

O sagrado nos videogames: uma introdução ao estudo da religião e jogos digitais

Luis Carlos de Lima Pacheco*

Universidade Católica de Pernambuco, Centro de Ciências Sociais, Brasil

RESUMO

Os videogames estão se tornando foco de estudos devido ao seu impacto cultural e econômico na sociedade contemporânea. As novas tecnologias de comunicação e informação do início do terceiro milênio elevaram os jogos digitais à categoria de um dos mais importantes divulgadores dos grandes mitos da humanidade. Suas narrativas são extremamente elaboradas e em grande parte moldadas a partir dos arquétipos do sagrado. Este estudo é fruto de uma pesquisa desenvolvida para minha tese doutoral no Programa de Pós-graduação em Ciências da Religião da Universidade Católica de Pernambuco. Procura refletir sobre o fenômeno dos games na sociedade contemporânea como oportunidade para o desenvolvimento da dimensão de transcendência do ser humano. Propõe revisar o conceito de "sagrado", confrontando as suas acepções teleológicas tradicionais com as críticas multiculturalistas modernas e buscando na metodologia transdisciplinar da visão complexa pós-moderna um aporte para a leitura transversal das experiências espirituais gameficadas na contemporaneidade. A metodologia de trabalho proposta é o levantamento do estado da arte dos estudos sobre videogame e religião no Brasil e no mundo, além do estudo de uma proposta de estrutura de análise deste fenômeno. O trabalho apresenta também as contribuições de alguns referenciais de conhecimento, tais como a transdisciplinaridade e os estudos do imaginário, como alternativas para a abordagem da relação religião-designer-game-jogador e conclui com uma aproximação aos desafios e às perspectivas que se desenham nesta importante tarefa de aprofundamento do sagrado nos videogames.

Palavras-chave: videogames, cultura visual, transdisciplinaridade, religião, imaginário.

1 INTRODUÇÃO

No final do século XX os jogos eletrônicos se tornaram um dos principais meios de transmissão dos grandes mitos da humanidade. As tecnologias de informação e comunicação eletrônica fizeram dos games um potente veículo de imersão num imaginário carregado de arquétipos religiosos. A eletrônica possibilitou o desenvolvimento de narrativas cada vez mais complexas com uma ambiência extremamente realista e gráficos de alta resolução.

Diferentemente das mídias tradicionais, a saber, a televisão e o cinema, que permitem uma imersão onde predomina a passividade do sujeito que recebe as imagens e sons, os jogos eletrônicos possibilitam a imersão num grau diferente de interatividade. Na TV e no cinema o telespectador "sente com" o protagonista da trama, enquanto nos jogos digitais o jogador "se sente o" protagonista, ele "é" o protagonista que realiza as ações e supera obstáculos para alcançar seus objetivos.

A nomenclatura dos videogames tomou emprestado do sistema religioso hindu o termo "avatar" para designar esse fenômeno. O

personagem do jogador é o seu avatar. Em muitos games, sobretudo nos Massively Multiplayer Online Rolling-Playing Games, MMORPGs, o nível de complexidade das narrativas permite que o jogador estabeleça escolhas que alteram qualitativamente não só o seu percurso na trama, mas também o perfil psicológico de seu personagem e até mesmo de outros personagens da história. Poderíamos dizer que o jogador se torna o deus do mundo do jogo.

O realismo proporcionado pelos gráficos dos jogos digitais é amplificado pelo uso de sons ambientais e trilhas sonoras que evocam a ambiência religiosa, sobretudo quando o avatar se encontra em um lugar sagrado do jogo, ou encontra um deus ou sacerdote no desenrolar da trama. Ambiências, cenários, itens e personagens que remetem ao religioso estão cada vez mais presentes nas narrativas dos games, de maneira lúdica, divulgando mitos antigos e criando novos mitos no imaginário do ser humano.

O Institute for Religious Studies da University of Heidelberg, na Alemanha, publicou um volume de sua revista online intitulado "Religion in Digital Games" que traz o estado da arte do estudo dos videogames no campo das Ciências da Religião. No seu primeiro artigo discute sobre a credibilidade acadêmica do estudo da religião em videogames e faz a pergunta: porque estudar religião em games? A resposta é clara e objetiva: porque nos games tem religião. Da mesma forma que o fato de se encontrar elementos da religião na cultura popular contemporânea ser suficiente para justificar os estudos da religião centrados no ator ou em estudos culturais, o fato destes elementos religiosos estarem presentes nos jogos eletrônicos justifica a pesquisa no campo da religião. Games são objetos e produtos da cultura. A religião também faz parte da estrutura social contemporânea que é refletida nos games e, por isso, deve ser um dos focos dos estudos culturais. 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 [1].

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 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 gamedesigners e dos jogadores interagem com o jogo). Porém, a abordagem focada em qualquer uma destas perspectivas deve considerar a complexidade da relação religião-designer-game-jogador.

O referencial epistemológico da transdisciplinaridade contribui para essa tarefa porque os seus pilares de complexidade, de níveis de realidade e da lógica do terceiro incluído ajudam a entender essa relação. É importante elucidar qual o tipo de religiosidade está presente nos jogos digitais e qual a sua contribuição para uma visão integral desse fenômeno.

Minha tese doutoral, em desenvolvimento no Programa de Pós-graduação em Ciências da Religião da Universidade Católica de Pernambuco procura revisar o conceito de "sagrado" nos

*e-mail: lucapacheco@gmail.com

videogames, confrontando as suas acepções teleológicas tradicionais com as críticas multiculturalistas modernas. Nesta perspectiva identifica os arquétipos do sagrado nos jogos eletrônicos, considerando a pluralidade de expressões e sua contribuição para uma antropologia religiosa através de um estudo hermenêutico dos mitos e símbolos religiosos difundidos nas narrativas dos games contemporâneos. Para tanto é imprescindível a seleção de um referencial de amostragem de videogames contemporâneos com narrativas complexas que envolvem ambiências, itens e personagens sagrados largamente difundidos entre os jogadores.

