

Jogo: experiência liminóide no campo da imaginação

Fabiano Alves Onça

Faculdade Impacta de Tecnologia, Departamento de Jogos Digitais, Brasil

RESUMO

Para Eugen Fink, jogar é um ato que se manifesta na fronteira entre a realidade e a imaginação. É um ato que se escora na realidade, mas que é governado por uma intencionalidade peculiar, que transporta o jogador para o centro de uma experiência liminóide - um momento onde as leis que regem a vida são temporariamente suspensas, lançando-o numa anti-estrutura. O artigo busca demonstrar que fantasiar, nesse sentido, é condição sine qua non para a experiência de jogo, pois o campo da fantasia é o território onde o jogar forçosamente se manifesta.

Palavras-chave: jogo, fantasia, imaginação, liminóide.

1 INTRODUÇÃO

Dentre as muitas revoluções e revelações que sua ancoragem social trouxe para o cenário contemporâneo, a cultura dos jogos eletrônicos foi pródiga em materializar e evidenciar o campo da fantasia, território por excelência no qual os jogos se desenrolam.

Claro, expressões deste enigmático locus onde se dá o fenômeno do jogo já são, desde tempos imemoriais, observáveis através dos objetos destinados aos jogos. Peões, dados, tabuleiros, cartas, bolas, lanças e uma miríade de outros objetos permitem um vislumbre daquilo que os homens imaginam quando jogam e do que jogam, enquanto imaginam.

Entretanto, nas últimas quatro décadas, em conjunção com a revolução digital, os jogos eletrônicos colocaram em evidência algo que, antes, nas expressões físicas do jogar, ficava circunscrito à poucas peças, quando não apenas à mente dos jogadores. A revolução dos games trouxe consigo uma materialização inédita do estado fantasioso que constitui o jogo e o ato de jogar, com suas regras e definições.

Gilles Brougère, por exemplo, em seu livro “Jogo e Educação”[1], consegue trabalhar com precisão essa caminhada mental que estrutura o amplo e fantasioso fenômeno do jogo, primeiramente como uma intencionalidade, depois como uma regra que estrutura essa intencionalidade e, por fim, como objetos que deságuam no plano físico, também eles expressões dessa intencionalidade original.

Ele realiza isso a partir da sua busca por uma definição da própria palavra jogo. Pois Brougère distingue três contextos de uso diferentes para essa palavra.

Em sua visão, jogo pode ser entendido primeiramente como “uma atividade, uma situação que se caracteriza pelo fato de que seres jogam, têm uma atividade que diz respeito ao jogo, qualquer que seja sua definição” [1].

Para ele, isso abrange desde atividades reconhecidas diretamente como jogo (uma partida de futebol) até ações que sejam nomeadas como jogo dentro de um plano metafórico (jogo político, jogo do amor, jogo da vida, etc.).

Mas, para Brougère, “jogo” também pode ser entendido como “uma estrutura, um sistema de regras (game, em inglês), que existe e subsiste de modo abstrato independentemente dos jogadores, fora de sua realização concreta em um jogo entendido no primeiro sentido” [1].

Nesta acepção, o jogo já inicia um transbordamento para o mundo real, na medida em que pode ser traduzido como um software, ou ainda como um espetáculo (um jogo de tênis televisionado, uma partida de futebol).

Finalmente, para Brougère, o jogo também é um objeto, numa associação que o aproxima de um brinquedo, embora, para ele, exista uma diferença fundamental, que é o uso dos objetos de jogo dentro de um sistema de regras que os dotem de sentido. Um tabuleiro de xadrez, nesta acepção, é um material lúdico que ganha expressão na medida em que é a representação concreta de um sistema de regras que o sustenta.

Nesse sentido, todos os jogos, personagens e situações apresentadas nos games podem ser vistos como uma antevisão, uma representação desse campo fantasioso no qual se funda o ato de jogar. Uma visão que se inicia numa expressão estética criada pelos artistas que emprestam forma aos jogos, mas principalmente uma visão estética que é encampada pela fantasia e imaginação dos que usufruem desses jogos.

Sob um certo aspecto, os jogos compõem hoje uma representação dos antigos bestiários da Idade Média, com suas criaturas maravilhosas e fantásticas. E, ao corporificar esses atos imaginativos relativos ao jogo, eles colocam em evidência algo que, antes dos jogos se expressarem através dos meios digitais, permanecia muitas vezes eclipsado. O fato de que o jogo é estruturalmente dependente do campo da fantasia para se manifestar enquanto tal.

