

Ludosfera: o espaço lúdico virtual¹

Hylde MELLO²

Cosette CASTRO³

Universidade Católica de Brasília, UCB, DF

RESUMO

Esse artigo tem por objetivo analisar o conceito de noosfera de Edgar Morin e um novo conceito de espaço imaginário para os jogadores de videogames, denominado ludosfera. A metodologia será pesquisa bibliográfica das obras de Morin (2008) com o conceito de noosfera, de Huizinga (2010) com o conceito de *ludus*, e Caillois (1990) com os quatro elementos essenciais nos jogos, *ilinx*, *alea*, *mimicry* e *agon*. Além dos autores citados, esta reflexão contempla os estudos de Platão (1999) que traz a discussão do mundo das ideias, Baitello Junior (1999; 2005) para discutir como as imagens novas devoram ou transformam as antigas no conceito de iconofagia. Murray (2003) com a ideia de holodeck. Como exemplo serão aproveitados os jogos eletrônicos para *Playstation: God of War* e *Shadow of Colossus*, além dos jogos eletrônicos para computador *Limbo* e *Luz da escuridão*, como exemplos de imaginário, linguagem e leveza.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação digital; jogos eletrônicos; ludosfera.

1 Introdução

Na formação do pensamento ocidental encontra-se um filósofo que deixa registrada de sua passagem através da escrita, Platão. Inicialmente ele relata os diálogos do seu mestre Sócrates, conhecido como importante figura no pensamento grego. Platão (1990) após a morte do mestre expõe suas próprias ideias e uma delas torna-se importante para os estudiosos que se seguiram: o mundo das ideias.

Segundo Platão (1999, p.17) os seres, ideias, objetos existentes nesse mundo considerado real, onde todos habitam e acreditam serem únicos mundo, são cópias imperfeitas do verdadeiro mundo, o mundo das ideias. O mundo das ideias seria o mundo da verdade, das coisas perfeitas, dos seres perfeitos, onde estão todos os pensamentos e os

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos digitais e Convergência tecnológica do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Curso de Comunicação da Universidade Católica de Brasília-UCB, email: hylde.mello@gmail.com

³ Professora Doutora da Universidade Católica de Brasília UCB, email: cosettecastro@hotmail.com

seres humanos podem, através do bem pensar, recordar seus conhecimentos, recordar sua vida na forma perfeita.

Esse ideal de perfeição, descrito por Platão marca a diferença do seu pensamento em relação ao dos pré-socráticos, por exemplo, que eram pensadores originários, mais ligados as causas físicas nas definições do mundo do que as ligações com um mundo supra-real. Muitos autores se basearam na obra do filósofo grego, entre eles Teilhard de Chardin (2006) e contemporaneamente Edgar Morin (2008), que resgataram a reflexão sobre mundos imaginários aonde habitam as ideias, conceitos, mitos e seres provenientes do pensamento e conhecimento humano. No Brasil, Baitello Júnior (2005) contribui para pensar o mundo das ideias afirmando que as imagens ora devoram, ora são devoradas pelas novas imagens que se formam. A essa relação Baitello Jr. chama de iconofagia.

Morin (2008, p.139) acredita que não é no mundo real e perfeito de Platão onde os homens buscam informações, mas num mundo onde ideias, signos, mensagens e símbolos servem para expressar as situações, literatura, poesia, televisão, ou seja, espaços (ou plataformas tecnológicas) para as pessoas se comunicarem entre si. Mas onde os humanos vão buscar essas ideias, signos, símbolos, mensagens? O pensador francês (2008, p.139-140) acredita que os símbolos, ideias e mitos criam um universo paralelo, tem realidade objetiva, com relativa autonomia e esse universo é povoado de entidades (seres de espírito). Morin chamou este universo de noosfera. Segundo ele, os seres de espírito (habitantes da noosfera) teriam regras próprias de organização, condições de “vida” e “morte”, relações, associações, dissociações, conflitos, evoluções, degradações, relações de simbiose, parasitismo e exploração com a esfera antropossocial (homem/sociedade).