Esses jogos eletrônicos são analisados com o referencial epistemológico das Ciências da Religião numa perspectiva transdisciplinar que pretende integrar os saberes da antropologia, da hermenêutica e dos estudos do imaginário nos games, como alternativa para a educação e a comunicação. 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.

Este artigo é fruto de pesquisas para o desenvolvimento deste trabalho. Na primeira parte será apresentada uma breve história dos estudos da religião e videogames. Em seguida apresento a estrutura proposta por Richard E. Ferdig [2] e as abordagens e métodos utilizados pelos pesquisadores deste fenômeno. A terceira parte apresenta os referenciais de conhecimento da transdisciplinaridade e dos estudos do imaginário como uma alternativa de abordagem da relação religião-game-designer-jogador. A conclusão apresenta os desafios e as perspectivas que se desenham nesta importante tarefa do estudo do sagrado nos videogames.

2 O ESTADO DA ARTE DOS ESTUDOS DE RELIGIÃO E VÍDEOGAME

O estudo do fenômeno da religião no mundo do videogame encontra-se numa fase ainda inicial no Brasil. No portal da CAPES, consultado em novembro de 2015, foram encontradas 10 teses e 26 dissertações relacionadas a estudos de religião e videogame nas áreas das Ciências da Religião, antropologia, sociologia, psicologia, educação, comunicação e arte. Os estudos se debruçam sobre o imaginário mítico, análises nos campos da educação e linguagem, influência dos jogos de RPG nas interações sociais, aspectos psicológicos da construção e desenvolvimento de avatares, a ludicidade nos videogames, o estado de imersão, a cibercultura, a narratividade, a estética e a linguagem dos jogos digitais.

Destaco a dissertação de Flávia Gasi [3], que procurou investigar sobre a poética do imaginário nos jogos digitais. Gasi analisou o processo de criação de narrativas e mecânicas dos jogos de videogame e como esse processo se relaciona com a Mitologia Grega. Com referencial no conceito de imaginário entre Bachelard e Marfessolli, a autora desenvolveu uma mitohermenêutica do videogame. A sua dissertação foi publicada com o título “Videogames e Mitologia: A poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos”.

A Revista Estudos de Religião n. 26 publicou em 2012 o artigo “Mitologia e experiência do sagrado em jogos de RPG”, de Eline Campos e Eunice Gomes [4]. O estudo faz uma análise da remitologização e retorno ao sagrado nos jogos de tabuleiro RPG com o referencial epistemológico da teoria do imaginário. Encontramos obras publicadas em português que, embora não tenham o foco na relação entre religião e videogame, desenvolvem o campo da religião na internet: “Internet e Espiritualidade” [5], de Valter Avellar; “Ciberteologia” [6], de Antônio Spadaro; “Ciberreligião” [7], de Jorge Miklos; “E o Verbo se Fez Bit” [8], de Moisés Sbardelotto; “Religiões e Religiosidades no (do) Ciberespaço”, de autoria diversa, organizada por Eduardo Maranhão Filho; e “Espiritualidade e sagrado no mundo cibernético: questões de método e vivências em Ciências da

Religião” [10], organizado por Emerson Silveira e Valter Avellar. Sobre o mesmo tema encontramos a dissertação “Religiosidade Online” [11], defendida por Carla Feitosa.

No exterior este campo de estudo é recente e emergente. Nem mesmo a explosão do fenômeno dos jogos eletrônicos despertou o interesse dos estudiosos de mídia e religião no final do século XX. A relação entre religião e jogos digitais foi e continua sendo negligenciada por quatro razões: os videogames são considerados simplesmente como uma forma de entretenimento juvenil; os videogames são vistos como uma forma de expressão artificial e sem valor; a ideia de que as novas tecnologias contribuem para a secularização da sociedade; e os mundos virtuais dos jogos eletrônicos são vistos como irrealis [12].

Somente 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. Estas apresentações chamaram a atenção da comunidade acadêmica para a investigação mais enfocada na religião nos games e mundos digitais.

A primeira publicação a oferecer alguma resposta aos estudiosos relativa à relação entre religião e videogame é “Halos and Avatars: Playing Video Games with God” [13]. Esta publicação foi seguida por livros como “Religions in Play: Games, Ritual & Worlds” [14], que disponibiliza uma visão histórica do relacionamento entre diferentes formas de jogos físicos, de tabuleiro, cartas e jogos digitais com a religião; “eGods: Faith versus Fantasy in Computer Gaming” [15], que procura conceitualizar o sagrado nos MMORPGs; “Playing with Religion in Digital Games” [16]; e “Religion and Digital Games: Multiperspective and Interdisciplinary Approaches” [17]. Todas estas publicações procuram oferecer investigações consistentes sobre a relação entre religião e videogame.

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”, já mencionado acima, que faz uma revisão crítica deste campo emergente.

Um dos primeiros estudos focados na educação religiosa e sua relação com o videogame foi realizado por Scholtz [18]. 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 [19]. Há alguns estudos culturais sobre a teologia cristã subjacente em games populares como “Left Behind: Eternal Forces” que procuram encontrar critérios para uma avaliação crítica de jogos baseados nas fronteiras de específicas comunidades de fé [20].

Alguns pesquisadores se dedicaram a examinar como jogos populares como “Halo” (343 Industries, 2001-2012) ou “Assassin's Creed” (Ubisoft, 2007-2012) 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” [21]. 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 [22]. Questões neste sentido tem sido levantadas por estudos sobre o “islamogaming”, os quais tem questionado como as ambiências e narrativas dos videogames tem reforçado estereótipos religiosos e étnicos ou tem sido usadas para apresentar representações identitárias alternativas [23] [24]. 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 [25] [26].

O interesse nos estudos sobre religião e videogames se voltou recentemente para o relacionamento entre jogos virtuais, o sagrado, e a performance da religião nos jogos [27]. 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 [28]. 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 [29] [30]. Rachel desenvolve o conceito de “first-person shooter religion”, que poderia ser traduzido livremente como “religião atirador de primeira pessoa”, 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 tradição religiosas enquadra o comportamento no ambiente do jogo [31]. 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 [32]. 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 pode impactar e ter implicação na amplificação dos contextos e relações sociais.

