

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA RELIGIÃO-PPCIR

Petrus Lucchesi Moreira

O lúdico e o sagrado: a interface entre o *video game The Elder Scrolls* e o Budismo

Juiz de Fora

2026

Petrus Lucchesi Moreira

O lúdico e o sagrado: a interface entre o *video game The Elder Scrolls* e o Budismo

Dissertação apresentada ao Programa DE pós-graduação em Ciência da Religião da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ciência da Religião. Área de concentração: Ciência da Religião sistemática, empírica e aplicada

Orientador: Prof. Dr. Dilip Loundo

Juiz de Fora

2026

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Moreira, Petrus Lucchesi.

O lúdico e o sagrado : a interface entre o video game The Elder Scrolls e o Budismo / Petrus Lucchesi Moreira. -- 2026.
122 p.

Orientador: Dilip Loundo

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Ciência da Religião, 2026.

1. Ciência da Religião. 2. Budismo Mahāyāna. 3. Ludologia. 4. Videogame. 5. The Elder Scrolls. I. Loundo, Dilip, orient. II. Título.

Petrus Lucchesi Moreira

O lúdico e o sagrado: a interface entre o *video game The Elder Scrolls* e o Budismo

Dissertação apresentada ao Programa de pós-graduação em Ciência da Religião da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ciência da Religião. Área de concentração: Ciência da Religião sistemática, empírica e aplicada.

Aprovada em 23 de 07 de 2026

BANCA EXAMINADORA

Professor Doutor Dilip Loundo - Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

Professor Doutor Lucas Nascimento Machado
Universidade de Verona

Professor Doutor Antônio Florentino Neto
Universidade Estadual de Campinas

AGRADECIMENTOS

Agradeço a oportunidade de conclusão desta etapa aos professores e colegas do PPCIR. Aos professores e colegas do curso de História, onde fiz minha graduação.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG) pelo apoio material à pesquisa.

Ao meu orientador, professor doutor Dilip Loundo, que viabilizou a pesquisa desde a graduação

À Bethesda e todos que trabalharam, de alguma forma, com a produção de *The Elder Scrolls*.

Aos colegas da comunidade de *TES*, que sempre colaboraram discutindo sobre a obra e salvaguardando inúmeros materiais.

À toda linhagem que possibilitou a transmissão dos conhecimentos.

Às Três Joias, Buddha, Dharma e Saṃgha.

RESUMO

Esta dissertação investiga as possíveis aproximações entre a experiência narrativa e lúdica oferecida pelo videogame *The Elder Scrolls* com o Budismo Mahāyāna, em especial a noção de *bodhisattva*. A pesquisa parte do pressuposto de que algumas produções culturais podem constituir um espaço privilegiado para a reflexão filosófica sobre questões fundamentais da existência. O objetivo central é demonstrar como a construção de mundo (*worldbuilding*) e as mecânicas interativas da série podem ressoar com conceitos-chave do Budismo Mahāyāna: a sabedoria (*prajñā*), a compaixão (*karuṇā*) e os meios hábeis (*upāya*). Metodologicamente, a pesquisa adota uma abordagem fenomenológica e interpretativa, realizando uma análise comparativa entre os elementos narrativos do jogo e a literatura budista primária e secundária. Os resultados apontam para ressonâncias significativas: a figura do Prisioneiro-Herói, vazio de essência predeterminada, assemelha-se ao *bodhisattva*, que se define por seu caminho e compromisso; o conceito fictício de CHIM, que revela a natureza onírica da realidade, encontra correlato na percepção budista da vacuidade (*śūnyatā*); o "Amor" cósmico presente nas narrativas do jogo ecoa a compaixão ativa do *bodhisattva*; e a estrutura pedagógica do jogo, que utiliza a fantasia como veículo para o ensinamento, alinha-se ao conceito de *upāya*. Conclui-se que *The Elder Scrolls* pode ser compreendido como um laboratório filosófico que convida o jogador a experienciar, de forma imersiva, questões centrais da condição humana e do caminho espiritual.

Palavras-chave: Ciência da Religião; Budismo Mahāyāna; Ludologia; Videogame; *The Elder Scrolls*.

ABSTRACT

This dissertation investigates the possible approximations between the narrative and ludic experience offered by the videogame *The Elder Scrolls* and Mahāyāna Buddhism, particularly the notion of the bodhisattva. The research starts from the assumption that certain cultural productions may constitute a privileged space for philosophical reflection on fundamental questions of existence. The central objective is to demonstrate how the worldbuilding and interactive mechanics of the series can resonate with key concepts of Mahāyāna Buddhism: wisdom (*prajñā*), compassion (*karuṇā*), and skillful means (*upāya*). Methodologically, the research adopts a phenomenological and interpretative approach, carrying out a comparative analysis between the game's narrative elements and primary and secondary Buddhist literature. The results point to significant resonances: the figure of the Prisoner-Hero, empty of predetermined essence, resembles the bodhisattva, who is defined by their path and commitment; the fictional concept of CHIM, which reveals the dreamlike nature of reality, finds a correlate in the Buddhist perception of emptiness (*śūnyatā*); the cosmic "Love" present in the game's narratives echoes the active compassion of the bodhisattva; and the pedagogical structure of the game, which uses fantasy as a vehicle for teaching, aligns with the concept of *upāya*. It is concluded that *The Elder Scrolls* can be understood as a philosophical laboratory that invites the player to immersively experience central questions of the human condition and the spiritual path.

Keywords: Religious Studies; Mahāyāna Buddhism; Ludology; Videogame; *The Elder Scrolls*.

SUMÁRIO

	NOTA SOBRE TRANSLITERAÇÃO E PRONÚNCIA.....	7
	INTRODUÇÃO	9
	CAPÍTULO 1: O LÚDICO, O SAGRADO E O VIDEOGAME.....	18
1.1	<i>O lúdico e o religioso.....</i>	18
1.2	<i>Videogames e o binômio filosofia/religião.....</i>	24
1.3	<i>O videogame The Elder Scrolls.....</i>	38
	CAPÍTULO 2: BUDISMO MAHĀYĀNA E O IDEAL ÉTICO DO	
	<i>BODHISATTVA (SER ILUMINADO).....</i>	50
2.1	<i>Bodhisattva, o ideal ético do budismo Mahāyāna</i>	51
2.2	<i>O conhecimento como fundamento (Prajñā).....</i>	61
2.3	<i>A ética da compaixão (Karuṇā).....</i>	67
2.4	<i>A estratégia pedagógica (Upāya).....</i>	72
	CAPÍTULO 3: O ARQUÉTIPO DO HERÓI EM THE ELDER SCROLLS E	
	O IDEAL DO <i>BODHISATTVA</i> NO BUDISMO MAHĀYĀNA: POSSÍVEIS	
	APROXIMAÇÕES.....	81
3.1	<i>O arquétipo do herói: características gerais.....</i>	82
3.2	<i>A sabedoria do herói.....</i>	89
3.3	<i>O amor do herói.....</i>	96
3.4	<i>A pedagogia do herói.....</i>	103
	CONCLUSÃO.....	110
	REFERÊNCIAS.....	112
	GLOSSÁRIO I - PALAVRAS EM SÂNSCRITO.....	116
	GLOSSÁRIO II - PALAVRAS DE THE ELDER SCROLLS.....	119

NOTA SOBRE TRANSLITERAÇÃO E PRONÚNCIA

A transliteração das palavras sânscritas segue o IAST (International Alphabet of Sanskrit Transliteration). Guia de pronúncia da transliteração*:

(i) Vogais, ditongos e semivogais

ā	som de ‘a’ com emissão prolongada pelo dobro do tempo, soando como vogal aberta
ī	som de ‘i’ com emissão prolongada pelo dobro do tempo
ū	som de ‘u’ com emissão prolongada pelo dobro do tempo
ṛ	som de ‘r’ fraco, pronunciado com a língua no palato; aproxima-se do som regional do ‘r’ caipira em ‘prima’
ṝ	som de ‘ṛ’ (ver acima) com a pronúncia prolongada pelo dobro do tempo
r	som de um ‘r’ fraco como em ‘caro’
y	som de ‘i’ de ligação como em ‘íodo’

(ii) consoantes

kh	som de ‘c’ aspirado
gh	som de ‘g’ aspirado
ñ	som da nasal gutural; geralmente seguido da consoante ‘k’, ‘kh’, ‘g’, ou ‘gh’ (ver acima), causando a nasalização da vogal ou ditongo precedente, como em ‘tanga’.
c	som de ‘tch’ como em ‘tchê’ ou na pronúncia carioca de ‘tio’
ch	som de ‘tch’ aspirado
j	som de ‘dj’ como em ‘djalma’
jh	som de ‘dj’ aspirado
ñ̄	som da nasal palatal que pode assumir duas entonações distintas: (i) quando seguido de vogal ou ditongo, adquire o som de ‘nh’ como em ‘senha’; (ii) quando seguido da consoante ‘c’, ‘ch’, ‘j’, ou ‘jh’ (vê acima), adquire o som de nasalização da vogal ou ditongo precedente, como em ‘canja’
ṭ	som de ‘t’ pronunciado com a língua no palato
ṭh	som de ṭ (ver acima) aspirado
ḍ	som de ‘d’ pronunciado com a língua no palato
ḍh	som de ḍ (ver acima) aspirado
ṇ	som de ‘n’ pronunciado com a língua no palato
th	som de ‘t’ aspirado
dh	som de ‘d’ aspirado
ph	som de ‘p’ aspirado
bh	som de ‘b’ aspirado
ś	som de ‘x’ como em ‘xícara’.
ṣ	som de ‘x’ pronunciado com a língua no palato
h	som de ‘r’ forte aspirado, como na pronúncia em português da marca de carro ‘Hyundai’
ḥ	som de ‘r’ forte aspirado (usado no final de palavras e frases)
ṁ	representação genérica do som de nasalização da vogal precedente; nesse caso, pode ser substitutiva do ‘ñ’, ‘ñ̄’, ‘ṇ’, ‘ṇ̄’ ou ‘m’.

* As sílabas em sânscrito não têm acentuação forte

* O som de letras não mencionadas acima aproxima-se de sua pronúncia em português

INTRODUÇÃO

Um dos conceitos mais importantes para o budismo Mahāyāna é *upāya*, ou “meios hábeis”, que pode ser descrito como a capacidade do *bodhisattva* de adequar seus ensinamentos de acordo com a necessidade de seus discípulos a fim de ajudá-los na empreitada da iluminação. Para isso, ele pode utilizar de métodos pouco ortodoxos. O *bodhisattva*, que compreendeu que a realidade é a interdependência de todas as coisas, não está apegado às formas, por isso, ele tem a capacidade de se manifestar como for melhor, de acordo com a situação. O mestre não precisa nem se quer adotar uma forma humana, ou mesmo material; uma experiência é capaz de conduzir um sujeito a uma aprendizagem. Ao analisarmos cautelosamente, notamos que qualquer fenômeno é um “meio hábil”; ele se apresenta de uma forma para quem o percebe, o que tem uma utilidade cotidiana, mas pode ser “despido” de qualquer individualidade através de uma análise desconstrutiva. À luz desta filosofia budista, podemos considerar algo comum como o jogo e seu estudo, como capazes de serem operacionalizados para levantar questões filosóficas.

O *worldbuilding*, termo originalmente em inglês, refere-se ao processo de elaboração de um universo ficcional, abrangendo desde sua geografia e línguas até sua história e aspectos culturais. Praticamente todas as obras de ficção, em maior ou menor grau, passam por esse processo criativo literário que fundamenta a narrativa. Conhecida por sua complexa construção de mundo (*worldbuilding*), sua narrativa fragmentada e não linear, sua filosofia implícita e profundidade histórica, a franquia *The Elder Scrolls (TES)* oferece um terreno fértil para a investigação acadêmica. Se por um lado os universos ficcionais são capazes de entreter, por outro, eles têm a capacidade de nos desafiar a refletir sobre a natureza da realidade. Essa interseção entre o lúdico e o filosófico, entre o jogo e a espiritualidade, tornou-se o centro da investigação.

Tendo isso em mente, decidimos que seria relevante investigar possíveis paralelos da filosofia budista, sobretudo Mahāyāna, com a ludologia. Mais além, buscamos observar a ludologia pela ótica dos *videogames*, que apesar de não serem exatamente uma novidade, são ainda objetos raros de pesquisa acadêmica e muito singulares. Assim, esta dissertação tem como tema central a análise das

possíveis aproximações entre a experiência narrativa e lúdica oferecida pela série de videogame *The Elder Scrolls* (TES)¹ e o ideal ético do *bodhisattva* no Budismo Mahāyāna. O objetivo principal é demonstrar como um jogo eletrônico de fantasia, por meio de sua construção de mundo (*worldbuilding*) e de suas mecânicas interativas, pode se tornar um veículo para a reflexão filosófica sobre a natureza da realidade, remetendo a conceitos fundamentais de uma tradição religiosa milenar. Para tanto, buscaremos, primeiramente, estabelecer a natureza lúdica dos videogames comparada à filosofia, para, em seguida, apresentar alguns conceitos-chave do budismo Mahāyāna (sabedoria, compaixão e meios hábeis), que entendemos conter a essência da ideia da soteriologia budista, e, finalmente, tecer uma análise comparativa que ilumine os pontos de convergência entre esses dois universos simbólicos.

A literatura sobre videogames e religião, embora crescente nas últimas décadas, ainda é um campo em desenvolvimento e que demanda maior atenção acadêmica. Autores como Huizinga (2000), com sua obra seminal *Homo Ludens*, fornecem as bases teóricas para compreender o jogo como um fenômeno estruturante da cultura, estabelecendo uma ponte entre o lúdico e o sagrado que é fundamental para nossa pesquisa. Huizinga sinaliza de forma convincente que o jogo não é um acidente ou um extra na cultura, mas algo que a precede e a fundamenta, estando presente nas mais diversas manifestações culturais, desde os rituais religiosos até as formas mais sofisticadas de arte e filosofia. Na esteira de Huizinga, estudiosos como Gee (2003) têm se dedicado a compreender os videogames como espaços de aprendizagem e letramento, nos quais o jogador não apenas consome conteúdo, mas constrói ativamente significados a partir da interação com sistemas complexos. Para Gee, os bons videogames são projetados para ensinar, e o fazem de uma maneira que muitas escolas poderiam aprender, ao oferecer desafios progressivos, feedback imediato e a oportunidade de aprender com o fracasso. No campo dos estudos da religião, autores como Mendonça (2010), ao discutirem a fenomenologia da religião, nos oferecem ferramentas para pensar a experiência religiosa como algo que permeia os atos mais cotidianos, incluindo, potencialmente, a prática do jogo. A religião, para esses autores, não se restringe a instituições formais ou a dogmas, mas se manifesta como uma dimensão

¹ Doravante, nesta dissertação usaremos a abreviação *TES* para nos referirmos ao videogame *The Elder Scrolls*

fundamental da experiência humana, presente onde quer que haja a busca por significado, transcendência e transformação.

No entanto, a intersecção específica entre a série *The Elder Scrolls* e o pensamento budista é um território não mapeado pela academia. Trabalhos de membros da comunidade, como os de Nelson (c2025) e Saunders (2019), têm se dedicado a interpretar a *lore* da série a partir de referências culturais diversas, incluindo a filosofia indiana, a tradição da Thelema de Aleister Crowley e elementos da filosofia. Esses estudos, embora valiosos e frequentemente sofisticados em sua erudição, não se inserem no escopo de uma investigação acadêmica sistemática, carecendo, por vezes, de um tratamento metodológico mais rigoroso e de um diálogo mais aprofundado com a bibliografia especializada em estudos da religião. A academia, por sua vez, tem se dedicado mais a analisar os aspectos sociológicos, econômicos ou técnicos dos videogames, deixando em segundo plano suas dimensões filosóficas e religiosas. É precisamente essa lacuna que esta pesquisa se propõe a preencher, oferecendo uma análise acadêmica que articula o universo ficcional de *The Elder Scrolls* com a tradição filosófica e religiosa do Budismo Mahāyāna, contribuindo assim para um campo de estudos ainda emergente.

Este trabalho possui três eixos principais que o caracterizam. Primeiro, a escolha do objeto de estudo: *The Elder Scrolls*, com sua rica e complexa metanarrativa, oferece uma possibilidade para a análise filosófica e correlação com a tradição budista. Segundo, a abordagem metodológica comparada, que propõe um exercício de hermenêutica comparada para buscar possíveis estruturas comuns entre a ficção e a filosofia. Terceiro, na ênfase na experiência do jogador, argumentando que a agência interativa do *videogame* não apenas comunica ideias, mas as torna experiências vividas, permitindo uma forma de aprendizado específica da mídia. Metodologicamente, esta pesquisa se inscreve no campo das Ciências da Religião, adotando uma abordagem fenomenológica e interpretativa. A análise será qualitativa, baseada na investigação dos textos e mecânicas da série *The Elder Scrolls*, bem como na literatura primária e secundária sobre o Budismo Mahāyāna. O procedimento se dará em três etapas. A primeira, de contextualização, buscará fundamentar teoricamente a relação entre o lúdico, o sagrado e o *videogame*. A segunda, de exposição, apresentará os conceitos do Budismo Mahāyāna que serão utilizados na análise. A terceira, de caráter hermenêutico, realizará a aproximação entre os elementos do jogo e os conceitos budistas.

A dissertação está estruturada em três capítulos. O primeiro capítulo, intitulado "O Lúdico, o Sagrado e o *Videogame*", estabelece as bases teóricas ao demonstrar a relação estrutural entre o jogo e o ritual religioso, e ao situar o *videogame* como uma mídia contemporânea capaz de veicular e promover experiências filosóficas. O segundo capítulo, "Budismo Mahāyāna e o Ideal Ético do Bodhisattva", dedica-se à exposição do ideal do *bodhisattva* a partir de três conceitos fundamentais: a sabedoria (*prajñā*), a compaixão (*karuṇā*) e os meios hábeis (*upāya*). O terceiro capítulo, "O Arquétipo do Herói em *The Elder Scrolls* e o Ideal do *Bodhisattva* no Budismo Mahāyāna: Possíveis Aproximações", é onde traçamos paralelos entre a figura do Prisioneiro-Herói e o *bodhisattva*; entre o conceito de *CHIM* e a sabedoria da vacuidade; entre a noção de Amor cósmico e a compaixão budista; e, finalmente, entre a estrutura narrativa e pedagógica do jogo e o conceito de *upāya*. Ao final, a conclusão retoma os principais achados da pesquisa e reflete sobre as implicações de se pensar o *videogame* como um espaço para a experiência do sagrado. Há ainda dois sumários, um contendo as palavras em sânscrito utilizadas ao longo do texto e outro com termos específicos do universo de *TES*, para facilitar a compreensão. A humanidade sempre utilizou sua capacidade de fantasiar para diversos fins, inclusive lúdicos. Os mitos são exemplos desta prática que tiveram (e ainda tem) impacto profundo no psiquismo humano bem como nas relações sociais e organização das instituições. A fantasia moderna se desenvolveu de forma conjunta com a arte e hoje, além da parte mercadológica da indústria cultural, há também um gosto ou anseio pelo fantástico em suas diversas formas, como o cinema e os jogos.

A fim de explorar as relações do lúdico com a espiritualidade, falaremos numa primeira seção sobre aspectos históricos e fenomenológicos desta intersecção. Para Huizinga (2000), todas as atividades humanas estão repletas de elementos lúdicos. Não só isso, mas o jogo é elemento anterior ao próprio humano, sendo aparente em demais espécies animais. Os rituais religiosos tem muitas estruturas em comum com o jogo, uma vez que se tratam de performances dentro de certas regras. Assim como o jogo depende de um conjunto de regras que o estabeleça como tal, os rituais só são viáveis porque existe um limite do que é o ritual e o que não é, tornando-o definido e eficaz naquilo que se pretende. Além disso, outras atividades, como a contação de histórias e as festas populares se relacionam com o jogo na medida

que se utilizam de brincadeiras e elementos religiosos em consonância, num movimento de compartilhamento de valores sociais.

Os *videogames* são uma mídia relativamente nova, tendo surgido com o advento da computação civil por volta da década de 1970. Com o passar do tempo, as tecnologias foram se desenvolvendo e o interesse nos jogos foi aumentando de tal forma que logo se estabeleceu uma indústria em torno desta mídia. A princípio, os jogos eletrônicos servem a um propósito lúdico, mas em outras instâncias ele também pode nos ajudar com a educação e até treinamento militar. Os jogos mais antigos eram feitos com tecnologias mais rudimentares (comparadas às atuais) que se desenvolveram aos poucos. Se a literatura já é interessante por si só, experienciar uma história em um jogo nos fornece outro patamar de interação com uma obra. Essas narrativas podem propiciar encontros com questões filosóficas, levando a questionamentos e reflexões que talvez nunca teríamos sem a instigação da obra. Mas o *videogame* não é só narrativa, ele também é interação. Esta, por sua vez, pode orientar tanto quanto a literatura em questões filosóficas de maneira um pouco diferente. Assim, esse tipo de jogo também oferece uma capacidade de fazer prosperar a bagagem intelectual.

The Elder Scrolls é uma série de *videogames* produzida em língua inglesa, do gênero RPG, originalmente lançada em 1994. De lá para cá, a série continua sendo produzida, com vários outros títulos e fãs. O mundo próprio destes jogos oferece a oportunidade de explorar um universo fictício, diferente do nosso, onde magia, seres sobrenaturais e misteriosos coexistem. A série é famosa pela liberdade que confere ao jogador, garantindo a possibilidade de fazer várias coisas dentro daquele mundo imersivo. Mas existe também o caráter literário da obra que traz consigo uma série de referências à filosofia e às tradições religiosas indianas. Questões como iluminação, realidade última, relação mestre-discípulo, transformação, esforço, iniciação e muitas outras se apresentam tanto nos aspectos mais formais do jogo quanto nos aspectos temáticos, que criam o mundo, suas personagens, seus sistemas de crença e narrativas épicas.

