

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

Lemos, L. (2013). Composições e articulações do imaginário para a compreensão dos jogos digitais que tratam de saúde. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, 6 (2), Artículo 2. Disponible en la siguiente dirección electrónica:

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones/>

## **COMPOSIÇÕES E ARTICULAÇÕES DO IMAGINÁRIO PARA A COMPREENSÃO DOS JOGOS DIGITAIS QUE TRATAM DE SAÚDE**

*Compositions and joints of the imaginary to the understanding of digital games that deal with health*

*Composiciones y Aarticulaciones de lo imaginario para la comprensión  
de los juegos digitales que tratan sobre salud*

LEMOS, Lucía. Pontificia Universidade Católica de São Paulo (Brazil)  
[luciamclemos@gmail.com](mailto:luciamclemos@gmail.com)

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

### RESUMO

Objetiva-se verificar a temática do imaginário presente no game "Privates", um Serious Game que tem como um dos temas a prevenção de Doenças Sexualmente Transmissíveis (DSTs). Para uma compreensão mais ampla do imaginário, parte-se das reflexões teóricas de Bakhtin, Durand, Haraway, Leão, Maffessoli, Malrieu, Machado da Silva, dentre outros. Em relação aos jogos virtuais, as contribuições são de Huizinga, Murray e Maietti. A abordagem semiótica greimasiana, auxilia na análise da figuratividade, da estética e da narratividade. Com a articulação entre diferentes saberes viu-se que o real pode reconstruir um imaginário de parte do corpo feminino, reapropriando-se de figuras de heróis ligados à ação e aventura, para ensinar a construir soluções plurais no combate às DSTs. Caracteriza-se, assim, como uma nova forma de comunicação de temas de ciência e saúde.

**Palavras chaves:** Imaginário; Games; Serious Games; Comunicação de Saúde.

### RESUMEN

El objetivo de este artículo es verificar el tema de lo imaginario presente en el juego "Privates", un Juego Serio que trata sobre la prevención de Enfermedades de Transmisión Sexual (ETSs). Para una comprensión más amplia del imaginario, se parte de las reflexiones teóricas de Bakhtin, Durand, Haraway, Leão, Maffessoli, Malrieu y Machado da Silva, entre otros. En cuanto a los juegos virtuales, de las contribuciones de Huizinga, Murray y Maietti. El enfoque semiótico de Greimas ayuda a analizar lo figurativo, la estética y la narrativa. Con la articulación entre los diferentes saberes se estableció que lo real puede reconstruir el imaginario del cuerpo femenino, reapropiándose de figuras de héroes ligados a la acción y la aventura, para enseñar cómo construir soluciones pluralistas para combatir enfermedades de transmisión sexual..Se caracteriza, así, una nueva forma de comunicación en temas de ciencia y salud

**Palabras clave:** Imaginario; Juegos; Juegos Serios; Comunicación en Salud

Recibido: 2013-06-07

Aceptado: 2013-12-07

### ABSTRACT

This paper aims to verify the theme of the imaginary present in the game "Privates", a Serious Game that has as one of the topic the prevention of Sexually Transmitted Diseases (STDs). For a broader understanding of the imaginary part of the theoretical reflections of Bakhtin, Durand, Haraway, Leão, Maffessoli, Malrieu, Machado da Silva, among others. In the perspective of virtual games, the references are from Huizinga, Murray and Maietti. The semiotic approach of Gramsci assists in the analysis of figuration, aesthetics and narrativity system. With the articulation between different knowledge was that real can rebuild an imaginary part of female body, take possession heroes figures linked to action and adventure, to teach how to build plural solutions in the fight against STD. It is characterized, as well as a new form of themes of science and health communication.

**Key words:** Imaginary; Games; Serious Game; Health Communication.

Submission date: 2013-06-07

Acceptance date: 2013-12-07

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

## 1. Introdução

Diferentes maneiras, várias redes conceituais podem compor a noção do imaginário. Todas elas contêm sua verdade e a aplicabilidade depende da abordagem que se quer dar. Para a proposição de analisar o imaginário no campo dos games, por exemplo, foi preciso construir um aporte metodológico no qual a concepção de imaginário pudesse ter uma formulação muito particular.

Em uma aproximação transdisciplinar, os estudos das diversas “representações” - do sentido e das configurações simbólicas que formatam as maneiras de pensar que, expressas por práticas sociais, instituem o homem e o seu meio - direcionam as reflexões deste texto.

Assim, algumas das especificidades do imaginário, se assim se pode dizer, compõem o texto. Alerta-se que não é interesse da autora esgotar teoricamente essas diferentes abordagens. Elas auxiliam na proposta de entendimento dos jogos digitais sob o viés do imaginário, de maneira especial no Serious Game (SG) “Privates”.

Um SG é um aplicativo digital que tem como objetivo informar, alertar, educar e conscientizar, sem que para isso seja necessário prescindir da diversão/entretenimento (lúdico), ou dos desafios, uma vez que são desenvolvidos com os princípios de um jogo. A “diversão” é considerada, nesse curso, um valor nuclear no percurso do sujeito que deseja a conjunção com os objetos. É uma experiência simulada no ambiente virtual em práticas socioculturais “estabelecidas para encontrar soluções para problemas de base pessoal e comunitária e global” (McGonical, 2010 – em vídeo – trad. livre da autora).

Embora não se saiba ao certo quando se percebeu a ludicidade nos homens, analistas acreditam que este fenômeno tenha origem em épocas pré-históricas, quando o homem ainda era nômade. Constitui-se assim, em uma atividade universal, com características singulares que permitem a ressignificação de diferentes conceitos.

Com o desenvolvimento da capacidade gráfica e computacional, os jogos eletrônicos surgiram de forma ainda incipiente nos anos 70 e experimentaram um forte crescimento nas últimas décadas. Por definição, “um jogo eletrônico é uma atividade com um ou mais jogadores, com enredo, narrativas, regras e objetivos que representem um desafio atraente” (Blog MondoSim).