Se configuraram três áreas comuns de investigação: games religiosos, religião nos games e games como religião. Estas abordagens demonstram que o estudo da religião nos jogos digitais contribui para uma compreensão profunda da cultura dos games. Estudar os jogos digitais não é um fim em si mesmo, mas uma forma de revelar o significado da religião na sociedade contemporânea como um todo. Porém, os jogos digitais não são simples espelhos que refletem a cultura. Por outro lado, eles frequentemente escondem ou modificam, como numa sala de espelhos, premissas sobre religião. Isto significa que os jogos digitais têm o potencial de informar e interpretar como as práticas religiosas se refletem em nós.

3 DESENVOLVIMENTO DE UMA ESTRUTURA

A proposta de estrutura apresentada por Richard E. Ferdig [33] parte do 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. Um educador estaria interessado em como os videogames ajudam as pessoas a aprender. Um psicólogo estaria interessado no impacto de se jogar videogames. Um cientista da computação estaria interessado na interação humana e na jogabilidade. O desenvolvimento de uma estrutura previne privilegiar uma perspectiva sobre a outra, enquanto encoraja as várias disciplinas a unirem-se à tarefa do desenvolvimento de um campo de pesquisa. Há a necessidade de desenvolver uma estrutura para a compreensão da relação entre religião e videogame.

DiPietro *et al.* [34] propuseram um tipo de estrutura que incluiu estudos de jogos digitais como pedagogia (ex.: uso do educador e do estudante), como psicologia (ex.: expertise, cognição, e habilidades sociais), como efeitos de mídia (ex.: estudos de violência ou gênero), como estudos de gênero (ex.: na narrativa), ou como game design (ex.: estudos de interface ou personificação).

O tópico religião e videogame poderia beneficiar o desenvolvimento de uma nova estrutura similar.

Uma estrutura não significa algo estático. O seu valor está nesta fluidez e envolvimento. Mas também pode se tornar desequilibrada. A busca de desenvolver uma estrutura não exclui a necessidade de estudos específicos. Por exemplo, estudos de caso de características religiosas em jogos específicos poderiam tomar emprestados aspectos dentro de religião e gênero, religião e jogabilidade, etc. Muitos trabalhos concernentes a esses temas especiais completam essa importante tarefa. Porém, o mais importante, existem desacordos consistentes nos estudos de videogames. Um dos mais óbvios é o debate sobre violência após o ato de jogar jogos violentos [35]. Uma estrutura ajuda os leitores a contextualizar o debate independentemente das crenças externas sobre tópicos de controvérsia.

Os quatro conceitos que Ferdig propõe para essa estrutura são: conteúdo (game content), contexto (game context), desafio (game challenge) e capital pessoal (game capital).

3.1 Conteúdo (game content)

Em alguns casos o conteúdo 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 associado com uma religião específica, como jogos criados para ensinar a mensagem cristã. “Left Behind 4: World at War” (Inspired Media Entertainment, 2011) leva os jogadores a confrontar o Anticristo em batalhas físicas e espirituais enquanto testemunham lutas entre anjos e demônios.

O segundo aspecto de conteúdo se refere ao desejo pedagógico de aprender um comportamento ou atitude moral ou ética. O grande exemplo são os impactos sociais dos games. Alguns jogos têm a intenção de promover a consciência e a ação humanitárias, e os esforços educacionais (GAMES for Change, 2013). Praticamente não existem pesquisas sobre esse tipo de jogos. Muitos trabalhos nesta área têm sido teóricos em natureza. Rachel Wagner, por exemplo, apresenta o argumento de que “a religião pode ser jogada como um game, mas algumas vezes isto não deveria acontecer, especialmente se o modelo for um atirador de primeira pessoa e a esperança ser para uma definição clara de ‘vencedores’ e ‘perdedores’” [36].

3.2 Contexto (game context)

Se refere à história, ambientações e situações dentro da jogabilidade que referencia a religião explícita ou implicitamente. 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. Estes recaem tipicamente em uma das três categorias. Primeiro, existem fatores ambientais como alguns edifícios (ex.: igrejas ou sinagogas) ou ferramentas (ex.: cruzes ou artefatos religiosos) que criam o pano de fundo ou o cenário para um videogame. Em alguns casos esses edifícios contribuem para o realismo de uma ambientação. Ver uma igreja em “Grand Theft Auto” (Capcom, Take-Two Interactive, and Rockstar Games, 1997) não é irônico se o objetivo é o realismo do ambiente. Neste contexto, não ver a igreja seria mais bizarro.

Outros jogos trabalham o ambiente não só para adicionar realismo, mas justamente para contar uma história. É o que acontece em “Dante’s Inferno” (Electronic Arts, 2010), em que o personagem principal realiza uma jornada através dos nove círculos retorcidos e ameaçadores do inferno em busca de sua amada Beatrice.

O segundo aspecto do contexto se refere a situações em que a religião afeta ou direciona as regras do jogo. Aderir a uma regra define comportamentos éticos ou morais; isto é geralmente feito

implicitamente. Por exemplo, se você for um usuário ou traficante de drogas no controverso jogo “NARC” (Williams Electronics, 1998), você terminará preso ou perdendo o seu emprego. Outros jogos permitem que os personagens se casem ou namorem, mas somente oferecem um personagem que é heterossexual [37].

Existem também situações em que a religião explicitamente afeta as regras do jogo. Em “Red Dead Redemption” (Rockstar Games, 2010), as respostas dos jogadores afetam um sistema moral. Um bom exemplo é a rubrica 'alinhamento' usada por muitos role-playing games. Enquanto os jogadores navegam através de um mundo secundário, eles precisam fazer escolhas que afetam o alinhamento de seus personagens em sentidos binários: bom ou mal, justo ou misericordioso, astuto ou honesto, e assim por diante. O status dos jogadores de acordo com esses binários geralmente têm um impacto na sua interação com o mundo do jogo. Por exemplo, os aldeões tendem a fugir de um personagem alinhado como 'temido', enquanto eles circundam um personagem que é 'amado'. Neste sentido, os jogadores são capazes de participar da construção de seus personagens no jogo.