Morin reconhece que tomou emprestado de Teilhard de Chardin o conceito de noosfera, o primeiro pensador a usar essa denominação. Mas acrescenta aos conceitos de Chardin (2008, p.134), o pensamento de Pierre Auger e Jacques Monod (*apud* MORIN, 2008), que trazem um aspecto biológico para o mundo dos seres de espírito, “fervilhante de seres biológicos” e de “simbiose e exploração mutua entre seres de espírito e humanos”. Teilhard de Chardin acreditava que o “domínio da zoologia e o domínio da cultura são dois compartimentos misteriosamente similares, talvez nas leis de sua arrumação, mas apesar de tudo, dois mundos diferentes”.

A noosfera – embora situada no mundo das ideias - é um elemento objetivo da realidade humana. Por sua acumulação do conhecimento gerado pelas ideias abstratas, ideologias, saber científico, literatura, poesia, cinema, televisão e romance, favorece ao

aumento do seu tamanho, permitindo que se expanda cada vez mais e torne-se cada vez mais espessa. Mas o que seria essa noosfera?

Para Morin (2008, p.133), seria um mundo de seres materialmente enraizados, mas de natureza espiritual, onde se buscam as informações, onde estão todos os seres de espírito, desde os fantasmas, símbolos, mitos, ideias, figurações estéticas, seres matemáticos, associações poéticas até os encadeamentos lógicos. A noosfera, o lugar dos seres espirituais, precisa ainda, de acordo com Morin (2008, p.149), de mais duas esferas para se complementar: a psicofera e a sociosfera. A psicofera é a esfera dos espíritos/cérebros individuais, é essa substância que formará os “seres de espírito” e tem como exemplos os sonhos, os pensamentos, o imaginário e a representação. A sociosfera se apresenta como a esfera onde se concretizam os mitos, deuses, ideias, doutrinas, ou seja, a cultura produzida pela interação entre espírito-cérebro.

Os três reinos noosféricos (ideias, humanos e sociedade) se associam, repelem, fazem simbiose e integram a vida dos três elementos com realidade objetiva, presença ativa, autonomia/dependência.(MORIN, 2008, p.156). O interessante é que a noosfera está submetida a uma dialógica ininterrupta de ordem/desordem/organização, onde nascem, desenvolvem-se, transformam-se e morrem as entidades noológicas (ideias, símbolos, espíritos), assemelhando-se aos seres vivos. A comunicação humana auxilia a manutenção da noosfera com a multiplicação dos seres de espírito através da educação, do discurso, da doutrinação, da palavra escrita e da imagem. Signos, símbolos, mensagens, figurações, imagens e ideias são mediadores nas relações dos homens entre si, com a sociedade e com o mundo (conhecimento), papel que cabe à comunicação exercer através dos exemplos anteriormente citados, daí o reconhecimento dessa relação fundamental com os seres de espírito.

2 Conceito de Ludosfera

É possível aproveitar as ideias de Morin (2008) e Chardin (2006) quando acreditam num mundo de seres de espírito onde estão camadas e camadas de conhecimento acumulados pela humanidade? É possível aplicá-las ao que conhecemos em relação ao lúdico, criando assim uma ludosfera? Acreditamos que sim. Na ludosfera, de forma semelhante ao que se encontra na noosfera, teremos a psicofera com seu imaginário e as representações, interagindo e sendo influenciada pela sociosfera, com seus mitos, deuses.

Na ludosfera encontra-se, assim como na noosfera, a cultura da interação, da interação espírito-cérebro-espaço, acrescentando-se a esses elementos a linguagem, as regras lógicas e as possibilidades do mundo digital.

A ludosfera seria o espaço virtual onde estariam os jogos e os elementos ligados a eles. Também seria onde a comunicação – que auxilia a noosfera com a multiplicação dos seres de espírito - auxiliaria na multiplicação dos seres imagéticos que povoam o universo dos jogadores no mundo digital, seja para aqueles que preferem jogar solitariamente ou os que jogam em rede. Na ludosfera encontramos o *ludens* de Huizinga (2010), que seria o surgimento dos jogos como produtos culturais criados pelos homens, para extravasar as tensões e dificuldades da vida diária, sendo que “se brincamos ou jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional” (HUIZINGA, 2010, p.6) . Já elementos de Caillois(1990), *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilynx*, auxiliam a esclarecer como a competição, sorte, a imitação, a escolha e a vertigem atuam no mundo dos jogos.