Privates é um SG de simulação, um health game (jogo de saúde) encomendado e totalmente suportado pelo Channel 4 e baseado nos currículos nacionais

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

britânicos de educação sexual (disponível free em: <http://www.e4.com/game/privates.html>) e aborda temas como o sexo seguro, o uso de preservativos, as Doenças Sexualmente Transmissíveis (DSTs), a gravidez não planejada, dentre outros. É um SG em 3D que faz uso de mecânicas de plataformas 2D. Além do simples entretenimento, os health games, através de uma estrutura lúdica e interativa, desenvolvem competências físicas e cognitivas, conscientização e motivação. Hoje há cerca de 300 jogos no mundo publicados para profissionais de saúde e o seu crescimento é de 40% ao ano.

O designer e consultor de SG com foco em saúde Bergeron (2006 - tradução da autora) caracteriza-os como aplicativos computacionais interativos que apresentam metas desafiadoras em uma estrutura voltada para a diversão. Buscam o desenvolvimento de atitudes e competências dos usuários-gamers para que estes possam atuar posteriormente em situações reais. Isto é, podem modificar o sujeito de estado.

Privates tem como característica o fato de o gamer (jogador) comandar um grupo de soldados com um preservativo na cabeça. Uma voz cômica explica o “como-fazer”. I. é, a mensagem de um destinador programador – que “se-quer” fazer-creer” - direcionada a um destinatário – que “quer-creer”, para “poder-fazer”. Uma informação detalhada sobre cada assunto é dada, e o jogador é levado a retê-la para poder continuar a jogar em cinco diferentes níveis. O game foi premiado com The British Academy of Film and Television Arts (BAFTA - Learning-Secondary, na cerimônia dos prêmios para conteúdos dirigidos a crianças e games, a British Academy Children's Award, no ano de 2011.

### **1. 1 - O imaginário simbólico/mítico**

O homem não lida diretamente com as coisas e sim com os significados atribuídos às coisas pela sua cultura. Bakhtin (1999, p. 41) diz serem as palavras “tecidas a partir de uma multidão de fios ideológicos e que servem de trama a todas as relações sociais em todos os domínios”. Aqui são os homens que tecem os seus mundos para lidarem com seus simbolismos, com seus imaginários. “O fragmento que vemos do mundo é apenas um pálido reflexo de uma outra realidade, de formas perfeitas, que existe num outro plano: o mundo das ideias” (Platão, escrito entre 380-370 a.C).

O antropólogo Durand propõe que toda a imagem passa por um trajeto. Para um melhor entendimento, Gazi (2011) o estabelece, em um diagrama, conforme a fig. 1.



**Figura 1 - Noções de imaginário a partir de Durand (1988)**

Em suas argumentações sobre o imaginário, Durand (1988) refere o primeiro estágio como matrizes do pensamento – são os gestos dominantes. As representações destes se estabelecem em três perspectivas – esquemas, arquétipos (ou ideias) e símbolos – que se manifestam diferentemente em cada história. Isto é, em um dado conto ou narrativa, palavras e símbolos são vistos em diferentes estágios. Quando a história ou narrativa se define, tem-se o que o autor chama mito, uma espécie de racionalização do pensamento em forma de discurso.

Se Jung via nos arquétipos, utensílios psíquicos presentes em cada um dos indivíduos, Durand (1988) observa, então, que desempenham um papel arquetipal no equilíbrio da psique. O imaginário, para o antropólogo, é percebido como uma matriz criadora, que forma todas as expressões humanas. I. é, todos decodificam as imagens do mundo por meio dele, e assim, cada um remete ao seu próprio repertório, ao seu passado. Pode-se dizer que é o local onde se procura o sentido consigo mesmo, com os outros e com o mundo. Ou seja, é uma “bacia semântica”, plena de significados que podem ser acessados a qualquer momento.

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

Durand considera que todo pensamento tem sua matriz nas imagens - que indicam o tipo de sistema simbólico que permite o “ser no mundo” do pensamento. Argumenta, ainda, que todas as figuras do imaginário são separadas em uma tríade: as imagens que separam, as que incluem e as que dramatizam. Por sua vez, podem ser classificadas em imagens diurnas, noturnas (o vazio, o corte) e crepusculares. Utiliza o termo “imaginário” ao invés de “simbolismo”, uma vez que para ele o símbolo seria a maneira de expressar o imaginário. I. é, tem a função transcendental de permitir ir além do mundo material objetivo. Devido à dimensão da ambiguidade, o símbolo está sob constante processo de reequilíbrio, tais como o equilíbrio vital, o equilíbrio psicossocial e o equilíbrio antropológico.

Em uma perspectiva maior, define imaginário como o “[...] conjunto das imagens e das relações de imagens que constitui o capital pensado do homo sapiens [...]”, a estrutura essencial na qual se constituem todos os processamentos do pensamento humano (Durand, 1988: 14). Ou, como expressa Leão (2011, p. 3), “o imaginário é um museu de todas as imagens, narrativas, valores, perspectivas, pontos de partida, processos cognitivos, mitos, lendas, obras de arte. Enfim, molduras conceituais que interferem na percepção do mundo e na construção da cultura”.

De acordo com o Durand, as imagens são organizadas segundo dois “Regimes” – noturno e diurno. O Regime Diurno (RD) divide o universo em opostos e cujas características são as separações, os cortes, as distinções, a luz. Aí estão as estruturas heroicas, caracterizadas pela luta e que têm como representação a vitória sobre o destino e sobre a morte. Seus principais símbolos são: ascensão – leva para a luz e para o alto; espetaculares – diz respeito à luz, ao luminoso; diátricos – refere-se à separação cortante entre o bem e o mal.