2 JOGO COMO CAMPO FANTASIOSO

O filósofo Eugen Fink entende o jogo como um dos cinco pilares fundamentais que estruturam a existência humana. Para ele, "morte, trabalho, domínio, amor e jogo formam o âmbito tensional elementar e a base da enigmática e multívoca existência humana" [2]. Ao exercer cada uma dessas qualidades, o homem oferece um testemunho de sua humanidade.

Entretanto, Fink ainda atribui uma outra qualidade ao jogo. Dos cinco aspectos fundamentais da existência, o jogo seria o único que opera numa sintonia diferente. Pois enquanto morte, trabalho, domínio e amor manifestam-se dentro do plano da realidade, o jogo se realiza fundamentalmente a partir do campo da irrealidade, da imaginação e da fantasia, perpassando as outras quatro estruturas.

Ele escora-se na realidade, na medida em que, de alguma forma, o jogo precisa eventualmente de elementos concretos para ser manifestar, ou é jogado por pessoas que se encontram num

*e-mail: fabiano.onca@gmail.com

determinado espaço tempo. Mas, paradoxalmente, o ato de jogar não pertence à essa realidade que ele explora.

"O mundo do jogo, a rigor, não existe dentro das coordenadas de tempo e lugar do mundo real – mas ele possui seu próprio espaço interno e seu próprio tempo interno. E ainda assim, quando jogamos, transcorremos o tempo real e temos necessidade de um espaço real.

Mas o espaço do mundo do jogo não é contínuo tal qual o espaço que habitamos. E analogicamente acontece com o tempo. O estranho ir e vir entre a realidade e o mundo do jogo não deixa clarear qualquer modelo de relação entre o espaço e o tempo que já conhecemos.

O mundo do jogo não é suspenso em um simples reino do pensar. Há sempre um palco cênico real, mas não é uma coisa real entre outras coisas reais.

E todavia esse mundo do jogo tem necessidade de coisas reais nas quais se apoiar. Isso significa que há um caráter imaginário no mundo do jogo que não pode ser explicado como um fenômeno puramente subjetivo." [2]

Nesse sentido, a percepção de Fink sobre o jogo toca num ponto sensível, explorado também por outros autores.

3 JOGO COMO CAMPO AUTÔNOMO

Um dos autores com quem se pode estabelecer um diálogo é o alemão Hans-Georg Gadamer, filósofo alemão que em 1960 publicou "Verdade e Método".

Neste livro, Gadamer não está diretamente interessado em desvendar o conceito de jogo. Ele o utiliza para demonstrar a falibilidade da "metafísica da subjetividade" na apreciação estética da obra de arte, este sim seu verdadeiro alvo.

Na trilha de Heidegger, Gadamer buscava, pensando no jogo como uma experiência para além da subjetividade do jogador, dismantelar a tese que vê o Sujeito como o ser que subjaz a tudo, criador e legitimador dos "objetos", medida de todas as coisas, herança do Cartesianismo.

Para ele, o jogo é um exemplo que demonstra os limites dessa subjetividade do indivíduo, já que "[...] o jogo não surge na consciência do jogador, e enquanto tal é mais do que um comportamento subjetivo" [3]

Gadamer, por exemplo, em sua argumentação sobre a estrutura dos jogos, o define como uma experiência para além da pura subjetividade daquele que a experimenta [3]. Ou seja, o jogo seria uma experiência calcada nessa fronteira delimitada pela realidade, mas plena imaginação e fantasia. Um território que não é o plano da pura subjetividade do jogador.

Nesse sentido, o jogo é exatamente um exemplo que demonstra os limites dessa subjetividade do indivíduo, já que "[...] o jogo não surge na consciência do jogador, e enquanto tal é mais do que um comportamento subjetivo" [3].

Para Gadamer, tanto o jogo quanto a arte, quanto a festa, são experiências que só podem ser verdadeiramente compreendidas se encaradas de forma aberta, para além da consciência do indivíduo, no próprio ato de sua vivência. "A festa só existe na medida em que é celebrada" [3].

Do mesmo modo, a arte, mecanismo simbólico por excelência, só pode ser compreendida como verdade na medida em que o espectador se proponha a vivenciá-la, saia de si, de sua subjetividade, indague-se sobre o que ela tem a lhe dizer e a confronto com suas expectativas.

A experiência da obra de arte sempre ultrapassa, de modo fundamental, todo horizonte subjetivo de interpretação, tanto o horizonte do artista quanto de quem recebe a obra. A mens auctoris não é nenhum padrão de medida plausível para o significado da obra de arte" [3].