Um último aspecto do contexto refere-se amplamente à relação entre milagres de fantasia e a ciência do mundo real. Isto se relaciona com o conceito de regras explícitas e implícitas, mas se refere mais às características subjacentes dos jogadores e/ou o mundo em que eles vivem. Um jogo que imita de perto a realidade precisa ter uma pessoa dirigindo um carro, jogando um esporte, ou simulando um tipo de tarefa. Um jogo que é baseado em fantasia precisa dar ao jogador a opção de voar, possuir um superpoder ou realizar alguma magia. Isto é particularmente verdade nos casos em que um jogador pode escolher um personagem que por definição tem a habilidade de produzir milagres religiosos (ex.: um mago em um role playing adventure). Cada uma dessas escolhas representa premissas subjacentes sobre o mundo; essas premissas se relacionam com suas crenças e fé.

Alguns dos pesquisadores nesta área tem focado no uso e escolha do avatar. Black *et al* [38] deu a alguns usuários a oportunidade de criar avatares baseados em quatro cenários. Foi pedido aos participantes para criar um avatar herói, um avatar vilão, um avatar que se parecesse com eles mesmos e um avatar que representasse o que eles queriam se parecer. Os avatares foram então analisados e comparados com fotos atuais dos participantes. Os pesquisadores descobriram que os participantes criaram avatares que se pareciam mais com eles mesmos quando criaram heróis ou vilões (ex.: vendo o bem e o mal neles mesmos). Os participantes estavam também esmagadoramente dispostos a mudar as características que eram temporais e fáceis de mudar na vida real (ex.: cor ou tamanho do cabelo), mas menos a variar características duráveis como gênero ou raça.

Um segundo tipo de estudo que é obviamente relacionado se refere à importância do realismo no design do jogo. Reyes e Adams [39] sugerem que a experiência e o gozo dos videogames são influenciados em parte pela realidade social e, por outro lado, a realidade social está sendo influenciada pela experiência e gozo dos videogames. Em seu trabalho, eles também descrevem três tipos de realismo. O realismo representacional se refere aos gráficos, sons e como um jogo representa tempo e lugar. O realismo simulativo se relaciona com a correlação entre as regras do jogo e modelos da vida real. Finalmente, realismo inverso se relaciona com as interações do mundo real nos jogos, como controles de movimento e conexões com atividades reais.

Muitos dos pesquisadores em videogames e religião devem imediatamente examinar os desafios e resultados do game. Embora este seja um valioso trabalho, os pesquisadores precisam prestar atenção no contexto que estabelece o espaço para a jogabilidade. Em alguns casos, o realismo dos artefatos e símbolos religiosos, bem como as regras do mundo, precisam conduzir para um jogo de resultados diferenciados (particularmente explorados como

representacional, simulativo e realismo inverso). Os pesquisadores têm encontrado evidências de que os jogadores realizam decisões morais em jogos como se eles tivessem verdadeiras interações interpessoais [40]: como uma mudança realizada poderia afetar o realismo do contexto? As escolhas que foram apresentadas aos usuários sobre o seu mundo e as ações que eles poderiam realizar naquele mundo poderiam também antecipar os resultados de atitude e conhecimento. Se os jogadores escolhem personagens que representam o bem e o mal neles mesmos, os pesquisadores poderiam encontrar uma maneira de estudar estas escolhas e como elas impactam a moral, a religião e a fantasia baseadas nos resultados e na jogabilidade.

3.3 Desafio (game challenge)

Desafio se refere aos objetivos atuais e resultados propostos de um game sendo jogado. 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 avenidas a serem exploradas 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. Um exemplo poderia ser “The Sims” (Electronic Arts, 2000), onde jogadores têm a oportunidade de controlar as vidas de suas criações. Outro caso é “Spore” (Electronic Arts, 2008), jogo que dá ao usuário a oportunidade de criar um organismo e desenvolvê-lo através da evolução da célula, criatura, tribo, civilização e espaço. Sendo um 'deus' lhes dá a oportunidade de colocar em prática suas crenças e imitar a compreensão teológica do seu criador, sendo teística ou não. Este 'god game' é diferente de um 'god mode' de um game. O 'god mode' geralmente se refere a um código de trapaça ou poder ilimitado de tempo sobrenatural que faz do usuário invencível. Reciprocamente, estes 'god games' dão aos jogadores uma oportunidade de pensar, repensar e atuar religiosamente, moralmente e sobrenaturalmente [41].

Uma segunda concepção de desafio se relaciona com jogos onde o único propósito é ser bom ou mal. Quando o 'god game' leva você a fazer escolhas, existem frequentemente narrativas de jogos que colocam um estágio para o jogador e os coloca em específicas regras. Um jogador automaticamente assume a regra de um detetive na série “Max Payne” (Rockstar Games, 2001). A série “Everquest” o leva a criar uma raça 'do mal'. Em muitos casos as escolhas não são claras. Pode haver uma narrativa abrangente, mas o jogador pode escolher decisões boas ou más. Estas decisões podem ou não impactar as regras do jogo.

Um terceiro tipo de desafio se refere a atividades que são parte de uma grande narrativa e podem ser apresentadas em um 'god mode'; porém, elas são desafios que representam a visão das regras de sua deidade religiosa. Por exemplo, de uma perspectiva cristã, Schuurman [42] argumenta que os tecnólogos deveriam compreender as tecnologias em uma perspectiva de mundo que está sendo criado, está caindo e então sendo redimido. Os jogos poderiam prover oportunidades (tanto em seus principais desafios como em seus objetivos gerais) de criação e redenção do mundo.

Hayse [43] se refere a muitos destes jogos como messiânicos por natureza: muitos videogames elencam os jogadores como heróis nos desafios para salvar o mundo. Pelo caminho, os jogadores aspiram dominar para finalmente derrotar um arqui-vilão que levou o mundo à escuridão. O caminho do jogador para a vitória inevitavelmente resulta em morte ou ressurreição, não somente uma vez, mas mais e mais vezes - todo um dia de trabalho para um salvador do videogame. Embora esses temas sejam messiânicos, eles não refletem de forma acurada a vida e o trabalho de Cristo.

