo que não se pode viver no caos. À escolha de um local para fixar-se antecede a consagração de um território, que passa a ser parte do cosmos e não mais lugar do caos. O lugar sagrado agora representa uma ruptura na homogeneidade do espaço, que agora é simbolizada por uma abertura que torna possível a passagem de uma região cósmica a outra. São vários os símbolos usados para marcar esse *axis mundi*, o pilar, a escada, a montanha, a árvore, os cipós. E é em volta desse eixo cósmico que se entende o mundo. Por isso ele se encontra no meio, no umbigo da Terra, é o Centro do Mundo. As cidades santas sempre estão no centro do mundo. Os templos são montanhas cósmicas e seus alicerces mergulham nas regiões inferiores, cujas portas são a passagem do virtual ao formal, da morte à vida. As regiões sagradas representam o cosmos perfeito, uma *imago mundi*. O homem religioso sente a necessidade de viver em um mundo total e organizado, num Cosmos. Toda construção ou fabricação se espelha na cosmogonia. A Criação do Mundo é o modelo arquetípico de todo gesto criador humano (ELIADE, 2001, p. 24-28).

Eliade também percebeu a importância da quaternidade na concepção do espaço sagrado. O quadrado aparece construído como esse centro, esse *axis mundi*, aldeias se

dividem em quatro setores que correspondem à divisão do Universo em quatro horizontes. E no centro, no espaço vazio, é construída mais tarde a casa cultural. Tudo remete aos quatro pontos cardeais: as quatro portas, as quatro janelas, as quatro cores... Essa casa repete também a cosmogonia e a instalação em um território é equivalente à fundação de um mundo. Tudo o que vem de fora é visto como uma ameaça de transformar o Cosmos em caos, como diz Eliade (2001, p. 29):

E dado que “nosso mundo” foi fundado pela imitação da obra exemplar dos deuses, a cosmogonia, os adversários que o atacam são quiparados aos inimigos dos deuses, aos demônios, e sobretudo ao arquidemônio, Dragão primordial vencido pelos deuses nos primórdios dos tempos. O ataque de “nosso mundo” equivale a uma desforra do Dragão mítico, que se rebela contra obra dos deuses, o Cosmos, e se esforça por reduzi-la ao nada. Os inimigos enfileiram-se entre as potências do Caos. Toda destruição de uma cidade equivale a uma regressão ao Caos. Toda vitória contra o atacante reitera a vitória exemplar do Deus contra o Dragão (quer dizer, contra o “Caos”).

É muito provável que as defesas criadas nos primeiros lugares habitados e cidades, como fossas, labirintos e muralhas, tenham sido defesas mágicas contra demônios e almas dos mortos, antes do que contra ataques humanos. Para Eliade (2001, p. 30), o dragão é um símbolo recorrente das trevas nas diversas cosmogonias:

O Dragão é a figura exemplar do Monstro marinho, da Serpente primordial, símbolo das Águas cósmicas, das trevas, da Noite e da Morte – numa palavra, do amorfo e do virtual, de tudo o que ainda não tem uma “forma”. O Dragão teve de ser vencido e esquartejado pelo Deus para que o Cosmos pudesse vir à luz. Foi do corpo do monstro marinho Tiamat que Marduk deu forma ao mundo. Jeová criou o Universo depois da vitória contra o monstro primordial Rahab. Mas, como veremos, essa vitória do deus sobre o Dragão deve ser repetida simbolicamente todos os anos, pois todos os anos o mundo deve ser criado de novo. Da mesma maneira, a vitória do deus contra as forças das Trevas, da Morte e do Caos repete-se a cada vitória da cidade contra os invasores.

Nessas cosmogonias os deuses precisaram matar e esquartejar um monstro ou ser primordial para criar a partir dele o mundo. O ser humano, portanto, imita essa ação na construção de seu mundo, o que justifica o sacrifício sangrento ou simbólico no ritual de construção de sua casa ou templo. Trata-se da imitação do ato exemplar dos deuses que possibilitou o surgimento do mundo das partes do corpo de um dragão, serpente ou gigante primordial. O sacrifício sangrento se explica também pela transmissão de uma alma para a edificação (ELIADE, 2001, p. 32).

O *axis mundi* não é simplesmente um espaço geométrico. O Centro do Mundo é um espaço existencial e sagrado, de estrutura totalmente diferente e única para possibilitar as rupturas com o espaço profano e, portanto, a comunicação com o transcendente. Os santuários mais antigos foram construídos a céu aberto ou tinham uma abertura no teto, um olho na

cúpula, para possibilitar a passagem e comunicação com o transcendente. A arquitetura sacra mais recente retoma e desenvolve esses mesmos simbolismos cosmológicos. Os símbolos e rituais das casas, templos e cidades de hoje derivam da experiência primária do espaço sagrado. Mas o templo possui um lugar existencial central porque ressanctifica continuamente o mundo, seja qual for o grau de sua impureza. Aí se estabelece a síntese entre o sagrado e o profano, de acordo com Eliade, o desejo religioso de sempre retornar ao estado puro e santo das origens, quando saiu das mãos do Criador.

É a experiência do tempo sagrado que permitirá ao homem religioso voltar periodicamente ao instante mítico da criação. Da mesma forma que o espaço, o tempo também não é homogêneo e nem contínuo para o ser humano religioso. O tempo sagrado é o tempo das festas religiosas e o tempo profano é a duração temporal ordinária da vida na qual se inscrevem os atos privados de significado religioso. Através dos ritos, o religioso passa da duração temporal ordinária para o tempo sagrado. Como o tempo sagrado remete sempre a um tempo mítico primordial, atualizando-o no presente, toda festa religiosa ou tempo litúrgico é a reatualização de uma experiência fundante de uma tradição religiosa (ELIADE, 2001, p. 38).

Ao falar do conjunto desses dois elementos, o espacial e o temporal, Eliade nos remete à imagem do círculo, a imagem circular espaço-temporal. Nas culturas arcaicas o mundo se renova continuamente a cada ano. Anualmente o mundo reencontra a santidade original, tal como foi concebido pelas mãos do Criador. A estrutura arquitetônica dos santuários exprime essa imagem do mundo imaginado com a forma de uma trajetória circular identificada com o ano. O templo santifica o Cosmos e a vida cósmica como um todo (ELIADE, 2001, p. 41).

Os rituais que remetem à abolição do tempo profano decorrido significam uma espécie de fim do mundo, regressão do cosmos ao caos, dissolução do universo nas águas primordiais. São rituais como a extinção dos fogos, o regresso das almas dos mortos, a confusão social como as Saturnais, a licença erótica, as orgias, etc. De acordo com Eliade (2001, p. 43), retornar ao caos é necessário para que o mito da Criação possa ser atualizado e o mundo possa ser reconstituído na sua condição original.

No último dia do ano, o Universo dissolvia-se nas Águas primordiais. O monstro marinho Tiamat, símbolo das trevas, do amorfo, do não manifestado, ressuscitava e voltava a ser ameaçador. O Mundo que tinha existido durante um ano inteiro desaparecia realmente. Visto que Tiamat estava lá de novo, o Cosmos estava anulado, e Marduk era forçado a criá-lo mais uma vez, vencendo de novo Tiamat.

O significado do aniquilamento e recriação do mundo é a anulação de todos os pecados, de tudo o que o tempo havia manchado ao longo do ano, para que o ser humano

possa começar uma nova existência participando de um tempo sagrado que coincide com o tempo em que o mundo foi criado. É esse tempo sagrado que torna possível o tempo ordinário para o religioso. O que torna possível a duração profana dos eventos históricos é o eterno presente do acontecimento mítico. Para o religioso, até mesmo o status de realidade do mundo é atribuído às realidades sagradas, porque estas são modelos exemplares de todas as atividades humanas. O sagrado é o real, o superabundante e o eficaz por excelência. O mito, portanto, tem a função de indicar os modelos exemplares de todos os ritos e atividades humanas significativas, tais como alimentação, sexualidade, trabalho e educação. O tempo sagrado, portanto, é uma sequência de eternidades recuperáveis pelo rito. E esse eterno retorno às fontes do sagrado e do real se configura como esperança salvífica da existência humana diante da morte e do nada (ELIADE, 2001, p. 56).

Se o mundo não é um caos, mas sim um cosmos que se revela como criação e obra dos deuses, ele guarda sempre uma transparência que desvenda múltiplos aspectos do sagrado. Essa sacralidade é reconhecida pelo religioso através das próprias estruturas do mundo, da própria natureza, que, para o crente, sempre exprime algo que a transcende. O muito alto como atributo da divindade está ligado ao reconhecimento dos deuses uranianos. E aqui, Eliade usa as categorias de Otto para falar desses atributos das divindades. O céu se constitui como epifania do Ser supremo que se manifesta como *majestas* em sua imensidade celeste e no *tremendum* da tempestade. Porém, para Eliade (2001, p. 61), não se configura um “naturismo”:

O Deus celeste não é identificado com o Céu, pois foi o próprio Deus que, criador de todo o Cosmos, criou também o Céu. É por esta razão que é chamado “Criador”, “Todo Poderoso”, “Senhor”, “Chefe”, “Pai” etc. O Deus celeste é uma pessoa e não uma epifania uraniana. Mas ele habita o Céu e manifesta-se por meio dos fenômenos meteorológicos: trovão, raio, tempestade, meteoros etc.

Eliade constatou a tendência dos Seres supremos de estrutura celeste desaparecerem do culto em diversas tradições religiosas. Esses deuses criadores tendem a se afastar dos seres humanos e se retirar para o céu, tornando-se ociosos. É como se a fadiga ocasionada pelo imenso empreendimento de criar o mundo, a vida e o ser humano, lhes esgota os recursos levando-os a se retirarem para o céu. Mas eles deixam sempre um demiurgo ou um filho na Terra para finalizar e aperfeiçoar a criação. A esse afastamento corresponde a ausência quase completa de culto por parte do ser humano, que dirige o seu culto a outras forças religiosas que entram no jogo e se tornam mais próximos. A experiência religiosa diante dos deuses que remetem à concretude da vida, à sexualidade, à fecundidade, aos mistérios da mulher e da

terra é mais dinâmica e acessível ao ser humano. Essas divindades regem o cotidiano da vida. Porém, nos momentos de crise em que o cosmos é ameaçado pelo caos, o ser humano recorre ao Criador como o único capaz de restaurar a ordem. Mesmo distante, elevando no alto do céu, o Ser celeste continua a revelar-se através do símbolo, de acordo com Eliade (2001, p. 64).

Afastado do culto, e relegado às mitologias, o céu mantém-se presente na vida religiosa por intermédio do simbolismo. E esse simbolismo celeste infunde e sustenta, por sua vez, numerosos ritos (de ascensão, de escalada, de iniciação, de realeza etc.), mitos (a Árvore cósmica, a Montanha cósmica, a cadeia das flechas que liga a Terra ao Céu etc.) e lendas (o voo mágico etc.). O simbolismo do “Centro do Mundo” também ilustra a importância do simbolismo religioso: é num “Centro” que se efetua a comunicação com o Céu, e esta constitui a imagem exemplar da transcendência.

O símbolo é um meio de expressão religiosa por excelência. Eliade destaca os símbolos aquáticos e os da terra. A precedência das águas nos mitos da criação por si só aponta para a sua importância simbólica nas religiões. Imergir na água é regressar ao modo indiferenciado da preexistência, e emergir é repetir o gesto cosmogônico da manifestação formal. O simbolismo das águas implica morte e renascimento. O batismo é a expressão exemplar do simbolismo aquático, como souberam explorar os padres dos primeiros séculos do catolicismo.¹⁹ Se agrega ao simbolismo aquático elementos como a nudez ritual e os monstros do abismo. A ausência das vestes remete à ausência do uso, à imagem paradisíaca. Os monstros das diversas tradições remetem às provas iniciáticas dos heróis que descem ao fundo do abismo para afrontar os monstros marinhos e suas variantes. Os dragões, por exemplo, são os guardiões do tesouro, imagem do sagrado. A vitória iniciática contra o monstro guardião é a conquista da imortalidade.

Para o religioso, há sempre algo de sobrenatural no mundo natural que revela o transcendente. E Eliade insiste em afirmar que a estrutura simbólica que revelou a sacralidade cósmica no mais longínquo passado religioso da humanidade conseguiu resistir às inovações da história e continua atuando no espírito contemporâneo (ELIADE, 2001, p. 69). É o que acontece com imagem primordial da Terra Mãe, que se encontra presente de inúmeras formas em toda parte do mundo. A ela se associa a experiência fundamental da maternidade como representação da Grande Mãe telúrica. A mulher tem um relacionamento místico com a terra. Ela foi a primeira a cultivar as plantas alimentares e a se tornar proprietária do solo e das colheitas. A descoberta da agricultura está ligada ao fenômeno social e cultural do

¹⁹ Para Tertuliano, a água foi a primeira “sede do Espírito divino, que a preferia então a todos os outros elementos” (*De Baptismo* III-V). Para aprofundar sobre a iniciação cristã na Igreja Antiga, cf. Pacheco, 2010. Sobre o sacramento do batismo segundo Tertuliano, cf. Zilles, 1981.

matriarcado e todo o mistério relacionado à fecundidade da mulher e a seus poderes mágico-religiosos ocultos. Para algumas religiões, a criação do mundo é o resultado de uma hierogamia entre o Deus Céu e a Terra Mãe. Eliade (2001, p. 73) afirma que o ritual em favor das colheitas se espelha neste modelo divino do deus fecundador com a deusa terra:

Quando se trata de uma “criação” ao nível da vida vegetal, a encenação cosmológico ritual se repete, pois a nova colheita equivale a uma nova “Criação”. A idéia de renovação – presente nos rituais do Ano Novo, em que se tratava ao mesmo tempo de renovação do Tempo e da regeneração do Mundo – é encontrada novamente nas encenações orgiásticas agrárias. Aqui também a orgia é uma regressão à Noite cósmica, ao pré formal, às “Águas”, a fim de assegurar a regeneração total da Vida e, por consequência, a fertilidade da Terra e a opulência das colheitas.

O ser humano religioso compreende o mundo que o rodeia como um cosmos criado por um Ser supremo, e este mundo, como transparência do real, revela essa transcendência. O religioso se compreende como um ser aberto para o mundo e a transcendência. Ele se conhece conhecendo o mundo. Além do significado religioso que atribui ao cosmos, o religioso concebe a vida como existência humana que participa, ao mesmo tempo, de uma vida trans-humana. Para ele a vida toda é suscetível de ser santificada, em correspondência com o cosmos. Para Eliade (2001, p. 81), num passado longínquo, é provável que todos os gestos e atos fisiológicos do ser humano tivessem um significado religioso, porque todos os comportamentos humanos foram fundados pelos deuses:

Além do significado religioso que se atribui aos atos fisiológicos como imitação de modelos divinos, os órgãos e suas funções foram valorizados religiosamente por sua assimilação às diversas regiões e fenômenos cósmicos. [...] Mas é enorme o número de correspondências entre o homem e o Universo. Algumas delas parecem impor-se espontaneamente ao espírito, como, por exemplo, a do olho ao Sol, ou dos dois olhos ao Sol e à Lua, ou a da caixa craniana à lua cheia; ou ainda a assimilação dos sopros aos ventos, dos ossos às pedras, dos cabelos às ervas etc. Mas o historiador das religiões encontra outras assimilações que pressupõem um simbolismo mais elaborado, todo um sistema de correspondências micro-macrocósmicas. Assim, por exemplo, a assimilação do ventre ou da matriz à gruta, dos intestinos aos labirintos, da respiração à tecelagem, das veias e artérias ao Sol e à Lua, da coluna vertebral ao Axis mundi etc.

O corpo, para o religioso, é também um espaço sagrado, tem significado religioso e espiritual. Da mesma forma que a habitação do indivíduo moderno não religioso perdeu seus valores cosmológicos, há também um esvaziamento do significado religioso e espiritual de seu corpo. “O cosmos se tornou opaco, inerte, mudo: não transmite nenhuma mensagem, não carrega nenhuma ‘cifra’” (ELIADE, 2001, p. 86). Já o religioso se compreende como um ser aberto à transcendência. E vimos que o nosso autor já nos apresentou alguns símbolos que

indicam este desejo de transcendência, tais como a abertura das edificações para o céu como direção ascensional e o limiar, a porta, a escada e a ponte, que concretizam a possibilidade de uma dimensão para a outra, do profano para o sagrado. Estes símbolos são muito frequentes nos rituais e mitologias iniciáticas e funerárias (ELIADE, 2001, p. 87).

O caminho e a peregrinação também são transfigurados em valores religiosos porque podem simbolizar a jornada da vida e uma peregrinação para o centro do mundo. Todo templo ou santuário destino de peregrinação é uma referência cosmológica para o religioso, se configura como centro do mundo. E há também os peregrinos e ascetas que estão sempre em marcha, em contínuo movimento, expressando o seu desejo de recusa de todas as situações mundanas. O acesso à vida espiritual pede sempre um tributo, a morte para a condição profana e um novo nascimento. Daí a recorrência dos ritos iniciáticos nas diversas tradições religiosas. O acesso aos mistérios implica na passagem da morte à vida. E para isso há uma separação ritual, que para algumas tradições religiosas se expressa na separação do neófito de sua família e um retiro na selva, que neste contexto aponta para uma morte, pois a selva, a floresta, as trevas simbolizam o além e os infernos. Eliade (2001, p. 91) mostra o significado cosmológico dos ritos iniciáticos:

Considera-se que o neófito é engolido por um monstro, em cujo ventre reina a Noite cósmica; é o mundo embrionário da existência, tanto no plano cósmico como no plano da vida humana. [...] A cabana iniciática simboliza o ventre materno. A morte do neófito significa uma regressão ao estado embrionário, mas isto não deve ser compreendido unicamente em termos de fisiologia humana, mas também em termos cosmológicos: o estado fetal equivale a uma regressão provisória ao mundo virtual, pré-cósmico. Entre alguns povos, os candidatos são enterrados ou deitados em túmulos recém cavados, ou então são cobertos de folhagens e permanecem imóveis, como mortos. Ou esfregam-nos com um pó branco a fim de que se assemelhem aos espectros.

Até mesmo as torturas a que o neófito é submetido se situam neste contexto de regressão ao mundo pré-cósmico. Ele participa simbolicamente da cosmogonia de origem do mundo de seu povo, mundo criado a partir das partes torturadas e mutiladas do monstro mítico. E os sinais exteriores resultantes, como as tatuagens e escarificações, marcam essa passagem da morte para a ressurreição. Eliade (2001, p. 92) ressalta o simbolismo lunar:

A maior parte das mutilações relacionam-se com as divindades lunares. Ora, a Lua desaparece periodicamente, morre, para renascer três noites mais tarde. O simbolismo lunar enfatiza que a morte é a condição primeira de toda regeneração mística.

A iniciação é o nascimento de uma nova vida onde tudo recomeça. É um segundo nascimento que marca um desenvolvimento espiritual. Ritualizar a história sagrada é, para o religioso, imitar o comportamento divino para se instalar e se manter junto dos deuses, ou

seja, do real e do significativo. O religioso acredita sempre que existe uma realidade que transcende este mundo. O sagrado se manifesta no mundo, o santifica e o torna real. A vida tem uma origem sagrada e durante a vida essa existência é atualizada em todas as suas potencialidades, na medida em que participa desta realidade. “Os deuses criaram o homem e o Mundo, os Heróis civilizadores acabaram a Criação, e a história de todas as obras divinas e semi-divinas está conservada nos mitos” (ELIADE, 2001, p. 97).

Os jogos digitais, bem como a literatura e o cinema, retomam e recriam estes motivos míticos através da jornada do herói em seus combates contra os monstros e suas provas iniciáticas. Eliade (2001, p. 98) remete-nos às figuras arquetípicas de Jung: a donzela, o herói, a figura paradisíaca, o inferno etc., para dizer que elas se mantêm vivas nas narrativas contemporâneas e desempenham o papel de projetar o ser humano para fora de seu tempo pessoal e o integrar a outros ritmos, a outras histórias. No trabalho gametnográfico desta pesquisa, percebi que os jogos digitais realizam muito bem esta tarefa, devido ao alto grau de imersão do jogador através de seu *avatar*. Eliade (2001, p. 102) nos ajuda a compreender o alcance do símbolo:

É graças aos símbolos que o homem sai de sua situação particular e se “abre” para o geral e o universal. Os símbolos despertam a experiência individual e transmudam-na em ato espiritual, em compreensão metafísica do Mundo. Diante de uma árvore qualquer, símbolo da Árvore do Mundo e imagem da Vida cósmica, um homem das sociedades pré-modernas é capaz de alcançar a mais alta espiritualidade: ao compreender o símbolo, ele consegue viver o universal. É a visão religiosa do Mundo e a ideologia que o exprime que lhe permitem fazer frutificar essa experiência individual, “abri-la” para o universal. A imagem da Árvore é ainda muito freqüente nos universos imaginários do homem moderno a-religioso: constitui um marco de sua vida profunda, do drama que se desenrola no inconsciente e que diz respeito à integridade de sua vida psíquico-mental e, portanto, à sua própria existência. Mas enquanto o símbolo da Árvore não desperta a consciência total do homem, tornando-a “aberta” ao universal, não se pode dizer que o símbolo desempenhou completamente sua função. Ele só em parte “salvou” o homem de sua situação individual – ao permitir-lhe, por exemplo, integrar uma crise de profundidade e ao devolver-lhe o equilíbrio psíquico provisoriamente ameaçado –, mas não o elevou ainda à espiritualidade, ou seja, não conseguiu revelar-lhe uma das estruturas do real.

A reflexão de Eliade acerca do papel do símbolo leva a questionar até que ponto os abundantes símbolos do sagrado nos jogos digitais são capazes de despertar a espiritualidade no jogador? Não é meu objetivo responder a esta complexa questão, mas sim apontar caminhos. Para Eliade, mesmo as pessoas que se proclamam a-religiosas possuem a religião e a mitologia ocultas e esquecidas nas trevas do seu inconsciente. Fica a questão sobre a capacidade dos mitos contemporâneos nos jogos digitais elevarem o jogador à espiritualidade que revele outra estrutura do real. O trabalho etnográfico realizado no próximo

capítulo com os referenciais de conhecimento da complexidade-transdisciplinaridade e dos arquétipos de Jung trará luzes para estas questões em torno da relação entre o sagrado e os jogos digitais.

3.4 Concluindo a segunda rodada

Na primeira rodada deste trabalho vimos que o sagrado entrou em xeque no jogo do conhecimento e o pensamento complexo-transdisciplinar entrou em campo para reabilitar tudo o que era concebido como superstição e ilusão irracionais pelo pensamento simplificador da razão instrumental, incluindo a mitologia, a teologia e a espiritualidade. As teorias da secularização que apontavam para a morte de Deus foram desacreditadas pela crescente proliferação do sagrado e busca da espiritualidade. Este fenômeno se configurou não só como expressão incontestável da sobrevivência do sagrado, bem como de suas novas configurações num novo contexto global potencializado pelas novas tecnologias de informação e comunicação. O fenômeno da comunicação mundial interconectou culturas e religiões através da Internet e o pluralismo cultural e religioso resultante ocasionou uma profunda mudança nos modos de conceber e compreender a realidade e o sagrado. A religião, que antes era concebida como uma certeza para o indivíduo, passa a ser uma opinião, possibilitando a coexistência de comportamentos seculares e atitudes religiosas.

Ainda na primeira rodada exploramos o conceito de realidades múltiplas de Berger e Schultz, que corrobora a existência de outras realidades acessadas temporariamente pelo indivíduo que experimenta outras províncias finitas de significado em outra relação de espaço e tempo que difere do espaço e tempo comum do cotidiano. Com Ken Wilber vimos que a realidade deve ser concebida de maneira integral, em todas as suas dimensões internas e externas, singulares e plurais, evitando a fragmentação do saber e incluindo a dimensão espiritual no jogo do conhecimento. Vimos que Edgard Morin também nos apresenta outra lógica frente à disjunção e redução da lógica da simplicidade. Para Morin, o paradigma da complexidade supera o reducionismo da fragmentação da realidade porque está fundamentado na predominância da conjunção complexa que une causa e efeito, uno e múltiplo, sem dissolvê-los um no outro. Trata-se de uma teoria interdisciplinar, pois escapa ao campo das disciplinas, e transdisciplinar, porque atravessa as disciplinas transversalmente. Apresentei, portanto, a transdisciplinaridade de Barsarab Nicolesco e a complexidade de Edgard Morin

como referenciais de conhecimento adequados às Ciências da Religião. As bases metodológicas da transdisciplinaridade se assentam nos pilares da complexidade, da concepção dos diversos níveis de realidade e da lógica do terceiro incluído. Vimos como a abordagem entre o sujeito e o objeto transdisciplinar conduz a uma fundamentação metodológica para o estudo transcultural e transreligioso, bem como para a análise do sagrado nos jogos digitais.

Na segunda rodada introduzi o leitor no estudo dos arquétipos com o referencial da psicologia analítica de Jung. Vimos que o ser humano possui uma estrutura psíquica aberta ao transcendente e as experiências vividas desde tempos arcaicos fixaram no inconsciente coletivo energias psíquicas que se apresentam à consciência através de imagens arquetípicas. Dentre os arquétipos de Jung, destaquei a Persona, a Sombra, a Anima e o Animus, a Grande Mãe, a Core/Donzela, o Herói, o Velho Sábio, o Trickster e o si-mesmo, porque são imagens arquetípicas que me ajudaram a revelar elementos do sagrado que se manifestaram com frequência em minha imersão nos jogos digitais. Com todas as peças no tabuleiro, foi necessário ainda me apropriar do conceito de sagrado no jogo assombroso e fascinante de Rudolf Otto e no jogo sagrado e profano de Mircea Eliade, para compreender melhor este conceito tão complexo, polissêmico e até mesmo paradoxal que é o sagrado. O sagrado afasta e atrai, se esconde e se revela, se opõe ao profano e se manifesta no profano, tudo ao mesmo tempo. Otto e Eliade mostraram que o sagrado é da ordem da experiência e não pode ser apreendido pela racionalidade, porque algo sempre escapa à razão e a transcende. Este é um dado fundamental para as Ciências da Religião com importantes repercussões no Ensino Religioso: o sagrado não pode ser ensinado, ele somente pode ser estimulado e despertado. Essa irracionalidade do sagrado permite fazer uma ponte com a relação transdisciplinar da natureza e do conhecimento, na qual o sagrado se esconde numa zona de não resistência absoluta às nossas percepções, à nossa racionalidade, ao mesmo tempo em que se revela na trama dos fluxos de conhecimento e de consciência (BERNI, 2016).