A tradição que iremos comparar com o jogo, o budismo Mahāyāna, teve seu início no norte da Índia, logo se espalhando para outras paragens. Se tornou uma das vertentes mais abrangentes em termos de território e adeptos. Para as vertentes budistas, a realidade última é *Pratītyasamutpāda*, ou originação dependente, a doutrina que diz que tudo está interligado, e nada há senão em união. Como

descrito nas Quatro Nobres Verdades, o sofrimento existe, e este tem causa na ganância, ira (ou aversão), e ignorância. Mas o sofrimento tem fim, e este fim é atingido a partir do Caminho de Oito Aspectos. Este caminho funciona como método de práticas que levam o ser a viver de maneira a não deixar ganância, ira e ignorância cobrir sua visão da realidade última, beneficiando a todos os seres no processo. Em suma, sofremos porque não sabemos quem realmente somos. Somos a interconexão (originação dependente), mas saber disso pontualmente, intelectualmente, não basta para se libertar do sofrimento.

Os *bodhisattvas*, seres que se dedicam a salvar todos, incluindo a si mesmos, precisam dominar certas qualidades prezadas no budismo Mahāyāna, as chamadas *pāramitās*, ou perfeições. Dentro destas, entendemos que estão incluídos os conceitos de *prajñā*, *upāya* e *karuṇā*, que estão no cerne das ideais do budismo Mahāyāna, ao ponto de serem fundamentalmente mutuamente dependentes. Basicamente, o *bodhisattva* compreende que a iluminação pode se apresentar como fato individual, mas que só existe no coletivo e para o coletivo, porque percebe que a realidade fundamental se trata da interdependência. Por tanto, dotado desta sabedoria, ele também é compassivo, uma vez que a iluminação, faz com que ele exorte os demais seres a se iluminarem. Essa exortação, ou dedicação ao outro, é por si própria a iluminação. Por outro lado, ele também é mestre dos meios de transmissão dos ensinamentos, adequando-se ao discípulo para levá-lo ao caminho de Buda.

Uma das perfeições (*pāramitā*) que um Bodhisattva deve cultivar, *prajñā* e a sabedoria maior. *Prajñā* se difere de outras formas de sabedoria no sentido em que ela se refere ao conhecimento íntimo da realidade última. A aplicação de *śūnyatā* (vacuidade), conceito de Nāgārjuna, nos ensina que as coisas são vazias de uma existência intrínseca, independente. *Prajñā* é perceber *śūnyatā* e entender que as coisas são dependentes uma das outras, formando uma grande rede de causas e consequências, *Pratītyasamutpāda*. Sabendo disso, salvar-se é salvar todos os seres, e vice-versa. Assim, faz-se necessário para a sabedoria, a compaixão (*karuṇā*) para salvar a todos, bem como as formas de ensinamentos (*upāya*) para transmitir a sabedoria suprema, ou os conhecimentos que levam a ela.

Se o *bodhisattva* se ocupa de ajudar todos os seres a se iluminarem, evidentemente há uma preocupação universal que se coloca com característica central. Esta compaixão não é uma emoção cotidiana, mas o entendimento da

interconexão cósmica de tudo. Essa compaixão é *karuṇā*. Não há como não amar o próximo, a existência requer um “co-amor”.

Para além de um sentimento, *karuṇā* é um compromisso do *Bodhisattva* com todos. Guiada pelo entendimento da vacuidade, esta compaixão se torna fundamental para aquele que transmite os ensinamentos, uma vez que sem ela, não há ímpeto em ensinar para iluminar. Da mesma forma, não há sabedoria sem compaixão, já que a sabedoria é, senão aquela da interdependência de todas as coisas.

Para que o *bodhisattva* possa conduzir os seres ao despertar, ele precisa ser hábil com os métodos de ensinamento que são inúmeros e se encaixam de formas diferentes a receptores diferentes. Dessa forma, *upāya* (ou meios hábeis) é uma outra característica necessária a ele. Ele deve ter a capacidade de se adequar ao aprendiz da melhor forma que faça com que a transmissão do ensinamento seja possível. Poderíamos equiparar *upāya* a pedagogia, ou talvez, *paideia*.

Esses métodos podem estar ligados a qualquer ação do cotidiano, não restritos aos espaços formais de ensino-aprendizagem. Uma situação no trânsito, por exemplo, pode ser um *bodhisattva* se manifestando para ensinar uma pessoa, por assim dizer. A arte é uma forma curiosa de manifestação do ensinamento, em grande medida porque ela oferece um aprendizado crítico, e não passivo. Isso significa dizer que o aprendiz é atuante no momento de interação com a arte, não apenas um receptor passivo. Para ter maestria com os métodos, é necessária a sabedoria (*prajñā*), bem como a compaixão (*karuṇā*) para ensinar todos os seres.

Muito da filosofia de *TES* pode ser associada ao Budismo, mesmo que esta não tenha sido a intenção original dos criadores. Assim como as tradições religiosas, há muitas versões dos mesmos mitos e todas são verdadeiras, mesmo que “contraditórias”. Alguns dos elementos da série podem ser diretamente relacionados aos conceitos budistas, além de algumas claras referências às culturas indianas.

Assim como no Budismo e outras tradições, o mundo de *TES* é por vezes referido como um sonho de uma Divindade, ou *Godhead*. Em algumas tradições indianas, como o Shaivismo, Śiva é a Divindade que pensa o mundo. Pensa porque o mundo é Śiva; o que ele pensa, é. Seria contraditório utilizar a palavra “ele”, porque esta pressupõe uma separação, enquanto Śiva é a união de tudo. O Budismo, no entanto, não nomeia este princípio fundamental de todas as coisas, utilizando a interdependência como termo descaracterizado para se referir a este

todo. Dessa forma, o pensamento de Śiva, ou o sonho da Divindade é uma narrativa estratégica para se referir à união de todas as coisas. Portanto, quando nos referimos ao “sonho da Divindade”, o fazemos tratando-o como a realidade última, na qual o coletivo cósmico se reúne interdependentemente.

Se *prajñā* é a sabedoria de quem conhece a realidade última no Budismo, *CHIM*, é o mesmo no universo de *The Elder Scrolls*. Como ensina uma das personagens de *TES*, a liberdade só é atingida quando o ser conhece a si mesmo. Conhecer a si mesmo é conhecer *Aurbis*, o universo. Conhecer o universo é conhecer a interdependência. Cada ser é o sonho, e o sonho é o todo.

Da mesma forma que no budismo, *CHIM* depende do conhecimento dos métodos e suas formas de transmissão, como demonstram tantos personagens da obra. O mesmo se dá com o amor, ou a compaixão. Compreendendo que todos os indivíduos são na verdade uma única coisa reunida, não há existência senão no Amor (ou co-amor, compaixão) para com todos os seres. As narrativas épicas de *TES* trazem semelhanças com o caminho dos *bodhisattvas*, como chamados a ação a fim de restaurar um determinado equilíbrio.

As diversas abordagens que um RPG oferece dão ao jogador escolhas de como resolver as questões postas. Ao interpretar uma personagem, o jogador pode, como numa meditação de visualização, visualizar sua personagem e a própria compaixão. Este exercício mental tem um impacto na vida fora do jogo, demonstrando que a virtualidade do jogo se torna real no momento que altera a vida fora dele.

CHIM é o nome que se dá no universo de *TES* para o estado de despertar para a natureza do mundo. Este conceito não apenas pode se aproximar da ideia de vacuidade do budismo, como também confere a possibilidade de interpretação de que aquele que alcança este estado, conseguindo se manter no mundo não negando-o, assim o faz por compaixão.

Em termos formais e temáticos, a série de *The Elder Scrolls* pode oferecer exemplos de uma multiplicidade de formas de ensinamentos. O esforço do jogar, o desenvolvimento da sua personagem, a superação de obstáculos encarnados de diferentes formas... Os jogos, de forma geral, oferecem interatividade com estes elementos.

Por outro lado, o aspecto interpretativo de RPG de *TES* também oferece uma oportunidade de aprendizado, levando o jogador a se abrir para o mundo com qual

interage, realizar atividades dentro do jogo em um ritmo diferente e ainda praticar a criatividade. A interpretação dos símbolos é essencial em qualquer *videogame*. A identificação do corpo virtual estabelece um sentido de identidade e alteridade, a princípio. Evidentemente não se trata de um corpo ontológico, mas um corpo subjetivo. Durante o ato de jogar e em contato com os aspectos de *metagaming* e *lore* do jogo, pode-se perceber as ideias da filosofia de *TES*: o jogo é um universo, que só pode funcionar graças a uma série de inter-relações de causas e condições que o constituem; seu personagem (a quem você deu nome, personalidade e história, e interpreta como quiser) é um ponto desta correlação de elementos. Pela alteridade, identificamos os elementos individualmente, mas enquanto a natureza de tudo ali, é o jogo em si.

Mais direto é o *metagaming* do jogo. A história do mundo, seus conceitos e personagens trazem as ideias de salvação, interdependência, dedicação, devoção, e muitas outras, de forma muito mais direta. Lendo os textos contidos no jogo e dando devida importância a diálogos e eventos, pode-se encontrar, talvez de forma mais direta, essa filosofia. A “*Love Letter from the Fifth Era*”, por exemplo, é um texto de uma personagem que o envia para o passado, no qual urge às pessoas a atingirem a libertação a partir do Amor.

O jogo oferece lições personalizadas, uma vez que ele se molda de acordo com a forma que o jogador interage com ele, assim como os *bodhisattvas* adaptam seus ensinamentos aos discípulos. Os diferentes caminhos do jogo mostram haver diferentes formas de aprendizado e de transformação.

Ao final do texto, incluímos dois glossários para facilitar o entendimento de termos específicos. O primeiro se dirige a palavras advindas da língua sânscrita e o segundo a termos específicos dos jogos *TES*.

CAPÍTULO 1 O LÚDICO, O SAGRADO E O VIDEOGAME

Desde os ritos mais antigos até as narrativas modernas mais famosas, a humanidade sempre buscou criar e habitar espaços de significado. Este capítulo investiga as interconexões entre o fenômeno religioso e a experiência lúdica, argumentando que ambos são expressões fundamentais da mesma necessidade humana de dar sentido ao mundo através da imaginação, da ritualização e da narrativa.

Exploramos como a religiosidade se manifesta não apenas em instituições formais, mas também se entrelaça com os atos mais cotidianos. Muito mais do que mera recreação, o jogo é apresentado como uma atividade estruturante da cultura, um espaço delimitado onde regras imaginadas permitem a transformação da realidade e a criação de ordens temporárias de significado, uma definição que remete a do próprio ritual religioso.

Procuramos demonstrar como a narrativa mítica e a performance ritualística sempre operam nesse limiar entre o lúdico e o sagrado. Este pano de fundo histórico e teórico é crucial para, então, situarmos o *videogame* não como uma ruptura, mas como herdeiro contemporâneo dessa tradição milenar.

Videogames, como *The Elder Scrolls*, representam a capacidade humana de injetar filosofia no jogo a partir da construção do mundo ficcional (*worldbuilding*), o processo de construção de mundos ficcionais. Eles oferecem um palco único onde o jogador não é um espectador passivo de uma mitologia, mas um agente ativo dentro dela, cujas escolhas dão forma à narrativa e ao próprio mundo. Esta agência interativa transforma a filosofia inerente ao jogo (seus sistemas de crença, sua ética, sua cosmologia) em uma experiência vivida, capaz de ser instrumentalizada para fins filosófico-religiosos.

1.1 O LÚDICO E O RELIGIOSO

A fenomenologia aplicada à religião já nos mostrou que esta é algo intrínseco ao ser humano. Claro, a discussão sobre essa categoria é ampla e difícil de ser esgotada. Considerando-a como um espectro largo, capaz de abranger diferentes expressões, podemos pensá-la como presente em toda parte: em qualquer lugar, em qualquer tempo, sempre houve e haverá elementos de religião.

Apesar de seu afloramento com autores como Otto e Wach, abordagens fenomenológicas no estudo da religião já existiam, ainda que incipientes. Van der Leeuw (apud Mendonça, 2010, p. 69) já traçara suas origens em pensadores do século XIX, como é o caso de Benjamin Constant e Friedrich Schleiermacher. Sobre este:

[...] Schleiermacher insiste no que entendia pela verdadeira natureza da religião. Dizia ele que a psicologia nos ensina que a vida mental possui três elementos essenciais: percepção (que produz conhecimento), sentimento (faculdade peculiar da vida religiosa) e atividade (conduta da vida moral). Religião é essencialmente sentimento (Mendonça, 2010, p. 72).

Sendo religião um fenômeno de sentimento, evidentemente ela está presente em toda cultura, já que todos humanos são dotados de sentimentos. Em segunda análise, esta asserção nos leva a outra constatação: para além de presente nas culturas, a religião também está presente nos atos cotidianos, marcados por sentimentos. A partir dessa chave interpretativa, podemos analisar relações entre o religioso e a cotidianidade, revelando como os sistemas de significado sagrado se integram constitutivamente às experiências do dia a dia. Além disso, também podemos pensar a instrumentalização das atividades comuns para o cultivo de nossa relação com o sagrado.

O lúdico constitui um desses elementos fundamentais do cotidiano. Embora sua ubiquidade possa torná-lo aparentemente trivial, a ponto de frequentemente passarmos despercebidos à sua presença, trata-se de um fenômeno tão estruturante para a sociedade e para a subjetividade quanto o religioso. Como bem demonstra Huizinga (2000) em sua obra seminal *Homo Ludens*, referência incontornável para qualquer discussão sobre o tema, o lúdico transcende a mera recreação, estabelecendo profundas conexões com as manifestações culturais humanas. É a partir dessa perspectiva que analisaremos as intrincadas relações entre o lúdico e o religioso.

Se fizéssemos uma análise histórica, provavelmente encontraríamos traços do jogo em momentos muito antigos da humanidade. O Jogo de Ur (na antiga Suméria) poderia servir como um exemplo desse passado longínquo, tal como seria o caso de uma performance musical de um épico. Mas o jogo aparece ainda antes disso. Para o autor (2000, p. 1), o lúdico é tão fundamental que precede a cultura.

Ele argumenta em favor disso a partir do fato de que outros animais e as crianças também brincam e, igualmente, os ancestrais dos humanos modernos também o faziam. Assim, notamos o caráter natural, talvez até biológico e psicológico do jogo. Não seria estranho, portanto, notar que a cultura está repleta de elementos lúdicos em suas várias formas. Para Huizinga, a essência elementar do jogo reside em sua efervescência, ou seja, na sua capacidade de inquietar e mover multidões. Todo jogo tem significado, fazendo com isso que as ações a ele vinculadas não sejam vazias. Ele “transcende as necessidades imediatas da vida” (Huizinga, 2000, p. 1) e por isso, não pode ser circunscrito apenas a funções fisiológicas.

É precisamente sob a perspectiva na qual Huizinga enquadra o jogo como fenômeno social, que orientamos nossa análise. Em suas próprias palavras (2000, p. 4):

Procuraremos considerar o jogo como o fazem os próprios jogadores, isto é, em sua significação primária. Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa "imaginação" da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa "imaginação". Observaremos a ação destas no próprio jogo, procurando assim compreendê-lo como fator cultural da vida.

Em sua obra, o autor argumenta que toda a cultura é impregnada pelo jogo: política, guerra, expressões artísticas; e isso não seria diferente em relação à religião. Um de seus primeiros exemplos (Idem.) onde o jogo se faz presente é a linguagem, cheia de metáforas e associações que criam novos termos, ditados e comparações. Esse exemplo pode se desdobrar em muitas discussões nas esferas da linguística, da filosofia etc., e, talvez, de forma ainda mais significativa, na esfera da própria religião, como ocorre no caso das narrativas míticas.

Huizinga (2000, p. 4-5) entende que o mito é uma forma sofisticada de reinterpretação imaginária da realidade, possível a partir do uso da linguagem. Os religiosos praticam seus rituais em uma configuração lúdica, ou seja, a partir da imaginação e performance elabora-se a ordem cósmica com “um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade” (2000, p. 4).

Grandes épicos como a *Ilíada* e a *Odisseia* homéricas, o *Épico de Gilgamesh* e o *Mahābhārata* ocupam esse espaço liminar entre o lúdico e o sagrado. Enquanto narrativas de entretenimento, cativam pela aventura e pelo drama; como tratados

ontológicos, abordam questões fundamentais da existência humana. As jornadas de heróis como Arjuna e Hércules, repletas de proezas, batalhas e transformações interiores, transcendem a mera narração. Elas funcionam como poderosas metáforas existenciais, oferecendo, através de seu caráter profundamente pedagógico, modelos de compreensão para os desafios cotidianos da pessoa comum. Mas não só isso. Os mitos não se limitam a guiar pessoas no dia a dia como se fossem instrumentos de “auto ajuda”. Eles buscam, em conjunto com a ritualização, trazer à tona uma forma de ver a realidade para além do que pensamos que ela seja. Assim, notamos o papel central da comunidade nos mitos e rituais dos povos tradicionais.

Essas histórias nos impressionam pelo seu conteúdo literário, o que é notável, considerando que vêm de contextos histórico-culturais diferentes. Se estes mitos antigos ainda despertam interesse e podemos nos reconhecer neles, é possível que estas sociedades não estejam tão distantes de nós em termos simbólicos. Mais ainda, sabemos que nossas histórias de hoje reproduzem modelos narrativos e tropos presentes nas narrativas antigas, mesmo que isso seja inconsciente. A franquia *Star Wars*, por exemplo, tem seus primeiros filmes notoriamente inspirados pelo trabalho de Campbell (1989) a respeito das narrações mitológicas². Por outro lado, podemos questionar como os aspectos filosóficos contidos nessas mitologias são relevantes para lidarmos com a vida moderna.

Retomando a citação anterior de Huizinga (2000, p. 4), “o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens)”, podemos aproximar o jogo e o mito. Não cabe aqui discutir qual a condição determinante do jogo, mas vale dizer que todo jogo tem um conjunto de regras que o determinam. Tais regras são possíveis porque atribuímos um sentido a elas, atribuições essas que são possíveis graças à capacidade de imaginar que elas valem o que dizemos que valem. No caso dos mitos, também podemos imaginar diferentes situações e narrativas. Ao imaginar uma narrativa, também conferimos sentido a ela. Mas é importante notar que em sistemas religiosos, os mitos transcendem sua dimensão meramente narrativa para constituir-se como matrizes simbólicas indissociáveis da prática ritual. Essa relação

² Nela se faz recurso à “jornada do herói”. Entretanto, tal como categorizada por Campbell, ela não é a única estrutura narrativa mitológica, tampouco a única que é apropriada pela cultura popular contemporânea.

opera em dupla via: o mito encontra sua plena significação quando atualizado no rito, enquanto este depende da narrativa mítica para sua fundamentação tanto litúrgica quanto cosmológica. A ritualização do mito torna-o presente, conferindo sentido à narrativa. Por outro lado, o rito carece necessariamente dessa narrativa fundante; sem o referencial mítico, o rito perderia seu significado transcendente e seria reduzido à mera formalidade.

Vale destacar que as variações dos mitos não decorrem apenas de sua transmissão oral, embora essa já seja uma forma de performance, na qual cada narrador imprime sua marca ao ato de contar. Mesmo os mitos registrados possuem releituras, o que evidencia que sua plasticidade não é um acidente do método de transmissão (oral), mas uma característica constitutiva do próprio gênero mítico. Comunidades diferentes moldam os elementos comuns da narrativa de acordo com suas demandas simbólicas, e o fazem como um ato vivido: o mito é algo que se habita, que se performa, que se atualiza no contexto do grupo que o sanciona. Essa dimensão performática e vivencial aproxima a tradição mítica do universo lúdico, que também se realiza na experiência e na imaginação compartilhada.

Assim, necessariamente, a mesma dimensão lúdica presente nos mitos está contida de forma inerente aos ritos, a atualização dos mitos:

Os participantes do ritual estão certos de que o ato concretiza e efetua uma certa beatificação, faz surgir uma ordem de coisas mais elevada do que aquela em que habitualmente vivem. Mas tudo isto não impede que essa "realização pela representação" conserve, sob todos os aspectos, as características formais do jogo. É executada no interior de um espaço circunscrito sob a forma de festa, isto é, dentro de um espírito de alegria e liberdade. Em sua intenção é delimitado um universo próprio de valor temporário. Mas seus efeitos não cessam depois de acabado o jogo; seu esplendor continua sendo projetado sobre o mundo de todos os dias, influência benéfica que garante a segurança, a ordem e a prosperidade de todo o grupo até à próxima época dos rituais sagrados (Huizinga, 2000, p. 13).

De forma simplificada, durante um ritual imagina-se certas regras. É preparado um espaço sagrado no qual circunscrevem-se às práticas sagradas. Dentro deste espaço acontecem as ações rituais, aquelas ações determinadas pelas regras do ritual (o que fazer, como fazer). As regras proporcionam uma imaginação controlada do acontecimento, onde tensão e êxtase, assim como em uma partida de algum esporte, preenchem os corações dos participantes. Alguns elementos são

apreendidos de forma diferente do comum, “transformando a realidade em imagem”, como por exemplo, uma pessoa que incorpora uma divindade ou objetos que tomam significância além do seu aspecto material. Seus efeitos se mantêm após terminado o ato. Um ritual para fertilidade da terra, por exemplo, pode ser executado antes do plantio e, depois de realizado, a terra estará fértil até o próximo ciclo de plantio, no ano seguinte, quando o ritual será realizado novamente.

Todos estes elementos também são encontrados em um jogo. O jogo de xadrez, por exemplo, está demarcado por uma “arena lúdica” na qual existem ações possíveis, determinadas pelo conjunto de regras imaginárias. Movimento de peças que não fazem parte das regras estão além do espaço lúdico, não fazem parte do jogo. Os objetos são imbuídos de sentidos além de sua forma material: o peão só pode realizar certas ações, o rei é o objetivo etc. O jogo tem uma narrativa por trás (dois exércitos se confrontando) que leva à tensão e ao prazer quando encenada. A partida causa sentimentos que transbordam o tabuleiro, tanto nos jogadores, quanto naqueles que apenas observam o jogo acontecer. Ele não é um ato que tem fim em si mesmo, percebendo-se a continuação dos seus efeitos (alegria, tensão, aprendizado etc.).

Estes sentimentos que nos afetam durante um jogo estão evidentemente associados com o fato de sermos seres que possuem uma complexa relação entre o biológico e o psicológico. Esta relação é tão íntima que um parece ser indissociável do outro. Mas o jogo e o ritual são mais do que meras atividades mecânicas determinadas pelo organismo. Afirmar isso seria irromper numa análise biologizante e psicologizante de algo que, como previamente explorado, existe para além do humano.