Ao invés, eles refletem uma forma de messianismo como realização de uma vitória moral através da força coercitiva. Por exemplo: pontos de força, peças de ouro e armas poderosas têm o significado ordinário de graça em videogames de salvação. Ele, quem domina, traz salvação.

Muitos dos pesquisadores desta área tem focado nos estudos de impacto midiático. Por exemplo, jogar jogos com uma natureza violenta afeta as próprias ações? Isto muda a moral ou as crenças teológicas dos jogadores? Infelizmente, a maioria da literatura nesta área é polarizada. Os jogos podem ser bons para o crescimento cognitivo [44]. Entretanto, os pesquisadores também fornecem evidências de que os jogos podem conduzir para o vício, déficits de atenção, diminuição da performance escolar e aumento de agressividade [45]. Os pesquisadores têm fornecido evidências do potencial impacto no desenvolvimento moral, e menos impacto nas crenças teológicas e religiosas.

3.4 Capital do jogador (player capital)

A categoria final na estrutura dos games é o capital do jogador. Cada um dos três conceitos anteriores (conteúdo, contexto e desafios) tem sido relacionados diretamente a uma característica pressuposta pelo game designer. Esta última parte da estrutura leva em consideração o que um jogador traz à mesa quando decide jogar um videogame. Este conceito se relaciona com a religiosidade externa, as crenças morais e as ações que se originam da decisão de escolher um jogo e para as 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 para o controle.

O primeiro aspecto são as crenças morais e teológicas que um jogador processa. Existem alguns estudos nesta área; no entanto, a maioria desses estudos tem focado diretamente a moral. Klimmt *et al* [46] conduziu um estudo sobre como as preocupações morais dos jogadores pesquisados se originam em videogames violentos. No geral, os resultados sugerem principalmente que os jogadores não encontram dificuldade em lidar com interesses morais; eles frequentemente parecem não experimentar nenhum problema moral.

A segunda faceta do capital do jogador é que talvez os jogadores têm insights implícitos ou explícitos de seus líderes teológicos nos videogames. Aqui, este tipo de líderes se refere a professores, diretores, pastores ou pais. Por exemplo, o pastor Josh Zoerhof recentemente falou que “Grand Theft Auto” não deveria ser jogado porque é incrivelmente violento, contém sexo explícito, degrada as mulheres, não tem qualidades redentoras morais e é demasiado real. Essas mensagens de teólogos não são sempre negativas. Por exemplo, em uma igreja próxima de Denver videogames, neste caso, “Halo 3” (Microsoft, 2007) era encorajado e até mesmo jogado na igreja como uma ferramenta moderna e algumas vezes singular, crucial para alcançar uma elusiva audiência de jovens e adolescentes [47].

A peça final do capital do jogador são as características que representam as crenças essenciais de uma religião que o jogador professa. Uma moral dos jogadores talvez inclua essas crenças; líderes teológicos talvez prescrevam jogos baseados nestes princípios. No entanto, esse terceiro aspecto se refere mais às crenças essenciais que dirigem uma pessoa para uma religião. Por exemplo, uma pessoa talvez acredite que deva viver sua vida de acordo com a fé, esperança e amor. Outro talvez defenda o princípio de não causar dano aos outros ou amar ao seu próximo como a si mesmo. O insight aqui não é somente sobre resultados comerciais (ex.: qual jogo alguém decide comprar). Existe um relacionamento recíproco entre jogabilidade e resultado. Uma pessoa decide comprar um jogo e 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.

Segundo Ferdig esta estrutura não pretende ser estática; ela é um ponto de partida para identificar onde estamos neste campo e nossas futuras direções. Sob as condições em que esta estrutura falhar, deve emergir uma estrutura adaptada.

4 TRANSDISCIPLINARIDADE E IMAGINÁRIO NOS VIDEOGAMES

Em minha dissertação de Mestrado [48], trabalhei com os referenciais da transdisciplinaridade, do pensamento integral e da modulação. Para a tese estou utilizando esse referencial de conhecimento, somado à teoria do imaginário, para a análise dos dados que serão levantados na abordagem do sagrado nos videogames.

A teoria da modulação de Pierre Babin [49] desenvolve critérios epistemológicos que se adequam para a abordagem dos jogos eletrônicos devido à sua capacidade de imersão (envolvimento global, não racional e interatividade), vibração (conhecimento sensorial e analógico pela via do prazer e dimensão lúdica) e ground (preponderância do ambiente). A linguagem da modulação é o ambiente ideal para fazer uma experiência intensa, sensível e até mesmo contemplativa do sagrado.

Em seu livro *Espiritualidade Integral*, o filósofo Ken Wilber [50] apresenta critérios fundamentais para a análise madura de qualquer fenômeno. A abordagem integral é apropriada à distância crítica dos fenômenos porque contribui para a análise da mensagem veiculada. 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 que resultam em oito perspectivas fundamentais.

Barsarab Nicolescu [51] nos mostra como a abordagem transdisciplinar pode conduzir a uma fundamentação metodológica para o estudo transcultural e transreligioso. 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. A lógica transdisciplinar opera de maneira diferente da lógica clássica, que está fundamentada nos axiomas da identidade (A é A), da não-contradição (A 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. A lógica transdisciplinar, portanto, é instrumento fundamental para o estudo da relação religião-designer-game-jogador em uma perspectiva transversal que perpassa níveis de percepção do real ao virtual e imaginário. Para Luiz Eduardo Berni [52] 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.

Edigard Morin [53] desenvolve em sua obra o pensamento complexo. O paradigma da simplicidade é a concepção determinista e mecânica 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 sustenta que a ciência não pode prescindir da complexidade no estudo dos fenômenos. A ideia de complexidade do real é imprescindível para o estudo do sagrado nos videogames.

Para a investigação sobre a relação entre religião e jogos digitais se faz necessário apropriar-se dos estudos em torno do imaginário dos mitos, narrações, ludologia e hermenêutica nos games para uma compreensão de como são difundidos os arquétipos do sagrado nos jogos eletrônicos.