Já no Regime Noturno (RN), as imagens unem os opostos e têm como principais características a conciliação e a decida interior em busca do conhecimento. Duas estruturas se destacam: 1) mística - que se refere à construção de uma harmonia, onde se evita a polêmica e há a procura da quietude e do gozo, tendo como recurso expressivo os símbolos de inversão e os símbolos de intimidade; 2) sintética - diz respeito aos ritos utilizados para assegurar os ciclos da vida, harmonizando os contrários, através de um caminhar histórico e progressista, sendo que seus símbolos são os símbolos cíclicos.

No senso comum, costuma-se separar imaginário e real, dada a ênfase que se coloca no processo de imaginação, como o processo de criação de imagens - em uma dada perspectiva, o imaginário distorce o real. Já na abordagem defendida por Durand essa dicotomia é falsa, na medida em que, em sua complexidade, todo imaginário é real e todo real é imaginário. A rigor, a existência do ser ocorre no imaginário. “O mundo do homem não é um mundo de fatos, é um mundo de

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

percepções: razão, linguagem - lógica e conceitual - ciência, arte, religião. Os sentimentos são, por isso, dimensões imaginárias” (Cemin [et al], 2001).

O mundo da cultura é constituído de signos e instrumentos que buscam representar e interferir nos fenômenos que são desvelados a cada sujeito, no decorrer de suas experiências. Entretanto, a compreensão desse “mundo da cultura” só ocorre a partir do esforço de aproximação entre o “novo” que se apresenta e os demais signos já conhecidos e incorporados ao nosso acervo simbólico singular (Gomes, 2008: s/r).

Em Maffesoli (2005) a noção de imaginário se amplia. Para ele, é uma força, um catalisador, um patrimônio de grupo que dá sentido às tribos ou grupos. É ele quem define os valores, as narrativas, afetos e estilos de vida que o grupo compartilha. De acordo com ele, no imaginário individual a construção se dá, essencialmente por identificação (reconhecimento de si no outro), por apropriação (desejo de ter o outro em si) e por distorção (reelaboração do outro para si). Portanto, é pelo imaginário que o ser se constrói na cultura.

No desenvolvimento de suas argumentações, o sociólogo Maffesoli (2005) fala que uma das diversas características da noção do imaginário é a força do sensível. A qual resgata algumas condições ou valores que, de acordo ele, é a metáfora das tribos e dos grupos - “por favorecer o imaginário, o lúdico, o onírico coletivo” (Maffesoli, 2005: 112). A união social acontece em um âmbito não mais racional como o moderno, mas em uma situação de puro emocional e ritualística, que, de certa maneira, acaba sendo exemplificada pelos imaginários criados pelos jogos virtuais eletrônicos.

Silva ([J.], 2003, p. 7) acredita que “todo imaginário é real. E todo real é imaginário”. Ou seja, todo o conjunto de sensações, crenças, afetos, sentidos, imagens, símbolos e valores que caracterizam um imaginário são reais uma vez que o homem vive na realidade imaginal, o que não pode ser confundido é o virtual e o imaginário (Lévy, 1996). O virtual, então, carrega inúmeras possibilidades de imaginários, embora se saiba que nem todo imaginário é virtual.

## **1.2 - O imaginário social**

Para essa seção, tem-se como referência os aportes teóricos de Baczkó, Durkheim, Ansart, Lévi-Strauss e Durand. No discurso atual das ciências humanas “não são as ideias que fazem a história. A história verdadeira e real dos homens está para além das representações que estes têm de si próprios e para além das suas crenças, mitos e ilusões” (Baczkó, 1985, p. 297). De acordo com Baczkó, os termos “imaginação” e “imaginário” são cada vez mais utilizados fora

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

do domínio a que tradicionalmente o seu uso se limita, como seja o das belas artes.

*[...] Através dos seus imaginários sociais, uma coletividade designa a sua identidade; elabora uma certa representação de si; estabelece a distribuição dos papéis e das posições sociais, exprime e impõe crenças comuns; constrói uma espécie de código de "bom comportamento [...] (Baczko, 1985, p. 309).*

Ao acréscimo do termo “social”, o autor entende um “duplo fenômeno”: De início, a direção da “atividade imaginativa” é para o social – “a produção de representações da ‘ordem social’, incluídos aí os atores sociais, as suas interrelações e as instituições sociais; depois, a ‘participação’ da atividade imaginária individual em um fenômeno coletivo” (Baczko, 1985, p. 309 – grifos do autor). Assim, o imaginário social é cada vez menos considerado como uma espécie de ornamento de uma vida material considerada como a única “real”, Em contrapartida, as ciências humanas tendem cada vez mais a considerar que os sistemas de imaginários sociais só são “irreais” quando, precisamente, colocados entre aspas (Baczko, 1985, p. 298 – grifos do autor).

Baczko assinala que o imaginário social se expressa por ideologias e utopias, e também por símbolos, alegorias, rituais e mitos. Estrutura-se principalmente por contágio: aceitação do modelo do outro (lógica tribal, de grupos), disseminação (igualdade na diferença) e imitação. Considera imaginação e imaginário caracterizados por uma “polissemia notória”, considerando-a como inevitável (Baczko, 1985, p. 308).

No entender do pesquisador Durkheim, as representações de uma dada sociedade são sempre “imaginárias” porque o modo de instituição do social é o imaginário. “A sociedade é, antes de tudo, um conjunto de ideias, de crenças, de sentimentos de toda a espécie, num amálgama realizado pelo próprio indivíduo” (Durkheim, 1994, p. 90). Ou seja, o mundo dos sentidos construídos é capaz de instituir realidades antes inimagináveis.

Já Ansart (1978) analisa a relação entre os sistemas simbólicos que caracterizam uma formação histórica e os conflitos sociais. A questão é desenvolvida em “Os imaginários sociais” sob três paradigmas: mito, religião e ideologia política.

[...] toda sociedade cria um conjunto coordenado de representações, um imaginário, através do qual ela se reproduz e que designa em particular o grupo e a ela própria, distribui as identidades e os papéis, expressa as necessidades coletivas e os fins a alcançar (Ansart, 1978, p. 21-22).



Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

Por fim, Lévi-Strauss e Durand articulam o social ao substrato biológico, evidenciando outro aspecto do debate, que é o diálogo interdisciplinar.

### **1.3 - O imaginário midiático**

Em “A construção do imaginário”, o psicólogo Malrieu relata como surgem os comportamentos de imaginação de uma sociedade e aponta como se encaixam com as construções de imagens na mídia:

[...] o modo como numa determinada sociedade, e mediante a influência de um sistema coletivo de crenças pré-existentes, são construídos os comportamentos individuais da imaginação, por meio dos quais o sujeito estabelece relações entre as coisas e os seres formando uma rede de significações que, ao contrário das que se formam durante o sonho, se revelam fortemente estruturadas e dotadas de estabilidade (Malrieu, 1996, p. 51-52).

Também Roberts (1972, p. 377) apresenta de maneira ampla o papel dos meios na construção da realidade: “A influência dos mass media é admitida sem discussão, na medida em que ajudam a estruturar, em longo prazo, a imagem da realidade social, a organizar novos elementos dessa mesma imagem, a formar opiniões e crenças novas”. O autor também recorre à importância dos standards apresentados pelos meios de comunicação na construção de imagens do indivíduo. Ao se utilizar facilitadores como padrões e convenções, automaticamente o homem está distorcendo, de maneira involuntária, sua percepção da realidade, para manter em harmonia o mundo que enxerga (Noelle-Neumann, 1984). “Em segundo lugar, está apenas a necessidade de reduzir a complexidade cognitiva, e a percepção seletiva torna-se uma inevitável fonte de distorções da percepção da realidade e da maneira como a relatamos” (Roberts, 1972, p. 147).

### **1.4 - O imaginário ciborgue**

A temática do imaginário e das ciberidentidades faz parte das discussões dos estudos multiculturais. Nesta forma de interpretar os fenômenos sociais há uma marcada característica de desnaturalização, tanto de ordens discursivas que há muito tem sido colocadas como fatos sociais, como realidades biológicas, de classe, etc.

Haraway, em “O manifesto ciborgue” defende a ideia de que o ciborgue não é exatamente homem ou mulher, orgânico ou inorgânico, natural ou artificial. Nesse sentido, emblematiza, nos tempos de hoje, a possibilidade de novas subjetividades, já não serem mais enquadradas de acordo com nossas

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

tradicionais perspectivas dualistas. O termo representa “um organismo cibernético híbrido – é máquina e organismo, uma criatura não só ligada à realidade social como à ficção. A realidade social é experimentada por meio das relações sociais [...] capaz de elaborar a ficção de mudar o mundo” (Haraway, 1991, p. 243). Mais ainda, diz que “é nossa analogia, determina nossa política [...] é uma imagem condensada de nossa imaginação e da realidade material, tendo os dois centros interligados para estruturar qualquer possibilidade de transformação histórica” (Haraway, 1991, p. 244).

Para a pesquisadora, é necessário complexificar a reflexão sobre as nossas relações sociais cada vez mais mediadas pela ciência e a tecnologia, rechaçando tanto uma “metafísica anticientífica” (característica do discurso criacionista) quanto uma “demonologia da tecnologia”.

### **1. 5 – Tecnologia do imaginário**

Na concepção de ([J.] 2006, p. 8-11), todo imaginário é uma narrativa inacabada, um processo, uma teia, um hipertexto, uma construção coletiva. Deve ser entendido como algo mais amplo do que um conjunto de imagens. Como emana do real, pode ser visto como uma rede de sensações partilhadas, de maneira concreta ou virtual. Pode “agregar experiências e visões do real que realizam o imaginado e que, através de um mecanismo individual/grupal, sedimenta um modo de ver, ser, agir, sentir e de aspiração de estar no mundo” (Silva [J.], 2003, p.12).

Nesse sentido, diz-se ser possível o real = virtual + atual. Existem dois tipos de arenas simbólicas: as virtuais (videojogos, metaversos e afins) e as físicas (parques temáticos, feiras medievais, paintball 2, entre outras). Para Lévy, o virtual não pode ser visto enquanto contrário do real.

*[...] O virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. As arenas simbólicas, através da recriação de mundos artificiais, utilizam imagens, ideias e histórias reais que são convertidas em formas de entretenimento, para possibilitar a vivência de medos e desejos pessoais ou coletivos (Silva [B.], 2010, p.13).*

Silva distingue imaginário e ideologia, afirmando que a ideologia diz respeito ao “aparelho da manipulação” e o imaginário, “às tecnologias da sedução”. Define que “as tecnologias do imaginário/o são dispositivos de intervenção e produção de

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

mitos e de estilos de vida” (Silva [J.], 2003, p. 20). O autor classifica em três etapas a construção do imaginário pelas tecnologias, a fase primitiva – constituída pelo teatro, não poluente, pois tal “como o moinho, o teatro não arranca nada da natureza nem adultera o meio em que se apresenta”. A fase pré-industrial - iniciada com o livro impresso, incidindo de forma poluente sobre os imaginários, e o ambiente (quanto à produção de papel). O rádio, o cinema e a televisão são tecnologias altamente poluentes, pois interpelam em escala planetária todos os ecossistemas culturais.

A fase pós-industrial ou virtual começaria com a televisão a cabo e com a internet (Silva [J.], 2003, p. 68). Refere, ainda, o fato de uma cultura fornecer pontos de apoio imaginário à vida prática e pontos de apoio práticos à vida imaginária.

Retomando as ideias de Maffesoli (1995), observa-se o que ele chama de “reencantamento do mundo”, um retorno da imagem negada. Esse reencantamento vem a acontecer na condição pós-moderna, em que surge um mundo imaginal no qual a maneira de pensar é perpassada pela imagem, pelo imaginário, pelo afetivo, pelas sensações, fantasias e sonhos. Se as imagens, como afirma Rahde (2001), têm papel importante na construção do imaginário, elas são tecnologias do imaginário.