Nesse sentido, o jogo também é uma experiência que, para além da subjetividade do jogador, só pode ser verdadeiramente compreendida a partir do jogar, a partir do momento em que o jogador decide mergulhar nessa experiência e submeter sua subjetividade à natureza do jogo, tal qual ocorre com a experiência da obra de arte.

[...] O 'sujeito' da experiência da arte, o que fica e permanece, não é a subjetividade de quem a experimenta, mas a própria obra de arte. É justamente esse o ponto em que o modo de ser do jogo se torna significativo, pois o jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam" [3].

É por isso que Gadamer afirma que "o jogar só cumpre a finalidade que lhe é própria quando aquele que joga entra no jogo" [3]

Sem lançar-se para dentro dele, sem abrir mão de uma subjetividade pretensamente onisciente, sem aceitar a realidade do jogo como algo à parte, é impossível usufruir de fato dessa experiência.

Nessa linha, o raciocínio de Gadamer coaduna, de certa maneira, com o pensamento de Fink, na medida em que não apenas reconhece esse campo fantasioso no qual o jogo se instaura - campo também compartilhado com outras expressões humanas, como a arte - como também distingue esse território daquilo que seria a pura subjetividade do jogador, já que, para ele, tanto o jogo, quanto a festa, quanto a arte são, em verdade, criações que se projetam para além da pura subjetividade do indivíduo.

4 JOGO COMO INTENCIONALIDADE

Mas a visão de Fink também encontra ressonância com a de outro pensador, o britânico Gregory Bateson.

Bateson, como é sabido, operava num campo relativamente incomum, já que, além de antropólogo, também era biólogo, o que lhe permitia realizar considerações que entrelaçavam o campo das humanas com o da ciência biológica.

O ponto de junção entre esses dois pensadores está no fato de que ambos enxergam uma intencionalidade peculiar que caracteriza o jogo. Bateson é enfático ao apontar essa particularidade, enquanto Fink, de maneira menos explícita, mencionava essa questão fazendo alusão ao "tempo e espaço internos" [2].

Bateson propõe uma perspectiva inovadora a partir da biologia. Para ele, o jogo se revelaria na intencionalidade dos que dele participam. [4]

Afinal, quer esteja formalizado através de regras, quer seja apenas uma brincadeira, o fato é que jogar envolve, acima de tudo, uma disposição mental, uma intenção, uma vontade e consciência peculiares, que tornam aquele ato particular diferente de outros atos, mesmo que ele seja exteriormente similar.

Para provar seu ponto, Bateson recorre ao que seria, em hipótese, a mais radical de todas as aproximações, tomando a palavra radical em sua acepção original, que é a análise da questão em seu fulcro, em sua dimensão primeira.

Na visão de Bateson, ao se especular sobre a origem da comunicação em termos biológicos, chega-se à situação base, que é a comunicação inter-celular.

Nessa hipotética comunicação entre duas células, num primeiro momento, o que se produz inicialmente são signos comunicacionais que enviam informações básicas de troca. Estabelece-se assim os parâmetros básicos pelas quais essas células conseguem agir em conjunto, sustentando um organismo maior que as abriga.

Entretanto, uma fronteira fundamental se estabelece no momento em que um organismo gradualmente deixa de responder "automaticamente" aos signos emitidos por outro organismo e

começa a tomar consciência de que esses signos emitidos pelo outro são, em verdade, sinais.

Sinais que, longe de serem tomados apenas como um procedimento de troca automatizado, podem ser, por exemplo, acreditados, tomados como certo, pensados como verdadeiros.

Perceba-se aí que, ao serem objeto de julgamento por parte do receptor, o que se inicia é um rudimento de linguagem.

Porque esses mesmos sinais, dentro de uma sofisticação do quadro evolutivo, podem ser acreditados, mas também podem ser desacreditados, falsificados, negados, ampliados, corrigidos e daí por diante, naquilo que seria a base de uma meta-comunicação, essa sim capaz de gerar complexidades como empatia, identificação, projeção [4].

Nesse momento hipotético estaria a origem do jogo, pois este fenômeno só poderia ocorrer se os organismos participantes fossem capazes de sustentar algum grau de meta-comunicação, no qual aquilo que se denota não é aquilo que se intenciona.

Para ilustrar sua hipótese, em seu exemplo clássico, Bateson menciona dois cães, brincando de se mordermos.

A mordida “de brincadeira”, de fato, significa uma mordida dentro do contexto do jogo, mas paradoxalmente não conota aquilo que uma mordida em situação de real combate significaria [4]. Para ele, estaria aí resumida a situação intrinsecamente paradoxal do jogo.