Os quatro elementos de Caillois (*agon*, *alea*, *mimicry* e *ilynx*) revelam as infinitas possibilidades de contaminação da atividade humana pelo lúdico, fazendo refletir sobre como a comunicação se pauta nas diferentes modalidades do lúdico. Isso ocorre até mesmo “ quando se faz séria e grave nas suas formas de linguagem, pois ainda assim possui traços divertidos”. (BAITELLO JUNIOR, 1999, p. 59)

Na ludosfera existem muitas relações entre os seres do imaginário humano, que povoam o lúdico, e de forma parecida com a iconofagia de Baitello Junior (2005) as imagens novas, os personagens mudam, transformam-se, morrem, permitindo nessa interação humano/imagem -novas interações no lúdico.

A proposta de um espaço onde as ideias habitam, no caso deste texto, um espaço virtual - aqui chamado de ludosfera - traz para o debate acadêmico a relação do sujeito com o mundo imaginário que os jogos eletrônicos possibilitam e incentivam. Isso ocorre através das histórias, narrativas e desafios, desenvolvidos em uma plataforma intangível, como é o caso de internet – e usados em plataformas físicas, tangíveis, como os consoles, computadores, celulares ou, mais recentemente, na TV digital.

Essa interação entre o jogador e jogo é um espaço peculiar, outra dimensão em que o jogador passa a imergir e interagir, onde pode assumir diferentes personalidades, possuir poderes, escolher qual caminho seguir. É um mundo de faz de conta para crianças, jovens e adultos, um oásis em meio às regras e convenções existentes no mundo real. Nesse mundo,

os jogadores saem da vida cotidiana para ganhar poderes, vencer desafios e se tornar heróis ou semideuses, ainda que restritos a uma jornada dentro das telas e vivenciada no mundo virtual.

A sedução e imersão das narrativas nos *games* tornaram a indústria dos jogos eletrônicos na terceira em importância na economia mundial, perdendo apenas para indústria bélica e automobilística, de acordo com dados da Associação Brasileira de Games - ABRAGAMES (2010). A aderência aos jogos eletrônicos deve-se as trocas no ambiente lúdico virtual, nas diversas relações nesse mundo do entretenimento, onde o atrativo é buscar elementos no mundo lúdico para interagir com a subjetividade de cada jogador.

Sem esquecer que se trata de um negócio muito rentável que se mantém e cresce a partir da participação dos *fans*, das páginas *web* que criam sobre o tema, da participação nas redes sociais, das comunidades temáticas e dos produtos que consomem, nos interessa refletir como os jogos eletrônicos alimentam o imaginário das pessoas. Como criam essa sensação de um mundo paralelo? Esse é o ponto de partida para pensar nesse espaço onde habitam novos personagens e novas linguagens em um mundo repleto de inovação. Isso não ocorre por acaso. A indústria de games tem um público que compreende diferentes gerações, desde crianças até a terceira idade. É um público ansioso por novidades e com muita adrenalina, que busca sempre mais e, quando se torna *fan*, desafia os próprios autores-desenvolvedores das histórias a trazer novidades e novos níveis nos jogos.

No momento do contato entre máquina (diferentes plataformas tecnológicas) – jogo (narrativas) – humano (independente de gênero ou idade) um novo mundo começa a existir. Nesse mundo diferenciado, virtual e ao mesmo tempo “tão real”, haverá um entrelaçamento do que se quer transmitir (narrativa) com o universo imagético de alguém e seu desejo de se transformar em outro personagem, ainda que por alguns momentos. Uma relação que provoca compartilhamento com um mundo imaginário, onde existem outros espaços (mundos), outras imagens que se confundem com a vida real e a experiências vividas pelo jogador. Existe ainda, a possibilidade de assumir uma nova linguagem num outro planeta ou linguagens sem palavras e, às vezes, assumir a violência como forma de expressão.