Da mesma forma que não podemos reduzir estes elementos humanos às reações fisiológicas, também não podemos confundir qualquer cena lúdica com um ritual religioso. Apesar de os rituais serem feitos nos moldes dos jogos, não podemos dizer o mesmo sobre o contrário. Um jogo sem a devida seriedade e objetivos sagrados não poderia causar os mesmos efeitos do jogo ritual, não pelos aspectos fisiológicos, quaisquer que sejam, mas pela eficácia que o sagrado pode gerar. Um jogo de azar não poderia ter os mesmos efeitos ontológicos que um ritual, que se propõe garantir a harmonia cósmica dentro da comunidade. Assim, faz-se necessário que as preocupações do ritual estejam alinhadas com uma certa

seriedade ritualística, apoiando-o em uma tradição na qual os sujeitos se reconheçam e que ateste a aplicabilidade de seus métodos.

Assim, vemos como o ritual pode se comportar de duas formas — jogo e realidade última. É possível perceber como a seriedade do ritual não é acidental, mas um elemento delicadamente pertencente ao composto ritualístico, que faz uma tênue relação com o jogo, o que cria a condição de possibilidade para que o “como se” lúdico torne-se um “é” cosmologicamente eficaz. Nesse sentido, a fronteira entre jogo e ritual não reside na forma mas na qualidade da experiência vivida. Essa dimensão qualitativa, transforma a mímica ritual em um ato criador/afirmador de mundos.

1.2 VIDEOGAMES E O BINÔMIO FILOSOFIA/RELIGIÃO

Desde pinturas rupestres até o cinema moderno, a experiência religiosa tem sido inseparável da expressão artística. Durante a história da humanidade, a religião pode ter sido uma das maiores forças motrizes da produção artística. Na verdade, tentar dissociar arte e religião por si só já é um problema, uma vez que, em muitos casos, as expressões artísticas são a própria experiência religiosa.

Aqui, adotamos uma perspectiva inclusiva, entendendo como arte qualquer produção humana, o que nos permite analisar qualquer produção como expressão cultural válida. Há um grande debate sobre o que realmente é arte, e aqui isso se faz relevante por conta dos *videogames*, cujo estatuto como tal permanece em debate e objeto de muita controvérsia (Cerezo-Pizarro et al., 2023). Admitindo-se entretanto que há uma vitalidade artística nos videogames, voltamos nossa atenção às discussões pertinentes ao contexto.

Ao contrário da escrita e da ilustração, por exemplo, que são formas de comunicação com milhares de anos de maturação, os *videogames* são uma mídia muito recente, tendo surgido em meados do século XX, com os desenvolvimentos da informática. É o caso do *Cathode-Ray Tube Amusement Device* (1948) e o *Odyssey* (1972), este último, o primeiro console doméstico (Dreher, 2020, p. 398; 411). Logo, os *videogames* deixaram de ser apenas experimentos, como *Spacewar!*, de 1962 (Dreher, 2020, p. 409), para se tornar produtos de uma indústria altamente rentável e parte da cultura *mainstream*. Além de entretenimento massivo, os jogos se tornaram espaços para explorar narrativas complexas, onde os jogadores não

apenas marcavam pontos acertando alvos, mas podiam interagir com um mundo, aprender sobre ele e afetá-lo. Assim, a história dos *videogames* se aproximou a funcionalidades destes de um processo de imaginação criativa muitas vezes apelidado de fantasia, mas de consequências muitas vezes palpáveis e concretas.

O gênero “fantasia” da literatura pode ser difícil de definir, para tanto, podemos listar (de forma não exaustiva) uma série de características típicas do gênero: elementos mágicos, universos alternativos, com seres sobrenaturais, onde as leis da natureza funcionam de outra maneira. Estas características podem ou não estar todas presentes. Assim, podemos ter uma ideia abrangente, porém minimamente definidora do conceito. Nomes como Lord Dunsany, William Morris e George MacDonald foram todos parte de uma leva de escritores que deu início à narrativa fantástica moderna entre os séculos XIX e XX. Esta, entretanto, é mais comumente é popularmente creditada a John R. R. Tolkien, famoso pela trilogia *O Senhor dos Anéis*, que inclui *A Sociedade do Anel*, *As Duas Torres* e *O Retorno do Rei*. Sobre Tolkien, o *Oxford Companion to English Literature* (Drabble, 2000, p. 351) diz:

The greatest influence within the fantasy genre, however, has been another maverick, J. R. R. *Tolkien. His first published fantasy, *The Hobbit* (1937), was written for children, but its three volume successor *The Lord of the Rings* (1954-5) caught the attention for the first time of a mass adult readership and inspired generations of imitators. Tolkien used his expert scholarly knowledge of Old English and Old Norse to recreate the world of Germanic folk tale, with its dwarves, elves, trolls, barrow-wights, and wizards, as a consistent and coherent whole instead of a scattering of suggestive fragments. To this he added creatures of his own invention, such as hobbits, ents, and wraiths, a complete mythology, chronology, and cartography, and a compelling plot centred on the fear and rejection of power and the Ring. [...] His work, however, inspired emulation, above all by its ambitious scope. Later authors have followed him in the urge to write nothing less than trilogies, and in recognizing the need to create otherworlds whose complexity far outruns the immediate needs of plot.

A partir daí, Tolkien ditou o tom da literatura fantástica, cristalizando um modelo profundamente enraizado na mitologia e cultura europeias. Esse fenômeno consagrou uma concepção ocidentalizada do gênero, que, longe de representar a totalidade da produção fantástica humana, tornou-se hegemônica no mercado editorial durante o século XX, influenciando muito do imaginário em todo o globo.

Isso se deve a uma série de fatores que refletem as complexas dinâmicas políticas e econômicas do período que antecedeu o processo de descolonização. Com efeito, fora da Europa e América do Norte também se produzia literatura fantástica, como é o caso brasileiro de Monteiro Lobato, contemporâneo à produção tolkieniana.

O grande diferencial de Tolkien foi sua estratégia literária de investir no *worldbuilding*, isto é, a construção de um mundo: ele não apenas escrevia contos isolados, ele arquitetou uma cosmogonia completa, com linguagens construídas, cartografia detalhada e cronologias interconectadas. Esse método transformou a “Terra-Média” não num pano de fundo, mas numa mitologia, gerando um universo transmidiático. Sua influência é tão profunda que, como veremos, produções posteriores (não necessariamente literárias) reproduzem suas lentes até hoje.

Paralelamente, histórias de ficção científica e terror se desenvolveram no mundo ocidental, que também viu a popularização dos quadrinhos como meio narrativo, principalmente com suas histórias de super-heróis. Com o crescente interesse dos leitores por mundos fantásticos, gradativamente surgiram novas práticas de interação com o material narrativo, objeto de seu consumo. As pessoas queriam viajar por esses espaços fantasiados, conhecer seus habitantes, comandar seus exércitos e aprender os feitiços das suas personagens favoritas. Os jogos de tabuleiro já estavam disponíveis há milênios, como o Jogo de Ur, da antiga Suméria. Neles, os jogadores fazem um “contrato lúdico” para acordarem com um sistema de regras, como já explorado. São essas regras que permitem sistemas de mecânicas que fazem com que o jogo aconteça.

Dessa forma, o tabuleiro, o papel, o lápis, os dados e quaisquer outros meios simples que qualquer um pode ter em casa, se tornam poderosas ferramentas de entretenimento, aliadas à imaginação dos jogadores. Estes podem então desenvolver suas próprias regras e mecânicas para se enveredar pela fantasia que quiserem, criando inclusive seus próprios mundos fantásticos.

Os “jogos de guerra”, comumente chamados de “*wargames*”, que também já existiam em diferentes formas, ofereciam a oportunidade de combinar batalhas com miniaturas regidas por um conjunto de regras, com os universos fantásticos da literatura. Se é interessante para o jogador simular batalhas medievais ou napoleônicas num tabuleiro, por que não simular eventos dos mundos dos quais se é fã? Surgiam então os *wargames* dedicados para o mercado de entretenimento. Os jogos *Warhammer*, da empresa *Games Workshop*, por exemplo, são famosos desde

a década de 1980. Neles, o jogador comanda miniaturas de exércitos medievalescos ou futuristas, com criaturas como humanos, elfos, *orks*, mortos-vivos e outros (pode-se notar a influência de Tolkien), além de muita magia e tecnologia fantasiosa. Embora questões de direitos autorais limitassem o licenciamento de franquias estabelecidas para adaptações em jogos, desenvolvedores frequentemente criavam novos universos fictícios que emulavam a experiência das propriedades desejadas. Essa abordagem permitia capturar a essência narrativa e temática das franquias originais, enquanto oferecia liberdade criativa para construir novos mundos imaginários. A própria série *Warhammer* é claramente influenciada por essa fantasia literária, muitas vezes repetindo muitos de seus elementos.

Nesse ímpeto de brincar com o fantástico, foram surgindo paralelamente aos *wargames*, novos formatos de atividades. O RPG (*Role-playing game*, ou “jogo de interpretação de papéis³”), descendente direto dos *wargames*, começou a tomar forma recebendo suas primeiras formatações: em 1974, foi publicado o primeiro livro de regras de um RPG, intitulado “*Dungeons and Dragons*”. Num jogo de RPG, os jogadores elegem um contexto/mundo para jogar, criam suas personagens e atuam como quiserem, dentro de certas possibilidades garantidas pelas regras. Adiciona-se elementos matemáticos para definir sucessos ou fracassos nas ações de cada um, enquanto um jogador “especial”, o mestre, dita a narrativa e resolve conflitos. O RPG é basicamente uma “brincadeira de faz de conta”, na qual amigos se reúnem para fantasiar pessoas, situações e lugares. *Dungeons and Dragons*, tornou-se uma franquia muito famosa e, apesar de seu desenvolvimento durante décadas, também é fortemente influenciada pela literatura fantástica desde sua concepção. Ewalt (2014, p. 36) comenta:

The most ancient ancestor we know of is a game called chaturanga, the Sanskrit word for “army”. First played in India in the sixth century A. D., the two person game replicated an important battle of the Kurukshetra War using carved playing pieces - a raja, his counselor, two elephants, two horses, two chariots and eight soldiers. It gave birth to chess; D&D is something like a great-great-great-grand-nephew.

³ Doravante, nesta dissertação usarei a abreviação *TES* para me referir ao videogame *The Elder Scrolls*

Um fã de *Star Wars*, por exemplo, pode criar uma personagem e interpretá-la dentro desse universo, moldando a narrativa para explorá-la de acordo com sua própria visão. Funciona como uma *fanfic* (abreviação de *fanfiction*, expressão em inglês para “ficção de fãs”), permitindo que o jogador personalize e expanda o mundo ao seu gosto, criando sua própria ficção dentro da obra, também ficcional. Assim, o RPG é um estilo de jogo fortemente relacionado à imaginação de quem joga, proporcionando oportunidades para explorar coisas além da realidade imediata.

Os RPGs podem adotar estruturas narrativas que espelham jornadas de empoderamento do si mesmo, nos quais personagens evoluem de indivíduos comuns para figuras de poder extraordinário. A depender da natureza da narrativa, a própria história abre espaço para que a personagem se torne uma forma de super-homem ao final, que aparece como o “bom” ou “certo” indiscutível. Isso pode se dar pelas mecânicas de progressão quantitativa, que envolvem o aperfeiçoamento de habilidades, o acúmulo de riquezas e *status*, por exemplo, bem como uma moralidade simplificada, na qual o protagonista (jogador) se coloca no centro. Esse tipo de imaginação geralmente recebe o nome de “*power fantasy*”, ou “fantasia de poder”.

Com o passar do tempo, os jogos foram tomando formas novas, mas também as mídias passaram por mudanças. Em meados do século XX, surgiram as primeiras máquinas que possuíam sistemas de interação com seus usuários, e assim, podiam realizar atividades simples com humanos, como jogar o “jogo da velha”. Surgiram na sequência as máquinas eletro-mecânicas se expandiram, criando mais possibilidades, até se tornarem interessantes o suficiente para serem criados modelos comerciais e eventualmente combinadas com as novas tecnologias eletrônicas (Dreher, 2020). Surgia então o que entendemos hoje por *videogame*, uma nova forma de mídia que tem como elemento principal a interação com o usuário, que realiza uma ação (*input*) que provoca uma reação (*output*) por parte do meio eletrônico. Hoje, a indústria de *videogames* beira o valor de duzentos bilhões de dólares, e envolve a participação de cerca de três bilhões de pessoas, sendo portanto, uma atividade cultural e econômica relevante do nosso tempo. Mas ao falar sobre os *videogames*, não devemos nos ater apenas à importância econômica. É preciso tratá-los como os fenômenos culturais que são.

Os *videogames* têm a capacidade de simular diferentes cenários e incluir muitas formas de interação de seu usuário com tais cenários, dando origem a vários gêneros diferentes, como esportes, lógica, ação e terror. Os primeiros modelos tinham criadores a contar nos dedos, que realizavam todas as funções de criação do projeto, o que em conjunto com a tecnologia da época, gerava resultados com melodias simples feitas por *bips*, sem enredo, e gráficos toscos. Conforme o investimento nestes projetos crescia, a especialização de cada área da criação também se desenvolvia, como a sonoplastia, o desenho e a escrita.

Paralelamente ao desenvolvimento dos jogos de mesa, a computação civil se popularizava, e não tardou para que o RPG fosse importado para as mídias digitais. É importante notar como todos esses elementos citados estão situados na mesma época. O advento da computação civil na década de 1970 trouxe a criação dos primeiros RPGs de computador, também chamados CRPGs (*Computer Role Playing Games*). Estes primeiros jogos tinham sua interface baseada em texto, algo simples comparado ao que temos hoje. Jogos como *The Dungeon* e *The Game of Dungeons* (1975) trouxeram as experiências da mídia impressa para a tela. Inclusive, o segundo *game* também ficou conhecido como “*dnd*”, sigla para *Dungeons and Dragons*, tamanha a influência dos tropos da franquia no imaginário dos jogadores (Pepe, 2023, p. 32-33).

Todas estas formas de jogos, incluindo os *videogames*, servem de entretenimento em diversas escalas. No entanto, reduzir sua análise a esse aspecto ou ao contexto econômico da indústria seria negligenciar seu potencial como meio de expressão humana. Assim como a literatura ou o teatro servem como espelho da condição humana, os jogos, eletrônicos ou não, carregam em sua estrutura a capacidade de explorar nossas inquietações existenciais mais profundas. Afinal, em ambos os casos, tratamos de produções humanas que, por essência, estão cheias dos próprios humanos, impregnadas das mesmas cosmovisões, dilemas e paradoxos que nos definem. Nessa perspectiva, compreender os *videogames* como fenômeno cultural significa reconhecer neles não apenas produtos de uma indústria, mas manifestações contemporâneas da busca por sentido, terreno fértil para o diálogo entre criatividade e filosofia.

Referências mitológicas abundam nos *games*, mas sua presença vai muito além da mera apropriação temática. Jogos como *Ōkami* (2006), baseado no xintoísmo, *Black Myth: Wukong* (2024), inspirado pela *Jornada para o Oeste*, e a

franquia *God of War*, por exemplo, demonstram essa relação entre os jogos eletrônicos e os mitos. Mas esse diálogo merece uma análise mais substantiva do que a mera referência às histórias tradicionais. Alguns jogos podem fazer uso superficial das mitologias, usando-as apenas como cenário, enquanto outros podem operar transformações significativas. Assim, eles não devem ser analisados como veículos passivos de filosofias, mas como espaços ativos de ressignificação filosófico-religiosas, onde o jogador, através da agência interativa, participa da construção de um aprendizado.

Ao iniciar o jogo, o jogador entra em um estado modificado de consciência, vinculando-se de forma absolutamente consentida ao contrato lúdico com o jogo e o jogar, um pacto onde as regras do jogo tornam-se temporariamente absolutas. Assim, podemos dizer, o jogo pressupõe um encontro. Este evento proporciona uma síntese: o estado do jogo muda ao ser jogado, enquanto o jogador já não é o mesmo de quando começou a jogar. Através da inter-relação, o mundo virtual se revela progressivamente através da interação, ao mesmo tempo que o jogador internaliza suas lógicas, fenômeno que demonstra a eterna transformação causada pelos encontros da relação de interdependência. Esse mecanismo também espelha a dinâmica ritualística: ao entrar num templo, o devoto assume um papel ativo na recriação do mito, e tanto o ritual quanto o religioso são afetados.

Para ilustrar essa dinâmica que permeia essa relação, faremos recurso a três franquias que possuem títulos cujas características interessam à nossa análise. Primeiro, *Super Mario World* (1990) demonstra a capacidade de ensinamento do *videogame* através de seus desafios que, progressivamente, demandam e apuram a habilidade do jogador. Em segundo lugar, *Fallout: New Vegas* (2010) traz elementos de RPG e demonstra como um mundo fictício é capaz de propor reflexões sobre ética e filosofia política durante a jornada do jogador. Por fim, *Dark Souls* (2011) traz uma mitologia própria, baseada nos mitos do nosso mundo que, juntamente com suas mecânicas de jogo, oferecem um espaço para a discussão sobre a condição humana e o mundo que estamos inseridos.

Super Mario World exemplifica bem os princípios da pedagogia dos jogos através de seu *design*. Ao iniciar, o jogador é rapidamente lançado a um mapa no qual ele pode escolher entre duas fases, a da direita ou a da esquerda. Os movimentos básicos são intuitivos. Ao jogar pelas diferentes fases, ele aprende a usar os botões para se movimentar de diferentes maneiras. Aprende que deve pular

de obstáculos e desviar de inimigos. Os primeiros inimigos são simples, o jogador pode fazer Mario, o protagonista, pular em cima deles, derrubando-os. Na sequência, novos inimigos aparecem: alguns precisam de dois pulos do Mario para serem derrotados, outros atiram projéteis e são vencidos apenas com uma sequência de pulo e giro, ou seja, dentro de um processo gradual de superação dos obstáculos. O jogador também descobre que pode entrar dentro de alguns canos espalhados pelo jogo, levando-o para outros ambientes, ou até mesmo pulando algumas fases. Isso significa que o jogo tem rotas secretas, o que leva a entender que a curiosidade pode ser recompensada e que a exploração e a experimentação são parte integral do processo.

Quem já jogou mais de uma vez sabe que no início, onde se escolhe entre as duas fases, ao escolher a fase do lado esquerdo, uma pequena rota é desbloqueada e ao concluí-la, a rota da direita fica um pouco diferente e mais fácil. Com o passar da aventura, o jogador aprende a voar (havendo uma orientação específica para esta habilidade em uma fase de treino), aprende a nadar e até a montar no Yoshi, companheiro de Mario. Assim, em sua jornada para salvar a Princesa Peach, o jogador, em seu papel como Mario, aprende uma série de habilidades que são praticadas ao longo da jornada. O leque de competências aumenta com o passar do tempo, e mesmo que não seja perceptível de início, a maestria do jogador também se desenvolve graças a repetição da aplicação das habilidades em diversos obstáculos. Ao final do jogo, Mario derrota Bowser, o antagonista, e finalmente salva a princesa presa no castelo. No entanto, existem estágios extra que o jogador pode explorar. Após o resgate da princesa, o Mundo Especial se abre e nele o jogador deve usar todas as habilidades que aprendeu para passar pelos desafios. No estágio final deste mundo, logo antes de concluí-lo, a mensagem “Você é um super jogador!!” aparece no cenário. Derrotar o vilão é importante, mas parece que desenvolver sua própria jornada é o ponto deste *game*.

Assim como numa prática de aprofundamento religioso, aprendizado, desafio e experimentação se fazem presentes no jogo referido. Um início simples introduz o jogador a um universo que faz recurso a exercícios graduais, para que ele treine suas competências. A experimentação é encorajada e recompensada. Novas habilidades são inicialmente ensinadas como “lições” isoladas e posteriormente em combinações complexas. A maestria emerge assim da interação entre o desafio adequado e a motivação intrínseca.

A franquia *Fallout*, inaugurada em 1997 com o título homônimo, lançada pela *Interplay*, consolidou-se como marco dos RPGs de computador. A premissa é criar um mundo pós-apocalíptico, fruto de uma guerra nuclear entre EUA e China, no qual ameaças estão por toda parte, seja na forma de criaturas mutantes ou grupos de humanos hostis. Ambientado no estado de Nevada, no deserto do Mojave, nos EUA, duzentos anos após a guerra que teria destruído o mundo, *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010) eleva essa premissa a novas complexidades éticas e políticas. O jogador toma as rédeas do destino de um entregador anônimo, atacado e deixado para morrer durante seu último trabalho. Além disso, nenhuma informação é dada sobre a personagem incorporada pelo jogador, deixando em aberto as possibilidades para que possamos criá-la como quisermos, permitindo ampla liberdade de construção identitária. O jogo tem mecânicas específicas de um RPG, como habilidades que influenciam resultados durante a interação com o mundo e podem ser aperfeiçoadas, servindo como ferramentas narrativas, e uma história que se desenvolve conforme as escolhas do jogador.

Logo após o “renascimento” do protagonista, que acabara de escapar da morte, o médico que salvou a personagem dá algumas direções: explorar a cidade, interagir com os habitantes e buscar meios de subsistência. No entanto, no momento que o jogador sai do ambiente inicial da narrativa, se depara com uma liberdade radical de ação, já que se trata de um “*open-world RPG*”. Esse tipo de jogo oferece a possibilidade de andar pelo mundo de forma quase desimpedida. Mais do que um simples cenário expansivo, esse mundo simula um ecossistema vivo: observa-se os ciclos de dia e noite, a vida selvagem, as pessoas com seus afazeres... Nesse modelo, as restrições são naturais sendo que os limites não são impostos por barreiras artificiais, mas pela própria lógica do mundo, como o confronto com inimigos poderosos e terrenos inóspitos. Pode-se testemunhar eventos aleatórios que acontecem com outros agentes, gerando emergências narrativas. Assim, a sensação de liberdade imaginativa é grande e passa a sensação de que o mundo existe independentemente do jogador, convidando-o a fazer parte dele.