É essa condição que também leva o próprio Bateson a pensar no jogo como uma inescrutável forma de meta-comunicação que sorrateiramente se espraia por praticamente todos os ramos da experiência humana.

Essa conclusão também o leva a uma conjunção com o pensamento de Fink, na medida em que ambos intuem esse locus essencial que o jogo ocupa dentro da dimensão da vida humana.

Fink, como já visto, posiciona o jogo como um ato que se realiza dentro do plano imaginário, porém perpassando as outras quatro grandes condições humanas.

Para ele, o jogo envieza-se por nossos atos de amor, imiscui-se em nossas disputas, propaga-se por nosso trabalho, está presente em nossa onipresente luta contra a morte - embora manifeste-se num plano à parte do mundo real.

Bateson, sob esse ponto de vista, coaduna com esse pensamento de Fink, ao também perceber essa capacidade do jogo de esgueirar-se por todos os aspectos da existência humana, ao mesmo tempo em que também se manifesta como um locus à parte, que ele percebe como “meta-comunicação”.

5 JOGO COMO LINGUAGEM

A visão de Fink também pode ser considerada como muito próxima da visão desenvolvida posteriormente por outro pensador, o neozelandês Brian Sutton-Smith.

Afinal, Sutton-Smith, quando lança sua definição do jogo como linguagem, atenta para o fato de que o jogo se caracteriza através de uma sucessiva alteração entre realidade e fantasia [5].

É bastante relevante essa aproximação porque, além de reforçar a idéia de que o jogo se manifesta justamente nessa fronteira entre a fantasia e a realidade, ela também permite esquadrihar certas características desse território. Ou seja, permite delinear um campo tomado por certas propriedades particulares

Para Sutton-Smith, jogar seria, em primeiro lugar, (a) uma forma primitiva de comunicação. Primitiva não no sentido de pouco apurada, mas sim porque ela ocorre não apenas entre humanos, mas também entre animais.

Sendo uma linguagem, é algo que necessita de tempo para ser aprendido e, mais importante ainda, é algo que precisa ser aprendido com os outros membros do grupo.

Seus sinais, no plano físico, são específicos. Cachorros abanam o rabo, primatas sorriem e batem na garganta, humanos exageram

e distorcem suas ações usuais. Fazem barulhos engraçados, mímicas absurdas, riem, galopam, pulam.

Em segundo lugar, jogar seria também (b) uma forma primitiva de expressão. Mais do que uma forma de comunicação, jogar seria uma maneira de se expressar, regida por regras específicas, a mais importante das quais é a representação altamente esquematizada do ser, lançando mão de pantomima, caricatura, sons, ações exageradas e representações esquemáticas.

O sentido disso não é apenas o de comunicar ao outro “isto é um jogo”. Essas são características-chaves que fazem parte da própria estrutura do jogar. Crianças brincando de casinha conseguem, em poucos minutos, simular o que seria um dia inteiro numa casa real. Jogadores de futebol representam esquematicamente, em uma hora e meia, o conflito entre dois grupos, com seus guerreiros especializados e táticas de dominação.

O jogo, em sua expressão, esquematiza a vida. Ele alude à vida, mas não a imita num sentido estrito, como advogam muitos teóricos. Ele fagocita o sentido original, distorce, reaproveita as partes e constrói autonomamente outro sentido.

Ademais, em terceiro lugar, jogar também pode ser visto como (c) uma forma paradoxal de comunicação. Paradoxal na medida em que a atividade sugestionada não significa, de fato, a atividade real. Uma criança brincando de arrumar a casa não está, de fato, arrumando a casa, embora esteja “arrumando a casa”. Os dois cães de Bateson, ao brincarem de mordida, não estão de fato se mordendo, embora em seu ato físico estejam se mordendo.

Esse relacionamento ambivalente entre jogo e vida, na visão de Sutton-Smith, evidencia uma quarta qualidade do jogo, que é a sua (d) constante bipolaridade entre as fronteiras da vida cotidiana e o jogo, recorrentemente reequilibradas.

Essa guerra de fronteiras entre esses dois limites pode ser bem entendido pelas primeiras brincadeiras infantis, como a brincadeira de esconder. A criança se esconde atrás de um pano qualquer e depois coloca a cabeça para fora do pano, revelando-se novamente (“Achooooo!”), ou ainda qualquer brincadeira que mostre a sucessiva repetição entre estados alternados, como atacar e defender.