3. Holodeck como um espaço para viver a imaginação

Para Murray (2003, p.30) a humanidade cria um mundo imaginário para fugir das dificuldades da vida, da monotonia e tédio, das tristezas. Isso ocorre em qualquer época da

humanidade e também é retratado na ficção. Um exemplo é o aparelho para viagens imaginárias usado pelos personagens no seriado *Jornada nas Estrelas*, em 1987. Murray (2003, p.30) comenta que esse aparelho chamado *holodeck* “consistia num cubo negro e vazio coberto por uma grade de linhas brancas sobre o que um computador pode projetar elaboradas simulações”.

O mundo ilusório criado pelo *holodeck* poderia ser parado, iniciado e até mesmo desligado à vontade. O mais fascinante é a sua semelhança com o mundo real, existindo lareira para se aquecer, comidas e bebidas que podem ser consumidos, assim como personagens que podem ser tocados, abraçados e até beijados. A autora comenta que esses estímulos podem até solapar a razão devido aos “seus fraudulentos ‘fantasmas’ (...) essa arte da representação pode ser considerada perigosamente ilusória, e proporcionalmente a sua fascinação seria a sua capacidade de perturbação”.



Figura 1: Holodeck no filme *Star Trek*

Fonte: Disponível em: <<http://en.memory-alpha.org/wiki/Holodeck>>. Acesso em: 19 jun. 2012

Murray (2003, p.35) destaca que não só o mundo ilusório do *holodeck* é perigoso por criar a fascinação que envolve e seduz. Isso também é possível na televisão que “cria um ambiente tão real quanto o mundo”, pois enquanto com um livro “você pode fechá-lo e dizer: espere um pouco” nos novos meio multissensoriais os *fans* de histórias de ficção tem novos elementos para alimentar a imaginação.

No século XXI a impressionante capacidade de imersão no mundo imaginário do *holodeck* da série *Jornada nas Estrelas* parece tornar-se realidade. A indústria do entretenimento coloca cada vez mais produtos que parecem saídos das mentes fantásticas dos visionários das máquinas fantásticas.

O que seria um filme de sucesso no ano 2097 talvez começasse com a projeção de um passeio por um ambiente tridimensional, muito parecido

com os restaurantes e parques temáticos de nossa época, ou então com os cenários digitais cada vez mais comuns nos filmes contemporâneos. [...] Como seriam essas histórias? Como saberíamos o que fazer quando nos encontrássemos dentro de uma delas? Embora não possamos prever para onde a tecnologia nos conduzirá, especular sobre essas possibilidades é irresistível. (MURRAY, 2003, p. 71)

O ambiente imaginário, seja ele o *holodeck* ou mundos criados pelas novas mídias multissensoriais digitais, permite ultrapassar a realidade e mergulhar mais profundamente em mundos diversos, onde conversar com um personagem de Shakespeare ou do seriado Guerra nas Estrelas é tão verdadeiro (para quem vive a experiência) que pode se confundir com um diálogo que tivemos com o nosso melhor amigo. As tecnologias digitais rompem a linha tênue da vida real e a imaginária, oferecendo cheiros através das telas (experiências que estão sendo feitas no Brasil para utilizar na TV digital) ou jogos cada vez mais imersivos, como é o caso do game X-box 360, que dispensa controle remoto para participar da história.

4. A Ludosfera nos Videojogos

Para melhor atingir os objetivos deste trabalho e explicar as relações no ambiente chamado ludosfera, serão utilizados exemplo extraídos dos jogos da empresa *Sony* utilizados no console *Playstation 2 e 3: God of War e Shadow of Colossus*. Também serão usados como exemplo os jogos para computador: *Limbo e Luz da Escuridão*. Este último desenvolvido foi no Brasi e as informações sobre ele foram obtidas através da visualização feita através do site *Youtube*. Para isso, serão utilizadas as quatro categorias de Callois: *agon, alea, mimicry e ilynx*.