Numa concepção pós-moderna, os imaginários tecnológicos se manifestam provocados pelas imagens reais criadas pelas novas tecnologias do imaginário, criando mundos futurísticos de ficção-científica e ciberpunques. Também se pode dizer que é um retorno aos mitos, heróis guerreiros e mágicos, contos de fadas e criaturas fantásticas. Ou mesmo que mesclam as possibilidades - mostram mundos míticos e oníricos.

De acordo com Durand (1988, p. 430), a necessidade de heróis faz com que estes sejam criados, mitificando-os. Porém, esses heróis que comunicam e são consumidos nos jogos virtuais eletrônicos, também podem ser criados e manipulados por seus jogadores (Faria, 2009).

Assim, é no imaginário tecnológico que se encontra a mitificação do herói e do imaginário, uma vez que é aí que se dá integração do homem e da máquina: para jogar, o usuário deve criar o seu ciborgue, que se relaciona com outros deles. O herói do jogo é manipulado e criado pelo próprio jogador, tornando-se um simulacro do eu, do sujeito. O herói torna-se um metahumano, um ser idealizado, sem defeitos, no qual se reflete as projeções do jogador através de uma máquina-homem com poderes extra-humanos, ou semideuses, controlada pelo jogador.

Para Silva ([J.], 2003, p. 132), “o imaginário tecnológico é produto de um imaginário social, socialmente imaginado e construído, que condiciona em

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

ricochete, conforme as tecnologias do imaginário disponíveis em determinado momento”. Comparando com a ficção científica do cinema, tão similar às dos jogos eletrônicos, o imaginário tecnológico de hoje leva a uma incerteza, ao medo da dominação do homem pela máquina, do caos e do artificial. Até que ponto ainda se é homem e já se é máquina? Isso se reflete na construção dos metahumanos ciborgues guiados pelo imaginário dos jogadores através das possibilidades da máquina.

### **1. 5 - O imaginário em games**

Os jogos virtuais eletrônicos se apresentam como uma das tecnologias, que combinam o digital, o lúdico e a interatividade, dentro de um meio de comunicação. De acordo com Silva ([J.] 2003), pode-se pensar em uma tecnologia do imaginário, um meio pelo quais imaginários se expressam e se formam. Mediado pela tecnologia, que são os jogos virtuais eletrônicos, “o imaginário é uma introjeção do real, a aceitação inconsciente, ou quase, de um modo de ser partilhado com outros, com um antes, um durante e um depois” (Silva [J.], 2003, p. 9). Seguindo a ideia do imaginário ser algo real e coletivo, segundo Rahde (2001), é também uma forma de mudança, de reapropriações de ideias e fórmulas anteriores, a fim de reconstruir soluções plurais, que convergem numa manifestação iconográfica, o que faz retornar à importância da imagem na sua construção.

Nesses jogos, a figuratividade é extremamente plural, bem como suas narrativas e possibilidades estéticas. Dentre as diferentes visualidades presentes nos imaginários dos jogos virtuais eletrônicos, nota-se que a figura do herói é bastante presente em suas imagens e narrativas. Os homens têm uma necessidade interna de heróis. Eles são campeões do bem, restauradores da ordem e praticamente imutáveis no tempo e no espaço. Povoam um setor privilegiado do nosso imaginário, governado pela fantasia (Luyten, 2000, p. 69). Sendo assim, os heróis das fantasias medievais encontrados nos jogos virtuais eletrônicos geram um estímulo do imaginário, mediados por sua visualidade e seus ciborgues.

A hipermídia interativa, o hipertexto, o videogame, a telepresença são dispositivos que permitem considerar o ciberespaço como uma via aberta para fazer emergir maneiras de pensar, trabalhar, sentir, perceber. É necessário reconhecer suas ambiguidades e limitações para possibilitar a exploração de suas possíveis possibilidades ricas, sutis.

Remixagem, mash-ups, releituras são fenômenos frequentes no ciberespaço. Tais procedimentos são processos criativos que traduzem questões do imaginário para as mídias digitais e, nesses processos, apontam para a questão das passagens entre linguagens. As mídias digitais, por suas características abstratas, facilitam o

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

processo de tradução entre meios. O que se observa nessas produções é que os imaginários são compartilhados e construídos em rede, ao mesmo tempo em que são vivenciados e reproduzidos como universais (Leão, 2010).

Os games necessitam de uma interface visual para a interação entre os jogadores/usuários se comunicarem. As imagens representam um importante papel - são mediadoras e fomentadoras do imaginário destes jogos e por consequência, dos jogadores. Também, esse imaginário pode ser visto como tecnológico, uma vez que toda interação do jogo se dá em meio à tecnologia. A criação do metahumano, ciborgue, só é possível porque as tecnologias e as imagens tecnológicas a permitem, sendo então estas as responsáveis por gerar estes imaginários. E é através das imagens de computação gráfica, que os imaginários se constroem e pelas quais se dá a fantasia, o mítico e o onírico que tornam estes jogos atrativos às inúmeras pessoas.

De acordo com Huizinga (2010), a cultura de uma determinada sociedade e certos fenômenos da vida social se manifestam através das formas lúdicas. Ele chega a afirmar que todos os jogos são representações de papéis sociais. Isso significa que entramos neles não como nós mesmos, mas apenas como parte de nós, e adicionamos outra parte que existe apenas para o jogo. Jogos existem entre na intersecção entre a realidade e a imaginação. É impossível compreender o jogo apenas olhando para a parte que está no mundo real, pois há imagens e sentidos no mundo real e outras no mundo imaginário. O jogo se materializa parcialmente em ambos os lados. A palavra-chave aqui, então, é ficção.