Jogar é, dentro de um estado real, entregar-se a uma realidade paralela que, paradoxalmente, por sua vez, não possui condições de firmar-se definitivamente como tal. Como numa alucinação, o cérebro é obrigado a conviver com duas percepções distintas e realizar um rebalanceamento constante entre elas.

Por fim, como quinta característica, o jogo é considerado (e) uma forma primitiva de simbolização de motivações subjacentes. O jogo é um veículo que, certamente precedendo a arte e a linguagem, é capaz de compartilhar estados emocionais com aqueles que partilham da mesma ação.

O resultado dessa quinta característica pode ser facilmente observado ao se analisar quantos estados de espírito, emoções e motivações ganham forma através do jogo. Jogar pode ser a forma de velhos amigos se confraternizarem, de Estados adversários demonstrarem a superioridade um sobre outro, de uma mãe e um filho passarem bons momentos juntos, de casais apaixonados demonstrarem interesse mútuo, de jovens disputarem a supremacia num grupo.

Ademais, essa capacidade de trânsito de motivações subjacentes frequentemente forma uma conexão que deixa à parte todos os que não estão jogando. Isso é facilmente comprovável ao ver que a excitação que percorre aqueles que estão jogando muitas vezes não é compartilhada por aqueles que estão alheios ao jogo. O jogo, de certa forma, possui a qualidade de formar um “grupo secreto” a partir dessas emoções subjacentes.

Ou seja, se forem corretas as percepções de Sutton-Smith, pode-se claramente vislumbrar o jogo como um campo onde há uma alternância contínua entre fantasia e realidade. Nesse

território, universal o suficiente para que dele participem não apenas os humanos, mas praticamente todos os seres dotados de uma inteligência mínima, existe um tipo peculiar de expressão, que se vale de elementos da realidade, que alude à vida, mas que não é escravo dela. E o próprio ato de participar desse tipo especial de comunicação tem a tendência de colocar os que dele participam numa condição separada, apartada, exclusiva.

Finalmente, Fink e Sutton-Smith, no plano geral, convergem quando percebem o jogo não como algo descolado da realidade, mas sim como um fenômeno que utiliza elementos da realidade em proveito próprio, numa colagem particular. O jogo alude à vida, esquematiza a vida, mas não é vassalo dela [5].

6 JOGO COMO CATEGORIA PRIMÁRIA DA VIDA

É justamente a percepção dessa força, apontada por Fink, mas também intuída de formas razoavelmente semelhantes por Gadamer, Bateson e Sutton-Smith, que é mencionada também por outro autor, bibliografia praticamente obrigatória para todos aqueles que se interessam pelo assunto: Huizinga.

Ele também partilha, junto com Fink, da apreciação de que o jogo compõe uma das categorias primárias da vida. De acordo com suas palavras:

"Encontramo-nos aqui perante uma categoria absolutamente primária da vida, que qualquer um é capaz de identificar desde o próprio nível animal.

É legítimo considerar o jogo uma "totalidade", no moderno sentido da palavra, e é como totalidade que devemos procurar avaliá-lo e compreendê-lo.

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional pois nesse caso limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma" [6]

Além disso, referindo-se àquilo que seria a essência do jogo, esse autor também é incisivo ao posicionar o jogo dentro desta insólita fronteira entre a realidade e a fantasia, que ele denomina como "realidade autônoma". [6]

"Procuraremos considerar o jogo como o fazem os próprios jogadores, isto é, em sua significação primária. Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa "imaginação" da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa "imaginação"." [6]

Ou seja, Huizinga percebe claramente o jogo como pertencente a esse campo da fantasia, da imaginação. E seu método de percepção reside numa auscultação da intencionalidade dos próprios jogadores, o que dialoga com aquilo que já havia sido comentado a respeito de Bateson, no que tange à intencionalidade do ato de jogar.

Mas Huizinga, pioneiro do estudo dos jogos, ainda se antecipa ao pensamento de Fink, de Gadamer, de Sutton-Smith e de Bateson, ao já mencionar essa verdadeira infiltração que o jogo promove na existência cotidiana. O exemplo contido em sua argumentação é incisivo.

Para ele, "As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo.

Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar.

É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito.

Na maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata, oculta-se uma metáfora, e toda metáfora é um jogo de palavras.

Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. (...) O direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo primevo do jogo" [6]

Ora, Huizinga é explícito quanto ao seu entendimento do jogo e sua capacidade de permear todas as atividades humanas. Teria sido ele uma inspiração para Fink e para os outros?

E também parece evidente que Huizinga já operava tendo em mente que o jogo ocupa uma realidade autônoma, diferente da realidade, mas também diferente de um simples delírio.