A transdisciplinaridade nos ensina que este mesmo sagrado a tudo penetra, ora como zona de não resistência, ora transpassando os diversos níveis de realidade num sentido de maior trans-ascendência ou de trans-descendência. Estes fluxos de percepção e de conhecimento identificados por Nicolescu, Jung concebe como fluxos de energia psíquica e as denomina de arquétipos. Nesta pesquisa me propus a fazer uma imersão no mundo do jogo eletrônico, que denominei de trabalho gametnográfico, para identificar os arquétipos do sagrado no jogo digital e refletir sobre o seu papel no tabuleiro sagrado e profano da

contemporaneidade. O próximo capítulo deste trabalho é a descrição deste trabalho gametnográfico realizado com uma amostra de jogos digitais largamente difundidos na sociedade, com os instrumentais teóricos dos arquétipos de Jung e da transdisciplinaridade-complexidade de Nicolescu e Morin, com o objetivo de contribuir com estas reflexões para o novo e emergente campo de estudo da relação entre o sagrado e os jogos digitais nas Ciências da Religião, bem como motivar novas práticas pedagógicas para o Ensino Religioso na cultura digital.

4 O SAGRADO E OS JOGOS DIGITAIS

Nesta parte do trabalho, apresento a investigação do referencial de amostragem de videogames que selecionei para este estudo sobre a relação entre o sagrado e os jogos digitais. Realizei a pesquisa na perspectiva *in-game*, ou seja, utilizei a abordagem qualitativa denominada de análise formal do *game* (LANKOVSKY; BJÖRK, 2015, p. 25-36), que denominei com o termo “gametnografia”, uma abordagem centrada na experiência de jogar o videogame (*gameplay*) para identificar os seus tipos primários (*primitives*) nos operadores audiovisuais do jogo, na busca de identificar e estudar os arquétipos do sagrado que emergem da experiência de jogar. Na minha gametnografia identifiquei os tipos primários nos operadores audiovisuais do jogo que me remeteram ao sagrado, ou seja, nos elementos sonoros e visuais que despertaram em mim energias arquetípicas da esfera do sagrado. Ciente dos limites de minha subjetividade e da complexidade inerentes à relação religião – *game designer* – *game* - jogador/pesquisador, procurei manter o foco nos símbolos religiosos universais que sensibilizaram os meus sentidos no processo gametnográfico e me ajudaram a identificar os arquétipos do sagrado despertados pelo jogo. Estas imagens e sons podem sensibilizar a qualquer um que se aventure neste universo digital, o mundo do jogo (*gameworld*).

Fazer uma análise formal desta natureza no universo dos jogos RPG torna-se uma tarefa hercúlea, devido à extensão de suas narrativas monumentais. Por isso selecionei o *game* Dragon Age: Origins (Electronic Arts, 2009) como referencial de amostragem desta pesquisa. Pelo mesmo motivo descrito no parágrafo anterior, ou seja, por se tratar justamente de elementos visuais presentes não só na série Dragon Age, mas que também são recorrentes em jogos largamente difundidos na indústria do entretenimento, estou convicto de que esta análise pode trazer luzes para a pesquisa neste novo campo de estudo da relação entre o sagrado e os jogos digitais.

Num segundo momento o meu foco se move para uma descrição mais detalhada dos arquétipos do sagrado identificados no *game* com o instrumental teórico da transdisciplinaridade e complexidade que estudamos na primeira parte deste trabalho. Esta descrição considera três níveis: a descrição dos operadores audiovisuais e princípios de *design* do *game* que despertaram os arquétipos do sagrado durante o *gameplay*, a descrição dos arquétipos do sagrado e suas relações simbólicas, e a descrição do papel desenvolvido pelos operadores audiovisuais e os arquétipos do sagrado no jogo.

Da mesma forma que na etnografia o pesquisador desenvolve o seu trabalho etnográfico imerso por um significativo período de tempo no grupo social objeto de sua pesquisa, também conhecido como trabalho de campo através da observação participante (cf. MALINOWSKI, 1976), na gametnografia é imprescindível que o pesquisador desenvolva o seu trabalho imerso por horas e horas no jogo. Esta imersão somente é possível se o pesquisador jogar o videogame (*gameplay*), vivenciar por si mesmo a experiência do jogo, desbravar o mundo do jogo (*gameworld*), interagir com os NPC (*non player character*) e experimentar as mais diversas linhas de diálogo e possíveis desfechos da jornada. Na etnografia, o trabalho de campo consiste em estabelecer relações complexas com as pessoas numa postura de co-residência, observação sistemática, amizade, respeito, coerção e tolerância (cf. CLIFFORD, 1999, p. 94). Na gametnografia, não necessariamente se estabelecem relações entre pessoas, se o jogo não for do tipo multijogador online (MMO – *Massevely Multiplayer Online*), em que várias pessoas jogam simultaneamente o mesmo *game*. Mas mesmo nos jogos que não são desta natureza, há um grau de complexidade nas relações estabelecidas com os NPC no ambiente digital do *game* através das suas longas linhas de diálogo. Muitas vezes as escolhas de diálogo feitas pelo jogador abrem novas linhas de diálogo que influenciam o desenvolvimento da narrativa. E estas escolhas envolvem a complexidade da subjetividade do jogador, seus esquemas prototípicos.

Como no trabalho etnográfico, minha imersão no mundo do jogo não foi isenta de uma intencionalidade científica. O pesquisador não é um jogador comum que joga o *game* na busca de entretenimento. Na gametnografia a intencionalidade do pesquisador se traduz numa postura diferenciada na experiência de jogar. Ele tem um olhar singular e um ouvido aberto, atento aos operadores audiovisuais do *game* que podem contribuir para o escopo da sua pesquisa. Não se trata de um distanciamento entre o sujeito e o objeto de pesquisa em detrimento de sua subjetividade, em nome da postura cientificista de não interferir no objeto pesquisado. Pelo contrário, estou consciente de que minha subjetividade também é elemento constituinte do trabalho gametnográfico, como acontece na melhor tradição antropológica da etnografia, porque ela influencia as minhas escolhas durante a jornada no mundo do jogo, na relação complexa com os acontecimentos originados pelos próprios componentes do *game*.

Mas a gametnografia não termina com a observação participante. Depois de vivenciar a experiência do jogo e repetir até esgotar as diferentes opções, selecionei partes da jornada para fazer a descrição e análise, pois, como já fiz alusão acima, uma análise formal de toda a extensão de um videogame RPG é inviável e improdutivo. O critério fundamental desta seleção foi o foco da pesquisa, justamente as partes do mundo do jogo onde se evidenciou

mais o componente sagrado. Desta forma coletei os dados para realizar a minha descrição e desenvolver minha reflexão sobre o tema, fundamentado pelo referencial de conhecimento que julguei ser o mais adequado pelos motivos já explicitados nos capítulos precedentes.

Este é o desafio que me propus realizar neste trabalho. Porém, antes de prosseguir na gametnografia do jogo *Dragon Age: Origins*, é necessário uma incursão na questão da narrativa dos jogos digitais, considerando que o nosso referencial de amostragem é um jogo extremamente rico e complexo do ponto de vista narrativo e o “sagrado” é parte constituinte do enredo.

4.1 *Games* e narrativa

Por esta pesquisa se debruçar sobre uma amostragem de jogos digitais com forte foco na narrativa, minha busca dos elementos formais considera os conceitos da teoria narrativa fílmica de David Bordwell (1985). Na teoria da narração as ações dos personagens do filme constituem seus "eventos" e a sequência destes eventos constitui a narrativa. A narrativa fílmica é construída a partir de um estado inicial, uma mudança neste estado e o *insight* que nasce com esta mudança. Esta sequência é estruturada em relação ao "tempo" e "espaço" fílmicos (BORDWELL, 1985, p. 48-62). É importante notar que os eventos no filme não funcionam da mesma maneira que no videogame, porque no *game* as escolhas do jogador têm um impacto nos eventos do jogo. Já a audiência do filme não pode alterar os eventos, mesmo que o repertório e a experiência da audiência influenciem na sua construção da narrativa para o próprio indivíduo, como salienta Bordwell, e tão bem indica a hermenêutica de Paul Ricoeur, quando afirma que interpretar é “decifrar a vida no espelho do texto” (RICOUER, 1969, 322). Também nos jogos digitais as ações do herói, o *avatar* do jogador, constituem os eventos do *game* e a sequência destes eventos constitui a narrativa. Porém, o nível de imersão do jogador na narrativa do *game* é mais intenso do que no filme, porque nos videogames o jogador controla o seu *avatar* e as suas escolhas determinam a jornada do herói. Por isso, a gametnografia parte da descrição formal do *gameplay* (o jogo sendo jogado) e continua com a identificação e análise dos operadores audiovisuais que ativam a experiência do jogo para o jogador e despertam nele os arquétipos do sagrado.

Para Bordwell (1985, p. 49), de acordo com os formalistas russos, é importante buscar laços causais, espaciais e temporais para uma teoria narrativa fílmica. Há um tripé de

conceitos que se distinguem na representação de uma história, sua representação real e a forma que o público a reconstrói. São os conceitos de história, argumento e estilo. A construção imaginária que criamos é denominada história. Ela incorpora a ação como uma cadeia cronológica de causa e efeitos de acontecimentos que ocorrem com uma duração e em um espaço dados. Mas a história não está materialmente presente na obra cinematográfica. Ela é construída pelo observador através de esquemas prototípicos, tais como tipos de personagens, ações e localizações identificáveis. Nos jogos digitais a história é construída pelo jogador na medida em que seu *avatar* avança na jornada. O *avatar* pode percorrer diferentes trajetórias em sua jornada até a vitória ou outra situação. Esta jornada tem duração e espaços diversos, dependendo das escolhas do jogador, e pode resultar em diversas combinações de finais e significados, afetando a cadeia cronológica dos acontecimentos. Nos jogos digitais, jogar é um espaço de possibilidades para a exploração do mundo do jogo. Os eventos nos *games* ocorrem em ambientes que produzem uma experiência no jogador denominada “*environmental storytelling*”, uma narrativa ambiental, em tradução livre (JENKINS, 2004). Portanto, se a história não está materialmente presente no *game*, ela é formatada na relação do jogador com o jogo. Na perspectiva da relação complexa-transdisciplinar entre o sujeito/jogador e o objeto/jogo, podemos afirmar que a história é o terceiro incluído que emerge entre e para além da relação.

Já o argumento é um sistema de organização real da representação da história no filme. É um sistema porque organiza os componentes da história, seus acontecimentos e a exposição dos assuntos, segundo princípios específicos. Neste ponto a teoria de Bordwell dialoga com o pensamento sistêmico de Morin. E fazendo uma transposição midiática do conceito para os jogos digitais, se relaciona com a arquitetura do jogo nos videogames, ou seja, com a forma que a história se materializa no ambiente digital no ato de jogar. Para Rachel Wagner (2010, p. 50), os *game designers* não produzem drama nos *games*, como os produtores de cinema produzem nos filmes; eles somente podem criar as circunstâncias de onde o drama emergirá no jogo digital. Mais uma vez, é o jogador que desempenha um papel fundamental na narrativa.

O estilo também é um sistema porque mobiliza os componentes. Está relacionado com as utilizações específicas das técnicas audiovisuais, filmicas e, nos jogos digitais, do *game design*. Estilo aqui não se relaciona com estilos artísticos, como o estilo surrealista, por exemplo. O estilo, no contexto da teoria narrativa filmica de Bordwell, denomina o uso sistemático de recursos cinematográficos em um filme. Nos videogames o estilo se relaciona

com o uso dos recursos de *game design* nos jogos digitais, os operadores audiovisuais do *game*. Trata-se de uma relação sistêmica e complexa de interação entre o estilo e o argumento de diversas formas, bem como do argumento com a história, e vice versa. O argumento e o estilo são os dois lados da moeda do jogo, ou seja, cada um trata de diferentes aspectos do mesmo fenômeno. O argumento trata o *game* como processo lúdico e dramatúrgico, e o estilo como processo técnico e estético. O argumento compõe as situações da história e os acontecimentos de acordo com os princípios da lógica narrativa, das regras, do tempo e do espaço. O público de um filme constrói a história fazendo as conexões entre os acontecimentos principalmente através de relações de causalidade. Nos jogos digitais isto acontece quando o jogador vai construindo a sua narrativa na medida em que assume um acontecimento como consequência de uma ação do seu *avatar* ou de alguma lei geral do mundo do jogo. O *game designer* desempenha aqui um papel importante, pois a narrativa do jogo pode ser desenhada para facilitar ao jogador as inferências causais, ou pode dispor os acontecimentos de tal forma que impeça ou dificulte a construção dessas relações causais, de acordo com o gênero, a mecânica ou o grau crescente de dificuldade nos diversos níveis do jogo. Esta dinâmica da construção da história pela experiência vivida pelo jogador no ato de jogar se relaciona com a lógica narrativa do *game* e tem implicações para a abordagem do sagrado nos jogos digitais. Se os *game designers* têm o poder de desenhar as linhas gerais das narrativas, até que ponto eles podem condicionar a experiência do sagrado que o jogador poderá experimentar? Aqui se abre um importante campo de estudo numa perspectiva centrada nos atores para compreender a influência das crenças dos *game designers* na relação jogo – jogador, que não foi o objeto de minha pesquisa.

O princípio do tempo filmico desenvolvido por Bordwell (1985, p. 51) também nos ajuda a compreender a dinâmica narrativa temporal nos jogos digitais. O argumento dá ao jogador as chaves de leitura para construir os acontecimentos da história em qualquer sequência de tempo, duração e frequência de vezes em que acontece, para que o jogador vivencie a experiência de tempo do jogo. Vamos ver mais adiante, com a ajuda da transdisciplinaridade-complexidade, como o jogador vivencia o tempo narrativo no mundo do jogo de uma maneira única. O argumento utiliza-se também do princípio espacial como quadro de referência para representação da história. Nos jogos digitais, este princípio é denominado *game space*, pois oferece ao jogador um enquadramento de referências espaciais que possibilitam uma experiência factível no mundo do jogo, por mais fantástico ou abstrato que ele seja. O argumento pode oferecer elementos que facilitem ou dificultem a construção

do espaço da história. O estilo fornece ao jogador elementos estéticos e visuais para compor a atmosfera da história, as referências para se situar e os caminhos assumidos. O *game space* tem uma característica que o distingue das outras mídias. Nos *games*, o *game space* é também um dos obstáculos que desafia o jogador em sua jornada. Ele se caracteriza pelo conceito de progressão, no qual os desafios do ambiente vão se tornando cada vez mais difíceis na medida em que o *avatar* evolui no jogo.

O tripé história, argumento e estilo, como vimos, interage entre si de maneira sistêmica com o objetivo de oferecer ao público, em nosso caso ao jogador, elementos para a construção da sua história, na sua experiência de jogar. Na teoria da narrativa fílmica de Bordwell, a narrativa não acontece somente quando o argumento organiza a informação da história, mas é necessária também uma abordagem estilística da mesma. Esta incursão na teoria narrativa fílmica de Bordwell foi necessária para podermos ter mais elementos para estudar como estas relações acontecem na história do jogo Dragon Age: Origins.

4.2 Dragon Age: Origins

FIGURA 07 – Papel de parede de Dragon Age: Origins



Fonte: Steam. Divulgação.

A história de Dragon Age: Origins não é dada ao jogador desde o início. Muitos *games* escondem informações importantes dos jogadores no início do jogo. A mecânica destes jogos geralmente funciona como um quebra-cabeça que convida o jogador a encontrar informações ocultas. Os jogadores enfrentam desafios constantes para alcançar níveis avançados, existem

missões a serem concluídas, artefatos a serem encontrados, e a energia ou os poderes são restritos. É o que Mark Hayse (2010) chama de espaço para o mistério nos jogos digitais. Em vários *games* a história se revela na medida em que o jogador avança na experiência do jogo. É uma revelação progressiva. Foi assim que vivenciei a experiência de jogar Dragon Age: Origins, a história foi construída na medida em que me relacionei com os companheiros da minha equipe (*player character* ou PC) e com os personagens não jogáveis (*non-player character* ou NPC) que fui encontrando pelo caminho; na medida em que resolvi as diversas missões que foram aparecendo na minha jornada, até mesmo missões secundárias que não faziam parte da narrativa principal do jogo; na medida em que encontrei artefatos, como livros, diários e manuscritos espalhados em diversos lugares do jogo; e na medida em que me aventurei pelo mundo de Thedas.

Mas minha imersão no universo de Dragon Age não se deu somente no ato de jogar (*gameplay*), mas também em outras fontes do jogo, através dos quadrinhos, romances, séries, *animes*, *sites*, *blogs*, canais de vídeo *streaming*, tribos e comunidades virtuais. O jogador encontra informações acerca da narrativa do *game* nestas fontes que também vão subsidiar a sua construção da história, como vimos na teoria da narrativa fílmica de Bordwell. Neste sentido, não há nenhum conflito com a metodologia *in-game* que propomos como trabalho gametnográfico, porque é justamente nestes espaços que a comunidade de jogadores frui a atmosfera do jogo digital como uma extensão do *game*. O jogador transita nestes espaços virtuais e nunca os considera como algo externo ao jogo. Portanto, a relação entre o estilo e o argumento se articulou para além do *gameplay* na construção da história em minha experiência de Dragon Age: Origins.

4.3 O mundo do jogo

Esta descrição do universo de Dragon Age é uma tentativa de subsidiar o leitor com o universo subjacente à narrativa do jogo, por se tratar de um elemento fundamental para a compreensão da relação entre o sagrado e o *game* estudado. A narrativa de Dragon Age: Origins tem como espinha transversal a questão religiosa. Apresento aqui os elementos encontrados em meu processo gametnográfico de imersão no *game*, que incluem diversas fontes do universo estendido de fantasia do jogo, especialmente em alguns quadrinhos, romances, séries, *animes*, *sites* e *blogs*. Dragon Age: Origins é o primeiro jogo de uma série

de jogos de fantasia RPG da desenvolvedora canadense BioWare, lançado para Xbox 360, PlayStation 3, Microsoft Windows e OS X, com a terceira parte lançada também para PlayStation 4 e Xbox One, e a quarta parte anunciada para lançamento em dezembro de 2018, mas não lançada até a data da banca de defesa desta tese, gerando grandes expectativas dos jogadores. Dragon Age: Origins foi lançado em 2009 e fundou o universo de toda a série, através da jornada de um novo recruta que se tornará o salvador deste mundo na lendária ordem de guerreiros chamada de Guardiões Cinzentos. Dragon Age II foi lançado em 2011 e gira em torno do último chefe da família Hawke, um refugiado Ferelden que foge da Praga que assola o mundo e se instala na cidade de Kirkwall, eventualmente se tornando seu campeão. Em 2014 foi lançada a terceira parte da série, Dragon Age Inquisition, que centra a sua trama na Inquisição, uma organização que busca restaurar a paz e a ordem num mundo devastado por uma invasão demoníaca que aconteceu depois de mais de uma década dos eventos da primeira parte da série, Dragon Age: Origins. A quarta parte da série, em desenvolvimento desde 2015, sofreu interrupções no seu cronograma devido a problemas com o desenvolvimento de outros jogos da desenvolvedora BioWare, tais como Mass Effect: Andromeda e Anthem, mas não foi lançado até a banca de defesa desta tese.²⁰

Foram lançados diversos *spin-offs* da série, ou seja, adendos à série com histórias do universo de Dragon Age. Dragon Age Journeys foi planejado para ser um *spin off* de três capítulos. O primeiro capítulo, lançado gratuitamente em 2009, permite aos jogadores desbloquear conquistas e itens únicos em Dragon Age: Origins e os demais capítulos foram cancelados. Dragon Age: Legends é outro *spin-off* lançado pela EA, a desenvolvedora Electronic Arts, para a plataforma Facebook. É um jogo RPG de estratégia de mundo aberto no qual o jogador tem a experiência de circular livremente pelo mundo de Dragon Age II e pode desbloquear itens únicos do jogo. O jogo apresenta personalização de personagens e um sistema de atualização próprio que não são semelhantes ao Dragon Age II. Em 2013 a EA lançou o *spin-off* Heroes of Dragon Age, um jogo *free-to-play* (gratuito) para aplicativos móveis, que permite a formação de equipes com os personagens de Dragon Age para a realização de missões no universo do jogo. Dragon Age: The Last Court é um título lançado em 2014, que pode ser acessado a partir da plataforma online Dragon Age Keep. É um título *free-to-play* que se concentra no sorteio de cartões e no gerenciamento de recursos. Ocorre

²⁰ Cf. DRAGON Age. Disponível em <https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Age#Dragon_Age_4>. Acesso em 02 Abr. 2020.

entre Dragon Age II e Dragon Age: Inquisition, no qual o jogador assume o papel do Marquês de Serault, um marquês localizado na extremidade oeste de Orlais.²¹

Além dos *spin-offs*, o universo de fantasia de Dragon Age se espalhou para diversas outras mídias como histórias em quadrinhos, romances, *board games* (jogos de mesa), filmes, *animes* e outros produtos de marketing cultural digital. Dragon Age: The World of Thedas - Volume 1 (GAIDER, 2013) foi lançado em abril de 2013 e é um guia que oferece uma visão detalhada do universo de Dragon Age, incluindo a geografia de Thedas, suas raças e magia. The Art of Dragon Age Inquisition (BIOWARE, 2014), lançado em novembro de 2014, apresenta os *concept arts* (artes conceituais) da terceira parte da série. Dragon Age: The World of Thedas - Volume II (BIOWARE, 2015), lançado em março de 2015, inclui informações sobre o elenco de personagens da franquia e apresenta uma edição especial do texto central da principal religião do universo Dragon Age, The New Cumberland Chant of Light, além de contos para crianças no volume The Seer's Yarn: A Treasury of Tales for Children All Over, e um mini livro de receitas chamado The Whole Nug Culinary Treasures de Thedas. Em março de 2020 foi lançado Dragon Age: Tevinter Nights (WEEKES, 2020), uma antologia com histórias de diversos autores ambientadas no universo da série. Foram lançados diversos romances: Dragon Age: The Stolen Throne, publicado em 2009 (GAIDER, 2009b); Dragon Age: The Calling, 2009 (GAIDER, 2009a); Dragon Age: Assunder, 2011 (GAIDER, 2011); Dragon Age: The Masked Empire, 2014 (WEEKES, 2014); Dragon Age: The Last Flight, 2014 (LIANE, 2014); Hard in Hightown, 2018 (THETRAS, 2018).

Também foram publicadas diversas histórias em quadrinhos: Dragon Age: Origins (ARCADE, 2009), uma *webcomic* (quadrinhos veiculados na Internet) do artista Penny Arcade, lançada em setembro de 2009. Ela conta uma história sobre um grupo de Templários enviados em uma missão de busca e destruição de Flemeth, a Bruxa da Selva. A linha do tempo é definida antes do jogo Dragon Age: Origins, já que sua filha Morrigan ainda não foi recrutada pelo salvador de Thedas; Dragon Age: Origins – Awakening (ARCADE, 2010), mais uma *webcomic* do artista Penny Arcade, foi lançada em 2010. Esta pequena história conta como Nathaniel Howe invadiu o Vigils Keep antes de sua prisão em Awakening, pouco antes de conhecer o salvador de Thedas; Dragon Age: The Revelation, escrito por David Gaider, foi publicado em março de 2010 no site da BioWare e apresenta arte da Aim. A

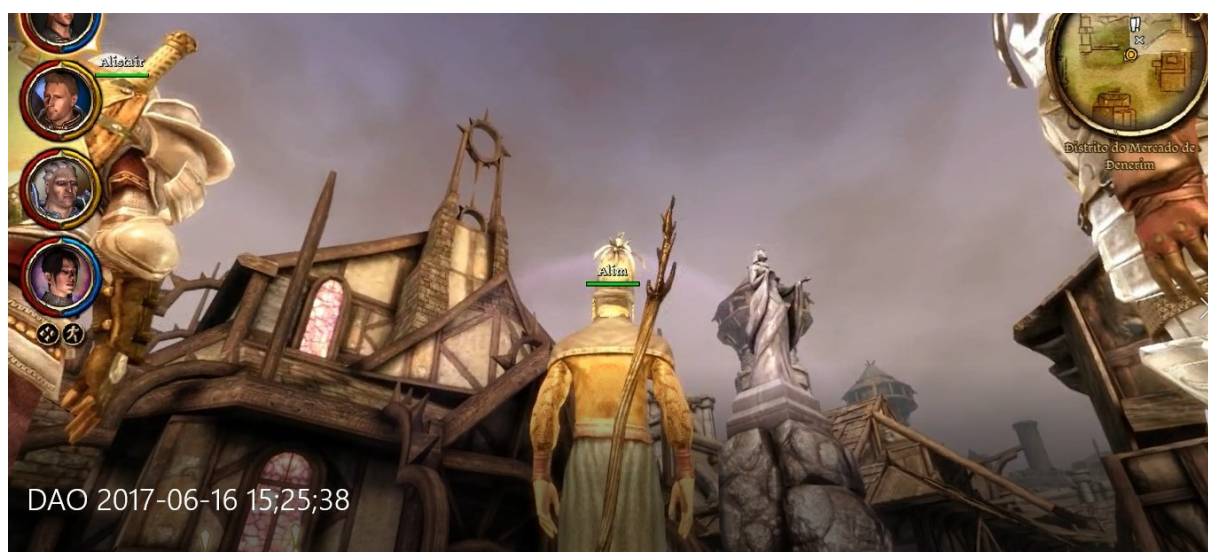
²¹ *Ibidem*.

história é baseada em um roteiro escrito para o videogame *Dragon Age: Origins*, mas que não saiu no jogo.

Todo o jogo se passa no continente de Thedas, mais precisamente no reino de Ferelden, que está sendo ameaçado por criaturas que se assemelham aos orks da Terra Média de Tolkien, seres das trevas chamados de Prole das Trevas (*Darkspawn*). *Dragon Age* é dividido em várias eras, a Era Antiga, Era Divina, Era de Glória, Era das Torres, Era Negra, Era Exaltada, Era de Aço, Era da Tempestade, Era Abençoada e a era atual, onde o jogo se passa, a Era dos Dragões (ZANGADO, 2015). Vejamos o papel central desempenhado pela religião nesta narrativa.

4.4 A cosmogonia do jogo

FIGURA 08 – Capela de Denerin



Fonte: *Dragon Age: Origins*. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

As informações sobre a complexa relação religiosa que se estabelece no universo de *Dragon Age* não é dada desde o início do jogo. Foi necessário que eu realizasse um verdadeiro trabalho de coleta de dados vasculhando bibliotecas, castelos, templos e lugares místicos na minha jornada dentro do jogo, além do cruzamento destes dados com as

informações colhidas em *sites*, *blogs*, *youtubers*, livros, quadrinhos e outras fontes do universo estendido do *game*. O que se segue é uma descrição realizada a partir desta pesquisa gametnográfica e não tem a pretensão de ser dogmática ou conclusiva, pois está aberta a outros pontos de vista da história a partir de outras experiências com o universo do jogo.

A vinda da Prole das Trevas é chamada de praga ou podridão (*blight*). É a chegada de uma influência maligna no mundo de Thedas. A origem destas criaturas é duvidosa porque existem duas versões, a da Chantry (Capela) e a dos anões. A Chantry é uma religião que prega o Cântico da Luz, baseado nos ensinamentos da profetisa Andraste. O objetivo da Chantry é difundir o Cântico da Luz nos quatro cantos do mundo e converter não só os humanos, mas todas as raças à fé no Criador. Já no início do jogo, no prólogo, aparece uma animação que dá pistas da pretensão de universalidade da religião dominante de Dragon Age. Para a Chantry os não-humanos se afastaram ainda mais do Criador, o que explica o menosprezo dos humanos pelas demais raças. Os seguidores da Chantry são chamados de andrastianos. Os elfos adoravam o panteão élfico, os anões adoravam a Pedra e os Qunari seguem os ensinamentos do Qun. O Criador somente retornará e restaurará o mundo à sua antiga glória quando todas as raças aceitarem o Cântico da Luz e praticarem os seus ensinamentos. Trata-se de uma religião deísta, porque o Criador abandonou o mundo, não atende suas orações e não realizará nenhum favor enquanto os seus filhos não retornarem à fé.