A criação de mundo em *Fallout* se apropria criticamente de um tropo consolidado na ficção pós-apocalíptica como é o caso dos filmes *A Boy and His Dog* (1975) e a trilogia *Mad Max* (1979; 1981; 1985). Uma característica marcante da fantasia pós-apocalíptica é a suspensão do mundo e suas normas como as

conhecemos, o que nos faz questionar como seria a realidade num cenário de colapso, onde quase tudo é possível, especialmente os horrores das terras sem lei e a competição por recursos básicos, expondo o núcleo hobbesiano da condição humana. Um dos grandes elementos em *Fallout: New Vegas* é o tratamento dado à violência: enquanto bandidos e criaturas servem como obstáculos tradicionais, os verdadeiros dilemas morais emergem nas escolhas entre civilizações humanas igualmente falhas. Duzentos anos após a ruptura da sociedade, tal como na narrativa de *Fallout*, que tipo de mundo merece renascer, para uma personagem igualmente em processo de renascimento?

À medida que o jogador investiga o atentado contra seu próprio personagem, ele logo percebe que o Mojave é um lugar difícil, não apenas pela escassez de água e clima intenso e pelos monstros e radiação, mas porque se encontra numa encruzilhada civilizatória. No Oeste, a Nova República da Califórnia se estabelece em moldes liberais. Apesar de parecer um oásis de civilização, a república governa para as elites, é assolada por uma epidemia de corrupção e ineficiência e ainda se lança em empreitadas imperialistas que sacrificam seus soldados para beneficiar os poucos. Agora, seu poder se estende até o Rio Colorado, onde manobras políticas e militares buscam anexar o Mojave. No Leste, a Legião de Caesar se apresenta como um projeto de poder totalitário que simula de forma grotesca a Roma Antiga. Seus métodos incluem a escravidão em massa, as crucificações exemplares e uma máquina de guerra que não conhece limites éticos, tudo em nome da criação de um império homogêneo que mira conquistar a civilização na outra margem do rio, pronto para esmagar tanto a República quanto qualquer resistência local. No centro deste encontro civilizacional, Mr. House, um bilionário, magnata das *bigtechs*, “gênio”, e ainda, um tecnocrata autoritário e sem pudor pela vida humana, governa a cidade-Estado de Las Vegas, sua New Vegas, onde torres reluzentes abrigam os privilegiados, enquanto os destituídos se amontoam ao redor.

Em síntese *Fallout: New Vegas*, dentre outras coisas, é um laboratório de escolhas morais e políticas. O jogo pode ser analisado por diferentes ângulos, como no caso de suas mecânicas, como fizemos com *Super Mario World*, ou seus aspectos narrativos. Podemos aqui perceber a discussão sobre filosofia política que a obra propõe promove uma aproximação entre *videogame* e filosofia.

Finalmente, a franquia *Dark Souls* oferece um terreno fértil para explorar a pedagogia e a filosofia no jogo. Tomando como modelo o primeiro título da franquia

(*Dark Souls*, 2011), o jogo é ambientado em um mundo de “*grim fantasy*”, fortemente influenciado pela ficção medievalesca previamente discutida. O jogador assume o papel do Morto-vivo Escolhido, que passa por uma jornada pelo mundo dos mortos para cumprir uma profecia. A personagem não tem história ou identidade, sendo criada pelo jogador no início da aventura, assim como em *Fallout: New Vegas*; um ninguém num universo indiferente. O jogador logo aprende isso, sendo incitado a fazer a peregrinação que todos os mortos fazem. No caminho, muitos desistem, como é o caso do Guerreiro Desiludido, que aparece logo no início para zombar do jogador, insinuando que ele irá falhar. Outros têm um destino ainda pior: tornam-se “ocos” ou “vazios”, carentes de sanidade e humanidade, degenerados em sua própria aparência, tornando-se impulsivos e irracionais, condenados a viver eternamente na situação em que se encontram.

Como em *Super Mario World*, *Dark Souls* não oferece nenhuma forma de tutorial: o jogador aprende na ação. Primeiro ele aprende os controles básicos, depois as mecânicas que influenciam a matemática por trás do jogo (como os níveis de força, resistência e como eles afetam danos, vida da personagem etc.). Por fim, os jogadores mais acostumados com as mecânicas criam suas próprias combinações de atributos e habilidades, customizando a forma de controlar sua personagem. Outro elemento de aprendizagem é a história do jogo, que é rica e detalhada, e se desvela não por simples exposição, mas por meio de uma narrativa interativa: personagens contam histórias conflitantes, itens que o jogador encontra na jornada possuem texto, até mesmo elementos de cenários ajudam a narrar o mundo e suas histórias.

Enquanto *Fallout: New Vegas* constrói seu mundo através de conflitos políticos tangíveis, *Dark Souls* tece uma mitologia cósmica sobre ciclos de criação e decadência. Sua narrativa de criação evoca um mundo coberto por rocha, totalmente eterno e imutável, onde reinam os Dragões Eternos até o surgimento disruptivo da Primeira Chama, disparidade que atrai figuras que a abraçam. Assim, Gwyn, o Rei da Luz do Sol, Bruxa de Izalith, a bruxa do Caos, e Nito, o Primeiro Morto, se rebelaram e lutaram contra os dragões, tomando o mundo e instaurando uma nova ordem, a Era do Fogo. Além destes, um quarto personagem faz parte dessa gênese, a Pequena Pessoa, entidade obscura, ligada à humanidade e às trevas. Neste novo mundo de temporalidade e mortalidade, chega um momento em que a chama se enfraquece, junto da ordem cósmica. Então, Gwyn amaldiçoa os

humanos, condenando-os a perpetuar uma ordem moribunda. Apesar de os humanos cultuarem os Reis do Fogo, eles são vilificados por estes seres divinos, já que entendem que quando o fogo se for, será a vez da escuridão, associada às almas humanas e seu progenitor. Estes seres poderosos vivem com medo da mudança, mesmo tendo abraçado ela um dia. Por conta dessa maldição, o protagonista toma parte na sua peregrinação que tematiza o jogo.

A jornada em *Dark Souls* não é fácil, e o *game* é famoso por isso. A personagem irá falhar inúmeras vezes, sofrerá lacerações nas garras dos inimigos, será cortada por lâminas, empalada por flechas, cairá em abismos e sucumbirá às magias dos obstáculos. Mas como num eterno retorno, a personagem sempre volta, até porque, já está morta. As constantes derrotas impostas ao jogador pelas mecânicas do jogo não são apenas parte do ato externo de interatividade com a obra, mas são reconhecidos como parte da veracidade interna da mesma. Isso significa dizer que dentro do mundo fictício reconhece-se a morte e o retorno do Morto-vivo Escolhido, como se aquilo realmente acontecesse naquele mundo. Tornar-se “oco” representa a capitulação final diante da jornada: depois de tantas derrotas, depois de o jogador sentir raiva, depois de ficar tanto tempo estagnado num único obstáculo, o ímpeto do jogador pela desistência é grande. Com isso, vem a ideia de que “esse jogo não é para mim”, “essa jornada é muito difícil”, “eu não consigo”. O jogador vivencia a mesma queda espiritual que condenou os “ocos” à letargia eterna. Esse processo de desistência é o mesmo que acontece com os mortos que fazem a peregrinação: cada criatura “vazia” encontrada no jogo pode ser lida como um monumento a jogadores reais que abandonam sua peregrinação. A peregrinação obrigatória e os ciclos de nascimento-morte espelham a ideia indiana de *samsāra*, ciclo contínuo do sofrimento, no qual cada tentativa fracassada não é um fim, mas uma oportunidade a mais. *Dark Souls* transforma essa filosofia em experiência: o jogador não ouve falar sobre o *dukkha* (sofrimento, desconforto, inconveniência), ele o vive através de cada tentativa fracassada, graças a interatividade característica dos *videogames*.

Apesar de centrado na jornada solitária do Morto-vivo Escolhido, *Dark Souls* integra elementos multijogador através de uma conexão pela *internet*. Aparições fantasmagóricas de outros jogadores surgem e desaparecem em tempo real. Estes espectros lembram ao jogador que, assim como ele, outros jogam o jogo naquele momento, e passam por sua própria jornada. Em algumas ocasiões, pode-se ver

impressões destes fantasmas sucumbindo a desafios, testemunhando a derrota real de outro viajante em algum lugar do mundo. Os jogadores podem escrever mensagens no chão do cenário para que outros vejam. Estas mensagens podem conter conselhos úteis ou até mesmo enganar, bem como fazer alguma piada, ou algo do tipo. As inscrições deixadas no chão do cenário formam uma camada arqueológica de sabedoria coletiva (ou desinformação intencional). Também é possível deixar um sinal no chão do cenário, possibilitando que um outro jogador invoque o responsável por ela para que joguem juntos, apoiando um ao outro durante um desafio. Da mesma forma, é possível invocar um outro jogador para um duelo, assim como “invadir” o jogo de outra pessoa e atrapalhá-lo. Os sinais de invocação permitem tanto a cooperação quanto a hostilidade, encapsulando a dualidade do universo de *Dark Souls*.

Essa abordagem transforma a conexão *online* em extensão temática do jogo. Assim como o jogo reconhece a morte e renascimento da personagem, ele também reconhece a interatividade entre jogadores. Com o enfraquecimento da Primeira Chama e a ordem cosmológica, espaço-tempo se comportam de forma errática. Assim, diferentes espaços-tempos se cruzam, levando ao aparecimento de personagens de um mundo em outro na forma de impressões fantasmagóricas. Com ajuda de magia, pode-se cruzar estes mundos brevemente e interagir com o outro jogador, em seu próprio mundo, ou deixar as mensagens, que cruzam estas barreiras. Dessa forma, vemos outro exemplo de como a própria obra utiliza elementos de jogabilidade para narrar o seu mundo. Essa interação entre tema narrativo e mecânica formal evoca, neste caso, a percepção de uma comunidade que se une em torno do jogo, chamando a atenção para o fato de a caminhada não ser tão solitária quanto parece. Todos os jogadores passam pela mesma jornada, mas por caminhos diferentes, uma metáfora para a vida e seus desafios. Enquanto alguns lutam com a força e machados pesados, outros preferem a sabedoria e as magias, bem como pode-se escolher em quais confrontos engajar-se e qual sua atitude perante o final. O reconhecimento de diversos mundos pode nos conduzir a entender que não se trata de uma jornada solipsista, na qual tudo revolve em torno do jogador, mas uma jornada que está presente para todos, sendo tanto íntima quanto coletiva. É como um ciclo infinito replicado infinitas vezes: há inúmeros Mortos-vivos Escolhidos, e para cada um deles, existe o mesmo mundo e a mesma jornada.

Em contraste com algumas narrativas heroicas, nas quais os protagonistas salvam o mundo, se tornam poderosos ou superiores, em *Dark Souls* o jogador descobre progressivamente que seu papel não é salvar o mundo, mas decidir entre perpetuá-lo (reacender a Primeira Chama) ou deixá-lo morrer (deixar o fogo apagar). A profecia não é exata e o jogador é constantemente aconselhado de maneira conflitante. No final, cabe a ele decidir. Não há triunfo messiânico aqui, o jogador não ascende à posição de herói, mas torna-se mero coveiro de uma era moribunda. Graças à natureza desafiadora do jogo, a progressão de habilidades nunca anula a dificuldade dos desafios: os obstáculos continuam difíceis ao longo da jornada, o que passa a sensação de que o protagonista não é mais forte que os demais: todos são igualmente determinados, perante a mecânica inexorável dos ciclos. A designação de “Morto-vivo Escolhido” pode evocar a ideia de que ele é, de alguma forma, especial. No entanto, longe de indicar um destino glorioso, indica aquele que passou por um processo (a jornada) e não aquele que apenas chegou a um fim (a vitória). O Morto-vivo Escolhido não é aquele que veio ao mundo como tal, mas aquele que incorporou em si essa identidade, herdando esse papel das incontáveis iterações da jornada, dos infinitos mundos em que ela acontece.

Estes exemplos, cada um à sua maneira, podem transcender o mero entretenimento e se tornar laboratórios de experiências. A progressão lúdica ensina que o fracasso é um degrau necessário para a maestria; que a interação com o mundo força escolhas políticas que confrontam o peso ético delas; que a persistência diante do absurdo; que a interdependência de um mundo virtual, onde cada linha de código na programação tece uma conexão com o resto. Cada um desses elementos mostra que os jogos não apenas representam ideias filosóficas mas as transformam em vivências, graças à especificidade dos *videogames* de conferir a interação com a obra. Assim, longe de serem meras ferramentas de entretenimento, os jogos podem ser convites a uma filosofia em primeira pessoa e demonstram que o aprendizado se dá em muitas “vidas”.

A série de *games The Elder Scrolls*, objeto de nossa dissertação, a ser esmiuçado na sequência, também é um exemplo de *videogame* que traz consigo a possibilidade de reflexões filosóficas a partir de seus elementos temáticos e mecânicos. Nesse mundo, as religiões têm grande importância e as relações com o sagrado são palco de grandes eventos, fonte de filosofias profundas. As narrativas não são apenas pano de fundo, mas ferramentas ativas que moldam a realidade. O

lado literário do jogo se entrelaça a sua jogabilidade construindo mundos onde a liberdade narrativa do jogador desafia noções fixas de verdade.

1.3 O VIDEOGAME *THE ELDER SCROLLS*

Em 1994, o estúdio de *videogames* Bethesda, baseado na cidade homônima em Maryland, nos Estados Unidos, que até então costumava criar jogos do gênero esportivo, lançou um produto diferente que, devido ao seu sucesso, serviu como marco e ajudou a definir um novo gênero. A princípio, o primeiro título da série *The Elder Scrolls* (TES) estava sendo desenvolvido como um jogo em que o jogador participaria de gladiaturas em um cenário fantástico de inspiração medieval, estilo comum a muitas obras de fantasia até hoje. Por isso, o projeto foi intitulado “*Arena*”. Conforme o desenvolvimento progredia, elementos secundários foram sendo acrescentados além das batalhas: o jogador podia locomover-se pelas cidades, interagir com os habitantes, comprar equipamentos e até realizar tarefas para os cidadãos. Os desenvolvedores perceberam então que a possibilidade de “tomar as rédeas” do destino da personagem explorando o mundo, conhecendo lugares e pessoas, e realizando trabalhos diversos, era mais interessante do que limitar-se às lutas nas arenas. Assim, começaram a investir mais na criação de tarefas paralelas que contavam histórias e levavam o personagem a diferentes localidades. No entanto, o material de publicidade do jogo, feito originalmente com foco nas lutas gladiatoriais e com o nome “*Arena*”, já estava pronto quando um dos criadores, Vijay Lakshman, sugeriu acrescentar a frase “*The Elder Scrolls*” ao título. A palavra “*Arena*”, que havia perdido sua relação direta com o produto final, foi então reinterpretada como referência ao Império dentro do universo do jogo, transformando-se em metáfora para um cenário político e bélico. Com o desenvolvimento dos títulos subsequentes, “*Arena*” adquiriu um significado ainda mais amplo: tornou-se sinônimo do próprio universo do jogo, um plano de existência que compreende todas as possibilidades, o que é e o que não é, uma espécie de “arena cosmológica”.

Assim surgiu *The Elder Scrolls*, uma franquia de RPG ambientada em um mundo original, que hoje conta com vários títulos, muitas premiações e renome por oferecer liberdade aos jogadores. Eles podem criar personagens únicas e inseri-las em um universo que funciona de maneira autônoma: o tempo flui, os habitantes cuidam de seus afazeres, os animais percorrem as florestas e o Sol nasce e se põe

independentemente da ação do jogar. Essa natureza dos jogos da série *TES* cria a oportunidade de inserir um personagem em um mundo pré-existente, permitindo uma imersão profunda. No entanto, para que a experiência aconteça, é necessário um jogador que inicie e participe do jogo, fato reconhecido dentro do próprio universo virtual. Um dos grandes elementos da franquia é seu potencial de "quebrar a quarta parede"⁴ e dialogar diretamente com o jogador, o que faz com que a experiência transcenda a tela. Os jogos da série foram e ainda são produzidos primariamente em língua inglesa, língua de origem do estúdio e muitos de seus desenvolvedores. Até hoje, não há tradução oficial para o português, por isso, optamos por fazer traduções livres e utilizá-las aqui.

Hoje, a franquia conta com cinco títulos principais, dois *spin-offs*, quatro versões para dispositivos móveis, um jogo de cartas e um MMORPG⁵. O universo de *The Elder Scrolls* possui vários textos acessíveis dentro dos jogos (textos que variam desde receitas culinárias até tratados filosóficos escritos por pensadores das diversas culturas do mundo fictício), sem contar as dezenas de textos e postagens online criadas pelos escritores da franquia. Esse aspecto dos jogos *TES* revela uma faceta crucial do desenvolvimento de jogos: uma estratégia dos criadores para, simultaneamente, familiarizar o jogador com o mundo e enriquecê-lo com elementos narrativos, prática conhecida como *worldbuilding* (construção de mundo).

Os elementos que constituem o universo fictício de uma obra são chamados em inglês de "*lore*", termo que aparece na palavra "folclore" em português, derivada de *folklore*. Embora seja utilizado no contexto de criação de mundos ficcionais, o conceito também remete a um conjunto de tradições e conhecimentos. Enquanto o folclore geralmente se refere às crendices e saberes populares de um povo, nos universos ficcionais, seja na literatura, como em *O Senhor dos Anéis*, seja nos jogos, como em *TES*, o "*lore*" é mais abrangente: abarca não apenas os sistemas de crenças das populações, mas também a história da obra e qualquer elemento que faça parte dela, como as culturas dos povos e até aspectos geográficos do mundo.

⁴ Conceito da dramaturgia. A quarta parede do palco do teatro é imaginária e seria aquela que fica de frente ao público. Quebrar a quarta parede significa conectar o público à peça e vice-versa.

⁵ As duas primeiras versões para aparelhos móveis são títulos independentes e de difícil acesso por serem antigas; a terceira versão para aparelho de celular e uma adaptação do quarto título principal; a mais nova versão móvel e independente. MMORPG é sigla para *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, ou seja, é um jogo RPG online e multi-jogador.

No *lore*, encontramos elementos narrativos que chamam a atenção para o mundo fantástico da obra, seja confundindo-nos, cativando-nos ou despertando nossa curiosidade. De certa forma, o *lore* representa a "literatura interna" da obra. No caso de *TES*, seu *lore* passou por um momento crucial após o lançamento do segundo título, *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (1996), que oferecia seis finais diferentes. Isso obrigou a equipe a decidir qual seria o estado canônico do mundo após os eventos do jogo. A solução encontrada foi revolucionária: considerar todos os finais como verdadeiros, simultaneamente. Para explicar essa contradição aparente, surgiram conceitos metafísicos que, mais tarde, viriam a fazer parte da fama dos jogos *TES*, como a ideia do “*Dragon Break*”, a ruptura do tempo, e toda uma série de discussões a respeito da natureza do tempo.

No ano de 1996, houve uma mudança na composição do estúdio. Alguns dos principais desenvolvedores envolvidos na criação dos dois primeiros jogos deixaram de trabalhar na Bethesda, enquanto que novos nomes apareciam. Lakshman saía em 1994, passando o bastão da direção da série para Peterson, que também partira em 1996⁶. Paralelamente, novos criadores como Michael Kirkbride, Kurt Khulman e Ken Rolston ingressaram na equipe. Esse período marcou um momento crucial no desenvolvimento da série, pois muitos dos elementos característicos da franquia foram criados a partir de então.

Em 1998, um *spin-off* intitulado *The Elder Scrolls Adventures: Redguard* foi lançado por essa nova equipe, sob a direção de Todd Howard. Diferente dos títulos principais da série, o jogo não possui um sistema de criação de personagem, colocando o jogador no papel de um mercenário pré-definido, Cyrus. Com foco na ação e aventura, sua jogabilidade incorpora elementos de desafios de movimento, como a superação de obstáculos e plataformas para progredir na história, sendo, até hoje, o único título da série com essa caracterização distinta. No entanto, o aspecto mais relevante é que foi durante o desenvolvimento de *Redguard* que a franquia ganhou conteúdo adicional fundamental, que estabeleceu as bases da filosofia narrativa que caracterizaria todos os jogos posteriores.

Kirkbride, Kuhlman, Rolston e Richard Guy escreveram um livreto que acompanhava a cópia física de *TES: Redguard*. Redigido como um texto *in-universe*, ou seja, existente dentro do universo do jogo e criado por personagens daquele

⁶ Peterson trabalhou como autônomo para a Bethesda entre 2001 e 2006, contribuindo para os próximos títulos de *TES*.

mundo. A obra introduz um elemento adicional de *metagaming*, permitindo a interação tanto das personagens quanto do jogador. Intitulado “*A Pocket Guide to the Empire and its environs*”, foi escrito (no universo de *TES*) por membros da *Imperial Geographical Society*, uma organização criada para fabricar uma narrativa oficial sobre a geografia e a história do continente, em processo de unificação sob um império central. O texto detalha as culturas, a geografia física, a produção econômica, a história e os costumes das diversas regiões. Dessa forma, funciona simultaneamente como uma obra informativa para os cidadãos do Império e como um instrumento de propaganda, veiculando não apenas informações sobre o mundo, mas também uma visão política alinhada com os interesses imperiais. Essa dualidade é acentuada pelas anotações marginais de uma personagem anônima, que contesta o conteúdo e expõe o seu viés.

Ao adicionar componentes políticos na obra, os escritores demonstram o grande trabalho de *worldbuilding* envolvido na série. Essa técnica de *worldbuilding* encontra eco em exemplos do mundo real. Assim como o Brasil recém independente, por exemplo, criou o Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro a fim de criar uma narrativa oficial tanto da história quanto da geografia do país, atendendo os interesses do Estado nacional moderno, ou como o Japão do governo Meiji concebeu a instituição hoje conhecida como Instituto Historiográfico (Shiryōhensan-jo), da Universidade de Tóquio, com a mesma intenção; da mesma forma, o Império Maurya e Ashoka, o Grande, foram alçados a “origem natural” de uma Índia politicamente unida durante os primeiros governos de uma Índia independente. Embora provavelmente não tenham se inspirado diretamente nesses exemplos específicos, é nítida a preocupação dos desenvolvedores em criar um mundo que é “vivo”, como Tolkien, ao invés de apenas criar enredos espalhados por uma fantasia “ageográfica”.