Mircea Eliade [54] trabalhou com a categoria mitos e símbolos para desenvolver uma historiografia das religiões. Os mitos antecedem à própria linguagem e continuam vivos ainda hoje. Em sua obra *Eliade* desenvolve o conceito de hierofania, o sagrado que se manifesta num meio considerado profano. Este é o fenômeno que está presente nos jogos eletrônicos, um espaço profano onde se manifesta o arquétipo do sagrado. Carl Gustav Jung [55] propõe a ideia de arquétipos como predisposições inatas do ser humano para vivenciar e simbolizar situações universais. Diversas situações correspondem aos arquétipos: As relações com os pais, o casamento, o nascimento dos filhos, o confronto com a morte. Todos os grandes sistemas mitológicos e religiosos possuem uma elaboração derivada destes arquétipos.

Gaston Bachelard [56] é um filósofo francês que tematiza a relação entre epistemologia e poética. Bachelard transita na esfera do imaginário e o estudo dos arquétipos. Ele trabalha a psicanálise da imaginação material presente nas narrativas através de imagens concretas como o fogo, a terra e a água, para refletir sobre as imagens universais da simbólica humana. O seu pensamento pode contribuir para a análise do fenômeno religioso nos games em sua implicação com as imagens arquetípicas.

Gilbert Durand [57] parte dessa reflexão para fazer uma aproximação do mito com o discurso simbólico. Realiza uma análise dos mitos que subjazem às narrativas, o que ele define como o método da mitocrítica, e estende essa reflexão para a análise da sociedade, método que denomina a metanálise. Para ele o imaginário é a origem da bacia semântica na qual o ser humano se compreende, compreende o outro e o mundo. É aquilo que advém do trajeto antropológico do ser humano. Esse repositório imagético é, portanto, próprio do homem e, por isso, impregnado de sentido.

Michel Marfesi [58] ajuda a entender o fenômeno da impregnação do imaginário através de seu estudo semiológico. Ele usa o termo razão sensível como a capacidade do ser humano de simbolizar. Sua obra constitui uma tradução do imaginário para o contexto social como uma grande contribuição aos estudos sócioantropológicos do cotidiano.

A hermenêutica de Paul Ricoeur [59] aponta para o movimento da interpretação do texto. E em Ricoeur “texto” tem a densidade de toda obra diante da qual o leitor se depara. Para ele, interpretar um texto é compreender a si mesmo diante desse texto. A condição de intérprete interfere no sentido que é gerado no ato da leitura. A hermenêutica de Ricoeur é um referencial imprescindível para uma análise madura da relação religião-designer-game-jogador.

A perspectiva destes autores pode ser trabalhada pelos pesquisadores como um aglutinante que faz emergir as ideias de sagrado que aparecem nos videogames contemporâneos. Esse referencial epistemológico contribuiu para uma abordagem profunda da relação entre religião e jogos eletrônicos.

5 CONCLUSÃO

De acordo com Ferdig [60] existem dois grandes objetivos para os que se interessam em religião e games. Primeiro, como podemos desenvolver mais pesquisas nesta importante área? Nenhuma tecnologia é vazia de valores, pois é incorporada por sistemas de

valores. Ignorar esse fato pode ser perigoso. Segundo, como nós podemos usar estas pesquisas para conscientizar os gamedesigners, jogadores, pais, educadores e outros sobre as religiões algumas vezes explícitas ou implícitas nos games?

Este trabalho não pretendeu trazer afirmações conclusivas sobre essa dupla tarefa. Através de uma abordagem breve da história das pesquisas nesta área percebemos que o campo dos estudos da relação entre religião e videogames é emergente. Trata-se de uma área que despertou o interesse de diversas disciplinas nos campos da Educação, Psicologia, Arte e Design, e que se torna urgente o seu estudo no campo das Ciências da Religião e da cultura, devido à incidência do sagrado nos games, bem como à capacidade de imersão dos jogadores neste ambiente digital. Vimos também que esse fenômeno é influenciado e influencia a concepção de sagrado na sociedade.

Além de se perguntar sobre a relação entre videogame e religião, ou qual é o papel que a religião tem nos games, juntamente com Ferdig nós começamos a fazer questionamentos sobre as condições dos jogos, os jogadores, e as interações entre os dois, o que fornece grandes insights para o pesquisador. O autor nos ofereceu um quadro para a compreensão de sua estrutura proposta através de quatro conceitos: Conteúdo (game content), que se refere a jogos com o propósito de instruir sobre uma religião específica ou ensinar características que combinam aspectos desejáveis de uma ou mais religiões; contexto (game context), que se refere ao ambiente, símbolos, regras e características (dos jogadores e mundos) que representam tons religiosos explícitos ou implícitos no jogo; desafio (game challenge), que se refere aos desafios que são apresentados em um jogo como uma regra empreendida por um deus, sendo bom ou mal, e representando características de uma deidade religiosa (ex.: criação ou redenção); e capital do jogador (player capital), conceito que se refere às crenças morais, à resposta explícita ou implícita de outros e à essência religiosa que um jogador traz para a experiência de jogar, independentemente da jogabilidade.

Um dos usos dessa estrutura pode ser em um constante método comparado que deve avaliar frequentemente para ver se a pesquisa neste campo se encaixa dentro de seus limites. Um segundo uso é a preparação e apresentação atual da pesquisa. Ao invés de fazer reivindicações sobre um jogo particular, nós poderíamos ser capazes de acessar as condições de fundo da ocorrência desses resultados. Um estudo poderia ser especificamente sobre o contexto; os pesquisadores seriam então capazes de fazer comparações com outras pesquisas dentro de contextos similares ou diferentes. Outros pesquisadores talvez produzissem resultados em usos teológicos de games que poderiam ser mais refinados por entenderem o contexto, conteúdo e desafios dos jogos, bem como as características daqueles que jogam os games.