FIGURA 09 – Andraste e o Criador



Na Era Antiga, nasceu uma mulher chamada Andraste, escrava do Império Tevinter, um poderoso império formado por magos que adoravam falsos deuses antigos. Andraste dizia ter tido contato com o Criador e se tornou uma profetisa com a missão de libertar o seu povo da escravidão e da idolatria. No livro *Dragon Age: The Stolen Throne* (GAIDER, 2009b), recita o Cântico da Luz:

E assim os olhos do Criador caíram sobre Andraste, ela que seria elevada da rejeição para se tornar Sua noiva. De seus lábios saíria o Cântico da Luz, ao seu comando as legiões da justiça cairiam sobre o mundo.

Durante minha incursão no mundo do jogo encontrei alguns NPC que eram estudiosos da Chantry, religiosos, religiosas e crentes. Nas linhas de diálogo, estes personagens revelaram algumas informações sobre a profetisa Andraste, que foram complementadas com alguns códices encontrados em bibliotecas do jogo e também em publicações do universo estendido do *game*. Andraste nasceu em uma próspera tribo Ciriane Alamarri na Era Antiga em Denerin. Sua mãe era uma mulher Ciriane chamada Brona (GAIDER, 2013, p. 11), e seu pai, Elderath, era o chefe de uma das maiores tribos Alamarri da região conhecida hoje como o norte de Ferelden (GAIDER, 2013, p. 11). Andraste se casou com Maferath para criar uma fronteira Alamarri unificada, a maior aliança que os bárbaros do sul haviam tentado. Como Andraste era muito fraca de saúde devido a traumas de sua infância, como a perda violenta de um irmão, ela não podia ter filhos. Quando ela se casou o seu marido gerou três filhos com uma concubina (GAIDER, 2014, p. 15) e Andraste os adotou como seus após sua morte. Segundo escritos antigos,²² somente depois Andraste conseguiu dar a Maferath duas filhas. O pai de Andraste foi morto em um ataque do Império Tevinter e ela foi sequestrada e escravizada.

O seu marido era forçado a trabalhar como escravo, mas sempre que podia, fugia para visitar a sua amada. Segundo a lenda, o Criador havia dito a Andraste que a cada visita do seu amado ela deveria derramar apenas uma gota de lágrimas em um frasco. Depois de trinta noites, o vaso já estava cheio e o Criador apareceu para ela pela primeira vez em espírito, porque antes ela apenas o ouvia em sonhos. O Criador era o Senhor de todo o mundo, mas não ouvia mais as preces de suas criaturas porque a humanidade se corrompeu e passou a adorar falsos deuses, como acontecia no Império Tevinter. Apesar de ter contato com o Criador, Andraste não suplicou para que ele voltasse a atender as preces dos seus filhos. Para

²² CODEX: The Children of Andraste - extraído de uma carta de irmã Galenna da Ordem Augusta, Dragão 9:12.

ela, o mundo estava corrompido e não era mais digno de seu Criador. Ela assumiria a responsabilidade de guiar as pessoas para retornarem ao seu Criador para que o mundo se tornasse digno de recebê-lo novamente. Andraste fugiu com os escravos e foi reconhecida como profetisa pelo povo. Ela declarou a primeira Marcha Exaltada, uma espécie de Cruzada contra o Império já fragilizado pela Primeira Praga terminada poucos anos antes. O Império estava enfraquecido pelo silêncio dos deuses antigos e pelas numerosas revoltas de escravos e desastres naturais. As secas, incêndios florestais, inundações e deslizamentos de terra, antes considerados como resultados da interferência da Prole das Trevas foram agora interpretados como milagres realizados por Andraste (GAIDER, 2014, p. 12). Sua marcha alcançou êxito e ela foi chamada de vários nomes: Profetisa, Nossa Senhora e Esposa do Criador.

FIGURA 10 – Vitrais sobre a vida da profetiza Andraste



Fonte: Dragonage.fandom.com. Divulgação.

Vendo o êxito de Andraste, seu marido, Maferath, se viu na iminência de perder tudo o que havia conquistado e conspirou contra a própria esposa, permitindo que forças disfarçadas de Tevinter entrassem na fortaleza de Andraste na cidade de Nevarra para capturá-la e levá-la de volta a Minrathous, capital do Império Tevinter (GAIDER, 2013, p. 44). Lá ela foi

executada em uma fogueira. De acordo com os Sermões de Justinia II, encontrado em um dos códices coletados no jogo, “o Criador chorou por Sua Amada, amaldiçoou Maferath, amaldiçoou a humanidade por sua traição e se afastou mais uma vez da criação, levando apenas Andraste com ele. E Nossa Senhora senta-se quieta a seu lado, onde ainda O exorta a ter piedade dos seus filhos”.²³

Alguns códices que fui encontrando pelo jogo traziam também fragmentos do Cântico da Luz. De acordo com o Cântico da Luz, o próprio executor, Arconte Hessário, se arrependeu de seus erros enquanto observava Andraste queimando na pira e cravou uma espada em seu coração lhe concedendo a misericórdia de uma morte rápida. A partir de então essa lâmina ficou conhecida como a Espada da Misericórdia na tradição Andrastiana (GAIDER, 2014, p. 40). Segundo Leliana, uma das personagens que recrutei para minha equipe no jogo e que continua sua jornada em Dragon Age Inquisition, o arrependimento do líder do Império só aconteceu, realmente, depois de assistir ao crescimento da revolta encorajada pelo martírio de Andraste e não ter outra alternativa, a não ser converter-se e proclamar o Império uma nação andrastiana, embora a Chantry ainda não existisse nessa época. A traição de Maferath se tornou pública e ele e sua corte foram executados.

FIGURA 11 – Urna das cinzas de Andraste



Fonte: Dragonage.fandom.com. Divulgação.

²³ Cf. DRAGON Age Fandon. Disponível em: <https://dragonage.fandom.com/wiki/Codex:_Magic_and_Religion#Andraste:_Bride_of_the_Maker>. Acesso em: 23 nov. 2018.

Os discípulos de Andraste protegeram os restos mortais da profetisa e continuaram o seu legado. Eles moveram suas cinzas para as Montanhas Frostbach e um templo foi construído ao seu redor. As cinzas de Andraste permaneceram na montanha, longe dos olhos indignos por muitos anos. Se espalharam rumores de que suas cinzas tinham propriedades curativas.

Baseado nos ensinamentos de Andraste iniciou-se o culto religioso da Chantry, fundado pelo primeiro imperador de Orlais, Kordillus Drakon. Em minha imersão no mundo de Dragon Age: Origins, neste trabalho de pesquisa gametnográfica, um dos símbolos religiosos mais marcante e recorrente é a estatuária da profetisa Andraste. Ela é representada em diversos lugares e de diversas formas que evocam a sua história de vida e a maneira que é concebida pelos crentes. Mas antes de aprofundarmos no significado deste símbolo, é preciso que o leitor se aproprie de mais alguns elementos desta história.

4.5 A podridão

De acordo com a Chantry, a Prole das Trevas, foi criada pelo império pecaminoso de Tevinter. Segundo os manuscritos antigos, cujos alguns exemplares encontrei nas empoeiradas bibliotecas das grandes torres e castelos em que me aventurei no jogo, existia uma cidade sagrada chamada de Cidade de Ouro, governada pelo Criador em pessoa, para a qual eram destinadas as almas dos mortos.

FIGURA 12 – Cidade Negra



Fonte: Dragonage.fandom.com. Divulgação.

Os magos de Tevinter criaram uma magia de sangue para ter acesso à Cidade de Ouro. A magia de sangue era uma espécie de magia negra proibida, que para ser invocada necessitava do sangue como combustível, ou seja, de um sacrifício. Os magos de Tevinter eram mais poderosos do que os outros porque usavam o sacrifício de escravos para executar os seus feitiços. Quando os magos de sangue finalmente conseguiram entrar na Cidade de Ouro, a corromperam. Porém, estes magos sofreram mutações e se tornaram criaturas demoníacas, a primeira Prole das Trevas. A corrupção destes magos fez a Cidade de Ouro se tornar a Cidade Negra.

A Chantry diz que os magos de sangue aprenderam esta magia porque adoravam sete falsos deuses: Dumah, deus do silêncio; Toth, deus do fogo; Zaziquel, deus do caos; Andoral, deus dos escravos; Urtemiel, deus da beleza; Zuzacan, deus da noite; e Cazicale, deus do mistério. Todos eles eram adorados e tinham inúmeros templos em sua homenagem no antigo Império de Tevinter. Eles eram anjos caídos ou demônios que manipulavam a humanidade para realizar os seus desejos de caos, sangue, sacrifícios e orgias. Após os magos de sangue se transformarem em Prole das Trevas, eles começaram a organizar um exército das trevas. Escavações começaram a ser feitas em busca de acordar os seus deuses adormecidos. O primeiro encontrado foi Dumah. Quando esses deuses adormecidos entram em contato com essa praga diabólica da Prole das Trevas, se transformam em arquidemônios e assumem a forma de dragões com inteligência e poderes inimagináveis (ZANGADO, 2015).

FIGURA 13 – Prole das Trevas



Fonte: Dragonage.fandom.com. Divulgação.

Os manuscritos de outras raças narram outra versão, dizendo que os arquidemônios são desde sempre uma raça draconiana, ou seja, que não foi o contato com a Prole das Trevas que os transformou em dragões, mas este contato os tornaram mais poderosos. A primeira invasão foi chamada de a Primeira Podridão. Dumah, que anteriormente havia ensinado aos magos a magia de sangue, agora estava de volta para levar a humanidade para as trevas. A versão dos anões é mais simples porque eles não se envolvem tanto com questões religiosas. Eles vivem em cidades subterrâneas com estruturas magníficas, reclusos nas cavernas do subsolo. Suas cidades eram conectadas pelas Estradas Profundas, por onde circulava o comércio. Durante a Primeira Podridão, a Prole das Trevas atacou estas estradas, forçando os anões a se separarem. Famílias foram separadas e os anões passaram por grandes dificuldades políticas e econômicas. Para os anões, a Prole das Trevas não era formada por demônios, mas sim uma raça que despertou das profundezas. A Prole das Trevas se relaciona com o teriomorfismo ctônico demoníaco, a manifestação do pólo sombrio do sagrado que vem das profundezas da terra, do submundo.

A lenda diz que é impossível derrotar a Prole das Trevas porque tudo o que ela toca é corrompido, até mesmo os animais e a vegetação. Suas vítimas renascem como demônios, porque suas almas não têm um céu para ir. A única alternativa era derrotar o seu líder, o arquidemônio, para que eles recuassem para as profundezas. Por noventa anos a Prole das Trevas venceu as batalhas, mas ainda existiam forças de resistência. Um grupo de guerreiros de elite de várias raças formou uma aliança e teve a ideia de tomar sangue da Prole das Trevas para obter a força necessária para derrotá-los. Alguns morreram, mas os que sobreviveram adquiriram olhos brilhantes, força e habilidade acima do normal. Assim nasceram os Guardiões Cinzentos com o tema: na paz a vigilância, na guerra a vitória, na morte o sacrifício! Se tornaram um grupo militar que abriu mão da vida social em nome da luta contra as forças das trevas. Todas as raças são aceitas e qualquer pessoa pode se oferecer para alistar. Mas somente são dignos desta tarefa os que sobrevivem ao ritual de iniciação, que é beber o sangue da Prole das Trevas (ZANGADO, 2015).

Eu logo seria submetido a este ritual em minha história no jogo, porque o herói desta jornada teria que ser um Guardião Cinzento. Este é um elemento narrativo determinado pelos *gamedesigners* de Dragon Age: Origins que não podemos mudar, independente da história de origem de seu *avatar*. Eu escolhi dentre várias possibilidades o meu *avatar*, mas junto desta escolha veio uma história pregressa somada a um horizonte parcialmente aberto que me levaria a ser o herói de Ferelden.

FIGURA 14 – Meu *avatar* rezando na Torre do Círculo da Magia

Fonte: Dragon Age: Origins. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

No início do jogo sou um mago aprendiz do Círculo da Magia. Neste mundo, uma criança que apresenta tendência para a magia é separada de sua família e é levada para o Círculo da Magia, que é monitorado pela Chantry. Os magos são vigiados pelos templários, grupo militar criado pela Chantry para proteger e vigiar os magos, principalmente do contato com a magia de sangue. A vida do mago se inicia bem cedo, separado da família e destinado ao Círculo de Magia, que funciona como uma escola de magos, onde são vigiados o tempo todo e obrigados ao estudo da magia e da religião. Se algum mago realizar alguma fuga ou desobediência, é forçado a tomar lirim e é transformado em “tranquilo”. Lirim é um mineral que é derretido para fazer uma poção que o mago bebe e afeta o seu cérebro, tornando-o, para sempre, completamente ausente de sensações. O mago fica sem dor, sem sono, sem prazer, fala com um tom único de voz e os olhos ficam sem vida.

O primeiro lugar que conheci no jogo foi a Torre do Círculo de Magia, o local onde inicei a minha aventura e onde fui aprendendo que existe um lugar chamado Fade (Desvanecer) que é para onde vão as almas, assim que o corpo acaba de morrer, antes de ir para o seu destino, ou quando as pessoas sonham. Os magos têm o poder de andar pelo Fade acordados. Quando o seu cérebro é afetado pelo lirim, ele perde esta conexão e perde a habilidade de usar a magia. Para um mago é preferível a morte a esta castração mágica. Já os anões não são capazes de sonhar, mas são resistentes ao lirim, devido aos anos e anos de exposição direta a este mineral abundante no subsolo. Os magos do Círculo mentem para os templários dizendo que o lirim amplia as suas capacidades, mas na verdade, os deixam

dopados, viciados e dependentes dos magos. O lírio vermelho é uma droga ainda mais poderosa usada pelos templários. Esse lírio foi corrompido pela praga da Prole das Trevas e quem o consome recebe poderes especiais. Porém, o lírio vermelho o vicia e rapidamente o leva à demência.

FIGURA 15 – Torre do Círculo da Magia



Fonte: Dragon Age: Origins. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

Quando surgiu a ordem dos Guardiões Cinzentos, eles conseguiram vencer as forças do mal e trazer uma paz temporária. Mas como havia sete falsos deuses, era somente questão de tempo para que eles voltassem, e mais períodos de praga e podridão acabariam acontecendo. A cronologia do jogo Dragon Age: Origins se inicia na Quinta Podridão, quando Urtemiel renasce e está pronto para dominar o mundo. Mas surgiu um salvador que irá vencer este mal e libertar o mundo desta podridão. Esta foi minha missão no jogo, ser o salvador do mundo e iniciar uma nova era de paz. Mas o jogador somente toma consciência dessa missão no desenrolar da trama. No início, ele apenas conhece sua origem pregressa. Daí o “Origins” no título do *game*.

4.6 A jornada do herói

FIGURA 16 – Evolução da aparência do meu *avatar* durante a jornada do herói



Fonte: Dragon Age: Origins. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

No trabalho gametnográfico percorri o *gameplay* de Dragon Age: Origins atento aos operadores audiovisuais que despertariam em mim arquétipos que remetem ao sagrado. Desde o início ficou claro que um dos componentes do sagrado no jogo era o próprio enredo, a história de meu *avatar* que remete à jornada clássica do herói e, portanto, ao arquétipo do herói. Como o próprio nome do primeiro jogo da série indica, em Dragon Age: Origins, o jogador inicia sua jornada escolhendo a sua origem dentre várias possibilidades de raça, classe e história pregressa.

4.6.1 A origem

Me deparei com seis origens distribuídas entre três raças de personagens disponíveis (humano, elfo e anão) e três classes (guerreiro, mago e ladino). Se escolhesse ser humano, o *avatar* seria um nobre e o meu jogo iria começar em um castelo onde eu teria que me relacionar com meus parentes nobres e minha corte, até que algum fato inesperado mudaria meu destino. Este é o ponto de virada da narrativa que me levaria a ser recrutado para a ordem dos Guardiões Cinzentos.

FIGURA 17 – O meu *avatar*



Fonte: Dragon Age: Origins. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

Como é comum nos jogos RPG, o jogo começa com a escolha da aparência (*skin*) do *avatar* (gênero, rosto, cor e formato dos olhos, sombrancelhas, penteado, cor da pele, tatuagem, voz). Já na introdução deste trabalho vimos que os jogos digitais se apropriaram do termo induísta *avatar* para expressar essa encarnação do jogador no personagem do *game*. Ao escolher uma aparência específica para o seu *avatar*, o jogador é solicitado pelo arquétipo da persona. O seu *avatar* representa o seu modo de ser no universo digital do videogame. Abre-se aqui todo um campo de estudo do fenômeno religioso nos jogos digitais, numa perspectiva centrada nos jogadores. Pode-se analisar, por exemplo, até que ponto os elementos religiosos e as crenças dos jogadores interferem em suas escolhas na aparência dos seus avatares.

Além da escolha da aparência, a origem do *avatar* foi o que determinou as minhas primeiras horas introdutórias no jogo, que culminou na minha filiação na ordem dx'os Guardiões Cinzentos. Mas não parou por aí! O perfil que escolhi para o meu *avatar* também influenciou as linhas de diálogo com os membros da equipe e os NPC ao longo de todo o jogo. Por exemplo, se o jogador escolher ser um elfo, seu *avatar* poderá ser um elfo da floresta ou da cidade e seu jogo irá começar em um agrupamento na floresta ou na periferia de uma cidade, já que os elfos são um grupo marginalizado nesta sociedade. Se o jogador escolher ser um anão, poderá ser um anão nobre ou um anão plebeu e o seu jogo iniciará em uma cidade dos anões no subsolo. O nobre em um castelo e o plebeu em outra parte da cidade. Se a escolha for ser um mago, o *avatar* do jogador iniciará em uma torre remota do Círculo da Magia, como foi a minha escolha definitiva para a jornada. Cada escolha significa uma origem própria, em um lugar diferente, com um início diverso do jogo e linhas de diálogo influenciadas por sua própria história. Independente da raça e classe escolhida haverá uma virada na vida do *avatar*, ele será recrutado na ordem dos Guardiões Cinzentos e irá percorrer a sua jornada até se tornar o salvador de Ferelden. Suas escolhas ao longo da jornada vão determinar que tipo de herói irá se tornar no desfecho da história.

Desde o início do *game*, já na escolha da origem e da aparência do protagonista do jogo, encontrei componentes que apontaram para o arquétipo do herói. Como vimos na teoria da narrativa fílmica de Bordwell (1985) aplicada aos jogos digitais com narrativas complexas, as escolhas do jogador são inconscientemente influenciadas por sua própria história de vida e visão de mundo. O ato de personalizar o meu *avatar* despertou em mim energias arquetípicas relacionadas com o mito clássico do herói: um personagem comum, em uma vida normal, que se vê em um evento extraordinário que mobiliza suas forças para uma jornada de superação de obstáculos, culminando em uma transcendência que eleva sua existência para outro patamar e transforma a realidade (CAMPBELL, 2005). A personalização do *avatar* desempenha o papel de engajar o jogador na narrativa do *game*, criando uma relação de identidade e empatia com o jogo. É um passo fundamental no processo de imersão no mundo do jogo. O referencial de conhecimento complexo-transdisciplinar, que estudamos na primeira parte deste trabalho, nos ajudará a compreender como esse processo se dá e quais as suas consequências para a relação entre o sagrado e os jogos digitais.

Em minha experiência do jogo, meu *avatar* foi um elfo mago, dotado de um poder considerado perigoso pela maioria e que, por esse motivo, passou a maior parte de sua vida, desde a infância, isolado em uma torre remota do Círculo dos Magos para ser treinado,

educado pela Chantry e vigiado de perto pelos Cavaleiros Templários. No universo de Dragon Age, os membros desta classe têm uma vida difícil. Eles detêm um poder temido pelas pessoas porque podem atrair demônios. Na minha história pregressa, desde cedo fui separado de minha família, com ou sem a autorização de meus pais, que foram obrigados a consentir sob pena de morte, e fui enviado para o Círculo dos Magos em um local remoto ao sul do Reino de Thedas, onde passei a infância e juventude sendo treinado para a magia e educado na religião da Chantry com a máxima: “a magia deve servir ao homem, não governá-lo”. Nesta fortificação os magos ficam isolados para proteger o mundo deles mesmos e para serem protegidos do mundo que os teme. Pois são muitas as tentações a que eles são submetidos devido à atração dos demônios através de seus poderes. A minha origem incomum, associada com poderes mágicos e misteriosos desde a infância, aponta para a natureza sobrenatural do herói mitológico, aspecto misterioso e divino comum nos heróis clássicos e religiosos, que são associados ao nascimento incomum, geralmente de uma virgem, para relacioná-los a uma origem divina. O jogo inicia quando minha educação e treinamento estão completos, mas eu preciso passar por um ritual macabro para ser definitivamente aceito no Círculo dos Magos. Este ritual de passagem é mais um componente que me ajudou na investigação sobre o sagrado no jogo.

4.6.2 O Fade

Os demônios habitam o Fade ou Desvanecer, conhecido como o Além, uma realidade metafísica que está ligada à Thedas, separada pelo Véu e acessada inconscientemente por humanos, elfos e qunaris pelo sonho, ou conscientemente pelos poderes dos magos. Os demônios procuram dominar os magos e transformá-los em uma abominação através da força ou do engano, oferecendo o conhecimento da magia de sangue. Como mago aprendiz, fui treinado para resistir a essas tentações e no final de anos de aprendizado devo passar por um teste para confirmar o êxito de minha formação. Este foi o primeiro grande desafio de minha jornada. Estou prestes a passar pelo Fade, o temido teste final de meu aprendizado, através de um ritual no qual beberei uma dose de lírimum, que me levará para a realidade alternativa do Desvanecer, onde deverei derrotar um demônio. Se me recusar, serei condenado a ser transformado em um Tranquilo, uma castração mágica que me fará perder a magia e não ter capacidade de sentir nenhum sentimento, nem fome, nem dor, nem medo, alegria, prazer...

nada, para sempre. Se tentar fugir, serei considerado um apóstata e serei caçado implacavelmente pelos Templários até a morte. Resta fazer a passagem, entrar no Fade (Desvanecer) e enfrentar os meus maiores medos.

FIGURA 18 – Demônio



Fonte: Dragon Age: Origins. Dragonage.fandom.com. Divulgação.

Para a religião da Chantry, o Fade é um reino de matéria primordial a partir do qual o Criador modelou o mundo físico e todos os seres vivos (GELINAS, 2013, p. 142). Esse foi o primeiro reino criado pelo Criador, que o povoou com os seus primeiros filhos, os espíritos. Mas o Criador ficou insatisfeito, porque o que eles criaram era fugaz, em constante mudança. Então o Criador criou Thedas, separado do Fade por um Véu, e o povoou de criaturas mortais. Muitos espíritos ficaram com ciúmes dessas novas criações e se tornaram demônios, desejosos e imitadores dos desejos e pecados mais básicos dos mortais. Era onde se encontrava a Cidade Dourada, governada pelo próprio Criador, corrompida pelos antigos magos de Tevinter e tornada a Cidade Negra. Já para os elfos da floresta, o Fade é um lugar sagrado, o Além que já foi o lar dos seus deuses. Os antigos Tevinterianos acreditavam ser o Fade o reino dos seus deuses antigos e a Cidade Dourada, o centro de poder dessas divindades.

FIGURA 19 – *Concept art* do Fade

Fonte: Dragonage.fandom.com. Divulgação.

Em minha jornada, entrei nessa realidade paralela cuja matéria é chamada de éter. Os operadores audiovisuais que remetem a uma atmosfera mística e sagrada são abundantes neste lugar. Uma paisagem inconstante, borrada como um sonho ou devaneio, onde a gravidade é variável, as rochas são escuras e entrecortadas por veios de lírio cru. Sempre é noite e vê-se no horizonte, fora de alcance, a silhueta da Cidade Negra. Como afirma Gaider (2009A, p. 91): “Não há geografia no Fade. Lugar e hora são muito menos importantes do que conceitos e símbolos”. Nesta atmosfera me confrontei com espíritos demoníacos, como o Espírito da Preguiça e o Demônio da Fúria, e recebi de um espírito benevolente, o Espírito de Valor, um cajado que me ajudou a superar o desafio. O Fade nada mais é do que o inconsciente, onde reinam as energias arquetípicas, os deuses e demônios que mobilizam as forças do herói. Energias que ele deve ser capaz de dominar para percorrer a sua jornada. Somente mobilizando a força dos valores ele pode dominar as energias conflitantes da preguiça e da fúria e vencer os seus medos mais profundos.

O Fade é uma metáfora de ambientes comumente encontrados nos *games* que remetem às viagens ao submundo ou a realidades paralelas e oníricas da mitologia. Os magos podem acessar o Fade conscientemente, mas os humanos e elfos somente o acessam em sonhos. Vimos a importância dos sonhos na psicologia analítica de Jung como lugar onde emergem as energias arquetípicas em estado puro no inconsciente. Na mitologia clássica, os sonhos são lugares sagrados que precisamos atravessar para renascer em uma nova existência. São ritos de passagem presentes, não só nas mitologias, mas também nas culturas e religiões desde

tempos remotos. Para alguns estudiosos, o interior escuro das cavernas foram os primeiros lugares sagrados concebidos na pré-história, como mostram as descobertas arqueológicas da caverna neandertalense do vale Aveyron, na França, contendo um “altar” construído com estalagmites dispostas em anéis concêntricos no chão da caverna, e as pinturas rupestres de animais e seres híbridos, como o famoso Senhor das Feras das cavernas de Volp, no sopé dos Pirieneus (ASLAN, 2018, Kindle 403). Lugares onde nossos antepassados realizaram sua surpreendente jornada espiritual pelo submundo. A caverna e o submundo são concebidos pelos mitólogos como símbolos relacionados com a geomitologia do corpo feminino, o ventre da Grande Mãe, útero da terra (NEUMANN, 1999, p. 50). O jogador, ao vivenciar ludicamente a experiência do jogo no ambiente digital, que simula essa atmosfera sagrada, é mobilizado por energias arquetípicas arraigadas no seu inconsciente. Foi o que experimentei nesta parte do jogo, o Fade remeteu-me à experiência arquetípica da Grande Mãe em suas faces benevolente e ao mesmo tempo terrível. A experiência honírica do Fade, somada a figuras amigáveis, como o Espírito de Valor, me remeteu à Grande Mãe benevolente. Enquanto a atmosfera sinistra, somada às figuras ameaçadores do Espírito da Preguiça e do Demônio da Fúria evocaram, no meu espírito, a Grande Mãe terrível.