## **2. O imaginário em Privates**

Partindo dessas diferentes redes conceituais, verifica-se a presença do imaginário no Serious Game “Privates”. “O ato de jogar implica um querer inicial do jogador, que dispara o sistema lógico do jogo, com seus fundamentos e regras” de um sujeito programador (Leão, 2005, p. 2).

Em Privates, há várias maneiras de contar e produzir a história, já que a lógica do game é simulativa, o que permite ao jogador um amplo campo de ação. A pragmática se encontra nos acionamentos que o jogador produz em jogo, no contato que os sujeitos destinatários-gamers agenciam com outras narrativas, experiências, conhecimentos e habilidades que possivelmente acionam ao jogar.

Enquanto repertório de símbolos coletivos compartilhado por um dado grupo na sociedade - portanto, práticas sociais e formas narrativas de produção de sentidos - os jogos são considerados elementos de cultura. Que contribuem para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos (Huizinga, 1938/2010; Geertz, 2003).

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

O termo “Privates”, além de direcionar ao privado, particular, também deriva do medieval termo “soldados privados” (termo ainda usado no Reino Unido), os soldados que foram contratados, recrutados ou feudalizados em serviço por um nobre formando um exército. O uso do termo “privado” data do século 18, quando o exército de Napoleão Bonaparte estabelecia pela primeira vez o posto permanente de soldat.

Se para Durand (1988, p. 14) “o imaginário é o conjunto das imagens e das relações entre imagens [...]”, a estrutura essencial na qual se constituem todos os processamentos do pensamento humano, aqui, pode-se pensar no “imaginário como dinâmica - imaginar é processo cognitivo de selecionar, agrupar e pôr imagens em movimento. É cinemática, dinamismo de potência, condição de possibilidade, pois cria, inspira, realiza” (Cemin, 2001).

Pode-se dizer que o game utiliza imagens, projeções reais e imaginárias que pertencem ao universo simbólico do corpo feminino. Assim, também, em termos, pode-se falar de um universo mítico, por criar seus próprios mitos e heróis e a racionalização destas imagens em forma de formações discursivas e imagéticas. Sabe-se que o micro universo de um game é obtido a partir de uma dupla construção: desenho e narrativa. Assim, a 1ª fornece as imagens e a 2ª dá o sentido e a articulação da composição desenhada. Esse micro universo é passível de ser classificado nos RD e RN de imagens, nas estruturas heroicas e míticas.

A seguir, nas Fig. 2, 3 e 4, algumas telas do health game Privates.



**Figura 2 – 1ª tela do Privates**

Versión PDF para imprimir desde  
<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>



Figura 3 – 2ª tela do Privates



Figura 4 – 3ª tela do Privates

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

A figuratividade, que está no plano de conteúdo, também é “a tela do parecer” em busca do “fazer-ser” e “poder-saber”. Para Greimas (2002, p. 74), “não é uma simples ornamentação das coisas; ela é a tela do parecer, cuja virtude está em entreabrir, em deixar entrever [...] o além do sentido”.

Na figura 2, um exército de “soldados”, encapuzados com preservativos, percorre o púbis para combater vírus e bactérias das DSTs. Os pelos pubianos e a parede vaginal representam “a mata e o solo, com subidas e descidas, aonde eles vão atuar”. Na figura 3 aparece, à esquerda, a mucosa vaginal e a musculatura paravaginal; à direita estão os vírus e bactérias das DSTs, que se constituem inimigos aos quais os “soldados” têm a missão de combater. Aqui, “a busca enfática em desenvolver um hiperrealismo em 3D pode levar a um pouco interesse em refletir sobre aspectos simbólicos do jogo” (Wright apud Leão, 2005, p. 1).

Aqui remete-se aos estudos sobre a cor do criador de artes abstratas e especialista no campo das artes visuais, Kandinski (1954/1990). Influenciado pela doutrina das cores de Goethe (séc. XVIII), que enfatizava os aspectos psicológicos e poéticos das cores, o especialista procurou elaborar uma teoria coerente sobre a correlação da cor com as formas, a música, o tempo/espço, os sentimentos, etc. A pesquisadora Barros (2011, p. 3), retomando Greimas & Courtés (1986), explica que, de maneira semelhante a que ocorre na pintura e no cinema, a cor e a espacialidade, a luz e a forma são referenciais importantes para se compor um percurso gerativo de expressão “constituída de traços diferenciais, pertinentes para a significação”. Nas telas de um game, os matizes, o tom e a intensidade das cores atraem a atenção do usuário, afetam o humor e as emoções do jogador (Feldman, 2006: s/r) Embora se deva considerar o fato de a cor ter significado cultural.

Em Privates, parte do “universo feminino” é apresentada em uma figuratividade cromática. A tonalidade azul representa, por similaridade, o horizonte. De acordo com Kandinski (1954/1990), o uso desse matiz pode ter o sentido psicológico de sonho, fantasia. Essa tonalidade aqui pode ter efeito de sentido de ser mais racional e inteligível. À medida que o “exército se aprofunda” na missão, os tons se tornam mais escuros.

O tom avermelhado simbolicamente tem uma imensa e irresistível potência. É uma cor “quente” que transborda vida ardente, agitada, efervescente. Ao misturar-se com o preto o vermelho adquire tonalidade terrosa, a qual Kandinski considera como potente.



Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

O violácio, de acordo com o autor, possui um equilíbrio precário, pois é limite entre o vermelho e o azul. De qualquer forma, diz ele que o violeta representa um vermelho sem energia, apagado, triste e doentio.

Mas como explorar outros efeitos de sentido em games, ambientes interativos, territórios informacionais que compõem uma nova prática que “convoca o usuário”, “invade seu espaço privado” com ações, paisagens virtuais e imaginárias, para que não só o game aconteça, mas, principalmente, que possa “sentir e sentir-se”? (Santaella, 2008, p. 15).