Com o mundo de *TES* mais detalhado após *Redguard*, começou então a produção do terceiro jogo da série principal: *TES: Morrowind* (2002). *Morrowind* representou uma nova era para a série, marcada por um salto técnico em vários aspectos. Enquanto *TES:I* e *TES:II* eram repletos de elementos gerados automaticamente, *Morrowind* foi inteiramente feito à mão. As trilhas sonoras dos dois primeiros eram mais rudimentares, como compostas por uma série de bipes, já *Morrowind* teve composição feita e executada por músicos profissionais. O mundo não era mais 2D, mas tridimensional, o que gerava outra forma de imersão. Com

isso não quero dizer que jogos antigos são piores por usarem tecnologias mais rudimentares, mas sim notar que *Morrowind* foi um ponto de virada técnica em TES. Mas esta não era a única diferença do terceiro título. Durante os anos entre *TES:II* e *TES:III* os desenvolvedores se debruçaram no processo criativo, brincaram com as ideias e tomaram inspirações de fontes diversas. *Morrowind* não apenas é um lugar diferente do que costumamos ver na fantasia, mas seu povo, sua cultura e o que acontece ali também se difere do padrão.

O enredo da história principal de *Morrowind* gira em torno de um prisioneiro anônimo (o jogador, como em todos os outros títulos da série) enviado para a grande ilha de *Vvardenfell*, na província que nomeia o jogo. O protagonista descobre ser *Nerevarine*, a segunda vinda de um antigo herói do povo local, os *dunmer*, chamado *Nerevar*. Diz uma lenda que ele retornaria para derrubar o Tribunal, uma ordem de três Deuses vivos, que, supostamente, trariam *Nerevar* séculos atrás a fim de conseguir a imortalidade. Paralelamente, *Dagoth Ur*, o antagonista que acidentalmente superou a mortalidade na ocasião da traição, conspira para tomar o poder. Ele influencia os sonhos da população, transformando-a em súditos “zumbificados” com o objetivo de executar seu projeto autoritário e nacionalista: expulsar o Império de *Morrowind* e exterminar e escravizar os outros povos para “restaurar à glória” do passado. No entanto, assim como o “verdadeiro final” do segundo jogo é que todos os finais são canônicos ao mesmo tempo, *Morrowind* também se utiliza do recurso do “narrador não confiável”. Dessa forma, o jogo nunca estabelece uma única versão dos eventos, elevando todas as narrativas, ainda que contraditórias, ao *status* de realidade possível. É assim que *The Elder Scrolls* conta suas histórias: de maneira análoga à transmissão dos mitos, com muitas versões, mas todas verdadeiras.

Um evento central na história de *The Elder Scrolls*, e um dos melhores exemplos de sua narrativa inexata, é a Batalha da Montanha Vermelha (*Battle of Red Mountain*). Diferentes versões sobre o que realmente aconteceu persistem, variando conforme quem as relata, sendo profundamente influenciadas por fatores como identidade étnica e viés político. Alguns relatos enfatizam os heróis de um determinado povo e seus objetivos, resultando em um mosaico de interpretações contraditórias. Um dos eventos mais controversos dessa batalha é a própria morte de *Nerevar*. O jogador pode encontrar diferentes exposições sobre ela em livros, folhetos e anotações espalhados pelo jogo. O Tribunal, que representa a teocracia

de Morrowind, possui um grupo de textos conhecidos como *Hierographa*, que compõem o grupo de doutrinas ortodoxas do Templo, e outro chamado *Apographa*, os textos secretos, restritos aos contextos iniciáticos. O primeiro conta que Nerevar teria caído em batalha contra um rei inimigo, enquanto para o segundo, sua morte foi causada pela traição de Dagoth Ur. A versão que conta que os deuses do Tribunal traíram e assassinaram Nerevar é um ponto de acordo dentre as várias lendas dos povos nômades de Morrowind sobre os eventos de sua morte. Uma terceira explicação conta que um deus que participava da batalha liderando um exército de outro povo, os nórdicos, haveria abatido Nerevar.

As histórias de *TES* se aproximam das tradições míticas tanto pelo seu conteúdo quanto por seu caráter inexato e adaptável. As narrativas religiosas não são exatas e ainda assim conseguem se manter porque sua eficácia é assegurada por outros meios. Diversas formas do mesmo mito afloram de acordo com as necessidades simbólicas das comunidades que o reproduzem. Assim, é contraditório com a própria natureza do mito questionar qual versão seria a principal, ou ainda, questionar a veracidade do mito. A tradição que surge fundada no mito é sua prova e descendência encarnada.

Além do pano de fundo mítico, a jornada em *Morrowind* é permeada por referências religiosas e filosóficas profundas. O jogador constantemente se depara com informações, seja em textos, diálogos ou no cenário, que ensinam sobre o passado e orientam no presente. Um dos exemplos mais notáveis são *As Trinta e Seis Lições de Vivec*, uma série de sermões esparsos pelo mundo, escritos pelo “deus vivo” Vivec (cujo nome, significativamente, se assemelha a palavra que quer dizer “discernimento” em sânscrito). Redigidos de forma críptica, esses textos exigem do jogador não apenas a aquisição de conhecimentos dentro do jogo, mas também a aceitação de uma ambiguidade fundamental que rejeita uma interpretação única.

As *Lições* enriquecem o mundo com narrativas e introduzem conceitos que ecoam filosofias e religiões do mundo real. Elas descrevem como Vivec, após uma juventude épica, atingiu a compreensão da realidade última: o universo é o sonho de uma entidade divina adormecida, *Godhead* em inglês, ou Divindade. Essa visão guarda semelhanças com tradições teístas indianas, nas quais o mundo manifesto é entendido como uma projeção onírica de uma divindade, e todos os seres são, em sua essência, parte desse mesmo sonho, destituídos de autonomia real.

A percepção dessa verdade permite a Vivec alcançar o “*CHIM*”, um estado de iluminação que, no universo de *TES*, representa a percepção paradoxal de que o eu individual é ao mesmo tempo uma manifestação do sonho e uma centelha de consciência capaz de afirmar sua própria existência. É como reconhecer que se é um personagem em um sonho (ou jogo), mas ainda assim conseguir afirmar "eu sou".

Essa autorreflexividade metafísica se manifesta de forma brilhante na jogabilidade. Ao interagir com Vivec no jogo, ele demonstra consciência dessa condição: recusa-se a lutar seriamente contra o jogador se for atacado, alegando que o personagem principal "pode remodelar o tempo-espaço", uma clara referência à mecânica de salvamento e recarregamento do jogo. Ao acessar a estrutura subjacente do "sonho" (a programação do mundo), Vivec obtém o poder de remodelar a realidade ao seu redor, tal como um programador modificando seu próprio código, o que explica seus poderes.

Já o vilão, Dagoth Ur, adquiriu seus poderes por um caminho distinto. Ao entrar em contato acidental com o *Coração de Lorkhan*, uma pedra fundamental que é, na verdade, o coração de um deus envolvido na criação do mundo, ele também teve um vislumbre da verdade última da realidade. No entanto, sua interpretação foi fundamentalmente distorcida. Em vez de compreender que era apenas uma parte integrante do todo, Dagoth Ur concluiu erroneamente que todo o universo era uma extensão de seu próprio ser. Essa ilusão de grandeza não apenas justificou sua auto-proclamada divindade, mas também serviu como base moral para seus atos, concedendo-lhe, em sua própria percepção, o direito absoluto de moldar o mundo de acordo com sua vontade.

Dessa forma, Vivec atua como uma espécie de mentor para o Nerevarine, um papel análogo ao de Kṛṣṇa em relação a Arjuna no texto sagrado *Bhagavad Gītā*. Em sua primeira encarnação, Vivec foi conselheiro de Nerevar, e agora, ele reassume esse mesmo papel para guiar aquele que está destinado a destruí-lo, como suas *Lições* parecem indicar. Suas *Trinta e Seis Lições*, em parte, foram escritas exatamente para esse propósito: preparar e orientar o Nerevarine em sua volta ao mundo.

A concepção de reencarnação em *Morrowind*, no entanto, difere da noção tradicional de um mesmo espírito retornando. Como aquele apresentado em *Dark Souls*: o herói não é necessariamente a reencarnação literal de uma alma passada,

mas um indivíduo que emerge para herdar o legado, as consequências e o propósito de uma tradição. Muitos antes do jogador reivindicaram o título de Nerevarine, mas todos falharam em assumir o papel. O personagem do jogador torna-se o herói não por uma essência espiritual única, mas por agir como tal e vestir-se com todas as possibilidades da jornada. Ele é a encarnação bem-sucedida porque personifica a agência única de cada jogador que, ao experienciar o *game*, finalmente concretiza o destino.

A filosofia narrativa estabelecida em *Redguard* e consolidada em *Morrowind* não foi abandonada nos títulos subsequentes. *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006), por exemplo, trouxe um cenário visualmente mais alinhado com fantasias de inspiração europeia, além de inovações técnicas. Narrativamente, o jogo também explora questões metafísicas: o jogador é inserido em uma crise existencial desencadeada por *Mehrunes Dagon*, o Deus da Destruição, cujo objetivo é aniquilar o mundo material. Essa premissa serve como pano de fundo para discussões sobre os ciclos de criação e destruição. Essa abordagem é ainda mais explorada na expansão⁷ *Shivering Isles*, que apresenta uma dicotomia entre *Sheogorath*, o Deus da Loucura, e *Jyggalag*, o Deus da Ordem. A narrativa revela que ambos são facetas de uma mesma entidade, sugerindo que uma busca obsessiva pela ordem absoluta é, em sua essência, um ato de loucura e vice-versa. Dessa forma, *Oblivion* e seu conteúdo adicional mantêm a tradição da série de explorar conceitos filosóficos por meio de mitologias ambíguas e narrativas interligadas.

O quarto título da série se passa na província de *Cyrodill*, o coração do Império. Originalmente descrita na *lore* anterior como uma região majoritariamente tropical, *Cyrodill* foi representada no jogo com um ambiente muito mais próximo dos climas temperados e das florestas europeias. Essa mudança provavelmente resultou de uma combinação de fatores: as limitações técnicas da época, que dificultavam a criação de uma variedade densa de vegetação tropical de forma convincente, e a influência cultural do momento. O jogo foi desenvolvido e lançado no auge da popularidade da fantasia medieval europeia, impulsionada pelo sucesso dos filmes de *O Senhor dos Anéis*, o que possivelmente influenciou a decisão artística de adotar uma estética mais familiar e amplamente aceita pelo público da época. Essa decisão pode também refletir a mudança dos profissionais que trabalharam no

⁷ “Expansões” são conteúdos adicionais dos jogos, normalmente lançados pelo estúdio um tempo após o lançamento do jogo base.

desenvolvimento da franquia ao longo dos anos. Assim como as narrativas são inconsistentes, o que aparece no jogo, por vezes, também é. Esse fato corrobora para a premissa de inexatidão que a série proporciona. Um dos livros que aparecem no quarto jogo, de autoria de Kirkbride (que já não trabalhava mais para a Bethesda, mas atuou como *freelancer*) reconhece que o ambiente daquelas terras eram tropicais e mudaram para se adequar ao que o jogo apresentava. A explicação é que um imperador que havia atingido o estado de *CHIM* mudou a realidade, tal como Vivec era capaz de fazer. Assim, uma possível limitação de design foi integrada à mitologia da série, convertendo aparentes falhas em narrativa.

Em 2011, foi lançado *The Elder Scrolls V: Skyrim*, quinto título da série e responsável por levar a franquia a um patamar de popularidade massiva, tanto que o jogo foi relançado diversas vezes para diversas plataformas diferentes e, até hoje, nenhum novo título principal foi lançado, mesmo com o anúncio de seu sucessor. Ambientado nas terras gélidas e culturalmente inspiradas na Escandinávia, *Skyrim* apresenta um cenário mais convencional que o de *Morrowind*, ainda que marcado por sua identidade forte. Apesar de receber críticas pela simplificação de certas mecânicas de RPG e de elementos narrativos, o jogo alcançou enorme sucesso.

Assim como em *TES III: Morrowind*, *TES V: Skyrim* coloca o jogador no papel de uma figura profetizada pelas lendas antigas. O protagonista é reconhecido como o herói destinado a auxiliar o povo em tempos de crise. Ao assumir esse papel, o jogador precisa enfrentar *Alduin*, o Devorador de Mundos, o aspecto destrutivo do Deus do Tempo. Inicialmente, a narrativa sugere que o objetivo é impedi-lo de destruir o mundo, mas revela-se, ao longo da trama, que o verdadeiro conflito reside na ambição de Alduin de governar o mundo, corrompendo sua função cósmica original como Ouroboros, o devorador que possibilita o fim e o recomeço dos ciclos.

Uma das características mais marcantes em *Skyrim* é o seu próprio mundo. Graças às novas possibilidades tecnológicas, o jogo tem elementos que tornam o mundo mais vivo, com uma natureza mais detalhada. As paisagens causam deslumbre e a trilha sonora atmosférica ajuda a criar uma experiência única de exploração, com sensação de descoberta e maravilhamento. Uma de suas expansões, *Hearthfire*, não se trata de visitar novas terras em busca de aventura, mas de poder adquirir um terreno, construir a própria casa, casar-se e adotar filhos. Em *Skyrim*, muitas vezes o jogador é compelido a jogar como se fosse uma personagem vivendo uma vida cotidiana, o que amplifica a imersão, ainda que com

muitos elementos fantásticos. Esse fator é algo que não apenas é potencializado por, mas também incita a criação de *mods*.

Os chamados *mods* são um elemento importante da comunidade de *TES*. Abreviação para a palavra *modificação*, os *mods* são basicamente uma mudança no jogo, criada pelos próprios jogadores, para alterar aspectos como aparência, mecânicas, resolver problemas de programação, ou adicionar elementos novos. Os *mods* não são exclusividade de *TES*, podem existir modificações para uma diversidade de *videogames*. A comunidade, inspirada por essa liberdade dos jogos *TES*, desenvolveu incontáveis modificações que expandem ainda mais essa experiência simulacional. Existem inúmeros *mods* compartilhados online pelos jogadores, além daqueles que são feitos para uso próprio e o criador decide não compartilhar. A plataforma *Nexus* conta hoje com modificações para 3921 *games*, sendo que *TES V: Skyrim* ocupa tanto o primeiro quanto o segundo lugar, com sua edição especial e original, respectivamente, na lista de jogos com mais *mods* (ALL GAMES, [s.d.]).

Se, por um lado, os *mods* permitem a criação de conteúdo adicional sem exigir investimento direto da empresa produtora, por outro, eles representam o profundo engajamento da comunidade em projetos que genuinamente a interessam. Esse fenômeno demonstra como um jogo pode transcender a plataforma na qual foi originalmente concebido, transformando-se em um ecossistema vivo de criatividade colaborativa e estímulo à expressão artística e técnica de seus fãs. Assim, eles podem então usar as suas próprias interpretações sobre o mundo e inseri-las no jogo, fortalecendo ainda mais a ausência de uma narrativa única e absoluta.

Os *mods* abrangem uma gama impressionante de escopo e complexidade. Alguns são simples, como a adição de uma nova roupa para seu personagem ou a alteração de texturas e modelos de objetos. Outros, no entanto, transformam-se em empreendimentos colossais, reunindo equipes de criadores que trabalham voluntariamente por anos, sempre de forma gratuita e original. Apesar de não ser exatamente um *mod*, projetos como *Daggerfall Unity* ilustram esse comprometimento: ele reconstrói integralmente o segundo título da série (de 1996) em uma estrutura moderna, revitalizando a experiência com tecnologias contemporâneas (Clayton, c2009). Já *Beyond Skyrim*, propriamente um *mod*, amplia radicalmente o mundo do quinto jogo, incorporando outras províncias do mundo que antes existiam apenas na narrativa (Beyond Skyrim Team, c2025). Não menos

ambicioso, *Tamriel Rebuilt* expande o mundo de *Morrowind* (2002) com regiões originalmente não exploradas. O que mais impressiona neste caso é a longevidade do projeto: iniciado em 2001, antes mesmo do lançamento do jogo base, seus idealizadores já discutiam como estruturá-lo em seus primórdios (Tamriel Rebuilt Community, c2025). Essas iniciativas mobilizam escritores, dubladores, programadores e artistas, funcionando como estúdios independentes que operam dentro de universos já existentes e, em muitos aspectos, criando jogos novos a partir deles.

Esse comprometimento da comunidade fortalece vínculos entre pessoas com interesses comuns, criando espaços de convivência e troca colaborativa. Embora seja impossível quantificar os espaços de encontros virtuais onde determinado assunto aparece, uma rápida busca *online* revela a extensão desses ambientes virtuais. Nessas comunidades, os fãs discutem suas experiências de jogo e dicas, mas também se dedicam a interpretações profundas da *lore*, produzem textos *in-universe* e criam narrativas ficcionais originais dentro do universo de *The Elder Scrolls* enriquecendo coletivamente a mitologia da franquia. É neste tipo de discussão que aparecem as menções que associam elementos de TES com filosofias religiosas, formulações filosóficas sobre tempo, identidade e realidade, para citar alguns exemplos.

Mas a filosofia de *The Elder Scrolls* não se limita à sua mitologia fictícia; ela ecoa tradições de pensamento do mundo real, entre elas, das vertentes budistas. Assim como a série explora a ideia de que o mundo material é um sonho divino (*Godhead*) e que as manifestações são inerentes à existência, os budismos ensinam que a realidade convencional é impermanente e vazia de existência intrínseca, uma projeção interdependente da mente. A jornada do jogador em *games* como *Morrowind* e *Skyrim* muitas vezes espelha aspectos do caminho espiritual budista: o despertar para a verdade por trás das aparências ao longo de uma jornada que envolve esforço, iniciação e autoconhecimento.

Exploraremos como conceitos centrais do budismo, como *karuṇā* (compaixão), *prajñā* (sabedoria) e *upāya* (pedagogia), ressoam nas narrativas e mecânicas de *The Elder Scrolls*, oferecendo uma chave de leitura para compreender não apenas o mundo de TES, mas também questões fundamentais sobre a realidade e o papel do lúdico na filosofia religiosa.

2 BUDISMO MAHĀYĀNA E O IDEAL ÉTICO DO *BODHISATTVA* (SER ILUMINADO)

Propomos aqui um olhar nos fundamentos éticos e filosóficos do budismo Mahāyāna, tendo em vista o ideal do *bodhisattva*. Elegemos três conceitos que podem encapsular as características da tradição (sabedoria, compaixão e pedagogia) que encontram paralelos nas estruturas narrativas e experiência do jogador em *The Elder Scrolls*.

Recuando brevemente à sua gênese, o budismo se inicia com Śākyamuni Buddha, o Buda histórico (século VI AEC), que renunciou a vida palaciana e dedicou-se a busca espiritual, eventualmente atingindo a iluminação e mostrando o caminho aos demais. Em contraste ao cenário bramânico de sua época, seus ensinamentos propunham outro caminho prático para a libertação do sofrimento. Nos séculos seguintes à sua vida, o budismo floresceu e se ramificou. A emergência do movimento Mahāyāna também trouxe novos contornos para a figura do *bodhisattva* que foi alçado ao modelo de ideal do praticante. A filosofia do Vazio, articulada nos *Sūtras Prajñāpāramitā* e aprofundada por Nāgārjuna (século III EC), também floresceu com o movimento Mahāyāna, atestando que todos os seres são desprovidos de essência intrínseca (*svabhāva*); eles emergem apenas em dependência de causas e condições, em uma rede de interdependência universal.

A sabedoria, isto é, a compreensão direta e não conceitual da vacuidade é o que transforma todas as demais virtudes em perfeições. A compaixão é a disposição de aliviar o sofrimento de todos os seres. Já a pedagogia refere-se à perícia do *bodhisattva* em adaptar seu ensinamento às circunstâncias específicas de cada ser. Podemos falar sobre cada um destes conceitos isoladamente por fins práticos, mas, filosoficamente, eles não existem separados; eles formam o ideal do *bodhisattva*.

Dessa forma, ao analisar estes conceitos, buscamos as ferramentas conceituais necessárias para aproximar o ideal do *bodhisattva* à experiência narrativa e lúdica. Nosso argumento central é que alguns jogos do formato *videogame*, enquanto produção cultural, não apenas convidam o jogador a refletir sobre questões fundamentais da existência, mas também a interagir com escolhas e transformações que remetem ao caminho espiritual.

2.1 BODHISATTVA, O IDEAL ÉTICO DO BUDISMO MAHĀYĀNA

O Budismo Mahāyāna, ou Budismo do “Grande Veículo” , tem sua gênese intrincada com a figura do *bodhisattva*, central para a tradição. Também sendo presente em outras vertentes budistas, o *bodhisattva* não é um mero seguidor do Dharma, mas um “herói espiritual” que, movido por uma compaixão infinita, faz o voto de trabalhar incansavelmente para a liberação de todos os seres. Etimologicamente, a palavra sânscrita *bodhisattva* é composta por *bodhi*, iluminação ou despertar, e *sattva*, significando “ser” (Kajiyama, 2019, p. 163), conferindo o sentido daquele que atingiu ou se move em direção à iluminação.

O budismo surge com a figura de Śākyamuni Buddha, o Buda histórico, por volta do século VI AEC. Nascido como príncipe Siddhārtha Gautama no clã dos Śākyas, na região que corresponde ao atual Nepal, sua trajetória de renúncia, busca espiritual e eventual iluminação sob a árvore Bodhi, em Bodhgaya, tornou-se o marco da fundação de toda a tradição budista. Reagindo ao contexto ritualístico e social do brāhmanismo de sua época, ele propôs um caminho prático de libertação do sofrimento (*duḥkha*) acessível a todos. Seus ensinamentos nucleares, como as Quatro Nobres Verdades, o Caminho Óctuplo e a doutrina da Originação Interdependente (*pratītyasamutpāda*), apontavam para a impermanência (*anitya*) de todos os fenômenos e a inexistência de um eu permanente (*anātman*). A ênfase na experiência e na investigação pessoal, em contraste com a autoridade dos textos védicos e dos sacerdotes brâmanes, constituiu uma das marcas distintivas do ensinamento do Buda histórico em relação aos sistemas religiosos hegemônicos na Índia. Durante décadas, este movimento se desenvolveu sob sua liderança até sua morte (*mahāparinirvāṇa*). De acordo com a tradição, após seu *parinirvāṇa* (lit. “libertação final”, alcançada quando um Buda morre), a comunidade budista (*saṃgha*) se organizou para preservar seus ensinamentos no que ficou conhecido como Primeiro Concílio Budista (século V AEC). Com o passar das gerações, surgiram diferenças de interpretação doutrinária e de disciplina monástica (*vinaya*), dividindo o budismo em diferentes grupos, logo após o Segundo Concílio Budista (século IV AEC). Tradicionalmente atribui-se a esse concílio, realizado aproximadamente cem anos após a morte do Buda, a origem das primeiras divisões significativas na comunidade, que eventualmente dariam origem às diversas escolas Abhidharma/Nikāya. As escolas que se formaram nesse momento ficaram

conhecidas pelo seu método escolástico, como Abhidharma. Foi dentro deste ambiente diversificado e em evolução que, séculos depois, o movimento Mahāyāna emergiria, propondo uma reavaliação radical do ideal espiritual.