Provei ser capaz de dominar os meus medos e controlar a energia mágica que possuía. Tornei-me um mago do Círculo dos Magos. Como os demais magos, agora sou capaz de entrar consciente no Fade para extrair o poder da magia em segurança. Foi um ponto de virada na minha jornada. Diante da ameaça iminente de mais uma podridão, fui convocado para a ordem dos Guardiões Cinzentos. Em minha trajetória no *game* percorrerei o mundo de Thedas e recrutarei uma equipe de personagens que me ajudará a libertar o mundo da Prole das Trevas, liderada pelo Arquidemônio Urtemiel.

4.6.3 O fogo

Continuei minha jornada gametnográfica pelo mundo de Dragon Age: Origins na busca de identificar componentes do sagrado nos operadores audiovisuais do jogo, tais como cenários, arquitetura, personagens e outras situações vivenciadas dentro do *game*. Na série Dragon Age, e em outros jogos digitais do gênero, é comum o jogador deparar-se com santuários fantásticos e templos imponentes que exalam a atmosfera do sagrado.

FIGURA 20 – Catedral de Denerim



Fonte: Dragonage.fandom.com. Divulgação.

Todo o continente de Thedas é marcado por um ar de mistério. A arquitetura das aldeias, vilas e cidades é dominada pelos templos da Chantry andrastiana, lugares de adoração em que personagens religiosos podem receber uma bênção e orar para o Criador. Esses santuários também são encontrados em castelos, fortes e na torre do Círculo dos Magos.

FIGURA 21 – A Divina



Fonte: Dragonage.fandom.com. Divulgação.

Na capital do reino orlesiano de Val Royaux se encontra a Grande Catedral, coração da Chantry, presidida pela líder máxima da religião, chamada de a Divina. A religião da Chantry se assemelha, em alguns aspectos, com o catolicismo romano na sua estrutura eclesiástica centralizada no Vaticano. A arquitetura da Grande Catedral da série Dragon Age se assemelha à arquitetura do Vaticano e está localizada no centro da opulenta capital de Orlais. A imponência de suas torres pode ser contemplada a quilômetros de distância e dá nome a uma das eras da cronologia do mundo do jogo, a Era das Torres. Destaca-se nos templos da Chantry a estatuária e os vitrais retratando a profetiza Andraste.

FIGURA 22 – Interior da Capela de Lothir



Fonte: Dragon Age: Origins. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

Ao entrar nestes santuários me senti imerso num ambiente sagrado, porque fui tocado em meus sentidos pelos cantos, pela belíssima trilha sonora, pela arquitetura que conduziu o meu olhar para o alto, pelos altares, pela atmosfera de mistério da pouca luminosidade entrecortada por luzes de velas, por raios de luz projetados em pontos específicos e pelos personagens NPC em oração. É a mesma experiência sensorial provocada pela arquitetura dos templos góticos e barrocos que já visitei.

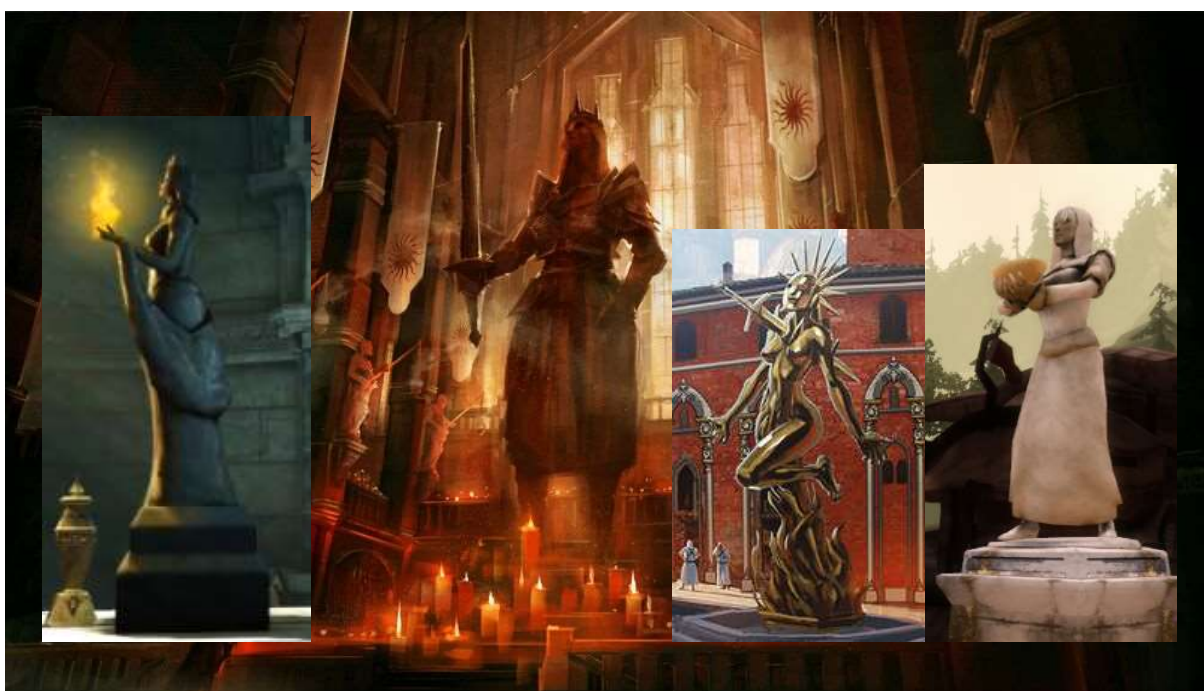
FIGURA 23 – Braseiro de chama eterna



Fonte: Dragonage.fandom.com. Divulgação.

Em todos os templos da Chantry econtrei um braseiro aceso com uma chama eterna em memória de Andraste. É um símbolo de pureza, a exemplo da profetisa que foi martirizada e purificada pelo fogo. Os fiéis também podem se purificar ritualmente, passando a mão sobre o fogo ou queimando um papel escrito com os seus pecados, o que pode resultar em queimaduras e imolações nos casos extremos. Velas acesas também são uma constante no interior escuro dos templos.

FIGURA 24 – Estatuária de Andraste

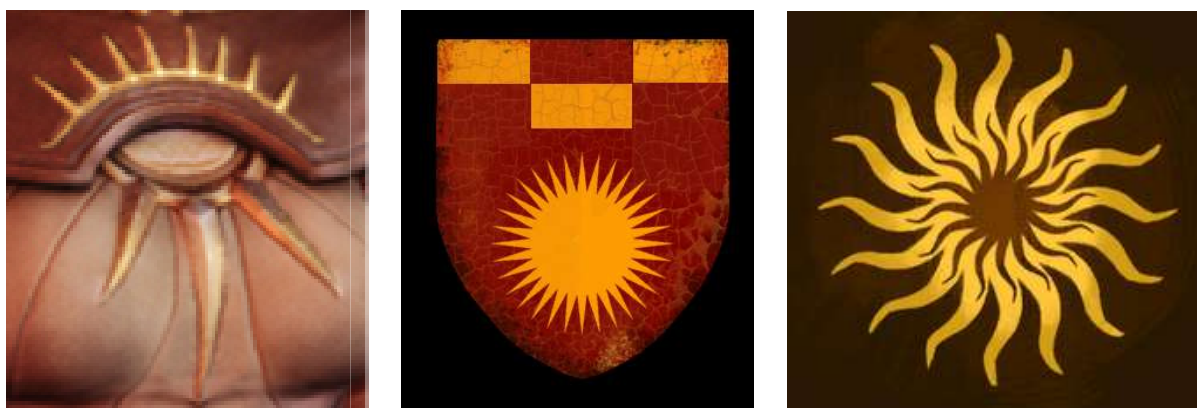


Fonte: Dragon Age: Origins; Dragonage.fandom.com. Divulgação. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

Em vários ambientes do jogo é comum encontrarmos estátuas de Andraste segurando uma chama nas mãos em pose de oferta, e outras representações da profetisa sempre associada às chamas. Também encontrei representações de Andraste como uma guerreira com escudo e espada, ou como uma figura maternal com um manto. Mas a representação associada ao fogo é muito marcante.

O fogo, portanto, é um símbolo recorrente no *game* que também remete ao sagrado. Para os mitólogos e estudiosos da psicologia analítica, o fogo desempenha um papel fundamental nas culturas e religiões como arquétipo da transformação (NEUMANN, 1999, p. 62). Na mitologia encontramos Prometeu, o portador do fogo, ligado ao indu Pramantha, que é ritualizado no Manthana pelo acendimento do fogo com um significado sexual de transformação da libido (JUNG, 1989, p. 133). Nas religiões, a luz ou o fogo sempre é concebido como substância ligada à divindade e à alma (JUNG, 1989, p. 48). No maniqueísmo e entre os gregos a alma é caracterizada como sopro de fogo. A tradição judaico-cristã concebe o Pneuma como fogo, como testemunha a vinda do Espírito Santo no Novo Testamento em forma de línguas de fogo sobre a cabeça dos apóstolos. Como luz que ilumina o caminho na escuridão, o simbolismo da luz aponta para a vida que vence as trevas e a morte, num sentido ético, como sugere a coluna de luz no Êxodo (Ex. 13, 21s). O simbolismo da transformação sempre se torna sagrado. E esse processo de sacralização do fogo se desenvolveu gradativamente na mitologia e história das religiões até constituir a imagem do herói solar.

FIGURA 25 – Variação dos símbolos solares da Chantry



Fonte: Dragonage.fandom.com. Divulgação.

O sol já era concebido como o grande caçador pelos nossos antepassados em todas as mitologias da caça (CAMPBELL, 1992, p. 244). O simbolismo solar foi assimilado mais tarde no ocidente pelos povos patriarcais nômades num processo de reformulação da ordem matriarcal local mais antiga, celebrada na vitória do deus sol sobre a deusa e seu consorte no épico babilônico da vitória de Marduk sobre Tiamat (CAMPBELL, 2004, p. 70). Tal simbolismo solar remete ao Deus Sol, que a partir de então se torna uma constante nas religiões, como podemos encontrar no Antigo Egito, onde a energia arquetípica do fogo e da chama cristalizou-se no símbolo do disco solar vivo na forma de dois uréus, ou seja, de duas serpentes. Na liturgia de Mitra, os atributos do sol aparecem sucessivamente e o deus principal se subdivide em Mitra e Hélios. Na Grécia, Apolo é padroeiro da *Ilíada* como deus do mundo luminoso e modelo do herói. No Oriente, a doutrina de Buda como roda solar é testemunhada na Stupa de Amarâvatî (séc. II-III) e os chineses conhecem o Buda-Sol ou Homem Dourado. No hinduísmo, o sol é o emblema de Vishnu. Na tradição sacerdotal judaica, o Alto Sacerdote tinha um disco dourado em destaque no peito como um símbolo do sol divino. Também no cristianismo, Cristo e os santos e santas são identificados com o disco solar, como demonstram as auréolas da imagética sacra cristã. Cristo é chamado de *Sol Justitiae* (Sol da Justiça) ou *Sol Invictus* (Sol Invencível), e os doze apóstolos são comparados aos raios do sol. Na teologia cristã destaca-se o simbolismo teológico da luz que vence a escuridão no Evangelho de João (Jo 8,12; 9,5), além das visões das figuras do filho do homem e da serpente no Livro do Apocalipse (Ap 1,12s; 14,14; 19,12s).

Em algumas culturas xamânicas africanas, nativo americanas, maoris, aborígenes australiana, japonesas e germânicas, a deidade solar é feminina. São mitologias originárias centradas na deusa, onde o sol, como a terra, é feminino, e a lua masculina é gerada pelo sol (CAMPBELL, 2018, p. 22). No Japão, a deusa do sol, Amaterasu, está associada à caverna, símbolo geomitológico do útero feminino, onde se recolhe em protesto contra o deus da tempestade, seu irmão, por não cumprir suas tarefas. Somente o barulho dos outros deuses consegue induzir Amaterasu a sair. O povo Dogon, de Mali, representa o sol em sua cosmologia como um pote de cerâmica aquecido, outro símbolo do útero feminino, rodeado por uma espiral de cobre vermelho como sêmem que o tornará fértil (O'CONNELL, 2016, p. 118).

O braseiro aceso com a chama eterna no interior escuro dos templos de Dragon Age remete o jogador a essa atmosfera espiritual do útero materno. É a mesma sensação que vivenciei no interior das igrejas barrocas e nos templos de Taizé, na França, iluminados

somente pelas luzes de velas. O interior escuro das capelas da Chantry e o braseiro aceso no seu interior se relacionam com o grande vaso do corpo feminino, o ventre como nível mais profundo, caverna e útero da terra, mundo inferior. O território do ventre representa de maneira enfática o caráter elementar e continente do vaso (NEUMANN, 1999, p. 50). É o espaço que contém o mais profundo, o interior, caverna, trevas subterrâneas como a escuridão e o inferno, que em diversos ritos e mitos desempenham o papel de útero da terra a ser fecundado. O braseiro como chama da vida que irrompe no interior do ventre materno, que contém e protege, aponta para os traços da Grande Mãe bondosa, doadora e protetora da vida. O fogo criador do ventre é como o fogo criador do sol que dá vida.

FIGURA 26 – Interior do Convento de Valência



Fonte: Dragonage.fandom.com. Divulgação.

Mas, como toda energia arquetípica, apresenta também os traços da Mãe Terrível, associada com as imagens do inferno, túmulo e caverna, o Grande Feminino, como continente, também retém e retoma. É deusa da vida e da morte, ao mesmo tempo. Imagem também evocada pelo fogo sacrificial do altar. A chama eterna do braseiro de Andraste, acesa no interior escuro da Chantry, é o mistério da existência entre a vida e a morte, realidade do mundo que combina céu e terra, noite e dia. Existência que não acaba com o fim da vida no mundo, pois é uma “chama eterna”, um fogo virgem, que aponta para outra vida.

Afinal, o ser gerado no ventre da Grande Mãe para lá retorna no final da jornada da vida, vitorioso, reconciliado e unido à deusa na eternidade.

Luz - fogo - chama - sol compõe um arco complexo de relações simbólicas que justifica a recorrência da imagem arquetípica do fogo no universo religioso de Dragon Age. Não é por acaso que o texto sagrado da Chantry é chamado de o Cântico da Luz, que o símbolo da religião seja um disco solar, sua profetisa seja purificada pelo fogo, sua imagem seja frequentemente associada à chama, e que o principal inimigo a ser enfrentado, o arquidemônio, tenha a forma de dragões que cospem fogo.

A oposição luz *versus* trevas em Dragon Age aponta para o profetismo da religião andrastiana, simbolizado na relação da profetisa com o elemento fogo, e ao mesmo tempo, para o messianismo que perpassa a jornada do herói na luta contra as trevas, personificada no dragão. A missão fundamental da Chantry é fazer com que todos os habitantes de Thedas elevem sua voz no Cântico da Luz. Somente assim o Criador voltará os seus olhos para os seus filhos. Arquidemônios em forma de dragões querem mergulhar o mundo de Thedas nas trevas e o herói do *game*, o próprio jogador, será o grande salvador que irá libertar o mundo da escuridão.

FIGURA 27 – Conselho dos heróis de Dragon Age: Inquisition



Fonte: Dragonage.fandom.com. Divulgação.

Os paralelos com o messianismo da tradição judaico-cristã não páram por aí. O herói do terceiro *game* da série, como no primeiro jogo, é também um grande salvador do mundo e é representado juntamente com os seus companheiros de equipe em referência à icônica obra da Santa Ceia de Michelangelo, como mostra a figura 27. Ashland Pym (2015) desenvolveu um interessante estudo sobre as referências à mitologia cristã na série *Dragon Age*. Ele mostra como a figura da profetisa Andraste se identifica com o lado feminino do arquétipo de Cristo, de modo que a religião da Chantry pode reincorporar o arquétipo do divino feminino na cultura mitológica ocidental com uma acepção mais balanceada do sagrado, que integre suas dimensões luminosas e sombrias, da noiva de Deus e da Madona Negra.

3.6.4 O sagrado feminino

FIGURA 28 – Sacerdotisas da Chantry



Fonte: Dragonage.fandom.com. Divulgação.

A figura central da religião dominante de *Dragon Age* é sempre uma mulher, a Divina, consagrada pelo Criador, e sua estrutura eclesiástica é notadamente matriarcal, uma característica da religião da Chantry que a distingue do catolicismo romano. O verdadeiro sacerdócio é composto de mulheres humanas, porque elfos e anões são vistos como mais

afastados do Criador do que a humanidade.²⁴ O Cântico da Luz afirma que os homens são mais vulneráveis à raiva e à paixão, de modo que eles não são adequados para o verdadeiro sacerdócio. Abaixo da Divina estão a Mão Direita e Mão Esquerda da Divina, que na sua ausência atuam como sua voz. Logo abaixo, na hierarquia eclesiástica, estão as grandes clérigas, autoridades máximas da Chantry em um país ou região. A Divina é eleita por um colegiado das grandes clérigas, chamado de Grande Consenso, reunião em Val Royeaux convocada na ocasião da morte da Divina, semelhante ao conclave de cardeais para a escolha do papa em Roma. Abaixo das grandes clérigas estão as mães, responsáveis por administrar o bem-estar espiritual de seu rebanho.

FIGURA 29 – Irmã Theohild e Madre Perpétua



Fonte: Dragon Age: Origins. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

Quando uma mãe está encarregada de uma capela local, ela é chamada de Reverenda Madre. Abaixo das mães estão as irmãs e os irmãos, formados por três grupos principais: afirmados, iniciados e clérigos. A única posição que o homem pode ter é a de irmão, porque são considerados muito passionais para lidar com questões espirituais. Os iniciados fazem os votos e recebem formação acadêmica. Os que buscam se tornar templários recebem também uma formação marcial. Os clérigos são estudiosos que presidem as bibliotecas da Chantry e possuem conhecimentos misteriosos. O clérigo mais antigo recebe o título de ancião. As irmãs e os irmãos são soldados rasos da Chantry. Os iniciados que não se tornam clérigos ou templários são um exército invisível que trabalha para a manutenção da Chantry e desempenham funções como distribuição das refeições, reparos domésticos e atendimento aos

²⁴ Cf. DRAGONAGE.FANDOM. **Chantry**. Disponível em: <https://dragonage.fandom.com/wiki/Chantry#cite_note-16>. Acesso em 15 nov. 2019.

fiéis. O Alto Chanceler controla a posição masculina e exerce influência, apesar de sua baixa posição em relação ao clero. É um irmão que tem audiência com a Divina como seu administrador e guardião público, lida com sua correspondência, leva sua palavra a Thedas e é seu conselheiro para assuntos mundanos. Os seguidores que vivem e trabalham em uma capela local são considerados irmãos e irmãs leigos, porque não fazem os votos sacerdotais. São conhecidos como os afirmados, porque afirmam sua crença no Criador, Andraste e no Cântico da Luz. Geralmente são pessoas que tiveram uma vida difícil, distante da religião e optaram pelo isolamento, ou são órfãos e desafortunados que foram criados para o serviço da Chantry em troca de uma vida tranquila de contemplação.

Na cidade de Denerin, ao me aproximar do templo da Chantry, ouvi duas religiosas, Irmã Theohild e Madre Perpétua, recitando estrofes do Cântico da Luz: “E só há um mundo, uma vida, uma morte e um deus. E ele é o nosso Criador. Eles são pecadores, e deram seu amor a falsos deuses.” É a afirmação do monoteísmo da Chantry em oposição ao politeísmo da religiosidade antiga do Império de Tevinter. Havia no fundo alguns fiéis curvando-se diante de uma sacerdotisa para receber uma bênção. No diálogo com as religiosas, conheci mais sobre a história da Chantry e, se o jogador for um elfo, como no meu caso, abre-se um diálogo sobre uma versão não oficial do Cântico da Luz, chamado de Versos Discordantes, que se refere a um antepassado chamado Shartan, discípulo élfico da Profetisa. Madre Perpétua disse que Shartan “era um antigo escravo, como a própria Andraste, que mobilizou o seu povo contra o Império e foi entregue às chamas junto com Nossa Senhora.” O Cântico de Shartan foi removido do texto canônico no passado e toda a arte da Chantry representando elfos foi destruída, numa tentativa de apagar da história a figura do discípulo élfico Shartan, devido ao racismo dos humanos em relação aos elfos, e também por haverem rumores de que Shartan foi um amor proibido de Andraste, que teve um casamento arranjado com Maferath por razões políticas. O episódio demonstra que a religião não está acima da revisão histórica para a manutenção do poder e revela também que existem dimensões escuras na religião.

Esta é uma referência a outro componente da religião no *game*: a existência de mártires que se tornaram lendas, figuras exemplares do arquétipo do herói, que também atuam como operadores audiovisuais no design do jogo. Na estatuária, os mártires aparecem transpassados por espadas, com membros decepados e/ou consumidos pelas chamas, mas com a face serena. Na religião da Chantry, o martírio é concebido como purificação e exaltação do discipulado fiel ao Criador. Os discípulos que entregam suas vidas nas Marchas Exaltadas, uma espécie de Cruzada, ganham um lugar especial ao lado do Criador como os “exaltados”.

Os defensores mais notáveis da fé recebem o título de “ungido” e são vistos como as Mãos do Criador, um título excepcionalmente raro.²⁵

FIGURA 30 – Mártires da Chantry



Fonte: Dragon Age: Origins. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

Outra religiosa, chamada de irmã Justina, se encontra ao lado da entrada do templo e se identifica como curadora das relíquias sagradas da Chantry. Ao perguntá-la sobre a existência de mais relíquias sagradas a serem descobertas, ela demonstrou espanto sobre “como as pessoas rapidamente levam a ferro e fogo essas alegações fantásticas”, e exclamou que “só nesta cidade, você poderia fazer o esqueleto de dez profetas somente com os ossos dos dedos que dizem ser de Andraste!” E o diálogo continuou sobre a manipulação que os charlatões fazem da fé de pessoas comuns e do distanciamento crescente dos fiéis da verdadeira Andraste. Irmã Justina é uma estudiosa cética da religião. Ela acredita que a verdade aproxima o crente do Criador.

²⁵ Cf. DRAGONAGE.FANDOM. **Chantry**: Practices. Disponível em: <<https://dragonage.fandom.com/wiki/Chantry#Practices>>. Acesso em 15 nov. 2019.

FIGURA 31 – Irmã Justina



Fonte: Dragon Age: Origins. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

O diálogo mostra duas faces que se conjugam na religião andrastiana: a religiosidade popular e a manipulação da fé. Irmã Justina fala das cinzas de Andraste, uma relíquia que esteve perdida durante séculos em uma urna e que pode estar escondida em algum lugar. As cinzas perdidas de Andraste fazem parte do enredo principal do *game* e desempenharam um papel na minha jornada no jogo. Alguns anos depois do desenlace final de Dragon Age Origin, a Chantry anunciou que o local de descanso das Cinzas de Andraste realmente havia sido encontrado. Uma onda de agitação se espalhou entre os religiosos de Thedas e multidões se dirigiram em peregrinação para ver as Cinzas e se beneficiar de seus poderes curativos.

FIGURA 32 – Paineis da Chantry



Fonte: Dragon Age: Origins. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

A esquerda da fachada do templo outra religiosa estava ao lado de um painel em que são afixados pedidos de ajuda de pessoas que estão em situação de perigo. São missões extras que o jogador pode aceitar ou não. As capelas prestam serviços práticos à comunidade, cuidam dos doentes e recolhem esmolas para os pobres, oferecem hospitalidade aos viajantes e uma rede de comunicação num mundo em que a maioria das pessoas é analfabeta e conta com as religiosas para escreverem suas cartas. A Chantry controla o comércio legal de lírium em todas as regiões da superfície e os distribui para os templários, exercendo o domínio não só religioso, mas também econômico, além da influência política.

Vi duas imponentes estátuas de Andraste com a mão estendida, postadas na frente do capela de Denerin. No alto da torre destaca-se o símbolo solar da religião andrastiana. O sol também é o motivo em destaque no vestuário sacerdotal e a Divina, como líder suprema da religião, é identificada como *solis invicti comes* (companheira invencível do Sol), como o Papa na tradição católica romana. Já vimos a importância do símbolo solar nas religiões. O símbolo é ao mesmo tempo um sol e um olho, representando o Deus onipresente, que tudo vê.

FIGURA 33 – Símbolo solar na fachada da Capela de Denerin

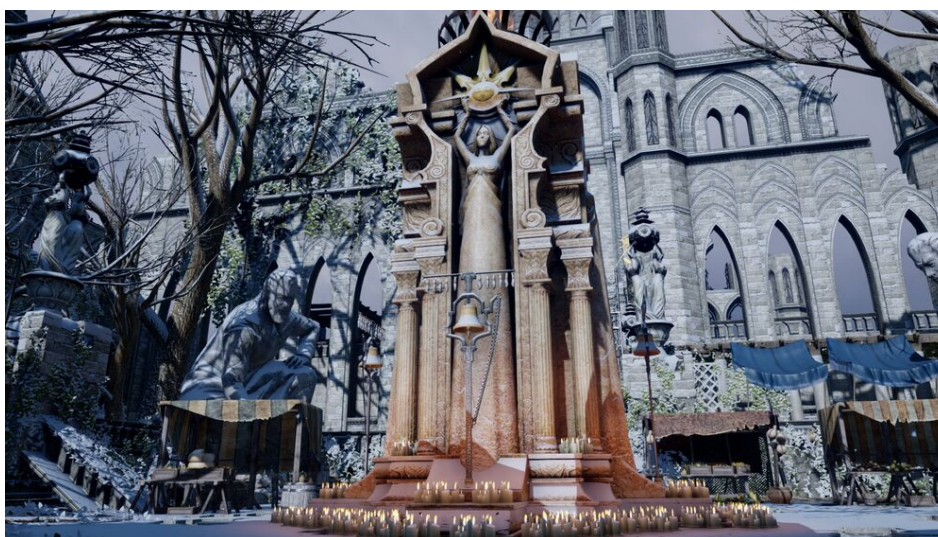


Fonte: Dragon Age: Origins. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

O olho também é um símbolo comum nas religiões. O deus solar persa Mitra espreita o mundo com uma infinidade de olhos; o deus hindu Rudra é o grande vidente e, Purusha, outro nome do deus Rudra, tem mil olhos; também o olho divino do hindu Varuna; o indiano concebe o Terceiro Olho, símbolo da percepção espiritual; para o islã, o Terceiro Olho é sinal

da clarividência; o olho do deus grego Zeus e do seu equivalente romano Júpiter; o olho do nórdico Odin; o olho do islâmico Alá; o sol olho bom do céu samoano da região ártica, em oposição à lua olho mal; o deus rei africano de um só olho do povo Fulani (O'CONNELL, 2016, p. 118); o deus egípcio Hórus é representado nos hieróglifos com um olho, o Olho de Hórus. Para muitas tradições a visão é associada ao poder mágico e espiritual, além de ser um símbolo da totalidade cósmica. A semelhança com o Olho de Horus no símbolo da religião andrastiana não é gratuita. O símbolo expressa muito bem o propósito da religião do *game*. Um deus solar que ilumina a todos, onipresente no mundo do jogo, nas torres, emblemas e vestuários, e é ao mesmo tempo a Chantry que tudo vê e tudo controla.