Para além disso, Huizinga também avança numa outra relação teórica que é importante para os fins desse artigo. Ele percebe essa forte presença do jogo naquilo que podemos, vulgarmente, chamar de mito e rito.

Para Huizinga, o mito é "também uma transformação ou "imaginação" do mundo exterior, mas implica em um processo mais elaborado e complexo do que ocorre no caso das palavras isoladas. O homem primitivo procura, através do mito, dar conta do mundo dos fenômenos atribuindo a este um fundamento divino. Em todas as caprichosas invenções da mitologia, há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade." [6]

E esse espírito fantasista, segundo ele, não apenas estaria incorporado nos mitos, mas também e principalmente nos ritos.

"Se, finalmente, observarmos o fenômeno do culto, verificaremos que as sociedades primitivas celebram seus ritos destinados a assegurarem a tranquilidade do mundo, dentro de um espírito de puro jogo, tomando-se aqui o verdadeiro sentido da palavra"[6].

Outro importante teórico que coaduna com a visão de Huizinga a respeito da íntima relação entre ritual e jogo é o francês Roger Caillois. Ele também percebe a forte relação entre jogo e o ritual religioso. Em seu livro "Man and the Sacred", ele aponta:

"Assim é o ritual religioso. Um espaço fechado é delimitado, separado do mundo e da vida. Nesta redoma, por algum tempo, movimentos regulados e simbólicos são executados, representando ou reencarnando misteriosas realidades no curso das cerimônias. Como no jogo, as qualidades opostas de exuberância e disciplina, de êxtase e prudência, de entusiástico delírio e precisão calculada, estão presentes ao mesmo tempo. Ao final, ocorre a transcendência da existência ordinária". [7]

Mas, porque, afinal, essa conexão torna-se relevante para esse artigo?

Essa conexão de Huizinga (e também de Caillois) do jogo com a questão do rito mostra-se bastante oportuna porque torna possível, realizando a travessia inversa, pensar no jogo também como uma experiência ritual.

Jogar, sob certo aspecto, pode ser encarado como uma transcendência da existência ordinária, como um tempo sagrado, em oposição ao tempo profano que governa a nossa existência cotidiana, como já definiu Mircea Eliade em seu clássico livro "O Sagrado e o Profano" [8].

Dentro dessa lógica, talvez se possa buscar elementos de como se dá a experiência de jogo - ou seja, o acesso ao mundo fantasioso onde essa vivência se manifesta - a partir do estudo dos atos rituais dentro das sociedades tradicionais, eles mesmos, por sua vez, podendo ser encarados como uma manifestação do jogo dentro de um contexto religioso. Afinal, rito e jogo se irmanam e se confundem desde a aurora dos tempos.

7 JOGO COMO EXPERIÊNCIA LIMINÓIDE

Nesse sentido, talvez a melhor definição sobre essa condição seja aquela fornecida pelo antropólogo Victor Turner.

Turner, inspirado no termo do antropólogo holandês Arnold Van Gennep, trabalha com o conceito de liminaridade.

Liminar, para ele, é um estado transicional, vivido por aqueles que participam de um rito de passagem em sociedades primitivas.

De início, o neófito é apartado da vida cotidiana. Durante o ritual, o iniciado permanece num limbo, nessa condição liminar, fluída, transicional.

Finalmente, ao sair do rito, retorna à realidade transformado.

Nesse ínterim, nesse breve momento de suspensão das regras cotidianas da vida em que ocorre a experiência ritualística, o iniciado experimenta um estado de inversão dos valores tradicionais.

Macho e fêmea, comida e excremento, humildade e orgulho, silêncio e fala [9]. No momento do ritual, diversas oposições são apresentadas simultaneamente, num indicativo de morte de um ciclo e nascimento para outra realidade.

Exatamente nessa condição, o iniciado experimenta um estado de anti-estrutura, “porque ela inverte ou dissolve a ordem estrutural normal (e normativa) prevalente no resto da comunidade”.

Turner mesmo identifica isso como uma forma de jogo, no qual, da desordem, reemerge a ordem, conforme aponta Spariosu [10].

Entretanto, segundo ainda o pensamento de Turner, nas sociedades modernas, que são agrupamentos em larga escala, difusos em sua coesão social, onde os habitantes são participantes de diferentes tradições e apegados a nenhuma delas de maneira férrea, é impossível reproduzir, a rigor, a experiência liminar.