Para Caillois (1990), os jogos eletrônicos trabalham o conceito de *agon*, quando estimulam o claro e o escuro, a vida e a morte, o bom e o mau, apostando no sentido dos opostos, dos contrários, do duelo entre as partes. O autor comenta que os jogos de *agon* são dualistas. Isto pode ser observado em jogos atuais como *Shadows of Colossus* onde um jovem príncipe para ressuscitar sua amada deve matar oito monstros chamados *colossus*. Ironicamente o nome de seu cavalo é *Agro* (semelhança com *Agon*). Esse cavalo, companheiro durante toda a jornada do herói, vai sacrificar-se no último instante para que o protagonista consiga seu objetivo de matar o último monstro ou colosso.



Figura 2 - Shadows of the colossus

Fonte: Disponível em: <<http://theparanoidgamer.com/shadow-of-the-colossus-movie-director-named/>>. Acesso em: 20 jun. 2012.

Outro jogo que utiliza o caráter dual do *agon* é *Luz da Escuridão*, produzido pela equipe Legion Mesh e desenvolvido em 2008 pela empresa Virtue Studio, com patrocínio da Secretaria de Cultura do Estado do Rio de Janeiro. Ele explora dois ambientes - claro e escuro - com personagens característicos de cada ambiente. Esse jogo apresenta um universo de duas culturas (da luz e da escuridão) que vivem em conflito, onde ódio e preconceito é uma constante entre elas, aproveitando elementos da literatura universal para desenvolver a narrativa. Nesse ambiente nasce um ser híbrido, Sephius, que contém a essência da luz e da escuridão. O personagem tem que enfrentar, além de seus conflitos internos, o preconceito e ódio dos dois mundos contra ele, pois apresenta características dos dois mundos, sendo por esse motivo rejeitado pelos dois lados (JOVEMNERD, 2012). Nesse jogo o jogador pode ir e voltar de acordo com sua vontade, não existindo fases que deva passar para progredir no jogo, pois é um jogo não linear, dando maior liberdade de opções, pois não terá que passar de uma fase a outra, pode escolher a fase que mais lhe agrade, com o personagem que mais se identifique.



Figura 3 Luz da escuridão

Fonte: Disponível em: <<http://jovemnerd.ig.com.br/#!/jovem-nerd-news/games/conheca-a-luz-da-escuridao-game-desenvolvido-no-brasil/>>. Acesso em: 20 jun.2012.

Se a característica do *agon* é dualidade, que traz em si a rivalidade, o dual e a possibilidade da escolha, a característica da *alea* é o elemento sorte. No mundo lúdico esse é o momento onde as coisas acontecem pela lei do destino, onde os dados são jogados, as cartas são dadas, ou qualquer outro elemento, onde a sorte seja o ponto forte. Ele também é encontrado quando o jogador encontra por acaso uma saída, sem querer, sem intenção.

O terceiro elemento, *Mimicry* é a simulação, a ilusão, interpretação e a mímica como define Caillois (1990). É a base da construção do personagem, das interpretações teatrais e nos jogos eletrônicos faz com que o jogador se transforme em outra personalidade, assumindo, sem risco de punição, qualquer característica. Essa transformação permite inclusive mudanças de sexo, livre dos preconceitos sociais, livre das regras sociais. Pela *mimicry*, o jogador pode reinventar-se incessantemente.

Mas a ludosfera não seria tão fantástica sem um elemento que possibilite a vertigem e o êxtase do desafio, do jogo, que rompe por algum instante com a estabilidade da percepção e consciência, o *ilinx* (CAILLOIS, 1990). O *ilinx* conecta ao imaginário através do êxtase, do sobrenatural, da sensação de estar fora da realidade. É o momento do susto, do mundo fantástico apresentar-se no jogo e possibilitar ao jogador sair da realidade (o irracional de Huizinga). O jogador - imerso nesse mundo imaginário - escuta brincadeiras e gozações dos amigos e familiares por não perceber as suas presenças no mundo real. Essa sensação, de acordo com o relato de alguns jogadores é tão profunda que, para alguns, se torna similar aos tranSES em ritos religiosos. Usualmente diz-se que o jogador está imerso no jogo, que ele habita um universo a parte, o qual denominamos ludosfera.