FIGURA 34 – Santuário Adrastino



Fonte: Dragonage.fandom.com. Divulgação.

Ao me aproximar do templo ouvi dois guardiões templários postados na porta, que saudavam os visitantes dizendo: “Em nome de Andraste, noiva do Criador, seja bem-vindo a esta casa!” A porta, como símbolo e veículo de passagem, demarca o limiar entre o sagrado e o profano. É um limite entre dois mundos que, ao mesmo tempo, distingue e opõe os espaços sagrado e profano (ELIADE, 2001, p. 19). Os guardiões templários postados na porta da capela são os guardiões deste portal que faz a comunicação entre esses dois mundos no *game*. Eles proclamam a fé andrastina dando as boas-vindas aos fiéis. Andraste, como noiva do Criador, se identifica com o arquétipo da Core/Donzela em seus aspectos transformativos e

mediadores. A história de uma jovem escrava do Império de Tevinter que se tornou a noiva do Criador, mediadora entre deus e a humanidade, tem como momento chave da narrativa o episódio de seu sacrifício. A profetisa é abatida como um animal sacrificado no fogo. Já me referi à simbologia do fogo como elemento de transformação. Ao ser purificada no fogo do martírio, a profetisa foi recebida na como noiva do Criador e está sentada ao seu lado na glória celeste. Como noiva do Criador, ela é a mediadora que leva ao Criador as súplicas dos humanos. Esta sua função de mediadora também se apresenta em outro componente encontrado no trabalho gametnográfico, as personagens femininas.

Durante o jogo me relacionei com personagens femininas fortes que me ajudaram na jornada. Destacam-se as bruxas Morigan e sua mãe, Flemeth; a religiosa Leliana, ligada à Chantry; e a maga Wynne. Tive um relacionamento mais próximo destas personagens porque elas fizeram parte de minha equipe, com excessão de Flemeth. Foram longas linhas de diálogo que me revelaram muitas informações sobre suas histórias pessoais e a cosmogonia do universo Dragon Age.

FIGURA 35 – Aliados e aliadas recrutados na equipe



Fonte: Dragon Age: Origins. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

Morigan desempenhou um papel central em minha jornada. A bruxa Morigan aparece pela primeira vez na Floresta de Korcari. Ela me seguiu na forma animal usando seus poderes de metamorfa, e me levou para sua mãe, Flemeth. Depois da Batalha de Ostagar, ela foi incorporada à minha equipe a mando de Flemeth. Ela passou a sua vida inteira na Floresta de Korcari vendo sua mãe seduzir, se aproveitar e executar qualquer cavaleiro incauto que se aventurasse em sua área. Foi educada com muito rigor, o que resultou em uma personalidade forte, com atitude egoísta e insensível. Considera o amor e a beleza passageiros e sem sentido, enquanto valoriza o poder e a sobrevivência. Ela tenta me dissuadir a adquirir poder a qualquer custo. Tem fascinação por magia e poderes ancestrais, sente repulsa pelos personagens “do bem” e simpatiza com os apóstatas. Contudo, ela foi uma parceira indispensável na minha jornada, me ensinou poderes de metamorfo, e antes da batalha final me ofereceu uma alternativa para poupar-me da morte iminente.

FIGURA 36 – Morigan



Fonte: Bioware; EA. Divulgação.

Morigan representa a anima e ao mesmo tempo a sombra arquetípica, energias que ao mesmo tempo seduzem e afastam. Ela é representada na arte conceitual do *game* com a predominância das cores preta e roxa na vestes e maquiagem, cabelos curtos e negros, expressão sombria na face, adereços de plumagens e elementos arcaicos. É uma metamorfa, ou seja, tem a capacidade de se transformar em animais como aranha e urso, por exemplo, o

que remete à natureza da Mãe Terrível, o pólo negativo do arquétipo feminino da deusa. A aranha retém, é símbolo do cativo e prisão.

Morigan é uma personagem sedutora, misteriosa, fascinante, de encantamento fatal. Seu arquétipo pertence a um estágio da consciência humana que ainda não atingiu a fase da configuração e aparece com aspectos de divindade e mistério, nos levando a um estado mais primitivo. Toda a força dessa energia desempenhou um papel importante na minha jornada do herói. Foram forças das quais precisei me libertar ou dominar, na medida em que representavam os grilhões da morte iminente em cada desafio. Como afirma Campbell (2018): “é preciso reconhecer que uma parte do foco do culto à Deusa está em conseguir libertar-se dela” (CAMPBELL, 2018. p. 66). A figura da Mãe Terrível também é expressa por Flemeth, a bruxa da floresta e mãe de Morigan. Durante a série Dragon Age, Flemeth aparece na forma de dragão. Ao saber que Flemeth pretende se apossar de seu corpo pra prolongar a sua própria vida, Morigan articula matar a própria mãe. Flemeth também remete ao arquétipo da Core, a donzela, em suas relações ocultas e misteriosas, desde a longevidade inesplicável que lhe deu a fama de ser imortal, até o seu conhecimento superior dos mistérios ocultos da jornada do herói. Ela se relaciona também com o arquétipo do velho sábio ao ajudar o herói, lhe alertar sobre os perigos do caminho e entregar a própria filha, Morrigan, como um “presente” que será imprescindível na equipe de aliados do herói. Estas personagens femininas personificam o pólo ameaçador, mas ao mesmo tempo fascinante, da Deusa.

FIGURA 37 – Flemeth na forma de dragão



Minha relação com Morrigan culminou num ritual que teve grande impacto no desfecho de minha jornada no jogo. Riordan, um Guardiã Cinzento veterano, me revelou porque os Guardiões Cinzentos são imprescindíveis no confronto final com o arquidemônio. Ele disse que quando um arquidemônio morre, sua alma viaja através da corrupção das proles das trevas contida no corpo do Guardiã Cinzento, fazendo referência ao ritual de iniciação a que me submeti no início do jogo, ao beber o sangue de Prole das Trevas para entrar na ordem. Mas o problema é que o Guardiã Cinzento que mata o arquidemônio morre junto com ele, por causa desta fusão em seu corpo. A informação me deixou sem palavras. Quer dizer que o desfecho de minha jornada seria me sacrificar para salvar o mundo? Mas Riordan se ofereceu para fazer o sacrifício, embora, se ele falhasse eu teria de fazê-lo. Foi aí que Morrigan aproveitou para me fazer uma proposta inusitada.

Ela me disse conhecer um ritual que evita este destino para o Guardiã Cinzento que matar o arquidemônio. Explicou-me que é uma forma de magia de sangue muito antiga, anterior à criação do Círculo dos Magos. Com este ritual, Morrigan disse que a essência do arquidemônio será atraída para uma criança não nascida, que carregará a sua mácula, ao invés do Guardiã Cinzento que matar o dragão. Segundo Morrigan, a criança sobreviverá e possuirá a alma de um Deus Antigo, livre da corrupção da prole das trevas. Ela me explicou que este ritual é a razão pela qual Flemeth nos resgatou no início da jornada e o motivo pelo qual ela a mandou nos acompanhar nesta jornada, mas que não sabia as razões de sua mãe para isso. Ela me propôs realizar um rito sexual obscuro para gerar a criança comigo, o que me libertaria do fardo da mácula do arquidemônio, em troca dela ter a guarda da criança. Eu lhe perguntei sobre o que ela pretendia fazer com a criança e ela não quis me responder, mas garantiu que nenhum mal aconteceria à criança. Tudo o que ela disse querer com o ritual era ressuscitar esse Deus Antigo. Eu escolhi aceitar o ritual e se consumou a sombria união. Em outros testes para a pesquisa gametnográfica, não aceitei a proposta e o resultado foi o abandono da equipe por parte de Morrigan, que não participou da batalha final, e no fim acabei morrendo assim que derrotei o arquidemônio, como estava previsto. Optei em seguir a opção número um, aceitei o ritual, o que resultou num desfecho mais feliz. Esta escolha não só impacta o final de *Dragon Age: Origins*, mas também as jornadas de Morrigan na continuidade da série, em *Dragon Age: Inquisition*, nas suas relações com Flemeth, além de possíveis consequências a longo alcance que se estendem para outras histórias.²⁶

²⁶ cf. DRAGONAGE.FANDOM. **Morrigan's ritual**. Disponível em: <https://dragonage.fandom.com/wiki/Morrigan%27s_Ritual>. Acesso em: 28 Jan. 2021.

Aqui desperta o arquétipo da Criança Divina, o *Puer Aeternus* (cf. JUNG, 2000, p. 161). A criança é fruto de uma tensão dos opostos nesta relação entre Morrigan (Mãe Terrível) e o herói de Dragon Age: Origins (herói arquetípico). Eles são as duas metades da totalidade, que são opostas, mas ao mesmo tempo se complementam, como expressa bem o símbolo do Yang Ying. Deste par de opostos procede a Criança Divina que aponta para as esperanças futuras. É o terceiro incluído que elimina as polaridades e faz a síntese num outro nível de realidade. Como símbolo de completude e integração, A Criança Divina se relaciona com o arquétipo do si-mesmo. Ela remete ao despertar de uma nova possibilidade, de uma potencialidade de vida. A criança de Morrigan e do meu *avatar* de Dragon Age Origin, promete ser o retorno de um Deus Antigo, livre da corrupção das trevas. Ela possui características sobre-humanas, é mais do que uma criança, tem atributos divinos. Na mitologia e na religião o arquétipo da Criança Divina está presente em figuras como o Menino Jesus no Evangelho de Lucas, prefiguração da vida, morte e ressurreição de Cristo, que inaugura uma nova humanidade; os feitos juvenis do semideus heróico Hércules; Pã, nos momentos pastoris e lúdicos com sua flauta; Eros, filho de Afrodite, deus do amor e do prazer em sua eterna juventude; e na cultura pop, a figura de Peter Pan, que aponta para um lado obscuro do arquétipo como desequilíbrio do homem sempre criança, dependente da mãe e sem autonomia.

4.3.2 O dragão

O dragão também é um símbolo da Mãe Terrível e deve ser derrotado pelo herói. Do ponto de vista psíquico, a luta do herói com o dragão também pode se manifestar como uma luta de emancipação da consciência no processo de individuação. No final de minha jornada em Dragon Age: Origins, me deparei com o grande adversário, o arquidemônio em forma de dragão que enfrentei na batalha final. Durante o jogo, enfrentei várias criaturas dracônicas antes de chegar nesta batalha derradeira: Prole das Trevas, demônios, orcs, golens, dragões, a Mãe da prole, lobisomens, aranhas e outros animais e insetos gigantes. O universo de Dragon Age é repleto destas criaturas, as inimigas mais hostis deste mundo. Estas imagens arquetípicas estão relacionadas com as provações dos ritos de iniciação do jovem à idade madura nas diversas culturas, apontando, portanto, para o processo de individuação a que o *avatar* é constantemente solicitado durante sua jornada.

FIGURA 38 – Dragão



Fonte: Bioware; EA. Divulgação.

A primeira sensação que senti ao enfrentar estas criaturas no jogo foi repulsão e medo, sentimento primal, como nos mostrou Rudolf Otto (2007) com o numinoso *tremendum* que se manifesta nas formas selvagens e demoníacas do sagrado. O atributo de design mais frequente destes monstros é o tamanho. A maioria deles é maior do que o tamanho médio dos personagens, e alguns deles são realmente gigantes. A impressão que tive frequentemente nestas batalhas era de que seria impossível vencê-las, o que se provou verdadeiro na maioria dos casos em que tive de jogar repetidas vezes até encontrar uma forma de vencer tais obstáculos. Outro atributo de design comum às criaturas do jogo é a aparência sinistra, macabra e hostil. O que intensificou ainda mais as sensações de repulsa e medo. Nos ritos de iniciação de várias culturas originárias, os jovens neófitos são submetidos a desafios dos mais macabros imagináveis e renascem como filhos do espírito. Se antes eram filhos da terra, o que remete ao arquétipo da Grande Mãe, depois de passarem por essas provas se tornam filhos do céu, arquétipo do pai controlador. É um nascimento espiritual associado à consciência, ao ego e à força de vontade. Denota a natureza divina do herói, que como filho do céu se identifica com o numinoso e encontra as forças para a luta com o dragão. Para Otto (2007, p. 190), a percepção do numinoso, a “divinação”, visão e sensação do sagrado, é visão do eterno no temporal. A percepção do numinoso que o jogador experimenta é, portanto, esse sentimento primal que ainda não passa pela inteligência. É uma experiência que não se explica, apenas se sente e se vive, pois a razão não pode apreender e nem compreender o numinoso, mas apenas experimentá-lo sentindo. O sentir vem em primeiro lugar.

FIGURA 39 – Combate com a Prole das Trevas



Fonte: Bioware; EA. Divulgação.

Mas nada se compara à batalha final, na qual tive de enfrentar o arquidemônio na forma de dragão. Este é um dragão singular, gigante, com um nível de dificuldade muito maior para ser derrotado. Foi como se nele se concentrasse todos os poderes malignos das criaturas enfrentadas anteriormente. Todas estas criaturas, que também orbitam o pólo negativo da imagem arquetípica da mãe sombria e terrível, foram mais um componente que destaquei nesta análise gametnográfica. Na estrutura mitológica, o herói não poderá iniciar a sua luta com o dragão enquanto não tiver consciência de sua natureza divina, enquanto não sentir que ele é o filho de Deus, de que seu poder tem suas raízes fincadas no alto, no espírito do Criador. E para alcançar esta transcendência, é preciso enfrentar perigos. Em *Dragon Age: Origins*, me aventurei por cavernas e lugares obscuros que simbolizam a descida do herói para o submundo, que nada mais é do que outra imagem simbólica da Mãe Terrível. Esta atmosfera sombria das áreas escuras do *game* me remeteu ao domínio da escuridão, onde se esconde o inconsciente. O enfrentamento destes perigos, portanto, é tarefa importante para o herói se tornar consciente do domínio da escuridão no seu processo de individuação. E para isto ele conta não somente com sua perseverança, mas, sobretudo com a ajuda misteriosa de uma força maior. Depois de passar por todos estes desafios no jogo é que me senti preparado para a batalha final, até mesmo porque o *avatar* e sua equipe somente adquirem as habilidades necessárias para derrotar o último *boss* (chefão) do *game* depois de passar pelos inúmeros desafios da jornada. *Dragon Age: Origins* culmina nesta batalha com a figura arquetípica do dragão, que precisa ser vencido/assimilado pelo herói no seu processo de individuação.

FIGURA 40 – Batalha final contra o dragão



Fonte: Dragon Age: Origins. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

Para tornar mais viva a força deste símbolo do dragão para o leitor, farei uma descrição da minha experiência de enfrentá-lo no confronto final da jornada de Dragon Age: Origins. Foi necessário dedicar em torno de três horas de jogo entre derrotas e novas tentativas até o final da batalha. Depois de ter reunido um exército com forças de todas as raças, eu e minha companhia de aliados enfrentamos uma horda da Prole das Trevas e seus terríveis generais, liderados por um ogro alfa assustador nos portões da cidade de Denerin, capital do reino de Ferelden, e liberamos os portões. A fala de um NPC com quem havia interagido antes, Arl Eamon, um nobre da fortaleza de Redcliffe que também participa desta batalha final, ecoa o sentimento de fé e esperança comum em todo o povo diante daquela iminente batalha: “Você reuniu um exército para substituir aquele perdido em Ostagar, Guardião Cinzento. Vamos orar para que seja o suficiente.” Portanto, eu não estava sozinho, pois havia um exército de soldados e um exército de fiéis que também expressava a ajuda divina com a oração.

Depois de entrar nos portões, apareceu uma *cutscene*²⁷ com o arquidemônio em forma de dragão fazendo um voo razante pela cidade. A destruição da cidade equivale a uma

²⁷ *Cutscenes* são narrativas cinéticas que aparecem em momentos-chaves do enredo dos jogos digitais, geralmente em animação 3D.

regressão ao Caos originário na mitologia, e toda vitória contra o atacante reitera a vitória exemplar do Deus contra o Dragão (ELIADE, 2001, p. 29). A *cutscene*, portanto, tem um caráter cosmológico porque remete a essa luta primordial que é reencenada no jogo, cujo papel do herói é derrotar o dragão para recriar a ordem do universo. Riordan, aquele guardião cinzento que me alertou sobre o destino fatal do guerreiro que matasse a fera, salta de uma torre sobre o dragão e crava uma espada no seu dorso. Mas Riordan se desequilibra e despenca no meio da cidade. O dragão voa e cai no alto da torre do Forte Drakon. A cena é impactante e já deu uma prévia do que estaria me esperando. Dentro da cidade, continuei a enfrentar as forças da Prole das Trevas controladas pelo arquidemônio, passei pelas hordas posicionadas em barricadas e nas escadarias do Castelo Real e cheguei à entrada do Forte Drakon. Ao entrar me deparei com mais uma horda de Prole das Trevas acompanhada de dragões escravos, que são dragões menores.

FIGURA 41 – Forte Drakon

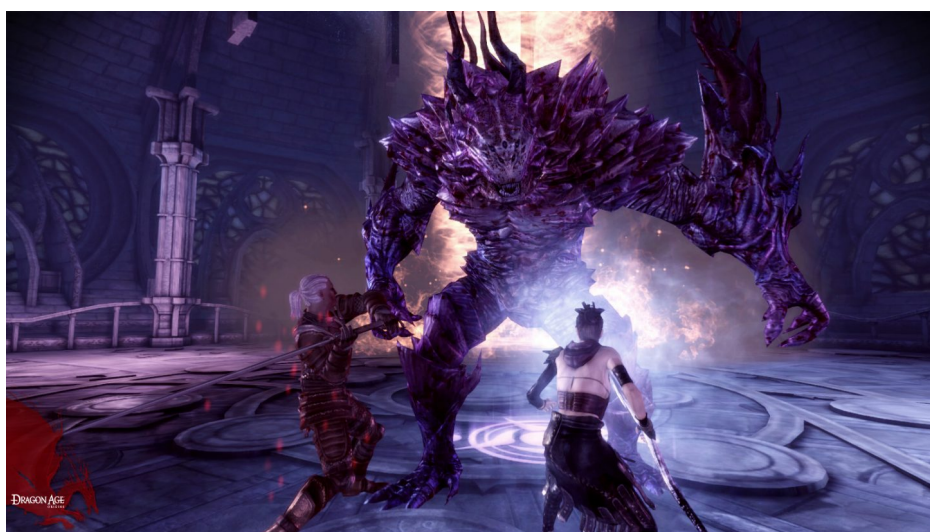


Fonte: Dragon Age: Origins. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

Chamou a minha atenção as estátuas da profetisa Andraste em várias poses de guerreira na fachada de dentro das muralhas do Forte. Duas figuras de Andraste segurando uma lança ladeavam uma estátua de Kordillus Drakon, primeiro imperador de Orlais, que dá nome à fortaleza, e mais quatro estátuas menores de Andraste, sendo duas com uma espada

empunhada e outras duas com o escudo. As estátuas evocam a Andraste guerreira vitoriosa, que na Primeira Marcha Exaltada obteve êxito sobre as forças opressoras do Império de Tevinter. As estátuas também evocaram em mim uma presença numinosa para apoiar minha luta com o dragão.

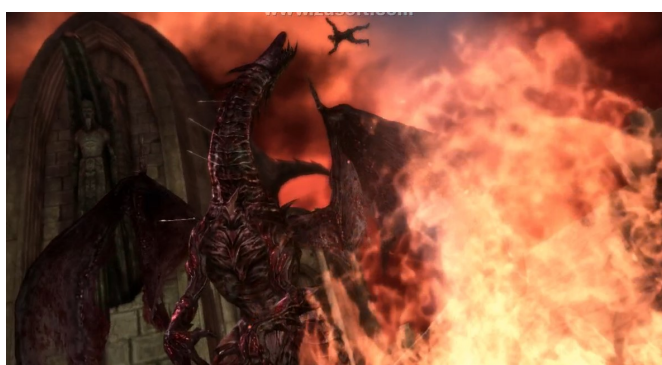
FIGURA 42 – Combate



Fonte: Biowere; EA. Divulgação.

Inimigos cada vez mais poderosos apareceram, na medida em que fui subindo pelos diversos níveis do Forte. No pátio superior, mais uma *cutscene*: o arquidemônio dragão massacrando o exército aliado. A imagem grandiosa e aterradora do dragão apareceu com toda a sua fúria e violência.

FIGURA 43 – Arquidemônio em forma de dragão



Fonte: Dragon Age: Origins. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

Mesmo ferido e cravado de flechas, o arquidemônio parece não estar enfraquecido e arremeça os guerreiros pelos ares, sem piedade. Vi-me num cenário infernal: o céu avermelhado, chamas de fogo por todo lado, guerreiros sendo incinerados pelas chamas do dragão. Um plano de conjunto mostrou eu e meus companheiros de equipe paralisados com a cena. Num contra-plano, vi o dragão abrindo a boca com um rugido ensurdecedor. Assim terminou a *cutscene* e iniciou minha batalha final com o dragão.

O arquidemônio se movimentava rápido e se esquivava dos nossos ataques. Outros generais da Prole das Trevas apareceram para dificultar mais ainda a situação. A arquitetura deste terraço superior da torre era hornamentada com mais estátuas de Andraste em duplas, empunhando espada e escudo cada uma. A presença das estátuas da profetisa soou para mim como uma força mística que estava presente para ajudar a combater o arquidemônio, dando força (espada) e proteção (escudo). Mas os inimigos se multiplicaram e foram aparecendo mais e mais Prole das Trevas. Finalmente consegui abater o arquidemônio em um ataque certeiro depois de várias tentativas fracassadas. E apareceu mais uma *cutscene* mostrando o meu *avatar* cravando a espada na cabeça do dragão.

FIGURA 44 – Triunfo do Herói



Fonte: Dragon Age: Origins. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

Neste instante uma luz muito intensa atravessou o meu corpo. De outro ponto de vista bem distante, a câmera mostrou os guerreiros que lutavam contra a prole das trevas vendo esta sendo projetada do alto da torre do Forte Drakon para o céu. Tentei com muita dificuldade tirar a espada encravada da cabeça do dragão, enquanto os meus companheiros olhavam

temerosos com a fatal fusão do espírito do arquidemônio com o meu corpo. Mas, quando finalmente ela saiu, houve uma explosão e surgiu outra luz azulada em forma de círculo que se espalhou da torre para o resto do mundo, afugentando a Prole das Trevas para as profundezas. Sem o arquidemônio para poder guiá-los para a superfície, o mundo se libertou do Flagelo. E iniciou uma nova era de paz. Tornei-me o herói de Ferelden, o primeiro Guardião Cinzento a derrotar o Flagelo desde quatro séculos atrás, coroando a minha jornada do herói.

O dragão é um símbolo de grande poder em todas as culturas, associado à sabedoria e à força no Oriente, e ao caos e o desastre no Ocidente. Na mitologia ocidental, o dragão personifica as forças negativas e obstáculos que o herói deve superar. Etimologicamente, originária do grego *drakon*, que significa “serpente”, a palavra está associada à simbologia lunar da Grande Mãe e remete aos arquétipos da transformação, pois a serpente troca de pele em harmonia com as fases da lua.

FIGURA 45 – O herói enfrenta o dragão



Fonte: Dragon Age: Origins. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

Dragões e serpentes têm significado cosmológico em diversas culturas, como o Uroboros grego, a serpente circular que engolia a sua própria cauda, representando a destruição e a eterna renovação do universo (O'CONNELL, 2016. p. 140). Na mitologia, o uroboros representa a totalidade como símbolo dos pais primordiais unidos, que se dividem posteriormente na figura do Grande Pai e da Grande Mãe. Representado pelo Grande Círculo,

contém os opostos positivo e negativo, masculino e feminino, elementos da consciência e os hostis a ela, e os elementos inconscientes. Como vimos com Eliade (2001, p. 30), o dragão é símbolo da origem ainda indiferenciada do arquétipo primordial e situa-se no limite amorfo do arquétipo em si e as figuras do Grande Feminino e do Grande Masculino, sendo fluidas as transições entre o Uroboros e o arquétipo primordial do Grande Feminino, no qual a realidade configurada da Grande Mãe é dominante. Figura exemplar do monstro marinho, o dragão é a serpente primordial das águas cósmicas, das trevas, da noite e da morte, que ainda não tem forma e deve ser vencido e esquartejado pelo Deus para dar surgir o Cosmos. Narrativas da Criação muito antigas mostram a vitória de Marduk sobre o monstro marinho Tiamat para dar forma ao mundo, ou a criação do universo por Jeová depois da Vitória contra o monstro primordial Rahab. Indra, Zeus, Apolo, Sigfrido, São Miguel e São Jorge, dentre outros, são figuras mitológicas da luta contra o dragão. No Antigo Testamento temos também as figuras de Daniel, que derrotou o dragão sem espada nem bastão (Dn 14, 23-31), e a profecia de Isaías da vitória final de Iahweh sobre o Leviatã (Is. 27,1), que se personifica no Novo Testamento na figura do dragão que é derrotado no Apocalipse (Ap. 12,3). Esta vitória do deus contra as forças das trevas, da morte e do caos é repetida simbolicamente nos ritos das religiões como uma maneira de retorno simbólico sacramental ao evento fundante para recriação do mundo (Eliade, 2001, p. 30).

O dragão, portanto, é um símbolo que ativa, na consciência do jogador, energias arquetípicas muito antigas e profundamente arraigadas nas profundezas do inconsciente coletivo, entendidas, na psicologia analítica, como a batalha entre o eu e as forças regressivas do inconsciente. Isso talvez explique a fascinação que a figura do dragão exerce na humanidade. Basta ver a sua recorrência na mitologia e nas religiões desde tempos remotos, além de estar sempre presente hoje na literatura, no cinema e nos *games*.

Ele é o guardião do último obstáculo a ser enfrentado na jornada do herói. Somente depois de superar vários desafios é que o herói alcança estatura para poder enfrentar o dragão. Ele é a última fronteira que deve ser ultrapassada para se chegar a uma nova existência. Ao vencer o dragão o herói não é mais o mesmo, torna-se um novo ser. A psicologia analítica relaciona essa nova existência como a culminância do processo de individuação que desperta no ser humano a noção de um objetivo espiritual, de uma vida imaterial, uma existência essencialmente humana e mística. É também a passagem da infância à idade adulta. Imagem da alma que jaz na obscuridade do inconsciente coletivo e precisa ser iluminada pela luz da consciência para o reconhecimento das realidades interiores. Sendo a Grande Mãe a primeira

portadora da imagem arquetípica da alma, é preciso separar-se dela para se tornar plenamente um indivíduo (JUNG, 2008, 84).

Nas religiões, é o rito de passagem pela morte para renascer em uma nova vida, transfigurada e iluminada. São os ritos de iniciação marcados sempre pela superação de obstáculos para alcançar um novo nível humano e espiritual. Essas formas originárias habitam o mais profundo do jogador e podem precipitar-se sobre ele através de energias violentas como o dragão diante do qual se sente impotente. Mas quando essa energia arquetípica é transformada e dissolvida na consciência, o indivíduo dá um grande passo no processo de humanização.

FIGURA 46 – Sagração do novo rei



Fonte: Dragon Age: Origins. Print da tela do jogo feito pelo autor da tese.