Porém, ele reconhece que esse fenômeno ocorre de alguma maneira dentro do corpo social contemporâneo. Sua ocorrência é denominada não como um fenômeno liminar, mas sim como um fenômeno liminóide.

Para ele, eventos como filmes, shows de rock, arte, operas, procissões e até mesmo revoluções podem ser considerados liminóides.

Claro, para aqueles que passam por essa experiência de suspensão, o efeito é o de um verdadeiro transe.

Entretanto, a diferença fundamental da condição liminar para a condição liminóide é o fato de que, nas sociedades tribais, os ritos de passagem são um elemento obrigatório da vida, ao passo que, nas sociedades contemporâneas, essa é uma condição essencialmente optativa, atrelada à vontade do indivíduo.

Sob esse ponto de vista, o estágio liminóide poderia ser visto como o “espaço-tempo lúdico por excelência”, conforme aponta Spariosu [10]. Um espaço governado primariamente pela anti-estrutura, onde os indivíduos se veem livres das amarras que regulam a existência em seu estado normal.

Portanto, é possível, dentro dessa linha de entendimento, classificar a experiência fantasiosa do jogo como uma experiência liminóide moderna, experimentada tanto de modo individual, como através de redes telemáticas ou ainda, presencialmente coletiva.

Entretanto, há uma última condição relativa ao jogo que precisa, de alguma maneira, ser considerada dentro desta argumentação. Essa condição é importante, porque eleva ainda mais o grau de imersão do participante dentro da experiência liminóide. Trata-se aqui da condição essencialmente interativa do jogo, que pede constantemente a participação ativa do jogador.

Gadamer, por exemplo, é bastante feliz ao descrever essa condição. Ele aponta que a estrutura do jogo manifesta-se num vaivém de ações e contra-ações, que se repetem a cada vez que um jogo é acionado. Esse vaivém é o que conduz o jogador através do jogo. E é o que mantém a tensão a respeito de seu

desfecho porque, a cada vez, o desenrolar das possibilidades contidas no jogo se manifesta de maneira única.

Em suas palavras: “Na competição surge o tenso movimento do vaivém, do qual resulta o vencedor, fazendo assim com que o conjunto seja um jogo. O vaivém pertence tão essencialmente ao jogo que em sentido extremo torna impossível um jogar-para-si-somente. Para que haja jogo não é absolutamente indispensável que outro participe efetivamente do jogo, mas é preciso que ali sempre haja um outro elemento com o qual o jogador jogue e que, de si mesmo, responda com um contralance ao lance do jogador. É assim que o gato que brinca escolhe o rolo de lã porque este também joga com ele; e os jogos de bola são imortais por causa da mobilidade livre e total da bola, que também de si mesma produz surpresas” [3]

Em conclusão, o fato de que a própria estrutura do jogo, , obriga o jogador a escolher constantemente, a interagir, a participar cria como resultado uma experiência liminóide onde o jogador experimenta, no plano da fantasia, uma anti-estrutura, através de uma intensa e ativa troca simbólica com a estrutura do jogo.

8 JOGO E FANTASIA NA VISÃO DE JOGADORES

Finalmente, qual seria a visão dos jogadores a respeito dessa relação? Como o jogador enxerga esse fenômeno?

O gamer Entroperator, por exemplo, enxerga nesse engajamento fantasioso a chance de experimentar papéis e situações arriscados ou proibidos na vida real.

“(Jogo) porque isso me permite fazer coisas que eu não poderia fazer na vida real sem ser preso ou morto. Subsequentemente, você nunca me encontrará jogando um game que tenha como conteúdo algo que EU POSSA fazer. [11]

VinnyHiga, no fórum de um site sobre o jogo Counter-Strike, comenta sobre a capacidade fantasiosa dos jogos. “No (jogo) CS:Source eu posso desmontar minha bala toda matando os CTs ou TRs por diversão ou ser guitarrista de banda (Guitar Hero na veia ;P), pois aí podemos conseguir tudo mais fácil pela vida virtual!” [12]

O que fica claro a partir daqui é que jogar - quer o elemento de fantasia presente no jogo seja utilizado para a construção de um tipo imaginário ideal, quer seja um palco para as mais diversas experimentações e desdobramentos da personalidade, quer seja o cenário para a exploração de um mundo imaginário, quer sirva como escape para sentimentos e atitudes coibidos no plano real – é um ato que se faz, em boa parte, significativo para os jogadores, pelo fato de se ancorar, de se estruturar, de ganhar vida a partir da fantasia e da imaginação.