Um terceiro objetivo para esta estrutura, segundo Ferdig é definir o estágio para mais pesquisas - para ajudar a identificar o que nós conhecemos e o que ainda está para ser aprendido [61]. Por exemplo, quais são as características dos jogos que ajudam os outros a aprender ou a questionar suas crenças religiosas? Como vários componentes dos games postos em contexto mudam o realismo do jogo e também as crenças e ações dos jogadores? Existem narrativas tradicionais para os desafios presentes em jogos. Como essas narrativas mudam ou reforçam as crenças teológicas e quais são os novos modelos que poderiam ser criados? Finalmente, quais são as essências e características morais e religiosas que são críticas para entender as escolhas dos jogos e a jogabilidade? Presumivelmente nem todas impactam os dois.

O referencial epistemológico da transdisciplinaridade e dos estudos do imaginário foram apresentados como alternativa para o aprofundamento da investigação sobre religião e videogames. A investigação do fenômeno religioso nos games se apresenta não só como uma oportunidade no campo da pesquisa, mas também como

uma tarefa para o desenvolvimento pleno do ser humano pós-moderno nas suas dimensões mais íntimas e profundas. Nesta mesma perspectiva, é tarefa fundamental dos estudos do sagrado nos videogames contribuir para o avanço do conhecimento científico, proporcionando critérios para que os novos recursos das tecnologias da informação e comunicação ajudem as pessoas no seu processo de exteriorização religioso-cultural e assim contribua para o discernimento do que há de verdadeiro e legítimo em coerência com o sentido profundo dos seres humanos inseridos num mundo plural.

REFERÊNCIAS

- [1] S. Heidbrink, T. Knoll and J. Wysocki, orgs. Theorizing Religion in Digital Games: Perspectives and Approaches. *Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. Religions in Digital Games: Multiperspective & Interdisciplinary Approaches, volume 5, pages 5-50, 2014 [Online]. Available: <http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/issue/view/1449/showToc>. [Accessed: 12- Oct- 2015]
- [2] R. Ferdig. Developing a Framework for Understanding the Relationship Between Religion and Videogames. *Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. Religions in Digital Games: Multiperspective & Interdisciplinary Approaches, volume 5, pages 68-85, 2014 [Online]. Available: <http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/issue/view/1449/showToc>. [Accessed: 07- Nov- 2015]
- [3] F. Gasi. *Videogames e mitologia: A poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos*. Marsupial, Nova Iguaçu, 2013.
- [4] E. Campos and E. Gomes. Mitologia e experiência do sagrado em jogos de RPG. In *Estudos de Religião*, volume 26, n. 43, pages 136-151. 2012 [online]. Available: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/ER/article/viewFile/3367/3280>. [Accessed: 07- Nov- 2015]
- [5] V. L. de Avellar. *Internet e espiritualidade: o despertar através das mensagens de e-mail*. Calibán, Rio de Janeiro, 2010.
- [6] A. Spadaro. *Ciberteologia: Pensar o cristianismo na era da internet*. Paulinas, São Paulo, 2013.
- [7] J. Miklos. *Ciber-religião: A Construção de Vínculos Religiosos na Ciberultura*. Idéias & Letras, São Paulo, 2012.
- [8] M. Sbardeloto. *E o Verbo Se Fez Bit: a Comunicação e a Experiência Religiosa na Internet*. Santuário, Aparecida, 2012.
- [9] E. M. de A. Maranhão Filho, org. *Religiões e Religiosidades no (do) Ciberespaço*. Fonte Editorial, São Paulo, 2013.
- [10] E. Silveira and V. Avellar, orgs. *Espiritualidade e sagrado no mundo cibernético: questões de método e vivências em Ciências da Religião*. Edições Loyola, São Paulo, 2014.
- [11] C. V. C. Feitosa. *Religiosidade online: entre a produção da fé e o olhar estético*. (Dissertation) Comunicação e Linguagens da Universidade de Tuiuti, Paraná. Curitiba, 2014.
- [12] G. P. Grieve and H. A. Campbell. Studying Religion in Digital Gaming: A Critical Review of an Emerging Field. In *Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. Religions in Digital Games: Multiperspective & Interdisciplinary Approaches, volume 5, pages 51-67, 2014 [Online]. Available: <http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/issue/view/1449/showToc>. [Accessed: 7- Nov- 2015]
- [13] C. Detweiler, org. *Halos and Avatars: Playing Video Games with God*. Westminster John Knox Press, Louisville, 2010.
- [14] P. Bornet and M. Burger, orgs. *Religions in Play: Games, Rituals and Virtual Worlds*. TVZ Theologischer Verlag, Zürich, 2012.
- [15] W. S. Bainbridge. *eGods: Faith versus Fantasy in Computer Gaming*. Oxford University Press, New York, 2013.
- [16] H. A. Campbell and G. P. Greive, orgs. *Playing with Religion in Digital Games*. Indiana University Press, Bloomington, 2014.
- [17] *Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. Religions in Digital Games: Multiperspective & Interdisciplinary Approaches, volume 5, 2014 [Online]. Available: <http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/issue/view/1449/showToc>. [Accessed: 12- Oct- 2015]
- [18] C. Scholtz. Religious Education and the Challenge of Computer Games: Research Perspectives on a New Issue. In: E. Steuter and D. Willis, orgs. *Towards a European Perspective on Religious Education*. University of Lund Press, Sweden, 2004.
- [19] M. Hayse. *Religious Architecture in Videogames: Perspectives from Curriculum Theory and Religious Education*. (Ph.D. dissertation). Trinity Evangelical Divinity School, 2009.
- [20] K. Schut. *Of Games and God: A Christian Exploration of Video Games*. Brazos, Grand Rapids, MI, 2012.
- [21] M. Hayse. Education (Religious). In Wolf, org. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology and Art of Gaming*. Calif, Santa Barbara, 2012.
- [22] I. Bogost. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogame*. MIT Press, Cambridge, Mass, 2007.
- [23] V. Sisler. Representation and Self-Representation: Arabs and Muslims in Digital Games. In M. Santorineus and N. Dimitriadis, orgs. *Gaming Realities: A Challenge for Digital Culture*. Fourmos Center for Digital Culture, Athens, 2006.
- [24] H. A. Campbell. Islamogaming: Digital Dignity via Alternative Storytellers. In C. Detweiler, org. *Halos and Avatars: Playing Video Games with God*. Westminster John Knox Press, Louisville, 2010.
- [25] V. Sisler. Video Games, Video Clips, and Islam: New Media and the Communication of Values. In J. Pink, org. *Muslim Societies in the of Mass Consumption*. Cambridge Scholars, Newcastle, 2009.
- [26] V. Sisler. Digital Arabs: Representation in Video Games. In *European Journal of Cultural Studies*, volume 11, n. 2, pages 203-220, 2008.
- [27] B. Plate. Religion Is Playing Games: Playing Video Gods, Playing to Play. In *Religious Studies and Theology*, v. 29, n. 2, pages 215-230, 2010.
- [28] D. Pargman and P. Jakobsson. Do You Believe in Magic?: Computer Games in Everyday Life. In *European Journal of Cultural Studies*, volume 11, n. 2, pages 225-243, 2008.
- [29] R. Wagner. Our Lady of Persistent Liminality: Virtual Church, Cyberspace, and Second Life. In M. Mazur and McCarthy, orgs. *God in the Details*. 2 ed. Routledge, London, 2010.
- [30] R. Wagner. Religion in Video Games. In T. R. Clark and D. W. Clanton Jr., orgs. *Understanding Religion and Popular Culture*. Routledge, New York, 2012.
- [31] R. Wagner. First-Person Shooter Religion: Algorithmic Culture and Inter-Religious Encounter. In *Cross Currents*, volume 63, n. 2, pages 181-203, 2012.
- [32] E. Bailey. The Implicit Religion of Contemporary Society: Some Studies and Reflections. In *Social Compass*, volume 37, n. 4, pages 483-497, 1990.
- [33] R. E. Ferdig, org. *Handbook of research on effective electronic gaming in education*. Information Science Reference, Hersey, PA, 2009.
- [34] DiPietro et al. Towards a framework for understanding electronic educational gaming. In *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, volume 16, n. 3, pages 225-248, 2007.
- [35] G. Jones. *Brincando de matar monstros: porque as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta*. Conrad Editora do Brasil, São Paulo, 2004.
- [36] R. Wagner. God in the game: Cosmopolitanism and religious conflict in videogames. In *Journal of the American Academy of Religion*, volume 81, n.1, pages 249-261, 2013.
- [37] E. Taylor. Dating-simulation games: Leisure and gaming of Japanese youth culture. In *Southeast Review of Asian Studies*, volume 29, pages 192-208, 2007.
- [38] Black et al. Visual analyses of the creation of avatars. In *Intentional Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, volume 1, n. 1, pages 90-107, 2009.