Uma das possibilidades se dá pelo Programa Narrativo (PN), estabelecido no lócus da “aquisição de competência” para a ação. De maneira geral, segue as seguintes etapas: 1) o actante (o destinatário-sujeito) é manipulado através de sedução, tentação, intimidação ou provocação, por um destinador-manipulador; 2) o actante acredita ter o poder de executar uma performance (ao buscar conexões entre unidades narrativas complementares, pode agregar valor); 3) o destinatário-sujeito é “convidado” a participar de um mundo simulado, ficcional e performático e, por ato volutivo e consentido executa a performance; 4) um destinador-julgador sanciona a performance do destinatário-sujeito em dois níveis: o cognitivo, reconhecendo que a performance foi executada; e o pragmático, concedendo-lhe uma espécie de premiação ou punição.

Em Semiótica, a narratividade é depreendida dentro de um conjunto de estruturas de significação que, organizadas hierarquicamente, formam o Percurso Gerativo de Sentido (PS), que forma o plano de conteúdo do texto e que pode ser definido como “o lugar dos conceitos ou “onde o texto diz o que diz”.

Pinna identifica cinco elementos essenciais da estrutura narrativa:

*sem os acontecimentos não se é possível contar uma história. Quem vive os acontecimentos são as personagens, em tempos e espaços determinados. Por fim, é necessária a presença de um narrador — elemento fundamental à narrativa — uma vez que é ele que transmite a história [...].(2006, p. 138)*

Uma série de elementos é colocada na tecitura do texto, para que os personagens possam interagir de diferentes maneiras. Assim, a participação do gamer altera, em certo sentido, o decurso dos acontecimentos - assume o papel de conarrador da aventura.

Em Privates, a pouca narrativa é determinada pelo superior dos soldados, que os instrui na missão de combater os vírus e bactérias das DSTs. Para os jogadores, a instrução vem em pequenos textos explicativos. Mais uma vez, deixa ver um destinador programador, que constrói o sentido e determina o fazer do outro (“faz-

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

fazer”). É por meio da ação e interação do gamer que se estabelece o sentido do “poder-saber”, para “fazer-fazer”. Assim, o jogo possibilita uma “categoria de agência”, que oferece a sensação de “empoderamento” – a “instrução” do “como-fazer”, para “poder-ser” um “sujeito competente” em um saber específico – neste caso, é explorar as possibilidades de prevenção às DSTs.

De qualquer maneira, o conjunto das narrativas e imagens deve manifestar o espírito objetivo (pré-estabelecido) para que se supere o olhar subjetivo (dependente de cada sujeito). Essas “formas interativas de expressão devem ser interpretadas e reconstruídas no processo de apreensão” [...] para que se faça o “envolvimento do usuário no procedimento criativo” (Shaw, 2005, p. 359).

Murray observa que:

*todo jogo, eletrônico ou não, pode ser vivenciado como um drama simbólico. Ainda que possamos inferir que nem todos os jogos eletrônicos são passíveis de serem considerados propriamente narrativos [...] e não exijam mais do que habilidades de controle e destreza manual para seu usufruto. Mesmo um jogo sem conteúdo verbal [...] tem um claro conteúdo dramático* (1997, p. 140)

Dentre as diferentes visualidades presente no imaginário nesses jogos nota-se que a figura do herói é bastante presente em imagens e narrativas. Aqui remete-se à noção de Durand (1988, p. 14) - o conjunto das imagens e das relações entre imagens [...], a estrutura essencial na qual se constituem todos os processamentos do pensamento humano, aqui pode-se pensar no “imaginário como dinâmica - imaginar é processo cognitivo de selecionar, agrupar e pôr imagens em movimento. É a partir da imaginação que são construídos os planos da realidade alternativos à vida cotidiana, apoiados nos elementos ficcionais ou simulados oferecidos pelo exercício lúdico proposto. Como já visto, possibilita dizer que o game utiliza projeções reais e imaginárias do corpo feminino. Assim, também, em termos, pode-se falar de um universo mítico, por criar seus próprios mitos e heróis e a racionalização destas imagens em forma de formações discursivas e imagéticas.



**Figura 5 – Outras telas de Privates**

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

E, se as imagens são mediadoras e fomentadoras do imaginário do game e, por consequência, dos jogadores - que têm uma competência pressuposta para a performance (“querer-fazer”, “fazer-fazer”, “fazer-ser”), pode-se pensar que elas são também, tecnologias do imaginário (Rahde, 2001. s/r). E para isso, também, são evidenciados itens que aprecem no real da cultura norte-americana (FIG. 5), como placas indicativas de direção (“The way to MOUNT VAGINA”), bastão-cancela em formato de guloseima, luminosos de cor neon (como “marca discursiva/enunciativa” de parte do corpo feminino – “CERVIX”). E a sonoridade que se faz direciona e anima o gamer a adentrar na aventura.

### **3. Considerações finais**

A proposta inicial do texto foi verificar a temática do imaginário presente no Serious Game “Privates” e, assim, se constituir como um dos aspectos da comunicação em temas de ciência e saúde. Para compreensão mais ampla do tema, partiu-se das reflexões de diferentes teóricos. Ao se considerar que o imaginário também pode ser entendido como a totalidade de sensações, crenças, afetos, sentidos, imagens, símbolos e valores, que representam certa condição cultural do homem (Faria, 2009), o game proposto para investigação assim também pode ser visto. Corrobora-se com Rahde (2001) quando ela diz ser o imaginário “uma forma de mudança, de reapropriações de ideias e fórmulas anteriores, a fim de reconstruir soluções plurais que convergem numa manifestação iconográfica, o que faz retornar à importância da imagem na construção do imaginário”.

Viu-se, então, que o real reconstrói um imaginário de parte do corpo feminino, reapropriando-se de figuras de heróis ligados à ação e aventura, para ensinar a construir “soluções plurais” no combate às DSTs.

Reafirma-se que a figuratividade se constituiu como “a tela do parecer” em busca do “fazer-ser”. Como em um desenho, “cria mundos futurísticos de ficção científica, ciberpunques sofisticados, retornando aos mitos, heróis e guerreiros” (Rahde, 2001).