Jogar, não importa o que, é sempre garantia de cruzar os limites da realidade rumo a um mundo governado pela fantasia. Um mundo que permanece, de algum modo, atrelado à realidade, num ir e vir, na fronteira da liminaridade, que não é um delírio, mas que ao mesmo tempo não obedece às leis da realidade. Um campo anti-estrutural por excelência.

Um mundo que demanda obrigatoriamente do jogador a sua presença, suas escolhas, sua atenção e que, dentro de uma lógica internamente definida, responde a essas ações.

9 CONCLUSÃO

Em suma, é importante perceber que, no jogo, a fantasia é mais do que um elemento que lhe confere sabor. Fantasiar é mais do que simplesmente adensar a experiência de jogo. Fantasiar é condição *sine qua non* para que o jogo exista. A fantasia é o território onde o jogo, por excelência, se manifesta.

O jogador goldenratio1111 exprime bem isso. Ele gosta de jogar porque:

“Posso ir a lugares, ter aventuras, fazer amigos, permanecer em contato, pular de penhascos, escalar prédios, matar dragões, ser

um elfo, escolher meu caminho, atirar bolas de fogo, atirar num alvo, jogar uma bomba atômica num povo, matar porcos com pássaros, roubar um carro de um policial, ser um jedi, ser um cowboy, coletar crânios, achar um tesouro, evoluir meu personagem, ouvir o barulho das moedas, escapar de uma masmorra, escolher entre o bem e mal, tornar-me rei, salvar a galáxia e morrer, morrer, morrer, morrer, morrer e viver novamente" [14].

A fantasia, note-se bem pelo depoimento, não está apenas em sua materialização através da tecnologia. Ela se encontra na disposição do jogador de vivenciar a fantasia.

Ou seja, fantasiar é, para usar a definição de Bateson, uma intencionalidade que estrutura toda a maneira pela qual o jogar se exprime. Ou, de acordo com Fink: “Esse prazer pelo jogo é êxtase e abdução numa ‘esfera’, numa dimensão imaginária, não é só o prazer no jogo, mas prazer pelo jogo”. [2]

Em outros termos, talvez as palavras de Fink queiram traduzir o fato de que o prazer do jogador não está apenas naquilo que ele joga, mas sim no ato de jogar, ato primevo, fundamental, que o faz exercer sua humanidade plenamente dentro do campo da fantasia, gerando uma experiência liminóide.

Fantasia, nesse sentido, é uma sensação que se inicia no momento em que o jogador concede ao jogo a primazia simbólica sobre a realidade. Sensação que só se amortece quando o jogador encerra essa experiência liminóide que é o jogar.

REFERÊNCIAS

- [1] G. Brougère. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- [2] E. Fink. *Oasi del gioco*, Raffaello Cortina Editore, Milão, 2008.
- [3] H.-G. Gadamer. *Verdade e método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. 9ª. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2008.
- [4] G. Bateson. *Steps to an ecology of mind*. Chicago, Illinois: University of Chicago Press, 2000.
- [5] B. Sutton-Smith, *Toys as culture*. Mattituck, New York: Gardner Press, 1986.
- [6] J. Huizinga. *Homo ludens*. 5ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- [7] R. Cailliois. *Man and the sacred*, University of Illinois Press, 2001.
- [8] M. Eliade. *O sagrado e o profano: a essência das religiões*. Ed. Martins Fontes, 2000.
- [9] V. Turner. *The ritual process: structure and anti-structure*, Aldine Transaction. 1995.
- [10] M. Spariosu. *Dionysus reborn - play and the aesthetic dimension in modern philosophical and scientific discourse*. Ithaca, New York: Cornell University Press, 1989.
- [11] Kotaku. *Why do we play games?* Kotaku, 2013. Disponível em: <<http://kotaku.com/why-do-we-play-games-458801312>>. Acesso em: 10 jun. 2016.
- [12] Sitecs. *Porque gosto tanto de jogar? estudo revela*. Disponível em <<http://www.sitecs.net/noticias/porque-gosto-tanto-de-jogar-estudo-revela>>. Acesso em 10 jun. 2016
- [13] Peter Litwinowicz and Lance Williams. Animating images with drawings. In Andrew Glassner, editor, *Proceedings of SIGGRAPH '94* (Orlando, Florida, July 24–29, 1994), Computer Graphics Proceedings, Annual Conference Series, pages 409–412. ACM SIGGRAPH, ACM Press, July 1994.
- [14] Reddit. *Why I love to play!* Reddit, 2014. Disponível em <https://www.reddit.com/user/goldenratio1111?count=25&after=t1_d3hqq3>. Acesso em 10 jun. 2016.