O budismo se estabelece na matriz religiosa indiana, um contexto complexo que já era rico em tradições quando do seu aparecimento. A doutrina emergente constituiu uma dimensão iniciática dentro desse contexto religioso, na medida em que propõe um percurso de transformação baseado no aprofundamento da experiência. Isso significa dizer que se trata de um processo mediado por mestres, disciplinas, regras e requisitos, que funciona a partir de seus próprios paradigmas, diferenciando-se da religiosidade popular. Mas isso não quer dizer que o monastério sirva para que os monges ignorem a sociedade fora dele; ele funciona como um laboratório, um espaço controlado para o aperfeiçoamento da prática, para que ela possa posteriormente ser aplicada. A vida monástica se apresenta como uma jornada que começa com os questionamentos sobre a condição humana ainda na vida cotidiana. Por intenção própria, o indivíduo se apresenta ao caminho monástico. Evidentemente, em culturas onde o monasticismo budista está fortemente instalado, a inserção de alguém na vida monástica pode advir de diversos fatores, como família e cultura. A iniciação é o primeiro passo, aquele que marca a passagem entre a religiosidade popular e o aprofundamento na religião, mas isso não significa que o iniciado tenha abandonado a primeira, pois ele sabe que sempre terá um pé apoiado nela. Os níveis de ensinamento são ultrapassados, mas nunca abandonados, já que todos servem de sustentação ao próximo, e a jornada do iniciado se mantém apoiada por todos eles. Nesse sentido, podemos entender, por exemplo, como a microssociedade da comunidade iniciática se organiza fora das convenções morais da sociedade “do lado de fora”. Qualquer um que esteja em determinado nível de aprendizado já passou pela vida pré-iniciação e, portanto, por suas convenções morais, etapa fundamental para a desconstrução do egocentrismo. Ao atingir certo nível de aprendizado, também se transpõe as normas do cotidiano comum, não por imoralidade, mas simplesmente por já não precisar mais delas. Ele reconhece sua necessidade funcional e as apoia, sem estar subordinado a elas.

No desenvolvimento das comunidades monásticas, foram criados códigos a fim de regular a vida dos monges e monjas dentro do coletivo. Tais códigos, chamados *vinayas*, foram (e são até hoje) fundamentais na preservação da relativa coesão e na identidade institucional das diferentes vertentes budistas. Apesar de

haver uma grande variedade de doutrinas, as tradições mantiveram uma adesão em relação à regra monástica, o que, segundo Williams (2009, p. 7), garante uma unidade e estabilidade.

Ashoka, o Grande, imperador da dinastia Maurya, foi um grande incentivador do budismo durante seu reinado no século III AEC. Após esse período, as comunidades budistas passaram a ser patrocinadas por governantes e comerciantes ricos; assim, com suas necessidades materiais garantidas, os monges podiam se dedicar aos afazeres espirituais do monastério. A vida monástica se “profissionalizou”, e surgiu então uma distinção entre aqueles que eram ordenados e os seguidores leigos. Esta crescente institucionalização do monasticismo, embora tenha permitido o florescimento intelectual e a preservação dos textos, também criou um distanciamento entre a elite monástica e a população leiga, que muitas vezes via nos mosteiros centros de erudição cada vez mais afastados de suas preocupações cotidianas. A sociedade indiana passou por um período de dificuldades nos períodos que se sucederam, tendo havido muitas guerras e uma deterioração generalizada das condições de vida. O contato intercultural com os diversos povos invasores colaborou com uma série de ideias na religiosidade indiana: esse foi um período de mudanças, especialmente para a religiosidade, que viu a ascensão de novos elementos, como a devoção a figuras heróicas e o salvacionismo; o *bodhisattva* ganha novos contornos e surge a filosofia do Vazio (*Śūnyatā*). Durante a crise, era necessária uma adequação dos ensinamentos que fosse condizente com a situação cotidiana da população (Kajiyama, 2019, p. 153 - 154). Assim, surgia o movimento que ficou denominado Mahāyāna. É importante notar, contudo, que o Mahāyāna não emergiu como uma escola unificada e institucionalizada, mas sim como um conjunto de movimentos, textos e práticas que compartilhavam certas ênfases comuns, como o ideal do *bodhisattva*, a valorização dos leigos e a nova filosofia da vacuidade (Kajiyama, 2019; Williams, 2009).

As escolas budistas Abhidharma foram chamadas de Hīnayāna pelos adeptos da tradição Mahāyāna. Este termo, que pode ser traduzido como "Pequeno Veículo", foi cunhado pelos próprios mahāyānistas como forma de autodiferenciação e, em muitos contextos, carregava uma conotação depreciativa em relação às tradições anteriores. A academia moderna prefere termos como "escolas Nikāya", ou Abhidharma. Enquanto as escolas Abhidharma/Nikāya tinham o *arhat* (páli: *arahat*) como ideal máximo para o seguidor de Buda, a vertente Mahāyāna surgiu baseada

no ideal universalista do *bodhisattva*. Em linhas gerais, o *arhat* é aquele seguidor que quebrou o ciclo do sofrimento e percebeu a natureza da realidade. Ele é descrito nos textos antigos como alguém que extinguiu todas as impurezas mentais (*āsava*), que não mais gerará novo *karma* e que, ao final desta vida, alcançará o *parinirvāṇa*, não renascendo novamente. É, portanto, um ideal de perfeição espiritual e libertação completa. Guardadas as especificidades (inclusive locais e temporais), *arhat* e *bodhisattva* não se diferem muito, sendo que a distinção crucial entre ambos reside na centralidade absoluta que o Mahāyāna atribui à compaixão ilimitada, que define de modo único a condição do *bodhisattva*. Enquanto o *arhat* é frequentemente retratado nos textos Mahāyāna como alguém que alcançou a libertação individual mas permanece limitado em sua capacidade de beneficiar os outros, o *bodhisattva* é caracterizado precisamente por sua atividade compassiva e incansável em favor de todos os seres. Esta distinção, contudo, é em grande parte uma construção retórica dos textos Mahāyāna, que buscavam estabelecer a superioridade de seu ideal sobre as tradições anteriores. Sobre estas figuras, Bhikkhu Bodhi (2013, p. 1) escreve:

It is important to recognize that these ideals, as they have come down to us, originate from different bodies of literature stemming from different periods in the historical development of Buddhism. If we don't take this fact into account and simply compare these two ideals as described in Buddhist canonical texts, we might assume that the two were originally expounded by the historical Buddha himself, and we might then suppose that the Buddha—living and teaching in the Ganges plain in the 5th century B.C.E.—offered his followers a choice between them, as if to say: “This is the arahant ideal, which has such and such features; and that is the bodhisattva ideal, which has such and such features. Choose whichever one you like.” The Mahāyāna sūtras, such as the *Mahāprajñāpāramitā Sūtra* and the *Saddharmapuṇḍarīka Sūtra* (the Lotus Sūtra), give the impression that the Buddha did teach both ideals. Such sūtras, however, certainly are not archaic. To the contrary, they are relatively late attempts to schematize the different types of Buddhist practice that had evolved over a period of roughly four hundred years after the Buddha's *parinirvāṇa*.

O *bodhisattva* não foi criado pelos budistas Mahāyāna, mas ganhou com eles uma nova forma. Essas figuras, bem como o “caminho do *bodhisattva*”, não surgiram nos primórdios do budismo como uma opção dentre várias. Estes elementos são, na verdade, fruto do desenvolvimento filosófico-religioso de séculos e sua adaptabilidade às necessidades sociais de um determinado contexto. Adaptabilidade esta que é uma das marcas não só da doutrina, mas do próprio *bodhisattva*.

Uma das principais teorias acadêmicas sugere que o budismo Mahāyāna surgiu, aparentemente, a partir da adoração aos *stūpa* (estupa, pagode), relicários e mortuários onde leigos se estabeleciam em seu entorno. De acordo com Kajiyama (2019, p. 159):

Uma vez que seus preceitos proibiam os monges e monjas de ouvir música e narrativas mundanas, ver danças, entrar em mercados e colher flores vivas, eles não podiam realizar serviços nos *stūpas* junto com os leigos. Os textos chineses do Vinaya compilados por diversas escolas revelam que os *stūpas* estavam sob cuidado e administração de budistas leigos, e não de monges e monjas, enquanto os textos mais antigos do Vinaya, escritos em páli, não fazem menção ao serviço nos *stūpas*.

Estas comunidades que se formavam ao redor dos *stūpa* cuidavam não apenas da estrutura, mas também da vida religiosa comunitária. Estabelecia-se ali uma experiência religiosa diferente daquela confinada nos mosteiros, na qual leigos realizavam serviços, adoravam figuras sacras e dirigiam sua religiosidade ao cotidiano da comunidade. O mesmo autor sugere (p. 161) que alguns dos leigos tenham se tornado monges e que alguns monges de tradições Abhidharma/Nikāya tenham se juntado a eles. Estes monges guiavam os leigos constantemente, diferente dos conservadores que não saiam do monastério.

No entanto, existem outras abordagens que complexificam esse quadro. Também é argumentado que a identidade Mahāyāna não se tratava de uma filiação sectária dentro do budismo, mas a adoção de um ideal por parte dos praticantes, independente de onde estavam, como argumenta Williams (2009, p. 5-6).

Mahāyāna is held by its adherents to be the highest religious aspiration, the aspiration to full and perfect Buddhahood, to which is often added that this is 'for the benefit of all sentient beings'. It is effectively the bodhisattvayāna, the vehicle, path, or way followed by a Bodhisattva, one who is on the path to becoming a fully enlightened Buddha. As Jan Nattier puts it, with reference to one relatively early Mahāyāna sūtra: For the Ugra [paripṛcchā sūtra] ... the Mahayana is not a school, a sect, or a movement, but a particular spiritual vocation, to be pursued within the existing Buddhist community. To be a 'Mahayanist' – that is, to be a bodhisattva – thus does not mean to adhere to some new kind of 'Buddhism,' but simply to practice Buddhism in its most rigorous and demanding form.

Além disso, Gregory Schopen (apud. Williams, 2009, p. 6-7) alerta que a visibilidade histórica do movimento Mahāyāna é mais tardio do que sugere a teoria dos adoradores das *stūpas*. De acordo com ele, as fontes arqueológicas e artísticas até o século V AEC não apresentam quaisquer sinais de que o movimento tenha sido algo à parte das correntes vigentes, tão pouco um movimento institucionalizado. Uma teoria complementar sugere que as origens do Mahāyāna podem estar relacionadas a uma tradição de eremitas. A prática destes monges aconteceria, em especial, na natureza, tendo a meditação não apenas como prática, mas como fonte de “revelações” ou inspiração para as escrituras (Williams, 2009, p. 30). Tais revelações estariam associadas ao surgimento de novos textos que seriam adorados pelos adeptos. Assim, Schopen sugere que o Mahāyāna teria um momento embrionário baseado em cultos aos livros que seriam “a loose federation of a number of distinct though related cults, all of the same pattern, but each associated with its specific text” (Schopen, apud. Williams, p. 23).

Os adeptos da corrente Mahāyāna não produziram um *vinaya* especificamente seu. Monges e monjas desta orientação seguiam os mesmos códigos monásticos das tradições não-Mahāyāna, o que corrobora com a ideia de que o Mahāyāna não era uma orientação sectária, mas, nas palavras de Nattier (apud. Williams, 2009) uma “vocação a ser seguida dentro do budismo”, ou movimento interno à ordem já existente.

Compostos a partir de aproximadamente o século I AEC, os Sūtras da Perfeição da Sabedoria (*Prajñāpāramitā Sūtras*) são os mais antigos textos Mahāyāna conhecidos hoje (Williams, 2009, p. 47). Diferente da abordagem das escolas Abhidharma, que buscavam elencar os constituintes da realidade (*dharma*s), os *sūtras* da Perfeição da Sabedoria propõem outra investigação. Todos os fenômenos, inclusive os *dharma*s, são vazios (*śūnya*) de existência intrínseca (*svabhāva*), assunto que retomaremos com a discussão sobre *prajñā*. É nesses textos, portanto, que a filosofia do Vazio encontra sua primeira expressão escrita, fornecendo a base filosófica e o arcabouço prático (as perfeições) para o ideal do bodhisattva.

O movimento Mahāyāna mudou o entendimento da religiosidade budista, trazendo-a para o cotidiano leigo, a tal ponto que os próprios praticantes leigos passaram a ser entendidos como *bodhisattvas*. Nesta tradição, os *bodhisattvas* surgem como figuras educadoras e heróicas, sendo comumente homens ricos. Eles

possuem um caráter tanto religioso, como líderes espirituais, quanto secular, como líderes comunitários. Os textos Mahāyāna geralmente contêm temas que ilustram a ética do *bodhisattva*, com histórias de compaixão e heroísmo (Kajiyama, 2019, p. 155-156).

Ele sai numa viagem com sua família e dependentes e eles se perdem na selva. Quando seus companheiros, entre os quais estão mulheres e crianças, ficam assustados e agitados, ele lhes diz: “Não fiquem com medo. Já vou conduzi-los para fora da selva.” Não importa com que força as dificuldades o pressionem, ele não abandona seu povo, para escapar sozinho. Ele inventa um método apropriado para cada ocasião e defende os companheiros de cada novo perigo. No final, ele conduz todos de volta a sua própria cidade. Embora compreenda a verdade e chegue no portal da salvação, como não pode abandonar os seres seus irmãos, o [sic.] bodisatva renuncia a seu próprio nirvana, a fim de seguir o sofrimento neste mundo junto com todos os demais. Essa compaixão se enraíza na percepção dos [sic.] bodisatvas de que não há salvação fora da vida neste mundo. (Kajiyama, 2019, p. 156)

Assim, a figura do *bodhisattva* se desdobrou em duas vertentes de vida e prática: o *sannyāsi bodhisattva* (o renunciante monástico) e o *grhastha bodhisattva* (aquele que permanece com família e ocupações). O *sannyāsi bodhisattva* é aquele que se dedica integralmente às disciplinas monásticas, vivendo sob os votos rigorosos dos mosteiros, enquanto o *grhastha bodhisattva* é aquele que pratica sem ter se retirado da vida doméstica e profissional, mas mesmo assim, um iniciado que vive sob os votos. Ambos compartilham dos mesmos votos compassivos, mas com caminhos um pouco distintos: enquanto o *sannyāsi* prioriza o recolhimento em ambiente controlado, o *grhastha* desenvolve sua prática nas responsabilidades de casa (o que pode demandar um controle ainda maior, por não estar em um “ambiente controlado”). Em princípio, não deveria haver uma distinção hierárquica na doutrina entre estas duas formas de prática de um *bodhisattva*. Textos como o *Vimalakīrti Nirdeśa Sūtra* exaltam a sabedoria do *grhastha* que, mesmo sem abandonar a casa se torna um mestre.

A filosofia do Vazio foi uma inovação central do budismo Mahāyāna. Diferente de correntes anteriores, esta nova tradição, extensamente discutida por Nāgārjuna, afirmava que todos os fenômenos são desprovidos de uma essência ou ser intrínseco, ou seja, são vazios. Tal concepção articula-se à doutrina da interdependência (*pratītyasamutpāda*), presente no pensamento budista desde suas

origens: a realidade última não reside nos fenômenos em si, mas na própria interdependência que os constitui. Dessa forma, qualquer coisa existe apenas quando as condições necessárias se manifestam e deixa de existir quando essas condições se alteram. Consequentemente, compreende-se que a realidade última (*Dharmadhātu*) dos fenômenos não está em sua existência pontual, efêmera e transitória, mas sim em sua natureza interdependente. Como consequência direta dessa filosofia, compreende-se o motivo pelo qual o bodhisattva permanece no mundo junto aos demais seres: ele sabe que não pode haver uma iluminação individual simplesmente porque não existe um "indivíduo" independente e separado. E esta não é uma empreitada egoísta: o bodhisattva não auxilia os outros como um meio para sua própria iluminação. Na verdade, ele age assim por compreender que não há outra alternativa, já que seu verdadeiro "eu" é não dual e indivisível de todo o resto da existência. Iluminação e compaixão são indissociáveis. Até mesmo a iluminação é desprovida de natureza essencial, sendo inseparável do mundo dos fenômenos. Assim, não há vazio (*Śūnya*) sem forma (*Rūpa*), nem forma sem vazio, como ensina o Sutra do Coração (*Saddharma Puṇḍarīka Sūtram*). A iluminação não se encontra em outro mundo e as atividades cotidianas não se apartam dela. *Nirvāṇa* não se distingue de *saṃsāra*.

As fábulas *Jātaka* narram as várias existências do Buda histórico, Gautama, antes de sua iluminação, nas quais ele assumiu diferentes formas, como humanos e animais. Em cada narrativa, suas encarnações manifestam virtudes como compaixão, sacrifício e sabedoria, que são exploradas didaticamente para transmitir uma lição moral, à semelhança das jornadas de um herói. Esse ciclo de renascimentos constitui parte essencial de seu caminho rumo à iluminação, trajetória que foi profeticamente anunciada por Buda Dīpaṃkara, um dos budas do passado. Segundo a tradição, Dīpaṃkara previu que Megha, uma das encarnações anteriores de Gautama, alcançaria a budidade no futuro. A origem do conceito de bodhisattva como um ser destinado à iluminação encontra-se fundada nessa narrativa profética (Kajiyama, 2019, p. 163).

Kajiyama (2019) identifica quatro estágios no desenvolvimento do conceito de bodhisattva. O primeiro refere-se ao próprio Buda Gautama antes de sua iluminação, ainda em sua vida como ser em busca do despertar. O segundo estágio corresponde aos seres presentes nas histórias *Jātaka*, identificados como as múltiplas encarnações anteriores do Buda. O terceiro abrange os bodhisattvas divinos, seres

que dedicam-se compassivamente à salvação dos que sofrem, como *Avalokiteśvara*. Por fim, o quarto estágio expande-se para incluir todo praticante da tradição Mahāyāna, encorajado a cultivar as *pāramitās* (perfeições, ou caminho para as perfeições) e a aspirar à iluminação em benefício de todos os seres. “Assim, todos os seguidores da escola Mahāyāna, tanto leigos quanto monges, vieram a ser chamados de bodhisattvas [...] Nos sutras de tradição Mahāyāna, os bodhisattvas leigos aparecem como heróis e heroínas” (Kajiyama, 2019, p. 164).

O *bodhisattva*, dotado da aspiração de atingir a iluminação para libertar todos os seres do sofrimento, é caracterizado pelo o que, em âmbito cognitivo, é chamado de *bodhicitta* (lit. consciência da iluminação). Os textos Mahāyāna tratam de duas formas dessa mente desperta, a convencional e a absoluta.

Ever since at least as early as the Saṃdhinirmocana Sūtra, however, it has been asserted that there are two types of bodhicitta – the ultimate and the conventional or relative bodhicitta. Ultimate bodhicitta is, according to the sūtra, ‘beyond this world, cannot be formulated by concept or speech, is extremely radiant, the image of the Ultimate, immaculate, unshakeable, and very bright like the steady glow of a lamp on a calm night’. Williams (2009, p. 199)

Conventional bodhicitta, the moral bodhicitta, bodhicitta properly speaking, is also of two types – aspiring and engaging bodhicittas. [...] Thus the Bodhisattva who truly wishes to help others, or, even better, who spontaneously produces the wish to help sentient beings whenever he or she sees suffering, has generated aspiring bodhicitta. Actually engaging in the practices of the Bodhisattva path, the perfections and so forth, with this as a basis, is the engaging bodhicitta. Williams (2009, p. 199-200)

A *bodhicitta* relativa (*saṃvṛtibodhicitta*) consciente, o desejo genuíno e consciente de se tornar um Buda para o bem de todos. Já a *bodhicitta* absoluta (*paramāṛthabodhicitta*) é a percepção não dual da natureza última da realidade, sabedoria que compreende o vazio (*śūnyatā*). Nesse sentido, a *bodhicitta* é o estado da mente do *bodhisattva*, que une a sabedoria e a compaixão e faz com que a natureza desperta se expresse naturalmente em benefício dos outros.

A multiplicidade de budas e *bodhisattvas* nos encaminha ao entendimento de que qualquer pessoa pode seguir o caminho da iluminação, não apenas os monges trancados nos mosteiros. Para as comunidades que não podiam se abster do trabalho para o sustento diário, a ideia de “abandonar o mundo” não era plausível,

tampouco para a filosofia Mahāyāna que se formava. Na doutrina do vazio, a iluminação se realiza por meio da prática do budismo no dia a dia, prática que se concretiza no ideal do bodhisattva. Esta instrumentalização da vida cotidiana como arena para a prática espiritual é uma das contribuições mais significativas do Mahāyāna para a história do budismo. Cozinhar, limpar, trabalhar, criar os filhos – todas estas atividades, quando realizadas com a atitude correta, podem ser expressões do caminho do bodhisattva. Não é necessário abandonar o mundo para encontrar a iluminação; pelo contrário, é exatamente no meio das atividades mundanas que a iluminação pode ser realizada e expressa. Esse ideal, por sua vez, se expressa através da ética budista, que é descrita em sua variedade de textos religiosos. Nas sociedades antigas, de populações majoritariamente iletradas, o uso de listas de conceitos se torna uma ferramenta didática para a transmissão de conhecimentos, já que facilitam a memorização e correlação entre eles. Assim, diversas compilações aparecem como forma de ilustrar determinado aspecto da filosofia. As Quatro Nobres Verdades e o Caminho Óctuplo são exemplos famosos disso no budismo. A constituição ética do *bodhisattva* também é representada nestes índices, especificamente nas *pāramitās*, ou perfeições, conjunto de virtudes a serem cultivadas. No caso Mahāyāna, os *Prajñapāramitā sūtras* listam seis⁸ dessas características. São elas: a generosidade/caridade (*dāna*), a conduta moral (*śīla*), a quietude/serenidade (*kṣānti*), a energia/diligência (*vīrya*), a meditação (*dhyāna*) e a sabedoria (*prajñā*). Esta última é o sustentáculo deste conjunto de características. Trata-se da sabedoria do vazio, que nada tem essência singular e a verdadeira natureza é a interdependência. Todas as outras características só são *pāramitās* (perfeições) quando baseadas nesta, do contrário, seriam características ou boas ações comuns. A ênfase na sabedoria (*prajñā*) como fundamento e condição de possibilidade das demais perfeições é característica do Mahāyāna. Sem a compreensão da vacuidade, a generosidade pode tornar-se apego à doação e ao receptor; a moralidade pode tornar-se rigidez e orgulho; a paciência pode tornar-se

⁸ A lista de *pāramitās* varia entre as escolas budistas, com algumas tradições incluindo ou excluindo determinados conceitos. O *Daśabhūmika Sūtra*, por exemplo, oferece uma relação de dez *pāramitās*, que inclui as seis supracitadas. Estas listagens também já apareciam nos textos dos Abhidharma, com suas próprias organizações. Assim, as *pāramitās* não são exclusivas do budismo Mahāyāna, que desenvolveu-se a partir de elementos já existentes na tradição.

mera resignação. É a sabedoria que torna perfeitas as demais virtudes, transformando-as em expressões do despertar.