A ludosfera é esse mundo onde se encontra o imaginário, o lúdico, onde inexitem as barreiras morais e éticas do mundo real ou das leis humanas. É permitido escolher livremente qual lado (bom ou mau, claro ou escuro, herói ou vilão) que se deseja atuar. Um dia o jogador pode ser uma criatura boa, sensível e amorosa e, no outro, uma criatura das sombras/ má. E no mundo virtual da ludosfera não há famílias ou códigos morais que regulem a escolha desse ou daquele personagem. O mundo ludosférico é o mundo virtual da possibilidade, é o mundo lúdico de adultos e crianças, onde desafogam medos e ansiedades, onde podem exercer seus poderes e extravasar sonhos reprimidos.

São importantes no mundo lúdico as imagens que compõem a sua narrativa, pois o visual é um elemento importante na forma de “contar” a história no jogo. Mas outros aspectos que compõem a magia que envolve o jogador estão ainda presentes, como a leveza dos movimentos e ações dos personagens, a violência como forma de expressão e a linguagem desenvolvida nos jogos eletrônicos, criando assim, uma forma peculiar na comunicação entre jogos e jogadores.

5.1 Imagem

As imagens no mundo imaginário da ludosfera (termo derivado das ideias de Platão, Morin, Chardin, Huizinga e Caillois com seus *agon*, *ilinx*, *alea* e *mimicry*) devoram as imagens desgastadas do cotidiano (BAITELLO JÚNIOR,2005). E essas novas imagens transformam os jogadores em algo que ele quer parecer, independente do que é no mundo real. Ele também pode ser um *avatar* (corpo virtual). Todas as imperfeições serão corrigidas e todos os sonhos plásticos podem se realizar. O *avatar* é o eu perfeito, imortal. É o homem frágil e mortal se transformando em um semideus no mundo virtual.

A coerção para transformar pessoas complexas, corpos vivos em imagens torna-se cada dia mais forte, irresistível mesmo, como uma forma estratégica de conquista. Transformados em imagens, os corpos devem integrar uma nova lógica de produção, passam a participar sem resistência desta nova ordem social.(BAITELLO JÚNIOR,2005,p.20).

Imaginar-se um personagem num mundo paralelo transporta o homem à outra realidade, onde fugindo do cotidiano ele se permite sonhar, ser diferente, sentindo-se especial. Um personagem que nunca envelhece, adocece ou que num momento de raiva pode

extravasar seus sentimentos mais profundos, inclusive o de matar - ainda que de forma simbólica - sem que seja punido por isso no mundo virtual.

Um *avatar* é, portanto, um “eu” ilimitado, um “eu” que não está no sonho; existe ~~está~~ no sonho acordado do mundo virtual, articulado por quem joga e, tal qual um semideus, tem a vida e a morte em suas mãos. Ele habita a ludosfera interagindo e tornando-se humano quando o jogador o convida para jogarem juntos, para representá-lo no mundo virtual, tornando-se um só. Nesse momento, o mundo real e virtual se fundem em comunhão, na ludosfera, um mundo onde as imagens parecem reais.

5.2 Leveza

A primeira conferência que o escritor italiano Italo Calvino (1990) apresentou na Universidade de *Harvard*, em *Cambridge* (EUA), em julho de 1984 foi sobre a leveza. Leveza que apresenta como a capacidade do texto de alcançar um estilo “ágil, impetuoso, cortante”(CALVINO, 1990, p.16). Nele, até mesmo imagem do herói Perseu decepando a cabeça de Medusa tem um significado imaginário rico dentro da literalidade da narrativa e não apenas na tradução pobre de uma cena de horror, que um primeiro olhar poderia atribuir a ela.

A leveza é uma característica do mundo ludosférico. A leveza do ser que permite, por exemplo, que o monstruoso personagem *Kratos*, do jogo de *Playstation God of War*, baseado em mitologia grega, ser admirado e amado pelos jogadores. É ainda, exemplo do texto apresentado no discurso de Calvino sobre a luta de Perseu e Medusa, pois no jogo *God of War* o personagem *Kratos* derrota Medusa, apresentando uma nova versão da história de Homero. *Kratos* também é um ser implacável na vingança, entretanto é agraciado pela deusa Atenas por salvar o mundo do deus Ares, transformando-se no deus da Guerra, tornando-se um mito, a exemplo de Perseu. O jogo alterna momentos de extrema crueldade e outros de extrema beleza plástica, utilizando o elemento *agon* (dualidade e competição), além da *mimicry* (jogador se personifica de um deus poderoso e vingador).