Ao analisar a consciência histórica no jogo Dragon Age: Origins, Cecilia Trenter (2012) concluiu que o jogador experimenta um mundo distópico e ameaçador. Porém, pela experiência do jogo, ele é transformado em um lugar onde as ações criam uma eutopia, ou seja, as ações criam uma nova e boa realidade. A minha jornada em Dragon Age: Origins chegou ao seu fim e o epílogo do jogo me mostrou que o mundo se transformou, com um novo e justo rei, com a reintegração do Círculo dos Magos à sociedade, com uma nova esperança para os elfos das cidades. As nações humanas deram boas vindas aos Valelfos da floresta, os anões de Orzammar aumentaram o comércio com a superfície e afrouxaram suas

restrições de casta, uma maga anã que havia sido acolhida pelo Círculo dos Magos terminou a sua formação e se tornou uma grande pesquisadora. O epílogo, portanto, apontou para uma evolução de consciência da sociedade como um todo, na direção do diálogo intercultural e inter-religioso.

Mas foi justamente no campo da religião que novos conflitos surgiram. A morte do Irmão Burkel, que presidia uma próspera capela andrastina em Orzammar que atraía um número significativo de crentes entre os anões, provocou o ódio de grupos conservadores anões. O fato chegou aos ouvidos da Divina da Chantry na superfície e quase desencadeou uma nova Marcha Exaltada. Com este incidente, o epílogo alerta para o perigo do fundamentalismo religioso que representa um retrocesso nos ganhos da sociedade.

Vimos neste trabalho gametnográfico que o meu *avatar* se configurou como o herói solar que realizou uma jornada com vários obstáculos de monstros e demônios, que culminou na luta contra as trevas na forma do dragão. Inspirei-me na teoria da narrativa fílmica de Bordwell, aplicada à dinâmica narrativa do jogo. Nas descrições de partes significativas do *game* para este objeto de estudo da relação entre o sagrado e os jogos digitais e no ato de jogar, imerso no mundo do jogo, identifiquei componentes e operadores audiovisuais que despertaram energias arquetípicas que remetem ao sagrado. Vimos como o argumento utiliza a simbologia do sagrado para dar ao jogador as chaves de leitura para a construção dos acontecimentos da história. O argumento tratou o *game* como processo lúdico e dramatúrgico. O estilo destacou o processo técnico que resultou nos operadores audiovisuais do *game design*. A conjugação desses componentes não desconsiderou minha experiência de vida e subjetividade no trabalho gametnográfico como jogador/pesquisador. Minha experiência do jogo foi marcada pela intensidade dos estímulos sonoros e visuais que tocaram os meus sentidos e despertaram energias arquetípicas da profundidade de meu inconsciente.

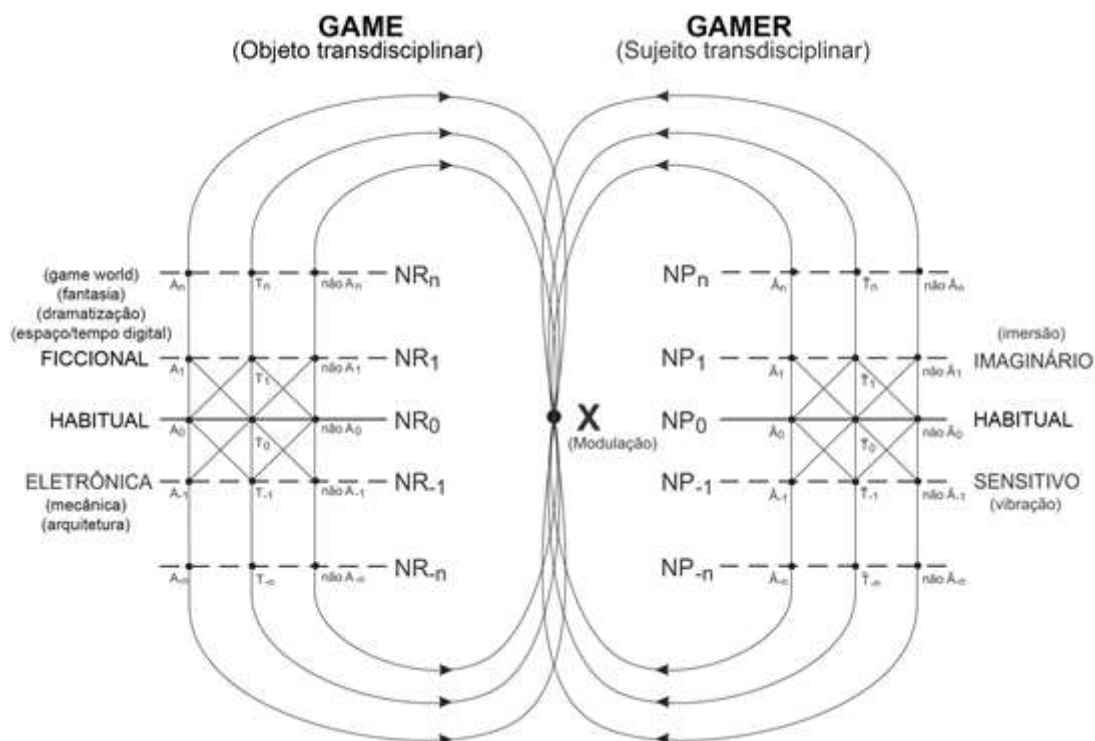
Até aqui apresentei a descrição de minha experiência gametnográfica no universo de Dragon Age: Origins em dois níveis. Primeiro, a identificação e seleção dos componentes dos operadores audiovisuais que despertaram em mim os arquétipos do sagrado. Segundo, a descrição dos arquétipos do sagrado e suas relações simbólicas com a fundamentação teórica dos arquétipos de Jung. A seguir trabalho estes elementos num terceiro nível de descrição na tentativa de descobrir o papel desenvolvido pelos operadores audiovisuais e os arquétipos do sagrado na relação complexa que envolve jogo e jogador (*game* e *gamer*). Algumas questões permanecem abertas: Posso afirmar que vivenciei uma verdadeira experiência do sagrado no

game? Qual é o status de realidade do sagrado nos jogos digitais, já que ele acontece no espaço virtual e digital? O sagrado que apareceu na minha relação com o *game* é um reflexo do sagrado presente na realidade ou é uma nova expressão do sagrado que molda a realidade? A abordagem gametnográfica contribui com novos elementos para o estudo da relação entre o sagrado e os jogos digitais? Os resultados deste trabalho se aplicam para outros títulos de jogos digitais? Na tentativa de buscar respostas para estas questões, me apoiei na transdisciplinaridade-complexidade como um referencial de conhecimento que se mostrou o mais adequado para essa abordagem do sagrado nos jogos digitais.

4.7 O sagrado nos *games*

4.7.1 Relação sagrado-game-gamer

FIGURA 47 - Abordagem transdisciplinar da relação sagrado-*game*-gamer



Fonte: Feito pelo autor, baseado na figura 2 – Abordagem transdisciplinar da natureza e do conhecimento.

O conceito de transdisciplinaridade-complexidade, desenvolvido pelo físico Barsarab Nicolescu e pelo filósofo Edgar Morin, nos ajuda a perceber como o jogador vivencia o tempo narrativo no mundo do jogo de uma maneira única. A transdisciplinaridade-complexidade oferece critérios científicos para uma abordagem da relação entre sagrado e videogame. Este relacionamento acontece justamente no encontro dos fluxos de informações e de consciência que passam pelos diversos níveis de Realidade e de Percepção. Nos videogames, o sagrado emerge em um outro nível de Realidade, o mundo do jogo. Em seus estudos, Nicolescu (2002) apresenta o diagrama da abordagem transdisciplinar da natureza e do conhecimento que apresentei na primeira parte deste trabalho (cf. figura 2). Agora apresento a transposição que realizei do diagrama de Nicolescu para a relação sagrado-*game-gamer*.

O *Game* constitui aqui o objeto transdisciplinar. É composto por diversos níveis de Realidade que se sobrepõem num movimento de trans-ascendência e de trans-imanência. Para os fins deste estudo destaco três níveis de Realidade: O nível de Realidade Eletrônico, o nível de Realidade Habitual e o nível de Realidade Ficcional. O nível de Realidade Eletrônico opera sob as leis da linguagem eletrônica. A eletrônica é a condição para a produção de um jogo digital, sua mecânica e arquitetura. É o nível onde operam os componentes do estilo na teoria da narrativa fílmica de Bordwell, o que faz existir os operadores audiovisuais. Encontra-se logo abaixo do nível Habitual porque possui um alto grau de imanência. O nível Habitual é o nível imediato aos nossos sentidos. Por isso se situa no centro do gráfico. É responsável pelas informações visuais e sonoras imediatas e habituais do dia-a-dia. É a realidade suprema, conceito de Schutz (2017) que estudamos na primeira parte deste trabalho. Ela é chamada suprema por Schutz porque é a realidade cotidiana, o estado em que vivemos a maior parte do tempo. Já o nível Ficcional opera sob outras leis. Nele o espaço e o tempo não são medidos da mesma maneira que no espaço-tempo comum no nível Habitual. O nível Ficcional é o ambiente do espaço/tempo digital. Está acima do nível Habitual porque corresponde a um maior grau de transcendência. O conceito de “estrutura de relevância” de Schutz, que também estudamos na primeira parte deste trabalho, é outra ideia que nos ajuda a compreender este trânsito de realidades. O jogador vive em diferenças relevâncias quando transita pelos níveis de Realidade. Quando está imerso no nível Ficcional, por exemplo, ele está globalmente mobilizado por aquele universo, e se sente transportado para aquela realidade do mundo do jogo. Esta experiência pode ser vivenciada também nos mundos paralelos ou na ideia de multiverso, muito utilizados na indústria criativa, inclusive nos *games*. A experiência de jogar

tem paralelos com a experiência religiosa do místico que se sente transportado para outra realidade.

O Sujeito transdisciplinar, o *Gamer* (jogador), é aquele que frui o *Game*. Ele corresponde aos níveis de Percepção representados no lado direito do gráfico. Representei também três níveis de Percepção: O nível Sensitivo, o nível Habitual e o nível Imaginário. Eles correspondem aos níveis de Realidade representados no lado esquerdo do gráfico e seu grau de percepção da Realidade é também correlativo. Ao nível mais imanente de Realidade Eletrônica corresponde o nível Sensitivo de Percepção, que opera sob as leis fisiológicas que regem os sentidos. Se olharmos apenas para este nível, corremos o risco de incorrer no absolutismo de quadrante do pluralismo metodológico integral de Ken Wilber, que estudamos na primeira parte de nosso trabalho (cf. WILBER, 2006). Aqui o absolutismo de quadrante constituiria olhar a realidade apenas sob a ótica fisiológica, com prejuízo das outras dimensões da percepção humana, que são representadas em diversos níveis de Percepção em nosso estudo. Ao nível de Realidade Habitual corresponde o nível que recebe o mesmo nome, nível de Percepção Habitual, aquele que percebe as informações imediatas do dia-a-dia, da realidade suprema. Já ao nível de Realidade Ficcional corresponde um nível de Percepção que se localiza acima do nível Habitual, o nível de Percepção Imaginário, que se encontra num grau correspondente de trans-ascendência. É o nível de percepção Imaginário que possibilita perceber as informações do nível de Realidade Ficcional, ou seja, que leva o *Gamer* a entrar no mundo do jogo, a sentir-se parte da trama, a ponto de perder a noção de espacialidade e temporalidade comuns, e entrar num outro espaço e tempo, o espaço/tempo ficcional, que corresponde ao quadrante superior esquerdo do Pluralismo Metodológico Integral, responsável pela subjetividade, crenças e fantasias do sujeito, tão negligenciadas pelo cientificismo.

Existe um fluxo de informação que passa por todos os níveis de Realidade, representado pelas flechas na figura 47, responsável pela coerência da Realidade do *Game*. A este fluxo de informação corresponde um fluxo de consciência que passa por todos os níveis de percepção do sujeito *Gamer*. Esses fluxos de informação e consciência passam por todos os níveis conhecidos e concebíveis e atingem uma zona de não-resistência à percepção, onde não existe nível de Realidade nem de Percepção. Essa zona de transparência absoluta do real é o âmbito do sagrado, representado pelos *loops* nos fluxos de informação e consciência. É a área onde nossa percepção e todos os instrumentos que utilizamos para aumentá-la não conseguem alcançar.

Porém, os fluxos de informação e de consciência que passam por essa zona de transparência absoluta do real penetram e cruzam todos os níveis de Realidade e de Percepção nas direções de uma maior trans-imanência e trans-ascendência através da zona de não resistência ao sagrado. É o que possibilita o acesso ao sagrado nos *games*. A comunicação acontece na interseção do fluxo de informação com o fluxo de consciência no ponto X da Modulação, que é o termo de interação entre o *Game* e o *Gamer*. Neste ponto, a zona de não resistência ao sagrado de ambos são idênticas e os fluxos de informação e de percepção compartilham da mesma zona de resistência, possibilitando a percepção do sagrado através da experiência lúdica de jogar. Aqui é onde o arquétipo se revela à consciência do jogador através de imagens arquetípicas e ele experimenta o sagrado nos jogos digitais. Essa relação complexa transcende o dualismo sujeito-objeto para uma nova relação que inclui um terceiro e faz emergir o sagrado nos *games*.

Foi o que experimentei no trabalho gametnográfico, desempenhando o papel de jogador/pesquisador na relação com o jogo Dragon Age: Origins. Uma sensação de transição para outro nível de realidade, o nível de realidade Ficcional, onde me senti dentro do mundo do jogo, vivenciando as experiências daquele universo digital. A experiência de jogar se deu num grau de imersão suficiente para me sentir tão engajado com o jogo, que não percebia a quantidade de tempo que estava jogando. O que mostra uma verdadeira conexão do meu fluxo de consciência com o fluxo de informações sonoras e visuais que recebi do *game*. O que possibilitou esta experiência foram os estímulos audiovisuais possibilitados pela eletrônica e trabalhados pelos *gamedesigners* do jogo no nível de realidade Eletrônico, para me sensibilizar no nível de Percepção Sensitivo e elevar minha consciência para o nível de Percepção Imaginário. Esta mobilização dos sentidos e imersão no imaginário foi a condição de possibilidade do encontro e sintonia entre os fluxos de informação do jogo e os meus fluxos de consciência, ambos passando por todos os níveis de realidade e de percepção, numa direção de trans-imanência e trans-ascendência, através da zona de não-resistência ao sagrado, que possibilitou o despertar de energias arquetípicas associadas com as imagens simbólicas presentes no *design* do jogo. A este ponto de interseção dos fluxos de informação e de percepção denominei o ponto X da modulação, que nada mais é que o terceiro incluído, que me possibilitou experimentar o sagrado no jogo. Como é uma experiência que acontece no nível ficcional/imaginário pela afecção dos sentidos, trata-se de uma sensação, de um sentimento, uma emoção ainda não elaborada no nível da consciência. Mas nem por isto deixa de ser importante para o jogador, pois, como vimos no segundo capítulo deste estudo, os

arquétipos têm um grande poder de mobilização e determinação das ações do sujeito, mesmo que ele ainda não os tenha assimilado na consciência.

Não é o meu objetivo dar conta do mecanismo cognitivo na relação do sagrado com os jogos digitais. Estou apenas lançando um olhar sobre o fenômeno do sagrado nos *games* com uma lente interpretativa que considero adequada para esta pesquisa. É uma tentativa de interpretação de como o sagrado aparece na relação *gamedesigner-game-jogador*, sem a intenção de ser conclusiva. A transdisciplinaridade-complexidade, aplicada à relação entre o sagrado e os jogos digitais, me ajuda a compreender melhor como os arquétipos do sagrado aparecem na experiência do jogador. A minha experiência como jogador/pesquisador demonstrou que somente tenho acesso ao sagrado quando há uma correspondência entre os fluxos de informação oriundos do *design* do *game*, com os fluxos de consciência de minha percepção no ponto X da modulação, que cria as condições de possibilidade que propiciam a ambiência ideal para despertar os arquétipos do sagrado. Quanto mais alinhada é essa interseção com os níveis de Realidade e de Percepção tras-ascendentes e/ou trans-imanentes, mais intensa é a experiência para o jogador. Minha experiência demonstrou que este fenômeno se manifesta, a um só tempo, como imagem e emoção. Portanto, é imprescindível ainda para este estudo uma abordagem mais profunda deste ponto X da modulação.

4.7.2 O ponto X de Modulação

Tomei emprestada a ideia de Modulação do pesquisador e comunicador cristão francês, Pierre Babin, para denominar o ponto de interseção da relação entre o jogador e o *game* na abordagem transdisciplinar-complexa do sagrado nos jogos digitais. A Modulação desenvolve critérios epistemológicos para a abordagem dos operadores audiovisuais através do que Babin chama de “imersão”, “vibração” e “*ground*”. A “imersão” é a capacidade da linguagem audiovisual realizar a comunicação através de um envolvimento global. As imagens e sons são recebidos de maneira globalizante pelos nossos sentidos e somos levados a fazer parte da cena representada, a imergir na história, a participar, o que o autor chama de interatividade.²⁸ A “vibração” trata do efeito que a linguagem audiovisual produz no público.

²⁸ O conceito de “interatividade” é matizado por Pierre Lévy como um termo utilizado por diferentes autores, mas que não é suficientemente explicado por eles. Para Lévy, há diferentes tipos de interatividade, desde a mensagem linear da imprensa, rádio, TV, cinema e conferências eletrônicas, até a mensagem participativa dos

Por predominar na linguagem audiovisual o conhecimento sensorial e analógico, a comunicação acontece pela via do prazer. Só entramos na dinâmica da comunicação cinética na medida em que somos tocados pelas imagens e sons. O “*ground*” está relacionado com a ambientação produzida pela mensagem audiovisual. Nesta linguagem o ambiente influencia a figura em primeiro plano, dando novos sentidos à mensagem.

O estilo, ou *game design*, fornece ao jogador os componentes do universo religioso que são comuns nos jogos digitais de RPG. Mas a “imersão” no mundo do jogo somente acontece quando os fluxos de informação do *game*, que denominamos de operadores audiovisuais, ou o “*ground*”, impactam os sentidos do jogador e provocam uma “vibração” que põe em movimento os fluxos de consciência, alinhados em seus respectivos níveis de Realidade e de Percepção, numa direção de trans-ascendência e de trans-imanência e se encontram no ponto X da Modulação para fazer emergir a experiência arquetípica do sagrado. O sagrado em si, que emerge desta relação transdisciplinar-complexa, não está nos componentes oriundos do universo religioso no *game*, nem está na experiência religiosa do jogador. Não podemos colocar estas experiências no mesmo patamar, mas elas se interpenetram para o despertar das energias arquetípicas. O sagrado nos jogos digitais está na relação complexa que se estabelece no ato de jogar, no *gameplay*, quando *ground* e vibração intensificam a imersão num ecossistema que faz aparecer um terceiro que está entre e para além do *game* e do jogador.

Porém, qual é o status de realidade dessa experiência do sagrado nos jogos digitais, considerando ser uma experiência que acontece no mundo do jogo, num espaço digital, também denominado virtual? Sabemos que a palavra “virtual” possui uma semântica carregada de irreabilidade, levando a se considerar o espaço digital como mera imitação da realidade física. A discussão sobre o status de realidade do espaço digital é desenvolvida por estudiosos de diversas áreas do conhecimento. Para o escopo de nossa pesquisa, nos basta a conclusão do teólogo pesquisador da comunicação italiano, o jesuíta Pe. Antonio Spadaro, que entrevistei na ocasião do lançamento de seu livro “Web 2.0: as redes sociais” (SPADARO, 2013), no Programa Teologando, veiculado na Internet²⁹. Spadaro afirmou que o

videogames e dos diversos dispositivos de comunicação em mundos virtuais envolvendo negociações contínuas. O que caracteriza a interatividade é a possibilidade crescente, com a evolução dos dispositivos técnicos, dos envolvidos na comunicação se tornarem, ao mesmo tempo, emissores e receptores da mensagem. Cf. LÉVY, 2003.

²⁹ Cf. a entrevista em PROGRAMA TEOLOGANDO N.6. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BRmroZ9CwO4>>. Acesso em: 28 fev. 2015.

espaço digital é tão real quanto o que costumamos chamar de realidade. Embora em minha incursão gametnográfica pelo mundo do jogo Dragon Age: Origins eu tenha encontrado construções arbitrárias de espaços religiosos que imitam a arquitetura dos templos medievais, o estudo demonstrou que a experiência do sagrado vivida pelo jogador pode ser tão real quanto a experiência vivida por um fiel no interior de uma igreja barroca, por exemplo. É notável como a tecnologia, no nível de realidade Eletrônico, possibilita a criação de uma atmosfera digital que simula a realidade de uma forma cada vez mais realista no nível de Realidade Ficcional. Os mundos reais se tornaram um gênero recorrente nos jogos digitais e produzem no jogador as mesmas sensações e sentimentos provocados no mundo ordinário, e na maioria das vezes amplificam essas sensações. Os psicólogos já perceberam o potencial dos *games* na simulação de situações de densidade emocional para a análise clínica (DONARD, 2013, p. 815-821).

Mas na área de Ciências da Religião, como vimos na introdução deste trabalho, a relação entre o sagrado e os jogos digitais ainda é um campo de estudo novo e emergente. E para os professores de Ensino Religioso esta relação se apresenta como oportunidade e desafio frente a uma geração de estudantes que já nasceu imersa nos mundos digitais dos *games*. A constatação acerca do status de realidade do espaço digital e da relação entre o sagrado e os jogos digitais exige novas abordagens pedagógicas dos educadores do Ensino Religioso nas escolas. As constatações acerca da relação complexa-transdisciplinar entre o jogo e o jogador oferecem-nos a oportunidade de repensar o Ensino Religioso e construir novas práticas educacionais. A gamificação na educação, os *serious games* e as metodologias ativas apontam caminhos neste sentido. Surgiu um novo campo de intervenção educacional e social na América Latina que se apresenta como uma prática pedagógica que integra educação e comunicação para a criação de ecossistemas educacionais que favorecem a produção do conhecimento na relação com as novas tecnologias de informação e comunicação. A educomunicação concebe as novas tecnologias, como os jogos digitais, não como instrumentos, mas como ambientes que favorecem o desenvolvimento humano e a transformação social, se forem adequadamente trabalhadas na escola. A educomunicação se apresenta como um novo paradigma transversal constituído por conceitos complexo-transdisciplinares, frente ao pensamento fracionado e desarticulado que predomina nos sistemas educativos e comunicativos da América Latina. Um novo paradigma transversal que favorece um novo imaginário integrador e holístico, comprometido com os desafios sociais

como eixos permanentes de formação, transformação e abertura para o diálogo intercultural e inter-religioso.

Diante da complexidade de contextos em que se encontrava a América Latina e o Caribe na segunda metade do século XX, marcados pela negação de uma educação para todos e por uma comunicação unilateral que somente dava voz aos proprietários dos grandes conglomerados nacionais e empresas de comunicação de massa, surgem teorias como a educação libertadora de Paulo Freire (1974) e a comunicação alternativa de Mario Kaplún (1985). Num contexto sacudido por golpes militares na América Latina, essas ideias influenciaram movimentos sociais, políticos e econômicos reacionários. A dialogicidade de Paulo Freire como princípio de libertação e a comunicação alternativa de Mario Kaplún como princípio democrático dos meios ao alcance de todos geraram processos de contestação e de despertar da consciência cidadã que permitiam entrar em contato com a realidade através dos media (PACHECO, L. et al, 2017). Segundo Rosa Mollo (2015, p. 34):

Por toda a América Latina, livres-pensadores que buscaram dar uma face ao paradigma emergente, integrar e não fragmentar, gestaram processos educativos nas classes populares em espaços comunicacionais abertos e democráticos que favoreceram o desenvolvimento de uma nova tendência ideológica, que aproximava a experiência educativa e comunicativa para todos, em benefício do bem comum.³⁰

No Brasil, o Núcleo de Comunicação e Educação da Escola de Comunicação e Artes da USP procurou desenvolver um marco teórico sob a coordenação de Ismar de Oliveira Soares. Soares acredita que a educomunicação, mais do que um neologismo, é uma realidade para a qual desperta a América Latina, propondo um novo desafio para as organizações e os profissionais que utilizam conceitos e práticas de comunicação e educação (RAMOS, 2000).

Entre 2014 e 2016 participei de uma comissão de pesquisadores de diversos países (Argentina, Brasil, Colômbia, Equador, Itália, Peru e Uruguai), representantes da Comissão Episcopal Latino-americana - CELAM, Associação Católica Latinoamericana e Caribenha de Comunicação - SIGNIS ALC e Instituto Filhas de Maria Auxiliadora - FMA, para a realização de uma pesquisa internacional sobre a conceitualização teórica e metodológica da educomunicação, que culminou na produção de um portal na Internet³¹ e de uma publicação conjunta com os resultados da pesquisa (PACHECO et al, 2017). Realizei entrevistas em

³⁰ A lo largo de toda América Latina despuntaron los librepensadores que buscaban darle rostro al paradigma emergente, integrar y no fragmentar, gestando en las clases populares procesos educativos en espacios comunicacionales abiertos y democráticos que favorecían el desarrollo de una nueva tendencia ideológica, que acercaba la experiencia educativa y comunicativa a todos en beneficio del bien común. MOLLO, R. 2015, p.34 (Tradução do autor da tese).

³¹ Cf. o portal da RedEducom disponível em: www.rededucom.org.

vídeo *in loco* com os pioneiros e os especialistas da educomunicação na Argentina, Brasil, Chile, Colômbia, Costa Rica, Cuba, México, Peru, República Dominicana e Uruguai. Foi uma experiência de intercâmbio humano, acadêmico e cultural sem precedentes para mim. Nos parágrafos seguintes, transcrevo partes dos depoimentos destes pioneiros que iluminam nossa reflexão acerca da contribuição da educomunicação para o Ensino Religioso.³²

Ismar de Oliveira Soares, em seu depoimento defendeu que a educomunicação “é um campo emergente, justamente porque tem sólidas âncoras que sustentam seu pensamento e sustentam suas ações nos projetos de quem a pratica”. É o que foi constatado nesta pesquisa internacional, diversas experiências em diversos países que procuram formar um ecossistema educ comunicativo que contemple experiências culturais heterogêneas, exercício de habilidades sociais em ato, o encontro de novas tecnologias de informação e comunicação conformando espaços educativos como lugares de encontro, aprendizagem colaborativa, criatividade e convergência.

A diversidade de experiências e pensamentos dos pioneiros e pesquisadores latino-americanos enriquece o marco conceitual da educomunicação e validam a perspectiva complexa-transdisciplinar desse emergente campo. O chileno Valério Fuenzalida enfatiza a educação para a comunicação através dos *media* para uma formação crítica e contextualizada nos complexos cenários da América Latina. Fuenzalida parte de sua própria experiência televisiva para uma concepção da educomunicação como a capacidade de formar as audiências para um pensamento crítico.