No contexto dessa prática de indexação das características do ser iluminado, reconhecemos a possibilidade de utilizar três conceitos que permeiam toda a ética e prática Mahāyāna e que serão particularmente relevantes para nossa análise posterior: *prajñā* (sabedoria), *karuṇā* (compaixão) e *upāya* (meios hábeis). Esta é apenas uma das várias possibilidades de classificação, na qual podemos encontrar as características do *bodhisattva* inclusas nesses três conceitos. A sabedoria, como vimos, é a compreensão direta da vacuidade de todos os fenômenos. A compaixão é o desejo genuíno e a ação efetiva de aliviar o sofrimento dos seres. Os meios hábeis referem-se à capacidade do *bodhisattva* de adaptar seu ensinamento e sua ação às circunstâncias específicas de cada ser, utilizando os métodos mais apropriados para conduzi-lo ao despertar. Estes três elementos são indissociáveis no caminho do *bodhisattva*.

Nestes três conceitos, *prajñā*, *karuṇā* e *upāya*, vemos como as ideias do Mahāyāna se entrelaçam para formar sua base filosófica fundamentada na prática cotidiana e realidade social. Longe de negar o mundo, a filosofia do Vazio abraça-o valorizando não os fenômenos singulares, mas a totalidade conjunta. Dessa forma, compreende-se como o ideal do *bodhisattva* está intrinsecamente ligado às *pāramitās*, que encontram-se inseparavelmente conectadas entre si, podendo ser agrupadas em conceitos mais abrangentes. No contexto do budismo Mahāyāna, desenvolveram-se as noções de *prajñā*, *karuṇā* e *upāya*, nas quais se fundamenta a ética do *bodhisattva* e se sintetizam as qualidades expressas pelas *pāramitās*. Assim, nas seções subsequentes, buscaremos apresentar essas três ideias como eixos estruturantes desse ideal, aprofundando a compreensão de sua articulação e relevância no caminho Mahāyāna.

2.2 O conhecimento como fundamento (*Prajñā*)

A *pāramitā prajñā*, é um termo sânscrito fundamental no pensamento budista que, etimologicamente, deriva da raiz *jñā* (conhecer) associada ao prefixo *pra-* (adiante, além). Poderíamos traduzir literalmente como "conhecimento superior" ou "sabedoria transcendente". Esta faculdade se distingue do conhecimento convencional (*vijñāna*), não se referindo à acumulação de informações ou ao

pensamento conceitual, mas a uma visão direta da natureza última da realidade. Sobre este conceito, o *A Dictionary of Buddhism*, de Oxford (Keown, 2003, p. 218) traz duas entradas; uma sobre *prajñā*:

[An] important concept in Buddhist epistemology, often translated as 'wisdom' but closer in meaning to insight, discriminating knowledge, or intuitive apprehension. It is the faculty which apprehends the truth of Buddhist teachings. In the *Abhidharma it is classified as one of the mental functions (*caitta), and is defined as the analytical discrimination of phenomena (dharmapravicaya). Although all beings possess prajna, it is usually underdeveloped and needs to be cultivated through the practice of insight meditation (*vipasyana) or similar forms of mental training.

E outra especificamente sobre *prajñā-pāramitā*:

The Perfection of Insight, the last of the Six Perfections (*sadparamita) that make up the central element of the *Mahayana path. The cultivation of insight results in the direct realization of emptiness (*sunyata) and is regarded by many Mahayana texts, such as the Prajnaparamita Sutra corpus, as the culmination of the *Bodhisattva's practice, although it is only the sixth (known as *abhimukhlbhumī) of the ten *Bodhisattva Levels (dasabhumī). In older literature the term is translated somewhat inaccurately as the 'Perfection of Wisdom'.

Prajñā se distingue de formas de conhecimento convencional a partir de um conjunto de características fundamentais. Em primeiro lugar, ela é não-dual (*advaya*), o que significa que, em seu exercício pleno, transcende a distinção entre sujeito que conhece e objeto conhecido, bem como qualquer dualidade conceitual como ser e não-ser. Em segundo lugar, ela é não-conceitual (*nirvikalpa*), ou seja, não opera por meio de ideias, constructos mentais, mas como uma apreensão direta da realidade tal como é. Em terceiro lugar, ela é penetrante (*vipaśyanā*), pois é capaz de ir além da ignorância (*avidyā*) e permitir a visão da verdadeira natureza dos fenômenos (*dharmatā*). Por fim, *prajñā* é um conhecimento essencialmente libertador.

No Budismo Mahāyāna, *prajñā* ocupa um espaço central. Ela constitui o cerne do caminho do *bodhisattva*, sendo descrita nos *sūtras Prajñāpāramitā* como a culminação de toda a prática. Para a filosofia do vazio, *prajñā* é o próprio coração do caminho, uma vez que ela é a percepção da vacuidade (*śūnyatā*) de todos os fenômenos. Mas esta sabedoria não existe de forma isolada: no horizonte

Mahāyāna, *prajñā* é indissociável da compaixão (*karuṇā*). A percepção da interdependência de todos os seres revela a impossibilidade de uma sabedoria que não se expresse como compassiva e voltada para a comunidade universal.

Partindo de suas raízes no Caminho Óctuplo do budismo pré-Mahāyāna, no qual *prajñā* designa o discernimento correto acerca da impermanência, o Budismo Mahāyāna promove uma transformação decisiva desse conceito ao elevá-lo à condição de *prajñāpāramitā*. Nesse contexto, a sabedoria consiste na compreensão da vacuidade (*śūnyatā*) de todos os *dharma*s (fenômenos). *Prajñā* possui uma relação constitutiva à compaixão (*karuṇā*) e aos meios hábeis (*upāya*), de modo que a mais alta sabedoria, no ideal do *bodhisattva*, não pode ser dissociada do compromisso de libertar os seres do sofrimento (Williams, 2009, p. 49-51).

Como indica essa definição, *prajñā* é uma faculdade latente em todos os seres, mas ela requer cultivo para se manifestar plenamente, processo que no Mahāyāna adquire contornos específicos no caminho do *bodhisattva*. Seu desenvolvimento é sistematizado em um treinamento progressivo⁹, no qual a meditação profunda (*bhāvanā*) é elementar para que *prajñā* se manifeste plenamente como percepção não-conceitual da verdade, gerando a visão penetrante (*darśana*) que desfaz a ignorância. Para entendermos o cultivo de *prajñā* a partir da meditação, devemos observar seus dois constituintes: a calma (*śamatha*), que prepara corpo e mente, e a visão (*vipaśyanā*), que investiga a realidade. A análise conceitual em estado de calma é o primeiro passo para que se possa gerar um estado cognitivo que leva ao vislumbre direto e não-conceitual da vacuidade (Williams, 2009, p. 79-81).

Embora se desenvolva como a sexta *pāramitā* no caminho do *bodhisattva* (do Budismo Mahāyāna), a gênese e a função essencial da *prajñā* estão já estruturadas no Caminho Óctuplo (*Āryaṣṭāṅgamārga*), um ensinamento do budismo pré-sectário que integra sabedoria, conduta ética, e disciplina mental para guiar o dia a dia em busca do fim do sofrimento. Neste contexto, a sabedoria não é um estágio final, mas o alicerce orientador que dá sentido e direção a toda a prática. Ela se manifesta através dos dois primeiros Caminhos, agrupados justamente sob o nome de *prajñā*: a Visão Correta (*samyag-dṛṣṭi*) e a Intenção Correta (*samyak-saṃkalpa*). A Visão

⁹ Apesar de ter havido debates sobre a iluminação ser gradual ou espontânea (como o Debate de Samye, século VIII), as práticas religiosas-filosóficas budistas são progressivas no sentido que os praticantes estão sempre em mudança.

Correta é a compreensão intelectual inicial das Quatro Nobres Verdades, do *karma* e dos Três Marcos da Existência, ou, *trilakṣaṇa* (a impermanência, *anitya*; o sofrimento, *duḥkha*; e o não-eu, *anātman*), que depois deve ser internalizada como uma visão não-conceitual da realidade. Já a Intenção Correta é a expressão espontânea e ética dessa mesma compreensão. Sem estes dois caminhos de *prajñā*, os outros, da conduta ética (fala, ação e modo de vida corretos) e da disciplina mental (esforço, atenção plena e concentração corretos), não teriam sua orientação na empreitada do fim do sofrimento. Assim, não sendo apenas mais uma de várias características, *prajñā* é tanto o ponto de partida quanto o fio condutor que permeia todos os Caminhos, fazendo do conjunto um veículo coerente para a libertação. Esta compreensão de *prajñā* no budismo estava fundamentalmente orientada de acordo com os Três Marcos da Existência (*trilakṣaṇa*): a impermanência (*anitya*), o sofrimento (*duḥkha*) e o não-eu (*anātman*). *Prajñā*, neste contexto, é a capacidade de notar que todos os fenômenos são impermanentes, incapazes de por si só de satisfazer as demandas existenciais e desprovidos de essência.

A emergência da filosofia do vazio, sem abandonar estes ensinamentos, gera uma virada conceitual. A impermanência e a interdependência já estavam postas desde os tempos pré-Mahāyāna, mas a percepção passa a ser sobre a vacuidade (*śūnyatā*): a constatação de que todos os fenômenos (incluindo o *nirvāṇa*, os Budas e a própria *prajñā*) são vazios de existência inerente. Não se trata de negar os Três Marcos da Existência, mas de desenvolvê-los: se tudo é impermanente e interdependente, nada pode ter uma essência própria. *Prajñā* passa a ser a percepção direta dessa vacuidade universal (Williams, 2009, p. 49-51). É fundamental compreender que *śūnyatā* não significa abandono ou aniquilação, mas apenas a ausência de essência intrínseca e independente (*niḥsvabhāva*). É porque todos os fenômenos se originam em dependência de causas e condições (*pratītyasamutpāda*) que eles são vazios de uma essência autônoma. A vacuidade não é um "nada", mas a própria natureza da realidade, que só existe relacionamente. A *prajñā* é a faculdade que percebe esta verdade: as coisas não são ilusórias no sentido de não existirem, mas existem como processos interdependentes, destituídos de qualquer singularidade permanente.

Portanto, compreender intimamente a vacuidade não anula o mundo da experiência cotidiana. Assim, podemos falar em dois níveis de verdade: a verdade convencional (*saṃvṛti-satya*) e a verdade última (*paramārtha-satya*). A primeira se

trata do mundo dos fenômenos e da funcionalidade prática, com designações verbais e as relações de causa e efeito entre as coisas. É o mundo em que os budas e *bodhisattvas* atuam para beneficiar os seres. A segunda, por sua vez, é a realidade tal como percebida pela *prajñā*, a vacuidade. Estas duas verdades não correspondem a realidades separadas; a verdade última é a natureza última da verdade convencional. Essa asserção se torna importante para compreendermos que no budismo os objetos não tem essência própria, por um lado, e que ele não propõe o abandono do mundo fenomênico, por outro. *Prajñā* é o elemento que harmoniza as duas verdades e caracteriza o Caminho do Meio (*madhyamaka*), da escola de Nāgārjuna: ao reconhecer a vacuidade como a natureza dos fenômenos, recusa o apego no mundo e o apego no abandono do mundo.

Na escola Nāgārjuna, a vacuidade (*śūnyatā*) é apresentada como conceito estritamente negativo: ela é a ausência de existência intrínseca (*niḥsvabhāva*), não uma realidade positiva ou um fundamento absoluto (Williams, 2009, p. 70). Nesta perspectiva, até mesmo a vacuidade é vazia e sem essência, sendo apenas um fenômeno, uma forma verbal de mencionar este inefável, de forma expediente. Esta compreensão, porém, coexiste no Mahāyāna com conceitos de caráter mais afirmativo. O *dharmadhātu*, o reino da realidade última ou "natureza búdica", pode ser interpretado como a totalidade interdependente dos fenômenos vistos em sua verdadeira natureza. E o *tathāgatagarbha*, também chamada de "natureza búdica" presente em todos os seres, é entendido por algumas escolas (como a tradição *gzhan stong* tibetana) como uma realidade positiva, luminosa e eterna (Williams, 2009, p. 114). Apesar de parecerem contraditórias, estas ênfases complementares apontam para diferentes dimensões de uma mesma verdade: a vacuidade, embora negativa em si mesma, é o fundamento que torna possível o surgimento relacional da compaixão, da realidade iluminada e do potencial desperto em todos os seres.

Como mencionado previamente, essa sabedoria é perfeita porque compreende que as coisas são vazias de essência própria, sendo todas elas fruto das causas e condições da rede de interdependência (*pratītyasamutpāda*). Essa condição de não singularidade faz com que a ausência da compaixão só seja possível para aquilo que está iludido de sua verdadeira condição. Em outras palavras, para quem percebeu a sabedoria perfeita não há como não ser compassivo.

No norte da Índia, parte do budismo Mahāyāna recebeu forte influência das tradições tântricas, levando ao movimento chamado de Vajrayāna. Em seus rituais, *prajñā* e *karuṇā* (a compaixão ativa) são entendidas como princípios cósmicos complementares cuja união (*yuganaddha*) constitui a própria essência da iluminação. Como exemplo, a *ghaṇṭā* (sino) e a *Vajra* (jóia), dois objetos ritualísticos, representam respectivamente o feminino e o *prajñā*, e o masculino e a *karuṇā*. O uso desses objetos durante o ritual é a encenação corporal da percepção não dual. Separadas, estas características não são nada, mas unidas, fazem emergir a libertação, gerando *bodhicitta*, a mente da iluminação (Gosh, 1992). Assim, no núcleo do caminho tântrico, a sabedoria revela-se inexoravelmente como compaixão.

Two men set out to the city of Nirvana, but neither could make much headway because one was blind while the other was lame. Eventually they decided to join forces so the lame man climbed on the blind man's back and so they set out together with the man who had eyes pointing out the way while the man with sound legs advanced along it and thus they arrived safely in the city. [...] Knowledge, in real sense, the one invariably given to it by the Tibetan Lamas, is always to be regarded as "Concrete" that is to say it implies equating of knowledge with the being, intellect with existence, theory or vision with the realization. Wisdom to remain as such therefore, demands the latent presence of method and vice versa. (Gosh, 1992, p. 41-42)

Após se iluminar, o ser dotado dessa união não dual de sabedoria e compaixão não tem outra escolha senão agir de acordo com ela. Para tanto, ele se coloca à disposição de todos os seres para cooperar com eles e guiá-los na jornada da cessação do sofrimento. Evidentemente, para que essa transmissão do conhecimento aconteça, o *bodhisattva* é diligente na tarefa de adequar os ensinamentos aos contextos e necessidades de cada ser. Essa habilidade pedagógica e compassiva é *upāyakauśalya*, a "perícia nos meios hábeis". *Upāya* não é uma forma específica de ensinar ou algo apoiado em doutrina; é a própria compaixão (*karuṇā*) em ação, fluindo diretamente da percepção da *prajñā*. Assim, vemos como os três conceitos se entrelaçam e apontam para o mesmo caminho. Podemos apartá-los na linguagem verbal para, pedagogicamente, falar de cada um separadamente, mas no quadro completo, na realidade última da interdependência, a condição de iluminação não distingue *prajñā*, *karuṇā* e *upāya*.

Em síntese, a *prajñā* se mostra como um princípio dinâmico no pensamento budista. Partindo de sua função estrutural no Caminho Óctuplo e culminando em sua perfeição no ideal do *bodhisattva*, ela não encontra a percepção plena da realidade em si mesma, mas em sua combinação inextricável com a ação compassiva. Compreender a vacuidade (*prajñā*) e atuar no mundo com perícia (*upāya*) e benevolência (*karuṇā*) são, portanto, os pilares de uma única realidade iluminada. A conclusão a que se chega é que, no horizonte Mahāyāna, a mais alta sabedoria é aquela que não pode ser dissociada do compromisso ativo de aliviar o sofrimento, configurando assim uma via espiritual profundamente encarnada e orientada para o outro.

2.3 A ética da compaixão (*Karuṇā*)

No Budismo Mahāyāna, *karuṇā* pode ser entendido como uma das expressões mais fundamentais do ideal do *bodhisattva*, sendo inseparável da percepção da vacuidade interdependente. Comumente traduzida como “compaixão”, *karuṇā* não pode ser confundido com mero estado de empatia, uma vez que representa uma disposição voltada à erradicação do sofrimento de todos os seres¹⁰. A palavra derivada da raiz verbal *kṛ* (“agir”, “fazer”), sugerindo uma dimensão prática de compaixão, articulando sabedoria, altruísmo e ação no mundo. No dicionário de Oxford, Damien Keown apresenta a seguinte definição do termo (KEOWN, 2003, p. 138):

Compassion, a virtue which is of importance in all schools of *Buddhism but which is particularly emphasized by the *Mahāyāna. In early Buddhism, *karuṇā* figures as the second of the four *Brahmaviharas or 'Divine Abidings'. These qualities are cultivated especially through the practice of *meditation and are directed towards other beings without restriction. In the Mahāyāna, *karuṇā* is emphasized as the necessary complement to insight (**prajñā*) and as an essential ingredient in the perfection of the fully enlightened. In Mahāyāna sources, insight and compassion are compared to two wings with which one flies to the island of *enlightenment. The

¹⁰ No budismo, as *brahmavihāra* (“moradas de Brahma” ou “Quatro Imensuráveis”) correspondem às virtudes de *maitrī* (benevolência), *karuṇā* (compaixão), *muditā* (alegria empática) e *upekṣā* (equanimidade). Apesar de se tratar de outra lista de características, entendemos elas como contidas dentro do aspecto mais amplo da compaixão do *bodhisattva*.

followers of the *Hīnayāna are criticized for their lack of karuṇā and for seeking a purely personal enlightenment regardless of the needs of others. The *Bodhisattva of the Mahāyāna, on the other hand, seeks to attain *nirvāṇa for the benefit of all, and vows that he will not cease from his efforts until all being have attained liberation. Some sources go so far as to allow karuṇā to override all other considerations, and enjoin the commission of immoral actions if the Bodhisattva sees that the use of skilful means (*upāya-kauśalya) would reduce *suffering. In Mahāyāna iconography and art the symbolic embodiment of compassion is the great Bodhisattva *Avalokiteśvara, 'the one who looks down from on high'. He is portrayed as having a thousand arms extended in all directions to minister to those in need. He is constantly appealed to for aid and intercession by those in difficult circumstances. In the course of time there appeared a doctrine of salvation by faith according to which the mere invocation of the name of a *Buddha was sufficient, given the extent of the Buddha's compassion, to ensure *rebirth in a 'Pure Land' or *heaven.

A figura de Avalokiteśvara, mencionada ao final da citação e anteriormente nesta dissertação, personifica a dimensão prática e ilimitada da compaixão budista. Williams (2009, p. 221) observa que este é um dos *bodhisattvas* mais populares de todo Mahāyāna e que apenas sua invocação já é capaz de salvar o devoto em diversas circunstâncias. Uma das primeiras fontes literárias que falam sobre Avalokiteśvara é o *Sutra de Lótus (Idem.)*, onde sua presença é significativa, com várias histórias sobre o *bodhisattva* assumindo formas distintas (monges, homens, mulheres, budas, não humanos...) para melhor se adaptar aos seres aos quais ajudará no processo da percepção da realidade. Isso é possível graças ao seu estágio avançado no caminho do *bodhisattva* e sua “perícia nos meios” (*upāyakauśalya*), que permite aproximar-se dos aprendizes da forma mais empática. A possibilidade de assumir formas diferentes demonstra a transcendência do ser meramente fenomênico; aquele que compreende a Verdade Última não está preso às limitações da convencionalidade, o que lhe permite se manifestar de diferentes maneiras. Dessa forma, o *bodhisattva* está além de qualquer identidade, inclusive de gênero, o que serviu na China para aproximar o budismo das mulheres e fazer um contraponto com a cultura patriarcal do confucionismo (Williams, 2009, p. 139-140). No Leste Asiático, Avalokiteśvara é cultuado sob a forma feminina de Guānyīn/Kuanyin (na China) ou Kannon (no Japão) e uma de suas formas mais famosas é “Avalokiteśvara de mil braços”. O *bodhisattva*, com inúmeros braços, pode estender suas mãos a todos os seres que pedem por ajuda sem restrições, demonstrando sua habilidade e compaixão de alcançar todos. Além disso, esta

iconografia também remete a união de todas as coisas (*pratītyasamutpāda*), como se o próprio *bodhisattva* fosse uma manifestação do todo em forma particular, ou do todo no “um”, como um *avatāra*. Esta imagem, materializada nas artes plásticas, no teatro e até nos desenhos animados e *videogames*, é um lembrete iconográfico de *karuṇā* e, de certa maneira, uma possível forma que o *bodhisattva* assume.