- [39] I. Reyes and S. Adams. Screening play: Rules, wares, and representations in "realistic" video games. In *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, volume 5, n. 2, pages 149-166, 2010.
- [40] A. J. Weaver and N. Lewis. Mirrored morality: An exploration of moral choice in video games. In *Cyberpsychology's Behavior and Social Networking*, volume 15, n. 11, pages 610-614, 2012.
- [41] R. M. Geraci. Video games and the transhuman inclination. *Zigon*, n. 4, pages 735-756, 2012.
- [42] D. C. Schuurman. *Shaping a digital world: faith, culture and computer technology*. Inervarsity Press, Downers Grove, 2013.
- [43] M. Hayse. Toward a theological understanding of the religious significance of videogames. In *Opportunities and challenges of techonology in ministry*, n. 2, page 68, 2010.
- [44] Annetta et al. Investigating the impact of video games on high school students' engagement and learning about genetics, *Computer & Education*, volume 53, n. 1, pages 74-85, 2009.
- [45] C. A. Anderson and W. Warburton. The impact of violent video games: an overview. In W. Warburton and D. Braunstein, orgs. *Growing Up Fast and Furious: Reviewing the Impacts of Violent and Sexualised Media on Children*, The Federation Press, Annandale, 2012.
- [46] C. Klimmt et al. How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable. In *Communications*, volume 31, n. 3, pages 309-328, 2006.
- [47] R. E. Ferdig, org. *Handbook of research on effective eletronic gaming in education*. Information Science Reference, Hersey, PA, page 76, 2009.
- [48] L. Pacheco. *Imagens de fé: uma busca de critérios na produção de subsídios audiovisuais para o ensino religioso no Brasil*. (Dissertation) Programa de Mestrado em Ciências da Religião da Universidade Católica de Pernambuco. Recife, 2010.
- [49] P. Babin. *Linguagem e cultura dos mídias*. Bertrand, Lisboa, 1993.
- [50] K. Wilber. *Espiritualidade Integral: Uma nova função para a religião neste início de milênio*. Aleph, São Paulo, 2006.
- [51] B. Nicolescu. Fundamentos metodológicos para o estudo transcultural e transreligioso. In VVAA. *Educação e Transdisciplinaridade II*. Triom, São Paulo, 2002.
- [52] L.E. Berni. O vortex sagrado-profano, uma zona de não-resistência entre níveis de realidade. In VVAA. *Educação e Transdisciplinaridade III*. Triom, São Paulo, 2005.
- [53] E. Morin. *Introdução ao pensamento complexo*. Sulina, Porto Alegre, 2005.
- [54] M. Eliade. *O mito do eterno retorno*. Ed. 70, Lisboa, 2000.
- [55] C. G. Jung. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. In: *Obras completas de Carl Gustav Jung*, Vozes, São Paulo, 2000.
- [56] G. Bachelard. *A Água e os sonhos*. Martins Fontes, São Paulo, 2009.
- [57] G. Durand. *A imaginação simbólica*. Cultrix, São Paulo, 1988.
- [58] M. Marfessolli. *O ritmo da vida: Variações sobre o imaginário pós-moderno*. Record, Rio de Janeiro, 2007.
- [59] P. Ricoeur. *Escritos e conferências 2: Hermenêutica*. Loyola, São Paulo, 2011.
- [60] R. E. Ferdig, org. *Handbook of research on effective eletronic gaming in education*. Information Science Reference, Hersey, PA, page 81, 2009.
- [61] R. E. Ferdig, org. *Handbook of research on effective eletronic gaming in education*. Information Science Reference, Hersey, PA, page 78, 2009.