Figura 4 God of War

Fonte: Disponível em: < <http://powerlisting.wikia.com/wiki/Petrification>>. Acesso em:13 jun.2012

5.3 Violência

A comunicação compreende a violência como uma linguagem que tem por forma de dizer e de sinalizar algo, de aprender e interpretar o contexto, manifestando-se através da oralidade, da imagem, da escrita, dos gestos e comportamentos. Nesta perspectiva seria uma linguagem para expressar quando algo não vai bem (ALVES, 2009, p.100) e também quando se quer externar sentimentos comuns a todos os seres, que são contidos para a manutenção da vida em sociedade.

Vivemos hoje diferentes manifestações desta forma de expressão, a qual pode ser verbalizada, representada por meio de imagens, que podem ter o corpo, a TV, os games e as músicas como telas de enunciação [da violência], através de tecnologias que combinam sons, imagens e texto, tudo ao mesmo tempo. Isso permite ao sujeito ser mais do que um simples espectador, na medida em que participa ativamente das situações apresentadas.(ALVES,2009, p.100)

A violência que existe em todos os seres e também na vida real. Ela é retratada nos jogos como algo dentro do que se classifica com reação a determinada cena, peça ou do próprio jogo. Ao extravasar seus instintos animais o ser humano libera pequenas doses de agressividade em seres imaginários, cuja destruição é temporária e a morte é simbólica, podendo ser revertida com um simples toque no botão, situação que não ocorre no mundo real. A possibilidade de liberar seu lado mais agressivo pode ajudar ao jogador a não

carregar essa carga emocional negativa para o cotidiano, aprendendo assim a controlar “o próprio comportamento mediante a metacognição, uma atividade mental que possibilita a passagem da ação para a abstração, mediada pelo discurso interior”. (ALVES, 2009, p.101).

5.4 Linguagem

Uso da linguagem nos jogos aparece através de diversos elementos e não apenas através de textos. Os outros elementos são a linguagem corporal, a música, o uso de luz e sombras que, no caso deste jogo, se transformam em narrativa e texto ao mesmo tempo. No jogo *Limbo*, feito em sombras, um menino percorre um caminho enfrentando arranhas, meninos rivais e cruéis, lagos onde pode se afogar, roldanas que o espremem, troncos e pedras que o esmagam e animais que o atacam. Nada é dito, mas o jogador consegue envolver-se no universo do menino-sombra e resolver os problemas que se apresentam. A música nesse jogo é um dos elementos que colaboram para a compreensão e a comunicação entre a narrativa proposta pelo autor-desenvolvedor e o jogador. Ela muda de acordo com o desenrolar da história e, a exemplo das demais obras audiovisuais de ficção, quando tocada em tom mais amedrontador é sinal de que algum perigo se aproxima.



Figura 5 Limbo

Disponível em: <<http://workgamesbrasil.blogspot.com.br/2011/01/perolas-limbo.html>>. Acesso em: 13 jun.2012

Outro jogo que utiliza a linguagem como um elemento para alimentar o imaginário é o jogo para computador *Luz da Escuridão*. No jogo, a criação de uma nova língua transmite a impressão de que existe um mundo fantástico, criado a partir de uma mitologia desconhecida, sem nenhuma relação com o mundo real (totalmente imaginária). A luz e escuridão também são linguagens no enredo do jogo, pois a escolha de um dos ambientes

determinará a linha adotada pelo jogador, quais os personagens escolhidos e a trajetória do herói fará no jogo.