Em um viés semiótico, Privates também deixa ver um destinador programador, que quer atingir (“fazer-criar”) um destinatário-gamer ou usuário interativo), “protagonista em todo o conjunto de deslocamentos narrativos” (Shaw, 2005, p. 356), que “quer-fazer” (ou jogar) para adquirir competência para “poder fazer”.

“A tecnologia não é só ferramenta, um meio, mas um novo modo de produção, composto por novas forças e relações produtivas”, para se fazer informação

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

(Oliveira, 2005, p. 498). Os heróis do jogo - os soldados - criados pelo programador e manipulados pelo próprio jogador – podem ser vistos como um simulacro dos “eus”, dos sujeitos jogadores, conarradores da história, por seu “fazer-fazer”.

Confirmando Maffesoli (1995), a maneira de pensar o mundo imaginal, ou como refere Maietti (2004) “mundo imaginário”, simulado e impregnado de cores, é, assim, perpassada pela imagem, pelo imaginário, pelo afetivo, pelas sensações, fantasias e sonhos do destinador programador do game e do destinatário-gamer. É uma maneira diferente de contar uma história sobre a prevenção das DSTs que alia o lúdico, a estética, imaginação/imaginário. É, também, uma nova possibilidade de comunicar aspectos de ciência e de saúde.

Apesar de tudo indicar que os health games vieram para ficar, a iniciativa ainda é incipiente. No Brasil, são poucos os SG que tratam do tema de saúde. O futuro dessa inovadora aplicação certamente passará por tendências tecnológicas, tais como a computação ubíqua (mobilidade de aparelhos e acesso universal a internet) e outros dois conceitos: o de realidade virtual (criação de ambientes digitais de imersão) e a realidade aumentada (inserção de recursos virtuais em ambientes reais, como projeção de vídeos que interagem com superfícies reais).

#### 4. Referências

1. Baczko, B. (1985). “A imaginação social”. En Leach et al., *Anthropos-Homem*. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda.
2. Barros, D. (2011). Cor e sentido. Ponencia presentada en el XVII Colóquio do Centro de Pesquisas Sociossemióticas (Cós-PUC/SP), dez.
3. Bergeron, B. P. (2006). *Developing serious games*. Massachusetts: Thomson Delmar Learning/Charles River Media, Inc.
4. Cemin, A. B.; Scarabel, C. C.; Souza, M.; Gomes, S. (2001). Gênero e imaginário. *Revista Labirinto*, Consultado en: <http://www.cei.unir.br/artigos.html>.
5. Durand, G. (1988). *A imaginação simbólica*. São Paulo: Cultrix.
6. Durkheim, É. (1994). *Sociologia e Filosofia*. São Paulo: Ícone.
7. Faria, M. (2009). A visualidade dos jogos virtuais como fomentadoras de um imaginário tecnológico. En *Actas de Diseño*, 7. Disponible en:

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=16&id\\_articulo=5873](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=16&id_articulo=5873).

8. Greimas, A. (2002). *Imperfeição*. São Paulo: Hacker Ed.
9. Greimas, A. & Courtés, J. (1986). *Semiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage II*. Paris: Hachette.
10. Haraway, D. (1991). "O manifesto ciborgue". En: Holanda, H. (Ed.), *Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco.
11. Kandinski, W. (1954/1990). *Do espiritual na arte e na pintura em particular*. São Paulo: Martins Fontes.
12. Leão, L. (2010). Cultura e imaginário. *Revista E - Reunião do Conselho Editorial*, 17.
13. \_\_\_\_\_ (2005). *Da ciberarte à gamearte (ou da cibercultura à gamecultura)*. Consultado en: <http://www.lucialeao.pro.br/PDFs/DaCiberarteAGamearte.pdf>
14. \_\_\_\_\_ (2011). *Reflexões sobre imagem e imaginário nos processos de criação em mídias digitais*. Consultado en [http://www.academia.edu/1409967/Reflexoes\\_sobre\\_imagem\\_e\\_imaginario\\_nos\\_processos\\_de\\_criacao\\_em\\_midias\\_digitais](http://www.academia.edu/1409967/Reflexoes_sobre_imagem_e_imaginario_nos_processos_de_criacao_em_midias_digitais)
15. Luyten, S. (2000). *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra.
16. McGonigal, J. (2010). *Jogando por um mundo melhor* [Video]. Consultado en: [http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world.html](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html)
17. Maietti, M. (2004). *Semiotica dei videogiochi*. Milano: Unicopoli.
18. Malrieu, P. (1996). *A construção do imaginário*. Lisboa: Instituto Piaget.
19. Murray, J. (1997). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Ed. Unesp.

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

20. Noelle-Neumann, E. (1984). *The spiral of silence: public opinion – our social skin*. Chicago: The University of Chicago Press.
21. Oliveira, R. (2005). “Cibercultura, cultura audiovisual e sensorium juvenil”, En Leão, L. (Ed.), *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*, São Paulo: Ed. Senac.
22. Pinna, D. (2006) *Animadas personagens brasileiras*. Trabajo de Maestría en Artes de la PUC/RJ. Consultado en: [http://www2.dbd.puc-rio.br/arquivos/155000/159400/10\\_159421.htm?codBib](http://www2.dbd.puc-rio.br/arquivos/155000/159400/10_159421.htm?codBib)
23. Rahde, M. (2001). Imagens de arte/comunicação. Tendências modernas & pós-modernas. *Tendências na Comunicação*, 4, p. 22-29.
24. Shaw, J. (2005). “O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme”, en Leão, L. (Ed.), *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Ed. Senac. p. 353-364.
25. Silva, B. (2010). Arenas simbólicas virtuais. *ACTAS ICONO*, 14(A5). p. 12-17.
26. Silva, J. (2003). *Tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Sulina.