Outra perspectiva é apresentada por Jesús Martín Barbero. O pesquisador espanhol-colombiano enfoca a educomunicação a partir da complexidade das mediações como proposta comunicacional evidenciada por sua própria experiência. São os contextos que comunicam as manifestações da cultura popular, aquela que gesta e cresce na sensibilidade do povo, que dá voz à sua palavra, gera transformação, favorece o reconhecimento das matrizes culturais e possibilita a formação de interlocutores sociais comprometidos com a própria história.

Para Francisco Gutiérrez a educomunicação parte do sentido do trabalho colaborativo, da comunicação total e da importância da escuta, do diálogo, da construção coletiva e da aprendizagem como experiência social. É necessário criar espaços de encontros que gerem conhecimento, relação e transformação social. Gutiérrez acredita que o desafio da Linguagem Total, conceito cunhado pelo próprio pesquisador espanhol-costa-riquenho, é incorporar as

³² As entrevistas estão disponíveis na íntegra no portal da RedEducom: <https://www.rededucm.org>.

novas formas simbólicas da era da comunicação total às diferentes etapas do processo educativo (GUTIÉRREZ, 1978, p. 24).

Um valioso enfoque educativo à educomunicação é a contribuição do argentino Daniel Prieto Castillo. A mediação pedagógica como estratégia para formar interlocutores sociais de liderança madura e identidade cidadã gera um argumento articulador entre aquilo que se aprende e como se aprende. A educomunicação aposta na formação integral da pessoa na relação com sua história, seu ambiente e o mundo a que pertence.

Estes testemunhos atestam a metodologia própria da educomunicação. Uma metodologia articuladora, participativa e solidária, construída colaborativamente pelos teóricos que a estudam e sustentam, bem como investigadores que a evidenciam na práxis. É um pensamento original latino-americano que dialoga com as grandes correntes contemporâneas mundiais e seus pensadores e se fundamenta no humanismo cristão, na teoria da complexidade de Morin, na inteligência sensiente de Zubiri e no princípio ontológico de Fullat. A educomunicação não se trata de uma nova disciplina, mas de um novo paradigma transversal constituído por conceitos complexo-transdisciplinares, como expressamos em nossa publicação conjunta (PACHECO et al., 2017, p. 18):

O pensamento fragmentado, rotulado e desconexo com o qual a diversidade dos sistemas de comunicação educacional foi validada ao longo de mais de cinco décadas na América não dá para mais. É urgente favorecer e cimentar um novo imaginário integrador, holístico, educacional que promova o compromisso social e a responsabilidade pessoal, como eixos permanentes de formação-transformação e relevância na lógica de uma “cidadania planetária”.³³

A dupla função da educomunicação, cognoscitiva e comunicativa, integra e favorece a interação e o encontro de forma holística e se fundamenta no diálogo, na escuta, na participação, no conjunto de relações e interações, no trabalho colaborativo, no desenvolvimento de habilidades sociais, na diversidade expressiva e artística, na convergência, na construção do conhecimento integrado à plataforma tecnológica e na relação dialógica com o transcendente. Como afirma Ismar de Oliveira Soares na entrevista que realizei para a RedEducom (PACHECO, et al., 2016), a educomunicação não parte da leitura dos media, mas sim dos processos comunicacionais que sustentam, transformam e enriquecem a própria prática da ação comunicativa. Esse novo campo de intervenção trata de favorecer a

³³ El pensamiento fraccionado, encasillado, desarticulado con el cual se han validado la diversidad de sistemas educativos-comunicativos a lo largo de más de cinco décadas en América no da para más. Urge favorecer y cimentar un nuevo imaginario integrador, holístico, educacional que promueva el compromiso social y la responsabilidad personal, como ejes permanentes de formación-transformación y pertinencia en la lógica de una “ciudadanía planetaria”. PACHECO et al., 2017, p. 18 (Tradução do autor da tese).

formação integral de interlocutores sociais que construam, na relação com os outros, o sentido dialógico e crítico da própria essência como pessoa (APARICI, 2014, p. 29).

A educomunicação, portanto, é um campo emergente de intervenção educacional e social que pode contribuir para a tarefa da construção de novas práticas educacionais, mais adequadas ao contexto das novas tecnologias de comunicação e informação, que exigem dos educadores uma nova forma de pensar e conceber a atividade docente. De acordo com a concepção de sagrado que tomei emprestado de Otto (2007, p. 44), o que o jogador experimenta nos jogos digitais é uma sensação primal do sagrado. Sentimento que em si já é suficiente como uma experiência do numinoso. Algo que não se explica, pois a razão não pode apreender e nem compreender o numinoso, mas podemos experimentá-lo sentindo. Como vimos na relação complexa-transdisciplinar sagrado-*Game-Gamer*, o sentir vem em primeiro lugar na cultura digital e tem primazia sobre o intelecto. O mesmo acontece com o numinoso: ele não se explica, mas você o sente e o vive. Esse é um dado fundamental para as Ciências da Religião e para o Ensino Religioso: o sagrado não pode ser ensinado, ele somente pode ser estimulado e despertado.

No contexto do Ensino Religioso, a constatação do grau de imersão das crianças e adolescentes nos ambientes digitais exige que o docente ajude o educando a fruir as experiências do sagrado nos jogos digitais com a criticidade necessária para ultrapassar as dimensões dos sentidos e da afetividade. O educador não deve ser mais um mero transmissor de conhecimentos, mas sim um tutor que propicia um ecossistema educacional adequado para que o estudante realize sua imersão na complexidade do sagrado nos jogos digitais. A predominância dos sentidos e da afetividade próprias da cultura digital propicia um ambiente ideal para que o estudante de hoje experimente o sagrado nos ambientes virtuais. Mas se esta experiência não for trabalhada pedagogicamente no Ensino Religioso, corre-se o risco de um reducionismo na experiência do estudante, que pode não tematizar as energias arquetípicas despertadas, bem como cair numa introspecção que leve ao fechamento para as relações consigo mesmo, com os outros e com o transcendente. Os *games* possibilitam alargar estas relações no ambiente escolar de maneira lúdica, com a própria linguagem do estudante imerso na cultura digital, orientada pelo professor de Ensino Religioso. E a educomunicação, em sua dupla função educativa e comunicativa, propicia ao estudante a fruição de ambientes virtuais imersivos, como os jogos digitais, num ambiente que favorece a interação e o encontro na perspectiva do diálogo, do respeito, da participação, da criatividade e do desenvolvimento de habilidades sociais para a solidariedade, justiça e a paz. Nesta perspectiva, a educação não se

apropriada de maneira instrumental da plataforma tecnológica. A construção do conhecimento se dá de maneira integrada com as novas tecnologias de informação e comunicação como ambiente adequado para o processo de individuação do estudante na relação dialógica com o fenômeno religioso contemporâneo.

O sagrado nos jogos digitais é um fenômeno incontestável no século XXI. Este trabalho demonstra que o jogador vivencia experiências arquetípicas do sagrado no ambiente virtual com a mesma ou maior intensidade que as vivencia nos ambientes físicos tradicionais. O sagrado que aparece nos *games* é reflexo da religiosidade vivida na sociedade, devido a esse caráter mimético do real. Mas, simultaneamente, os jogos digitais apontam para novos modos de vivenciar as energias arquetípicas do sagrado. A constatação deste mecanismo da experiência do sagrado nos jogos digitais, como vimos, traz consequências para as Ciências da Religião, a educação e a comunicação, sobretudo para as práticas pedagógicas do Ensino Religioso. Não posso afirmar como este novo fenômeno do sagrado nos *games* irá evoluir, mas espero que este estudo contribua para a reflexão em torno da relação entre o sagrado e os jogos digitais e na construção de novas práticas educacionais para a formação de pessoas preparadas para o diálogo entre culturas e religiões nesta nova cultura digital.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A abordagem complexa-transdisciplinar da relação sagrado e videogame pode dar pistas importantes para a investigação neste novo campo de estudo, tanto a partir de uma perspectiva imanente ao jogo (*in-game*), elementos religiosos que fazem parte da narrativa, personagens, mecânica, estética e mundo do jogo, ou de uma perspectiva centrada nos atores, como as crenças e elementos religiosos dos *game designers* e dos jogadores interagem com o jogo. Em ambas perspectivas, vimos que é imprescindível uma abordagem da relação sagrado-gamedesigner-game-jogador.

Neste trabalho adotei a perspectiva *in-game* para realizar uma pesquisa qualitativa que denominei de trabalho gametnográfico, considerando algumas aproximações com o método da etnografia clássica, como a observação participante no universo dos jogos digitais. Com o referencial de conhecimento complexo-transdisciplinar de Edgar Morin e Barsarab Nicolescu, aplicado à relação complexa sagrado-gamedesigner-game-jogador, percebi que o Ficcional é o nível de Realidade onde se materializa a estética e a narrativa de um jogo digital. Uma outra atmosfera com imagens arquetípicas do sagrado que conectam o jogador com esse mundo. Em alguns *games*, o sagrado desempenha um papel estilístico que visa criar uma experiência imersiva, coerente e prazerosa para os jogadores (*Assassin's Creed*, *World of Warcraft*) e em outros jogos o sagrado desempenha um papel constitutivo, como eixo central na trama (*Okami*, *Dragon Age*). O referencial de amostragem que selecionei para este trabalho foi o primeiro jogo da série *Dragon Age* por diversas razões. Por ser um jogo bem representativo dos jogos digitais largamente difundidos pela indústria do entretenimento, pelo papel constitutivo desenvolvido pelo sagrado em sua narrativa e por ser ambientado em um universo fantástico medieval repleto de elementos místicos, religiosos e mágicos que está presente em inúmeros jogos digitais. Como o mundo do jogo também é vivenciado através do universo estendido do *game* nas diversas mídias e plataformas, realizei uma ampla coleta de dados nas sociedades de personagens, cortes, tribos, congregações, igrejas e panteões do universo de *Dragon Age*. Esta pesquisa, portanto, abre espaço para outros estudos sociais e culturais da construção da realidade numa abordagem do trânsito entre espaços *online* e *offline*, que não foram objeto deste trabalho, mas que podem motivar estudos em diversas áreas.

Vimos neste trabalho que o nível de Percepção Imaginário é o que permite a imersão no nível de Realidade Ficcional e que o encontro dos fluxos de consciência do Gamer com os fluxos de informação do *Game* se dá num ponto X de Modulação que possibilita a entrada no espaço/tempo digital, marcado pela imaginação e ficção. Minha experiência gametnográfica no universo de Dragon Age: Origins demonstrou que a dinâmica da interação entre jogador e jogo digital tem consequências na constituição psíquica do jogador, o que também abre espaço para estudos e abordagens em diversas áreas do conhecimento, como a psicanálise e a educação, num ambiente, o mundo do jogo, em que se pode vivenciar experiências limite de maneira segura e intensa.

A linguagem da Modulação, conceito que tomei emprestado de Pierre Babin, nos mostrou que os *games* podem se configurar como ambiente ideal para fazer uma experiência intensa, sensitiva e contemplativa do sagrado, porque levam o jogador para um outro nível de envolvimento que ultrapassa o nível da razão instrumental. Porém, o foco numa experiência meramente sensitiva do sagrado que emerge no ato de jogar pode resultar em superficialidade. É importante encontrar métodos para o jogador assimilar a experiência também no nível da inteligência. Pierre Babin propõe uma nova pedagogia que module em “estéreo” (BABIN, 1989, p. 13), em que predominem os dois canais, o dos sentidos e o da afetividade juntamente com o da abordagem conceitual. Ele propõe uma abordagem intuitiva conjugada com uma abordagem dedutiva. Na cultura eletrônica, a educação deve dar lugar aos dois modos de compreender, conjugando-os no tempo e nos métodos. Para Babin (1989, p. 11), estamos imersos numa nova cultura global onde:

O meio tecnológico moderno, em particular a invasão das mídias e o emprego de aparelhos eletrônicos na vida quotidiana, modela progressivamente um outro comportamento intelectual e afetivo.

A expressão “meio tecnológico” é empregada por Babin num sentido amplo que abrange desde os computadores pessoais conectados à Internet, passando pelas câmeras de segurança instaladas em lugares públicos, até os dispositivos móveis, em suma, toda aparelhagem tecnológica familiar que determina, simplifica e controla nosso cotidiano. Também se inclui nesta expressão as mídias tradicionais, que transformaram nosso modo de compreender e de comunicar. Mas vimos neste trabalho que a expressão não se encerra nos meios de comunicação e informação, mas abrange todo um ecossistema comunicacional que modela a sociedade. O meio tecnológico é uma rede imensa, cujas malhas, muitas vezes invisíveis, determinam nossa vida, cujo deus, mais ou menos oculto, chama-se “Eletrônica”.

As novas gerações nasceram imersas nesta nova cultura digital. O fato constantemente constatado da dificuldade de adaptação aos novos recursos tecnológicos por parte dos mais velhos, enquanto as crianças, na mais tenra idade, dominam equipamentos eletrônicos de última geração, demonstra que existe uma interpenetração de culturas. Nasceu uma nova cultura após vários anos de impregnação de televisão, rádio, cinema, jogos digitais, internet e, mais recentemente, as mídias sociais. Isto não significa que uma cultura esteja se sobrepondo à outra, como erroneamente se interpretou Marshall McLuhan, como o profeta da morte do livro em contraposição à nova cultura audiovisual (McLUHAN, 1972).

Neste trabalho vimos que existem dois momentos de interpenetração das culturas, a cultura de Gutemberg, dominada pelo paradigma da mecanização e da impressão tipográfica, e a cultura digital, dominada pelo paradigma da eletrônica. Essas culturas, primeiro passaram por um processo de “mixagem” (BABIN, 1989, p. 12), categoria extraída das mesas de comando de mixagem das ilhas de edição de imagens e sons. Quando projetamos títulos e slogans em aparelhos de *data show* em uma palestra, estamos fazendo essa “mistura”. A outra categoria, também extraída das ilhas de edição, para falar da nova cultura digital, é a idéia do “estéreo”, que já adiantei acima. Na nova cultura não basta falar de mixagem, deve-se falar de estéreo, da união de dois canais diferentes, cada um com sua sonoridade própria e predominando um de cada vez numa relação de equilíbrio que também faz uma ponte com a transdisciplinaridade-complexidade. Pois, na cultura digital, e nos sistemas de comunicação e informação que dela decorrem, predominam tanto elementos da cultura de Gutemberg, quanto elementos da nova cultura digital, numa relação sistêmica, onde o indivíduo é ao mesmo tempo produto e produtor de sentido. A abordagem complexa-disciplinar da relação do sagrado e jogos digitais nos mostrou que nesta nova cultura digital predominam os sentidos e a afetividade, próprios da linguagem eletrônica.

Compreender os caracteres desta nova linguagem na qual estamos imersos é imprescindível para o Ensino Religioso. Este estudo procurou contribuir para uma melhor compreensão desta nova cultura digital que implique na integração das percepções a respeito da relação entre o real e o imaginário numa abordagem dialógica que integre os diversos níveis de Realidade e considere a dinâmica do sagrado que os atravessa e elimina as contradições. Uma educação religiosa imbuída de um espírito livre que identificamos na educomunicação. A educomunicação inaugurou novas práticas na educação e na comunicação, na direção de uma educação mais abrangente do ser humano que favorece um novo imaginário integrador e comprometido com os desafios da sociedade contemporânea.

Ainda é comum professores de Ensino Religioso desenvolverem uma pedagogia do livro, porque foram fortemente influenciados pela cultura de Gutemberg, e se sentirem perdidos diante dos estudantes que já nasceram imersos na nova cultura digital da linguagem eletrônica. O ambiente escolar latino-americano tradicionalmente privilegia abordagens conceituais com o predomínio do pensamento fracionado e desarticulado nos sistemas educativos. Neste trabalho vimos que a educomunicação se apresenta como um novo paradigma transversal construído por conceitos complexo-transdisciplinares que integram as percepções do real, do imaginário, da sensibilidade e do corpo como profundamente enraizados na produção do conhecimento. É preciso que os educadores habitem esses novos ambientes digitais, incluindo os *games*, para estabelecerem uma comunicação efetiva com os educandos na cultura digital. Pesquisas como esta, sobre a relação entre o sagrado e os jogos digitais, podem contribuir para o comprometimento das Ciências da Religião com os desafios culturais e sociais como eixos permanentes de formação de docentes e pesquisadores preparados para os novos desafios da educação na cultura digital.

Os *serious games* e as metodologias ativas, tais como a gamificação na educação, têm apontado caminhos para uma pedagogia mais adequada às demandas do século 21. Apresentei a educomunicação como uma metodologia latinoamericana que tem grandes contribuições para uma pedagogia adequada às novas tecnologias. A educomunicação integra harmonicamente os conceitos de educação e de comunicação para uma pedagogia da virtualidade genuinamente latinoamericana, sustentada nos princípios da educação popular freireana (GOMEZ, 2015). A harmonização destes dois conceitos na educomunicação resulta numa pedagogia que transcende o uso instrumental da comunicação para a educação e se adequa melhor à cultura digital. As práticas educacionais da América Latina criaram ecossistemas educacionais capazes de integrar as novas tecnologias de informação e comunicação no processo educativo. Os espaços educativos são concebidos como lugares de encontro, aprendizagem colaborativa, criatividade e convergência. Tais práticas enfatizam o diálogo, a participação e o protagonismo fundados nos valores humanos e cidadãos. Contemplam experiências culturais heterogêneas, o exercício de habilidades sociais em ato, o encontro de novas tecnologias de informação e comunicação com ênfase no comprometimento social e comunitário.

Minha incursão gametnográfica no mundo de Dragon Age despertou em mim energias arquetípicas muito antigas que foram identificadas com os arquétipos da psicologia analítica de Jung. Vimos o papel dos operadores audiovisuais do jogo que se traduziram em imagens

arquetípicas que despertaram em mim os arquétipos do sagrado. O sagrado apareceu desde cedo na própria narrativa do *game*. E vimos que o sagrado é um elemento constitutivo da narrativa que esteve presente na própria cosmogonia que deu sentido a este universo. Nos encontros e desencontros com os companheiros de equipe e com os NPC, personagens não jogáveis com os quais podemos interagir, encontrei componentes do sagrado que também foram analisados. Percebemos que minha jornada do herói no *game* se identificou com a jornada clássica do herói e despertou as energias arquetípicas que nos elevam para uma transcendência do espírito na direção de uma identificação com o numinoso. Esta jornada foi marcada por desafios contra forças arquetípicas das trevas e culminou numa batalha final contra a personificação das forças das trevas na imagem arquetípica do dragão. Uma jornada que se identificou com o processo de individuação que se traduz na emancipação da consciência das amarras e ameaças associadas com o lado obscuro e terrível do arquétipo da Grande Mãe. Vimos que nesta jornada pelo jogo *Dragon Age: Origins* apareceram outras imagens arquetípicas, como a persona, a sombra e o anima/animus, dentre outros. Mas há uma recorrência significativa dos arquétipos da Grande Mãe em suas formas de mãe protetora e mãe terrível, com várias associações com os arquétipos da Core/Donzela, do Pai, da Criança Divina e do si-mesmo. A descrição e análise desta experiência gametnográfica com o instrumental de conhecimento complexo-transdisciplinar confirmou a minha tese de que o sagrado presente nos jogos digitais é experimentado intensamente pelo jogador, o que nos remete a repensar criticamente nossas práticas de educação e comunicação religiosa no contexto da cultura digital. A pesquisa complexa-transdisciplinar está imbuída de um espírito livre graças a novos conceitos e estudos transhistóricos e transreligiosos que podem inaugurar novas práticas na educação e na sociedade, na direção de uma educação integral do ser humano que enfatize suas competências vocacionais, sua responsabilidade ética e sua dimensão espiritual. Essa educação só é possível se revalorizar “o papel da intuição, do imaginário, da sensibilidade e do corpo na transmissão do conhecimento” (FREITAS; MORIN; NICOLESCU, 1994).

A transdisciplinaridade/complexidade oferece um referencial de conhecimento adequado à tarefa de pensar criticamente o fenômeno do sagrado nos jogos digitais. Como afirma Campbell e Grieve (2014), os estudos do sagrado nos *games* contribuem para uma compreensão não só da cultura dos videogames, mas também da cultura digital como um todo. Sem a pretensão de esgotar o tema, espero que este trabalho tenha trazido contribuições

para as Ciências da Religião, a educação e a comunicação, e inspire novas pesquisas neste novo campo de estudo do fenômeno religioso na cultura digital.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, L. A. B. **God of war – do game ao livro: um mito para duas narrativas**. 2017. 121 f. Dissertação (Letras) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2017. Disponível em: <http://tede.mackenzie.br/jspui/handle/tede/3097>. Acesso em: 15 Jan 2020.
- ALMEIDA, M. C. **Um itinerário do pensamento de Edigard Morin**. Palestra no Ciclo de Estudos sobre 'O Método' de Edgar Morin, promovido pelo Instituto Humanitas UNISINOS. São Leopoldo, RS, 14 de abril de 2004.
- APARICI, R. (org.). **Educomunicação: para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas, 2014.
- ARCADE, P. **Dragon Age: Origins**. Penny Arcade Comics, 2009- 2010. Disponível em: <https://www.penny-arcade.com/presents/page/dragon-age-origins-page-1>. Acesso em 3 Abr 2020.
- ASLAN, R. **Deus: uma história humana**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2018.
- BABIN, P. **Linguagem e cultura dos mídias**. Lisboa, Bertrand, 1993.
- BABIN, P.; KOULOUMDJIAN, M. **Os novos modos de compreender**. São Paulo: Paulinas, 1989.
- BAILEY, E. The Implicit Religion of Contemporary Society: Some Studies and Reflections. **Social Compass**, v. 37, n. 4, p. 483-497, 1 dez. 1990. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/003776890037004006>. Acesso em: 5 jan. 2019.
- BAINBRIDGE, W. S. **eGods: Faith versus Fantasy in Computer Gaming**. New York: Oxford University Press, 2013.
- BARCELLOS, G. **Mitologias arquetípicas: figurações divinas e configurações humanas**. Petrópolis: Vozes, 2019.
- BARRETT, J. L. **Born Believers: The Science of Children's Religious Belief**. New Yourk: Free Press, 2012.
- BARRETT, J. L. **Why Would Anyone Believe in God?**. Lanham: Alta Mira Press, 2004.
- BERGER, P. L. **Os múltiplos altares da modernidade: Rumo a um paradigma da religião numa época pluralista**. São Paulo: Vozes, 2017.
- BERNI, L. E. V. **O Sagrado como elemento transdisciplinar paradoxal**. São Paulo: Cetrans. Disponível em: www.cetrans.com.br. Acesso em: 14 mai. 2016.
- BIÈS, J. **O caminho do sábio**. São Paulo: Triom, 2001.
- BIOWARE. **The Art of Dragon Age Inquisition**. Milwaukie, OR: Bioware, Dark Horse Comics, 2014.

BIOWARE. **Dragon Age: the world of Thedas**. Vol. 2. Milwaukie, OR: Dark Horse Books, 2015.

BOGOST, I. **Persuasive games: the expressive power of videogame**. Cambridge: MIT Press, 2007.

BORNET, P; BURGER, M. (org.). **Religions in play: games, Rituals and Virtual Worlds**. Zürich: TVZ Theologischer Verlag, 2012.

BOSMAN, F. G. A lust for dying: the depiction and function of the seven deadly sins in digital games. **Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet**. Heidelberg: University of Heidelberg, v. 15, p. 1-47, 22 jun. 2020. Disponível em: <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/view/2402>. Acesso em: 23 dez. 2020.

BOSMAN, F. G. Gaming and the Divine: a new systematic theology of vídeo games. **Religions**, Basel: MDPI, v. 10, n. 2, 22 fev. 2019. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2077-1444/10/2/130/htm>. Acesso em 20 dez 2020.

BOSMAN, F. G. The word has become game: researching religion in digital games. **Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet**. Heidelberg: University of Heidelberg, v. 11, p. 28-45, 2016. Disponível em: <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/23626/17351>. Acesso em: 20 dez 2020.

BOYER, P. **The evolutionary origins of religious thought**. New York: Basic Books, 2001.

BOYER, P. **The naturalness of religious ideas: a cognitive theory of religion**. Berkeley: University of California Press, 1994.

BRAZIL GAMES MARKET 2018. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>. Acesso em: 12 Jan. 2019.

CAMPBELL, J. **Máscaras de Deus: mitologia primitiva**. São Paulo: Palas Athena, 1992.

CAMPBELL, J. **Máscaras de Deus: mitologia ocidental**. São Paulo: Palas Athena, 2004.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. 10 ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.

CAMPBELL, J. **Deusas: os mistérios do divino feminino**. São Paulo: Palas Athena, 2018.

CAMPBELL, H. A. Islamogaming: digital dignity via alternative storytellers. In: DEWEILER, C. (org.). **Halos and Avatars: Playing Video Games with God**. Louisville: Westminster John Knox Press, 2010.

CAMPBELL, H. A.; GREIVE, G. P. (Org.). **Playing with religion in digital games**. Bloomington: Indiana University Press, 2014.

CAMPBELL, H. A.; GRIEVE, G. P. (Org.). Studying religion in digital aaming: a critical review of an emerging field. **Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet**.

Heidelberg: University of Heidelberg, v. 5, p. 51-67, 2014. Disponível em <http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/issue/view/1449/showToc>. Acesso em: 7 nov. 2015.

CAMPOS; E. O.; GOMES, E. S. L. Mitologia e experiência do sagrado em jogos de RPG. **Estudos de Religião**, São Paulo: Universidade Metodista de São Paulo, v. 26, n. 43, p. 136-151, 2012.. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/ER/article/view/3367>. Acesso em: 07 nov. 2015.

CASADEI, E. B.; MASSIMINI, A. R. Videogame, religião e gênero: discursos da masculinidade mórmon em Fallout: New Vegas. **Rever – Revista de Estudos da Religião**. v. 20, n. 3, p. 167-181, 2020. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/rever/article/view/51887/33854>. Acesso em 20 dez. 2020.

CLIFFORD, J. **Itinerarios transculturales**. Barcelona: Gedisa, 1999.

COSTA, C. T. O. P. **A experiência sensível na imersão em jogos de videogame**. 2020. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/37818>. Acesso em: 5 jan. 2021.

CTÔNICO. In: **Ctônico**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ctônico>. Acesso em: 6 Mar. 2019.

DAWKINS, R. **The God delusion**. London: Bantan Press, 2006.

DE WILDT, L. et al. Things greater than thou: post-apocalyptic religion in games. **Religions**, v. 9, n. 6, 23 maio 2018. p. 169.

DENNETT, D. **Breaking the spell**: religion as a natural phenomenon. Penguin, 2006.

DETWEILER, C. (org). **Halos and avatars**: playing video games with god. Louisville: Westminster John Knox Press, 2010.

DONARD, V.; PACHECO, L. C. L. Transdisciplinaridade, ciberpsicologia e jogos digitais: o sagrado em diálogo. In: ARAGÃO, G.; VICENTE, M. (org.). **Espiritualidades, transdisciplinaridade e Diálogo 2**. Recife: Unicap, 2018. *E-book*. p. 84-106. Disponível em: https://www1.unicap.br/observatorio2/wp-content/uploads/2018/08/E-book-Espiritualidades-transdisciplinaridade-e-di%C3%A1logo-2_Observat%C3%B3rio-das-Religi%C3%B5es-no-Recife-1.pdf. Acesso em: 14 set. 2019.