Figura 6 Luz da escuridão

Disponível em: <<http://jovemnerd.ig.com.br/#!/jovem-nerd-news/games/conheca-a-luz-da-escuridao-game-desenvolvido-no-brasil/>>. Acesso em: 16 jun.2012

A linguagem nos jogos eletrônicos é muito peculiar. O idioma não é um fator determinante para o jogador, mas sim a linguagem visual, sonora, gestual do personagem e os elementos que se repetem constantemente nos jogos. A essa característica Santaella (2009, p.59) chamou de indexicalidade interna dos *games*, um caso de auto-referencialidade, comparando sua semelhança com as regras gramaticais de uma língua quando uma palavra faz associação com outra. A indexicalidade é o que auxilia, além da linguagem própria dos jogos eletrônicos, a uma maior imersão e interação nos jogos eletrônicos segundo a autora, pois é através da indexicalidade que o jogador percebe a mudança de estado (início do jogo, quando resultado não foi decidido, para o outro estado, resultado decidido). Nas fases dos jogos o jogador sabe quando “passou de fase” e prepara-se para outra, porque “o estado inicial, até certo ponto antecipa o estado seguinte, e este último mantém a memória do estado anterior e assim por diante” (SANTAELLA, 2009, p.59).

6 Considerações Finais - Um lugar para viver o lúdico

Os elementos do Caillois (1990) *agon* (desafio), *mimicry* (máscara), *ilinx* (vertigem) e *alea* (sorte) alimentam o imaginário de jogadores e *fans* no mundo virtual sendo os elementos que fazem o mundo do jogo, seja eletrônico ou de qualquer espécie, o espaço que leva os homens à imersão e interação. Os jogos são um produto cultural dos homens

como afirma Huizinga(2010); são o *Holodeck* de Murray (2003) ou ainda as mais variadas contribuições dos autores que pensaram no espaço onde os seres lúdicos vivem, formam-se e transformam-se, e ainda, comunicam-se e promovem a comunicação entre os humanos. Neste artigo acreditamos que esse espaço é a ludosfera: um espaço no qual os humanos se transfiguram em seres imaginários, possibilitando a participação nas mais diversas brincadeiras, sejam elas analógicas ou virtuais.

Esse mundo lúdico, modelado pelas ideias de Huizinga e Caillois, será o refúgio da eferescência do mundo real, de sua dureza e dos fatores estressantes do dia a dia. Povoados de imagens, linguagens, símbolos e mitos, todos estão relacionados aos jogos e aos elementos lúdicos. Chamar esse mundo imaginário de ludosfera é uma homenagem a Huizinga, pelo valor que esse autor deu ao jogo como elemento cultural, sua importância na vida em sociedade, sua força como elemento que ajuda a suportar as tensões do dia a dia, além de homenagear Chardin e Morin pelo conceito de noosfera. Também é uma maneira de contribuir para o conhecimento e o estudo do mundo paralelo dos jogos eletrônicos, que possui um espaço virtual para alimentar seu mundo imaginário, constituído de diferentes linguagens, imagens, símbolos e todos os elementos que compõem o arsenal desta área do conhecimento, que se expande e busca delimitar sua área na comunicação humana.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn. Videogames, algo mais do que a violência. In.: FERNANDES, Anita Maria da Rocha *et al* (orgs). **Jogos eletrônicos: mapeando novas perspectivas**. Florianópolis: Visual Books, 2009.
- BAITELLO JUNIOR, Norval. **A era da iconofagia: ensaios de Comunicação e Cultura**. São Paulo: Hacker Editores, 2005.
- _____. **O animal que parou os relógios: ensaios sobre comunicação, cultura e mídia**. 2.ed.1999.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6.ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- MELLO, Hyldegardes; CASTRO, Cosette. **Jogando videogame com McLhuran**. Congresso Brasileiro de Comunicação, 34. Intercom 2011. Recife: Universidade Católica de Pernambuco, 2011.
- MORIN, Edgar. **O método 4: as ideias, habitat, costumes, organização**. 4.ed. Porto Alegre: Sulina, 2008.

MURRAY, Janet H. **Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp, 2003.

PLATÃO. Os pensadores. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

SANTAELLA, Lúcia. O paroxismo da auto-referencialidade nos games. In.: SANTAELLA, Lucia.; FEITOZA, Mirna.(org.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.