DONARD, V.; SIMAR, E. Les dieux vidéo. De la dimension spirituelle adolescente dans les jeux vidéo. **Adolescence**, Paris: Editions Greup. v. 31, p. 815-821, 2013.

DRAGONAGE.FANDOM. Disponível em https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Age#Dragon_Age_4. Acesso em 02 Abr. 2020.

DRAGONAGE.FANDOM. **Chantry**. Disponível em https://dragonage.fandom.com/wiki/Chantry#cite_note-16. Acesso em: 21 Out. 2020.

DRAGONAGE.FANDOM. **Chantry: Practices**. Disponível em: <https://dragonage.fandom.com/wiki/Chantry#Practices>. Acesso em: 21 Out. 2020.

DRAGONAGE.FANDOM. **Codex: Magic and Religion**. Disponível em: https://dragonage.fandom.com/wiki/Codex:_Magic_and_Religion#Andraste:_Bride_of_the_Maker. Acesso em: 23 nov. 2020.

DRAGONAGE.FANDOM. **Morrigan's ritual**. Disponível em: https://dragonage.fandom.com/wiki/Morrigan%27s_Ritual. Acesso em: 28 Jan. 2021.

DURKHEIM, D. **As formas elementares da vida religiosa**. São Paulo: Paulus, 1989.

ELIADE, M. **O sagrado e o profano**: a essência das religiões. Trad. Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FERDIG, R. E. Developing a framework for understanding the relationship between religion and videogames. **Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet**. Heidelberg: University of Heidelberg, v. 5, p. 68-85, 2014. Disponível em <http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/issue/view/1449/showToc>. Acesso em: 7 nov. 2015.

FERRO, A. P. R. A netnografia como metodologia de pesquisa: um recurso possível. **Educação, Gestão e Sociedade**. Faculdade Eça de Queirós, Ano 5, n.19, p. 1-5, ago. 2015. Disponível em: http://uniesp.edu.br/sites/_biblioteca/revistas/20170509161801.pdf. Acesso em: 25 jul. 2021.

FILHO, I. M. S. **Construção de jogos educacionais (RPG) para a aprendizagem de convivência entre sujeitos com religião e patrimônio simbólicos diversos**: dialogando com os caminhos espirituais. 2019. 241 f. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) – Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2019.

FRANZ, M. **A sombra e o mal nos contos de fada**. São Paulo: Paulus, 1985.

FRAZER, J. G. **O ramo de ouro**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1982.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1974.

FREITAS, L.; MORIN, E.; NICOLESCU, B. **Carta da Transdisciplinaridade**. In: PRIMEIRO CONGRESSO MUNDIAL DA TRANSDISCIPLINARIDADE. Convento da Arrábida, Portugal, 1994. Disponível em: <http://www.gthidro.ufsc.br/arquivos/CARTA-DA-TRANSDISCIPLINARIDADE.pdf>. Acesso em: 15 dez. 2018.

FREUD. In: ROUDINESCO, E.; PLON, M. **Dicionário de Psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998. p. 272.

GABRIEL, S. Pokémon Go: how religious can an augmented reality hunt be?. **Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet**. Heidelberg: University of Heidelberg, v. 12, p. 18-31. 2017. Disponível em: <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/23766/17505>. Acesso em: 21 dez. 2020.

GAIDER, D. **Dragon Age: the calling**. New York: Tor Books; Dark House Books, 2009a.

GAIDER, D. **Dragon Age: the stolen throne**. New York: Tor Books; Dark House Books, 2009b.

GAIDER, D. **Dragon Age: assunder**. New York: Tor Books; Dark House Books, 2011.

GAIDER, D. **Dragon Age: the world of Thedas**. Vol 1. Milwaukie: Dark Horse Books, 2013.

GAIDER, D. **Dragon Age: the world of Thedas**. V. 2. Milwaukie: Dark Horse Books, 2014.

GASI, F. **Videogames e mitologia: a poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos**. Marsupial: Nova Iguaçu, 2013.

GELINAS, B. (org.). **Dragon Age: the world of Thedas**. Vol. 1. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2013.

GERACI, R. M. Theological productions: the role of religion in video game design. **Cultural Perspectives of Video Games: From Designer to Player**, Inter-Disciplinary Press, Oxford, p. 101-114, 2012. Disponível em: https://www.academia.edu/download/30599022/2012__theological_productions.pdf. Acesso em: 11 mar. 2017.

GIL-GIMENO, J.; SÁNCHEZ-CAPDEQUÍ, C.; BERIAIN, J. Play, Game, and videogame: the metamorphosis of play. **Religions**, v. 9, n. 5, p. 162, 17 mai. 2018. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2077-1444/9/5/162>. Acesso em: 22 dez. 2020.

GOMEZ, M. V. **Pedagogia da Virtualidade**. São Paulo: Loyola, 2015.

GRONDIN, J. **Que saber sobre Filosofia da Religião**. Aparecida: Idéias & Letras, 2012.

GUTIÉRREZ, F. **Linguagem total: uma pedagogia dos meios de comunicação**. São Paulo: Summus, 1978.

HAMER. **The God gene: how faith is hardwired into our genes**. [S.l.]: Doubleday, 2004.

HAYSE, M. **Religious architecture in videogames: perspectives from curriculum theory and religious education**. Ph.D. dissertation - Trinity Evangelical Divinity School, Bannockburn, 2009.

HAYSE, M. Education (Religious). In: WOLF, M. J. P. (org.). **Encyclopedia of Video Games**, Santa Barbara: Greenwood, 2012.

HAYSE, M. Ultima IV: simulating the religious quest. In: DETWEILER, C. (org.). **Halos and Avatars: playing video games with God**. Louisville: Westminster John Knox Press, 2010.

HEIDBRINK, S.; KNOLL, T.; WYSOCKI, J. (orgs). Theorizing religion in digital games: perspectives and approaches. **Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet**, Heildelberg: University of Heildelberg, v. 5, p. 5-50, 2014. Disponível em:

<http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/issue/view/1449/showToc>. Acesso em: 12 out. 2015.

HOPCKE, R. H. **Guia para a Obra Completa de C. G. Jung**. Petrópolis: Vozes, 2012.

Huizinga, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2014.

HUTCHINGS, T. The light of a thousand storiesf: design, play and community in the christian videogame Guardians of Ancora. **Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet**, Heildelberg: University of Heildelberg, v. 14, p. 159-178, 9 abr. 2019. Disponível em: <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/view/2388>. Acesso em: 10 abr. 2019.

JENKINS, H. Game Design as Narrative Architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. (org.). **First person**: new media as story, performance and game. Cambridge: MIT Press, 2004, p. 118-130.

JUNG, C. G. In: ROUDINESCO, Elizabeth; PLON, Michel. **Dicionário de Psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998a. p. 421.

JUNG, C. G. **Aion**: estudos sobre o simbolismo do si-mesmo. Petrópolis, Vozes, 1998b.

JUNG, C. G. **Aspectos do Drama Contemporâneo**. Petrópolis: Vozes, 1988.

JUNG, C. G. **Civilização em transição**. Petrópolis: Vozes, 2013a.

JUNG, C. G. **Estudos Alquímicos**. Petrópolis: Vozes, 2002b.

JUNG, C. G. **Fundamentos da psicologia analítica**. Petrópolis: Vozes, 1985.

JUNG, C. G. **Memórias, Sonhos, Reflexões**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

JUNG, C. G. **O eu e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: vozes, 2008.

JUNG, C. G. **O Livro Vermelho**: edição sem ilustrações. Petrópolis: Vozes, 2013b.

JUNG C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2 Ed. Petrópolis: Vozes, 2002a.

JUNG, C. G. **Psicologia do inconsciente**. Petrópolis, Vozes, 1980.

JUNG, C. G. **Símbolos da transformação**: análise dos prelúdios de uma esquizofrenia. Petrópoles: Vozes, 1989.

JUNG, C. G. **Tipos Psicológicos**. Petrópolis: Vozes, 1991.

KAPLÚN, M. **El comunicador popular**. Quito: CIESPAL, 1985.

KLIMMT, C. et al. How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable. **Communications**, v. 31, n. 3, p. 309-328, 2006.

KNOLL, T. **Instant karma**: moral decision making systems in digital games. **Religions**, v. 9, n. 4, p. 131. 16 abr. 2018. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2077-1444/9/4/131/htm>. Acesso em: 22 dez. 2020.

KOZINETS, R. Netnography: doing ethnographic research online. Online Communities. **The Modern Language Journal**, v. 96, p. 131 – 151, 2012. Disponível em: https://www.academia.edu/2576919/Netnography_Doing_Ethnographic_Research_Online_by_KOZINETS_ROBERT_V. Acesso em 23 jul. 2021.

LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. **Game research methods**. ETC Press, 2015.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 2003.

LIANE, M. **Dragon Age: Last Flight**. Tor Books; Dark House Books, 2014.

LIMA, E. E. Introdução à gamificação bíblica: jogos como ferramenta religiosa. In: XI Conferência Brasileira de Comunicação Eclesial, 2016, São Paulo. **Anais eletrônicos...** São Paulo: Centro Universitário Adventista de São Paulo, 2016. Disponível em: <https://portal.metodista.br/eclesiocom/edicoes-antiores/2016/arquivos/introducao-a-gamificacao-biblica-jogos-como-ferramenta-religiosa>. Acesso em: 21 dez. 2020.

LIBÓRIO, L. A. **As raízes da Psicologia da Religião no Ocidente**. Recife: Fasa, 2012.

LIBÓRIO, L. A.; MOTA, A. R. S. **Psicologia e religiosidade nas fases evolutivas**. Recife: Fasa, 2015.

LOHNE, I. L. D. **Never alone**: a study of articulations of indigenous religion in the vídeo game. 2020. 94 p. Dissertação (Mestrado em Estudos Religiosos) - The Arctic University of Norway, Tronso, 2020. Disponível em: <https://munin.uit.no/handle/10037/20085>. Acesso em 8 jan. 2021.

LOPES, D. A. **Avatar, corpo e videogame**: articulações entre comunicação, imaginário e narrativas. 2015. 278 p. Tese (Doutorado em Comunicação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/19582/1/2015_DaniellyAmatteLopes.pdf. Acesso em: 5 jan. 2021.

LUPASCO, S.; MAILLY-NESLE, S.; NICOLESCU, B. **O homem e as suas três éticas**. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.

MALINOWSKI, B. **Argonautas do pacífico ocidental**: um relato do empreendimento e da aventura dos nativos nos arquipélagos da Nova Guiné melanésia. São Paulo: Abril Cultural, 1976.

MARETT, R. R. **The Threshold of Religion**. p. 14. Apud ASHLAN, R. **Deus**: uma história humana. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2018.

MARX, K. **Crítica da filosofia do direito de Hegel**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2005.

- MATTOS, S. M. **Imaginário mítico**: o simbolismo do herói à luz de Joseph Campbell e Carl Gustav Jung. 2011. 117 p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Religião) - Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.
- McLUHAN, M. **A galáxia de Gutenberg**: a formação do homem tipográfico. 1. ed. São Paulo: Ed. Nacional, 1972.
- MEDNICOFF, E. **Dossiê Jung**. São Paulo: Universo dos Livros, 2008.
- MENDONÇA, B. **Enografia in-game**: possibilidades do estudo social em ambientes virtuais. [s/d]. Disponível em: https://www.academia.edu/38864632/ETNOGRAFIA_IN_GAME_POSSIBILIDADES_DO_ESTUDO_SOCIAL_EM_AMBIENTES_VIRTUAIS?email_work_card=title. Acesso em: 23 jul. 2021.
- MOLLO, R. **Navegando en el nuevo continente de la Educación-Comunicación**: Educomunicación hacia la cultura del encuentro. Bogotá: CELAM, 2015, p.34.
- MORIN, E. **Educar na Era Planetária**: O pensamento complexo como Método de aprendizagem no erro e na incerteza humana. São Paulo: Cortez Editora, 2003.
- MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- MÜLLER, M. **Introduction to the science of religion e comparative mythology**. Apud ASHLAN, R. **Deus**: uma história humana. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2018.
- NEUMANN, E. **A Grande Mãe**: Um estudo fenomenológico da constituição feminina do inconsciente. São Paulo: Cultrix, 1999.
- NEUMANN, E. **The Great Mother**: an analysis of archetype. Princeton: Princeton University Press, 1963.
- NEUMANN, E. **História da origem da consciência**. São Paulo: Cultrix, 1990.
- NICOLESCU, B. Fundamentos metodológicos para o estudo transcultural e transreligioso. In: VVAA. **Educação e transdisciplinaridade II**. São Paulo: Triom, 2002.
- NICOLESCU, B. **O Manifesto da Transdisciplinaridade**. São Paulo: Triom, 1999.
- O'CONNELL, M.; AIREY, R. **Almanaque dos símbolos**: origens, significados, utilização e revelações: os códigos secretos dos mistérios, magia e sabedoria de todos os tempos. 4. ed. São Paulo: Editora Escala, 2016.
- ONLINE HEIDELBERG JOURNAL OF RELIGIONS ON THE INTERNET. **Religions in Digital Games**: Multiperspective & Interdisciplinary Approaches. Heidelberg: University of Heidelberg, v. 5, 2014. 257 p. Disponível em: <http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/view/1937/showToc>. Acesso em: 12 out. 2015.

ONLINE HEIDELBERG JOURNAL OF RELIGIONS ON THE INTERNET. **Religions in Digital Games Reloaded: Imersion Into the Field**. Heidelberg: University of Heidelberg, v. 7, 2015. 260 p. Disponível em: <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/view/1937>. Acesso em: 15 fev. 2016.

ONLINE HEIDELBERG JOURNAL OF RELIGIONS ON THE INTERNET. **Religions in Digital Games Respawned: Special Issue**. Heidelberg: University of Heidelberg, v. 10, 2016. 260 p. Disponível em: <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/view/1937>. Acesso em: 12 mar. 2017.

OTTO, R. **O Sagrado**: os aspectos irracionais da noção do divino e sua relação com o irracional. Petrópolis, Vozes, 2007.

PACHECO, L. Iniciação cristã na Igreja Antiga. **Paralellus**, Recife: Unicap, ano 1, n. 2, p. 161-181, jul. dez. 2010.

PACHECO, L. O sagrado nos videogames: uma introdução ao estudo da religião e jogos digitais. In: XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2016, São Paulo. **Anais eletrônicos...** São Paulo: SBC, 2016. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157024.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2017.

PACHECO, L. et al. **Articulación de la Educomunicación en el desarrollo integral y solidário de la niñez y La adolescencia latino-americana y caribeña**. Medellín: Pregón S.A.S, 2017.

PARGMAN, D.; JAKOBSSON, P. Do you believe in magic?: computer games in everyday life. **European Journal of Cultural Studies**, Londres, v. 11, n. 2, p. 225-243, 2008. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1367549407088335>. Acesso em: 4 jan. 2019.

PEREIRA, O. C. N. et al. Jogar videogame como uma experiência simbólica: entrevistas com jogadores. **Bol. psicol**, São Paulo, v. 62, n. 136, p. 81-91, jun. 2012. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432012000100008&lng=pt&nrm=iso. acesso em: 05 jan. 2020.

PIASECKI, S. Redemption through annihilation?! focuses on game designer's views on religion, culture and society and its influence on digital games. **Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet**, Heidelberg: University of Heidelberg, v. 10, p. 45-73, 2016. Disponível em: <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/view/2354>. Acesso em: 3 fev 2017.

PLATE, S. B. religion is playing games: playing video Gods, playing to play. **Religious Studies and Theology**, v. 29, n. 2, p. 215–230, 2011. Disponível em: <https://journal.equinoxpub.com/RST/article/view/1392>. Acesso em: 4 jan. 2019.

POLCINO, M. D. G. **Os jogos digitais no contexto clínico Junguiano**. 2019. 143 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia: Psicologia Clínica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Psicologia: Psicologia Clínica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo,

São Paulo, 2019. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/22100>. Acesso em: 9 Jan. 2021.

PYM, A. **Y'all need Andraste**: how Dragon Age uses christian mythology to examine religion's dark side and uncover forgotten spirituality. 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/328628071_Y%27all_Need_Andraste_How_Dragon_Age_Uses_Christian_Mythology_to_Examine_Religion%27s_Dark_Side_and_Uncover_Forgotten_Spirituality. Acesso em: 13 mar. 2021.

RAMOS, P. **Tres décadas de educomunicación em América Latina**. OCLACC, 2000.

RAUTALAHTI, H. Video games facilitating discussions of good and bad religion. **Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet**. Heildelberg: University of Heildelberg, v. 13, p. 56-78, 28 dez. 2018. Disponível em: <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/view/2380>. Acesso em: 24 jan. 2019.

REDE SALESIANA DE ESCOLAS. **Educomunicação**: desafio à família salesiana. Brasília: Cisbrasil, 2010.

RELIGIONS. **The sacred & the digital**: critical depictions of religions in digital games. Basel: MDPI, edição especial, 2019, 184 p. Disponível em: <https://www.mdpi.com/books/pdfview/book/1253>. Acesso em 21 dez. 2020.

RICOEUR, P. **Escritos e conferências 2**: Hermenêutica. São Paulo: Loyola, 2011.

RICOEUR, P. **Le conflit des interprétations**: Essai d'herméneutique I. Paris: Seuil, 1969.

ROCHA, Z. J. B.; MACIEL, K. D. S. A. Dois discursos de Freud sobre a religião. **Revista Mal-estar e Subjetividade**, Fortaleza, vol. 3, v. 3, p. 729-724, set. 2008a. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/malestar/v8n3/08.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2021.

ROCHA, Z. J. B.; MACIEL, K. D. S. A. Freud e a religião: possibilidades de novas leituras e construções teóricas. **Psicologia, Ciência e Profissão**, Brasília, vol. 23, n. 4, p. 742-753, 2008b. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/mHTcrLSLqZttqCZDLnqBsKx/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 10 mar. 2021.

SANTOS, I. R. et al. Brincando com os deuses: a viabilidade da disseminação da cultura folclórica e popular afro-brasileira em jogos digitais. In: MARTINS, E. R. **A produção do conhecimento na engenharia da computação**. Ponta Grossa: Atena Editora, 2019. p. 151-165. Disponível em: <https://www.atenaeditora.com.br/post-artigo/13841>. Acesso em: 20 dez. 2020.

SCHLOSS, J; MURRAY, M (org.). **The believing primate**: scientific, philosophical, and theological reflections on the origin of religion. Oxford: Oxford Univesity press, 2009.

SCHOLTZ, C. Religious Education and the challenge of computer games: research perspectives on a new issue. In: STEUTER, E; WILLIS, D. (org.). **Towards a european perspective on Religious Education**. Lund: University of Lund Press, 2004.

SCHUT, K. **Of games and God**: a christian exploration of video games. Miami: Brazos Press, 2013.

SCHUTZ, A. On multiple realities. **Philosophy and Phenomenological Research**, v. 5, n. 4, p. 533-576, 1945. Apud BERGER, P. L. **Os múltiplos altares da modernidade**: Rumo a um paradigma da religião numa época pluralista. São Paulo: Vozes, 2017.

SILVA, E. Expressões indígenas da cultura imaterial em Pernambuco. In: GUILLEN, I. C. M. (org.). **Tradições & traduções**: a cultura imaterial em Pernambuco. Recife: EDUFPE, 2008.

SILVA, R. J.; SERBENA, C. A. (Re)pensando tecnologia e religiosidade: tecnognose, jogos de rpg e ampliação de consciência. **Revista Relegens Thréskeia**, [S.l.], v. 4, n. 1, p. 96-115, Jul. 2015. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/relegens/article/view/42264/25697>. Acesso em: 05 jan. 2020.

SILVA, R. C. Apropriações do termo avatar pela cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. **Contemporânea**, ed. 15, v. 8, n. 2, p. 120-131, 2010. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/819/774>. Acesso em: 28 fev. 2017.

SISLER, V. Digital arabs: representation in video games. **European Journal of Cultural Studies**, Londres: Sage Publications, v. 11, n. 2, p. 203-220, 2008. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1367549407088333>. Acesso em: 21 mai. 2017.

SISLER, V. Representation and self-representation: arabs and muslims in digital games. In: SANTORINEUS, M; DIMITRIADI, N. (org.). **Gaming realities**: a challenge for digital culture. Atenas: Fourmos Center for Digital Culture, 2006.

SISLER, V. Video games, video clips, and islam: new media and the communication of values. In: PINK, J. (org.). **Muslim societies in the of mass consumption**. Newcastle: Cambridge Scholars, 2009.

SISLER, V; RADDE-ANTWEILER, K; ZEILER, X. **Methods for studying video games and religion**. Nova Yorque: Routledge, 2018.

SOUZA, F. **O Livro Vermelho de Jung**: as polaridades da psique e as concepções de Deus. 2015.

SPADARO, A. **WEB 2.0**: redes sociais. São Paulo: Paulinas. 2013.

STRUGULSKI, M. C. **Teosofia e doutrina cristã**: análise crítica da influência do exoterismo em livros, músicas e video games. 2017. 85 f. Dissertação (Mestrado em Teologia) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017. Disponível em: http://tede2.pucrs.br/tede2/bitstream/tede/7468/2/DIS_MATEUS_CEZAR_STRUGULSKI_COMPLETO.pdf. Acesso em: 15 Jan 2020.

TABORDA, F. **Sacramento, práxis e festa**: para uma teologia latino-americana dos sacramentos. São Paulo: Loyola, 1984.

THETRAS, Varric; KIRBY, Mary. **Hard in Hightown**. Dark House Comics, 2018.

- TORRES; N. **O jogo digital na sala de aula de Ensino Religioso**. 2016. 70 f. Dissertação (Mestrado em Ciências das Religiões) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016.
- TRENTER, C. Gameplay and historical consciousness in Dragon Age : Origins and Dragon Age II. In: MEANINGFUL PLAY 2012 CONFERENCE. 2012. **Proceedings...**, 2012. Disponível em: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:lnu:diva-26229>. Acesso em: 13 Mar 2021.
- TYLOR, E. B. **Primitive Culture**. Apud ASLAN, R. **Deus: uma história humana**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2018.
- VIEIRA, P. H. O. **O combate de Chronos: o imaginário dos mitos de apocalipse no ambiente dos videogames**. 2017. 103 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2017.
- YOUNG, S. D. **A psicologia vai ao cinema: o impacto psicológico da sétima arte em nossa vida e sociedade moderna**. São Paulo: Cultrix, 2014.
- WYSOCKI, J. Critique with limits: the construction of american religion in BioShock: Infinite. **Religions**, v. 9, n. 5, p. 150, mai. 2018. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2077-1444/9/5/150>. Acesso em: 22 dez. 2020.
- WAGNER, R. First-person shooter religion: algorithmic culture and inter-religious encounter. In: **Cross Currents**, v. 63, n. 2, pages 181-203, 2012a.
- WAGNER, R. **Godwired: Religion, ritual, and virtual reality**. Londres: Routledge, 2012b.
- WAGNER, R. Our Lady of Persistent Liminality: Virtual Church, Cyberspace, and Second Life. In: MAZUR, M; McCARTHY (Orgs.). **God in the Details**. 2. ed. Londres: Routledge, 2010.
- WAGNER, R. Religion in video games. In: CLARK, T. R; CLANTON Jr., D. W. (org.). **Understanding Religion and Popular Culture**. Nova Iorque: Routledge, 2012.
- WAGNER, R. The play is the thing: interactivity from Bible fights to passions of the Christ. In: DETWEILER, C. (org.). **Halos and Avatars: playing video games with God**. Louisville: Westminster John Knox Press, 2010.
- WEEKES, P. **Dragon Age: the masked empire**. Tor Books; Dark House Books, 2014.
- WEEKES, P. et all. **Dragon Age: Tevinters Nights**. New York: Tor Books, 2020.
- WILBER, K. **Espiritualidade Integral: uma nova função para a religião neste início de milênio**. São Paulo: Aleph, 2006.
- WOLF, M. Contemplation, subcreation, and video games. **Religions**, v. 9, n. 5, p. 142, 26 abr. 2018. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2077-1444/9/5/142>. Acesso em: 22 dez. 2020.
- ZILLES, U. **O sacramento do batismo segundo Tertuliano**. Petrópolis: Vozes, 1981.

Games

Assassin's Creed (PC, PS3, Xbox 360). Ubisoft Montreal. Ubisoft, 2007.

Black and White. Electronic Arts, 2001.

Dante's Inferno. (PlayStation 3, Xbox 360). Electronic Arts. Electronic Arts, Visceral Games, Behaviour Interactive, 2010.

Darksiders III. (PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows). Gunfire Games, 2018.

Diablo III. (Nintendo Switch, PlayStation 3, Xbox 360, Mac OS Classic, Microsoft Windows). Blizzard Entertainment, 2012.

Dragon Age 1, 2 e 3 (PC, PS4, Xbox 360). BioWare. Electronic Arts, 2009 - 2014.

Fallout 3. Bethesda Game Studios. Bethesda Softworks, 2008.

Guardians of Ancora. Scripture Union, 2015.

God of War (PS2, Java ME, PS Portable, PS3, PS Vita, PS4). Santa Monica Studio. Sony, Capcom, 2005-2018.

FIFA 17. Electronic Arts, EA Studios. Electronic Arts, 2016.

FIFA 18. Electronic Arts, EA Studios. Electronic Arts, 2017.

Horizon Zero Dawn. (PlayStation 4, Microsoft Windows) Guerrilla Games, 2017; 2020.

Left Behind: Eternal forces. Inspired Media Entertainment, 2006.

Mass Effect 2. BioWare, 2010.

Okami (PS2). Clover Studios. Capcom, 2006.

Pokémon Go. Niantic, Inc, 2026.

Populous. Electronic Arts, 1989.

Second Life (Microsoft Windows, MacOS, Linux). Linden Lab, 2003.

Space Invaders. Taito, 1979.

Spore. Maxis Studio. Electronic Arts, 2008.

The Binding of Isaac. (Microsoft Windows, Linux, Mac OS, Mac OS Classic). Edmund McMillen, Florian Himsl, 2011.

The Sims. Max; The Sims Studio. Electronic Arts, 2000.

World of Warcraft (PC). Activision Blizzard. Blizzard Entertainment, 2004.

Vídeos

TVE BAHIA. **Índios do Sertão**. Salvador: TVE Bahia, 2001. (60 min). Disponível em: www.youtube.com/watch?v=aPNz3b1F_YY. Acesso em: 25 jun. 2018.

CELAM; INSTITUTO FMA; SIGNIS ALC. **Entrevistas aos pensadores da educação**. 2015. Disponível em: <https://www.rededucom.org/os-pensadores.htm>. Acesso em 20 fev. 2016.

UNICAP. **Programa Teologando N. 6**. Recife: Unicap, 2014. (28 min. 48 seg.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BRmroZ9CwO4>. Acesso em: 28 fev. 2015.

ZANGADO. **Trilogia Dragon Age: vale ou não a pena jogar**. Parte 1/3. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sDfSwLdRAM0>. Acesso em: 12 jan. 2016.