A *karuṇā* ocupa um lugar fundamental em todas as escolas budistas, mas assume contornos distintos entre elas. Como ilustra a citação acima, o budismo Mahāyāna eleva a compaixão a um princípio estruturante do ideal do *bodhisattva*, sendo entendida como um complemento indispensável da sabedoria (*prajñā*). A escola Mahāyāna criticou as escolas Abhidharma/Nikaya, que teriam seu foco em uma “iluminação individual”, mas isso não significa que a compaixão esteja ausente no caminho do *arhat*. O grande diferencial do Grande Veículo em relação às escolas Abhidharma/Nikaya é seu foco na compaixão, personificada na figura do *bodhisattva*. Não é incomum encontrar a ideia de que os *bodhisattva* adiam ou “sabotam” a própria iluminação a fim de se dedicarem aos demais seres, assunto que retomaremos em breve.

A compaixão não é apenas uma abstração da moralidade, mas um profundamente enraizado na percepção de *duḥkha*. No ensinamento budista, a compreensão de *duḥkha* constitui a primeira das Quatro Nobres Verdades, funcionando como ponto de partida para todo o caminho espiritual. Contudo, essa percepção não se limita a um diagnóstico da condição de existência; ela mobiliza uma transformação afetiva e volitiva do praticante (as *brahmavihārā*). Ao reconhecer a natureza universal do sofrimento (isto é, o apego), o *bodhisattva* desenvolve uma sensibilidade empática que dissolve gradualmente a barreira entre “eu” e “outro”. É nesse momento que *karuṇā* aparece: como um movimento espontâneo que, longe de ser apenas piedade ou pena, é um desejo ativo de aliviar a dor alheia. A compaixão, assim, não é uma virtude acrescentada de fora, mas uma resposta natural da mente treinada que, ao ver o sofrimento, não se fecha no medo ou na indiferença, mas se expande em direção ao cuidado. Entendendo que a compaixão não vem de fora, mas emerge naturalmente da mente treinada, ela se relaciona ao conceito de *tathāgatagarbha*, ou natureza búdica. Para esta perspectiva, todos os seres possuem em potência as qualidades do Buda, incluindo a compaixão perfeita. O caminho para a iluminação, então, não consiste em adquirir algo novo, mas em remover as “impurezas” da percepção; a ganância, aversão e ignorância (Segunda

Nobre Verdade) que obstruem essa natureza já presente. O cultivo da compaixão (*karuṇā-bhāvanā*), nesse contexto, é um método de revelação, não de construção. No contexto de *pratītyasamutpāda* (origem dependente, interdependência dos fenômenos), essa percepção é ainda mais radical: compreender que todos os seres estão interligados fortalece a convicção de que aliviar o sofrimento do outro é, em última instância, parte do próprio caminho de liberação. Dessa forma, *karuṇā* nasce onde a percepção do sofrimento se encontra com a disposição de agir, transformando a visão clara da realidade no impulso compassivo que guia o caminho do *bodhisattva*.

Considerando a doutrina da interdependência, não há dúvidas de que os seres existem numa rede de interconexão, na qual as causas dos fenômenos aparecem e desaparecem a todo instante. Essa compreensão dissolve a noção de um ser isolado, revelando uma comunidade universal de existência. O *bodhisattva*, compreendendo isso, reconhece o outro em si mesmo e vê nessa comunidade universal o verdadeiro “eu”. Dessa forma, uma soteriologia voltada apenas para a liberação individual torna-se não apenas insuficiente, mas também, logicamente inconsistente. A libertação é, portanto, um projeto comunitário, dialógico e compassivo.

A meditação da compaixão (*karuṇā-bhāvanā*) é uma prática destinada a cultivar e estabilizar a disposição de aliviar o sofrimento alheio. A pessoa começa dirigindo sentimentos de compaixão para si mesmo, reconhecendo o próprio *duḥkha*, depois estende-os gradualmente a pessoas queridas, neutras, difíceis e, finalmente, a todos os seres sem exceção (Śāntideva, VIII.90-119). Esse movimento metódico é um treinamento ativo da mente que visa quebrar os hábitos de indiferença, aversão e apego seletivo. Do ponto de vista psicológico e contemplativo, a *karuṇā-bhāvanā* transforma a compaixão de um conceito ético em uma resposta ativa, alinhando a intenção com a ação.

Diante desse sofrimento tangível, como conciliar a noção de um budismo que prega o afastamento do mundo? Um elemento comumente associado ao budismo é a ideia de que os praticantes se retiram da vida cotidiana para focar na prática espiritual. Apesar de esta ideia ter um certo embasamento, ela pode estar um tanto equivocada. Em primeiro lugar, podemos notar que a própria separação de vida cotidiana e prática espiritual não se sustenta, sendo, por vezes, uma interpretação orientalista. Ademais, a ideia de um afastamento do mundo também se mostra

incongruente com a doutrina. Apesar desta ideia possuir algum fundamento histórico no budismo (Yoshinori, 2019), a redução do caminho budista a um mero abandono do mundo, por vezes representado pela imagem clássica do asceta no alto de uma montanha, torna-se insustentável à luz de doutrinas centrais como *karuṇā* (compaixão ativa) e a *pratītyasamutpāda* (origem dependente). Ambas revelam um engajamento intrínseco e uma interdependência que nega qualquer separação absoluta entre a prática espiritual e o mundo dos fenômenos. A recusa do isolamento mundano é extensiva, também incluindo o ambiente natural. A mesma interdependência (*pratītyasamutpāda*) que vincula os seres humanos entre si vincula todos os outros seres, inclusive os abióticos, a uma teia compartilhada. Perceber que não somos o que o ego pensa que somos, nos coloca em uma condição de relacionamento que nos impede de ser hostis, e isso inclui o que designamos “meio ambiente”. Assim, poderíamos fazer uma breve comparação entre aquele que não destroi o outro por entender-se fundamentalmente interdepende com ele, e o “eu” que tenta protegê-lo para garantir sua própria existência. Enquanto o primeiro é incapaz de ferir por entender que é interdependente com o outro, o segundo tenta evitar um mal pelo motivo utilitarista de se resguardar. Entendendo a tradição Mahāyāna, ao afirmarmos que os *bodhisattvas* estendem sua compaixão e compreensão do universo a todos os seres, incluímos nessa categoria não apenas os humanos e animais, mas quaisquer fenômenos que possam se originar.

Dedicado à iluminação coletiva, o *bodhisattva* não apenas não abandona o mundo, mas atua ativamente em colaboração com todos os seres. Em sua jornada para auxiliar todos a se iluminarem, ele é exímio em transmitir os ensinamentos, característica já mencionada, que no sânscrito é chamada de *upāyakauśalya* (perícia nos meios hábeis). Mais do que um simples talento para a comunicação, trata-se da capacidade de adaptar os ensinamentos às necessidades, capacidades e contextos específicos de cada ser, maestria que surge a partir da união da compaixão e sabedoria. É precisamente aqui que *karuṇā* e *upāyakauśalya* se entrelaçam de modo indissociável. Se a compaixão é o desejo de aliviar o sofrimento, a pedagogia é como fazê-lo. Sem *karuṇā*, o *upāya* torna-se uma técnica vazia, indiferente. Sem *upāya*, a compaixão permanece uma intenção estéril, incapaz de tocar concretamente a realidade alheia, uma compaixão que não é ativa. Assim, o *bodhisattva* não apenas quer salvar todos os seres, mas também sabe como abordá-los onde estão, falando sua língua, respeitando seu tempo e

dissolvendo suas resistências com paciência e criatividade. A compaixão, portanto, não é apenas a motivação dos meios hábeis, mas sim sua própria substância que garante toda ação em direção a libertação, por mais heterodoxa que pareça.

A compaixão não é um “estágio final” do desenvolvimento espiritual, mas seu fundamento, purificando a mente, orientando a conduta e suscitando o engajamento no mundo. Assim, voltamos à questão do “adiamento” da própria libertação por parte do *bodhisattva*. Por outro lado, ao analisarmos o conceito de *karuṇā* (e sua relação com as demais doutrinas budistas), podemos inferir que a colaboração com os demais seres não é um estágio prévio a iluminação, mas a própria iluminação. Dar-se de bom grado ao serviço da coletividade interdependente já seria a atitude do ser iluminado.

Dessa forma, mais do que mero atributo do *bodhisattva*, a compaixão é a estrutura do seu caminho. Cultivá-la não exige heroísmo ou feitos extraordinários, mas a disposição de reconhecer o sofrimento e se esforçar para cessá-lo. Podemos entender a compaixão budista como virtude que mescla ética, espiritualidade e ação-correta. Ela é o ponto de convergência da compreensão de *duḥkha* (Primeira Nobre Verdade) e da interdependência (doutrina de *pratītyasamutpāda*), indissociável da sabedoria que vê as coisas tais como são e da pedagogia que as comunica.

2.4 A estratégia pedagógica (*Upāya*)

Se *prajñā* é a sabedoria que percebe a natureza interdependente e vazia de todos os fenômenos e *karuṇā* é a compaixão natural que decorre dessa percepção, *upāya* é a ação dessa unidade. *Upāya* não é só técnica pedagógica, mas constitui o método de ensinamento que torna a sabedoria acessível e a compaixão eficaz, sendo, portanto, indissociável dos outros dois. *Upāya* adapta a linguagem do Dharma às infinitas particularidades dos seres que sofrem. Não há compaixão verdadeira sem um método hábil que a concretize, nem sabedoria plena que não se manifeste em ação sensível ao contexto de cada ser.

O termo *upāya* sempre foi difícil de ser traduzido para outras línguas. A discussão linguística sobre o conceito, extensamente discutida por Pye (2003), é importante para que possamos diferenciar o conceito filosófico de qualquer uso mais cotidiano da palavra. *Upāya* é comumente usada como “meio”, ou até mesmo

“estratagema”, podendo designar artifícios e truques, como aqueles usados pelos ladrões que aparecem no texto *Hitopadeśa*, que convencem um brâmane de que seu bode de sacrifício seria na verdade um cão, animal impróprio para o ritual (Pye, 2003, p. 8-9). Mas no contexto do Budismo Mahāyāna, este conceito adquire outros contornos, diferentes dos usos cotidianos. Neste contexto filosófico-religioso, já sabemos que *upāya* é uma das características fundamentais de um *bodhisattva*, que são dotados das habilidades para empregar esses meios. Para deixar claro o que exatamente são esses “meios” e diferenciá-los da ideia de um “truque” (e possivelmente de uma desonestidade), é comum que seja utilizada a expressão “meios hábeis”, incorporando a noção de perícia como elemento que caracteriza e distingue o *upāya* budista.

Além disso, de acordo com Pye (2003, p. 10), o chinês *fang-pien/fāngbiàn*, que significa “método” ou “conveniência”, tornou-se a expressão pela qual *upāya* passou a ser consistentemente traduzida nos textos Mahāyāna em chinês. Esta grafia foi importada pelo Japão junto com a cultura chinesa, o que fez com que a palavra em sua forma japonesa, *hōben*, sem equivalente no japonês, tornou-se um termo técnico estrito ao budismo, diferente do chinês e do sânscrito, que possuem equivalentes na linguagem cotidiana. Considerando essa noção de “conveniência” associada ao “meio”, a tradição chinesa afirma diretamente que o “meio” budista é aquele que requer certa habilidade para fazer emergir sua utilidade.

Ao analisarmos etimologicamente, podemos encontrar uma noção parecida com a que o budismo traz: formado pelo prefixo *upa-*, significando próximo ou aproximação, e o radical verbal *i*, determinando movimento, *upāya* pode ser entendido como “meio de se aproximar”. Assim, notamos como a raiz da palavra se aproxima de seu uso no Budismo Mahāyāna, que tem essa “aproximação” como instrumento do *bodhisattva* para conduzir os seres à liberação.

O termo *kauśalya* geralmente aparece acompanhando o termo *upāya*. Podendo significar perícia ou habilidade, ele designa a capacidade de empregar o meio (*upāya*) com propriedade. Assim, o composto *upāyakauśalya*, ou “perícia nos meios” se refere especificamente ao caráter de maestria do *bodhisattva* para com essa característica. Pye (2003) observa que o termo *upāyakauśalya* é comum em textos Mahāyāna e que os tradutores chineses não distinguiam de *upāya*. No entanto, no sânscrito esta distinção pode ser relevante uma vez que, como já mencionado, o *upāya* budista não é um meio qualquer, mas um meio que se

caracteriza perícia advinda da sabedoria (*prajñā*) e compaixão (*karuṇā*), distinguindo assim a “estratagemas” e os “meios hábeis”.

As duas verdades estão intimamente ligadas com *prajñā*, mas também com *upāya*. A verdade convencional, das designações linguísticas e dos fenômenos, e a verdade última, que percebe a vacuidade (*śūnyatā*), são distintas mas nunca separadas. Como observa o ensaio de Loundo (2022, p. 265-289; com base em Nāgārjuna e Candrakīrti), *upāya* é o elemento que concilia as duas, uma vez que o bodhisattva, detentor da sabedoria da vacuidade e, por tanto, da verdade última, não abandona a verdade convencional, mas atua nela e utiliza-a como instrumento pedagógico. Nāgārjuna no *Mūlamadhyamakakārikā* (24.10; apud Loundo, 2022, p. 281), enfatiza: "Não se pode ensinar a verdade suprema (*paramārtha*) sem se recorrer à verdade convencional (*vyavahāra*)". Isso significa que a eficácia soteriológica do discurso do Buda decorre da conciliação entre as duas verdades.

Candrakīrti sugere que os entes lidam com *saṃvṛti* (verdade convencional) em dois níveis; um deles é um funcionamento ignorante, o outro é alicerçado na soteriologia.

Em suma, podemos afirmar com Candrakīrti que *saṃvṛtisat* compreende uma dupla possibilidade de articulação com *paramārthasat*: (i) um funcionamento carente da orientação e inspiração de *paramārtha*, i.e., um funcionamento que projeta falsas naturezas próprias (*svabhāva*), e que ignora a convencionalidade constitutiva da realidade fenomênica (sentido ordinário e primário); (ii) um funcionamento orientado e inspirado por *paramārthasat*, i.e., um funcionamento que conduz à realização da condição de convencionalidade enquanto tal, marcada pelo co-originação dependente (*pratītyasamutpāda*) ou Vacuidade (*śūnyatā*) (sentido extra-ordinário) (Loundo, 2022, p. 281-282).

Upāya está presente nesse segundo funcionamento: ele se situa no âmbito convencional e faz uso perito da linguagem e das práticas para romper as ilusões e apontar para a vacuidade. Dessa forma, a verdade convencional não é algo para ser superado, mas aquilo que aponta para a acessibilidade da verdade última. Até mesmo os ensinamentos e o que caracterizamos como “budismo” estão expressos, enquanto fenômenos, na linguagem da realidade convencional. Toda a tradição filosófico-religiosa, bem como qualquer fenômeno, é, antes de mais nada, expediente, ou meio hábil (*upāya*). Pye (2003, p. 1), logo em sua introdução, declara que:

In Mahayana Buddhism the various forms of Buddhist teaching and practice are declared to be provisional means, all skilfully set up by the Buddha for the benefit of the unenlightened. A Buddhist who makes progress himself comes to recognise this provisional quality in the forms of his religion, and though using the means provided for him he has to learn not to be wrongly attached to them. He leaves them behind, like a raft left lying on the bank by a man who has crossed a stream and needs it no more. An advanced follower of Buddhism, usually named by Mahayana Buddhists a bodhisattva, continues to use such provisional means in order to lead other living things towards nirvana. A bodhisattva is skilled in allowing the Buddhist religion to be spelled out in all its detail, while not being ensnared by the false discriminations of the unenlightened.

Upāya, sendo a manifestação da unidade entre sabedoria (*prajñā*) e compaixão (*karuṇā*), é eficaz justamente porque relaciona as duas verdades, sendo que a verdade última só pode ser proclamada por meio da verdade convencional, e esta, quando orientado pela verdade última (*paramārtha*), torna-se fio condutor para a iluminação.

Neste contexto de *upāya* como união entre o convencional e o supremo, o bodhisattva age compassivamente em relação aos seres que sofrem. É neste ponto que a dimensão educacional de *upāya* se torna importante. O bodhisattva, percebendo que os seres estão presos em suas próprias construções mentais, ensina a partir destas ilusões do aprendiz, apontando-as e trabalhando para que o aprendiz reconheça sua irre realidade. O bodhisattva então utiliza as próprias construções mentais como veículo para apresentar os ensinamentos do Dharma.

O exemplo clássico de *upāya* está no diálogo entre Buda e Śāriputra no terceiro capítulo do *Sutra do Lótus* (2007). Trata-se da parábola da casa incendiada, na qual um homem vê sua enorme mansão em chamas e salva seus filhos. Os filhos do homem, que brincam dentro da casa e não percebem o perigo, não escutam o pai no seu primeiro chamado. Dessa forma, o pai pensa em uma maneira de atrair os filhos para fora, sem que seja necessário alertá-los novamente sobre o perigo iminente. Para tanto, ele diz ter três carros (carruagens, ou carroças) puxados por um boi, um carneiro e um cervo. Os filhos, interessados nos presentes do pai, finalmente saem da casa em chamas. Agora são e salvos, o pai presenteia os filhos, não com os presentes prometidos, mas com presentes ainda melhores: carros grandes, cheios de joias e tecidos, com muitos servos e puxados por bois brancos. Apesar dos presentes que os filhos receberam do pai superarem suas expectativas,

o melhor resultado, podemos dizer, foi a proteção que receberam graças à engenhosidade do pai. Buda pergunta a Śāriputra sobre o método do pai, questionando a mentira utilizada, e o discípulo explica não apenas o uso da “mentira”, mas também o verdadeiro presente que os filhos receberam:

[sic.] “O Śāriputra! What do you think about this? This affluent man gave to his children equally a large cart decorated with precious treasures. Has he deceived them or not?”

Śāriputra replied: “No Bhagavat! The affluent man only tried to help his children escape from the disastrous fire. He saved their lives and did not deceive them. This is by no means a deception. Why? Because by saving their lives they obtained marvelous toys. Moreover, they were saved from the burning house by skillful means.”

“O Bhagavat! If this affluent man had not given them even the smallest cart, it still would not have been a deception. Why is this? Because this affluent man thought before: I will help my children escape with skillful means.”

“This is why it was not a deception. How much more so, since the affluent man, knowing that he had immeasurable wealth and wanting to benefit them equally, gave each of his children a large [ox]cart.”

The Buddha said to Śāriputra: “Splendid, splendid! It is exactly as you have said. O Śāriputra, the Tathāgata is also just like this. That is to say, as the father of the entire world, he permanently dispels fear, distress, anxiety, ignorance, and blindness. He has attained immeasurable wisdom, insight, power, and fearlessness, as well as great transcendent powers and the power of wisdom. He has attained the perfection of skillful means and of wisdom. With his great mercy and compassion he incessantly and indefatigably seeks the welfare of all beings and benefits them all” [sic.] (Kubo; Yuyama, 2007, p. 58-59)

Ao focar naquilo que o aprendiz pensa que é real, o *bodhisattva* respeita seu ponto de partida, não exigindo que abandone de imediato todas suas ilusões. Elas servem como níveis de aprendizado. Dessa forma, podemos entender a palavra de Buda não como a propagação de uma realidade abstrata, mas um direcionamento às fantasias dos seres, muito mais negando o que “não é” do que afirmando o que “é”. Assim, o ensinamento é customizado de acordo com a fantasia de cada aprendiz, eliminando-a por meios expedientes que podem, numa perspectiva superficial, parecer afirmá-la.

Se *upāya* consiste na adaptação do ensinamento e da ação do *bodhisattva* às circunstâncias específicas de cada ser, e se tal adaptação é guiada pelo critério de conduzir ao despertar e aliviar o sofrimento, quais seriam os limites éticos do uso dos “meios hábeis”? *Upāya* poderia ser usado para justificar a transgressão de preceitos morais? À luz da ética convencional, certas atitudes seriam repudiadas,

mas o *bodhisattva*, movido pela sabedoria perfeita (*prajñāpāramitā*), está além da ética convencional (Cheung, 2015, p. 378; 393-394). Evidentemente, isso não é uma “carta branca” para qualquer tipo de ação, uma vez que, caso não esteja guiado pela compaixão e pela sabedoria, essa conduta não pode ser um meio hábil verdadeiro, e sim, seria a tentativa de justificar uma infração.

Pye (2003, p. 137-140) ao se debruçar sobre *upāya* na língua japonesa (*hōben*), traz a expressão *uso mo hōben*, uma expressão popular que descreve situações em que uma inverdade é empregada como uma necessidade social. O autor traz a informação de que os iniciados no budismo no Japão rejeitam a frase porque consideram que ela deturpa o verdadeiro significado budista de *hōben*. Isso porque seu uso coloquial geralmente sugere que qualquer mentira conveniente é aceitável, ou seja, sem se preocupar com o conceito budista.

It will be known to those who have lived in East Asia that this is not a question of rare cases of great moral conflict. On the contrary, these illustrations reflect the whole style of living together which is not characteristic of, say, Western Europe. The avoidance of face-to-face contradictions is of axiomatic importance. It is achieved by allowing divergent contexts to demand their own various and contradictory responses. That these varied responses contradict each other does not surprise the oriental observer of his fellows. Consistency, he would presume, is to be sought in another realm, somewhere behind the scenes, not in anything so mundane or transient as what people say to each other in acceptable conversation. Of course it would be impossible to show that this style of conducting relationships is the result entirely of Buddhist concepts, though it is also difficult to think that the latter have had no influence on such matters. In the case of Japan there is a close symbiosis of social and religious styles in this respect. Certainly Buddhism as a working religion fits easily enough into the general social rules which have just been briefly described (Pye, 2003, p. 140).

Essa flexibilidade ética não está limitada às situações extremas. Como já mencionado, a própria tradição não passa de um meio hábil, portanto, a capacidade de relativizar formas religiosas, preceitos e práticas em favor da eficácia do ensinamento também está dada. O princípio orientador do *bodhisattva* não é a adesão literal e inflexível a uma regra, mas o alívio do sofrimento guiado pela compreensão da vacuidade. A perícia nos meios (*upāyakaśalya*) é precisamente o que permite ao *bodhisattva* navegar pelas complexidades éticas, sem se desvirtuar do seu objetivo último. Através deste entendimento, podemos analisar a mudança da organização das *saṃghas* (comunidades) budistas ao longo do tempo de outra

forma, como quando as ordens japonesas passaram a permitir o consumo de carne e o casamento por parte dos monges. Na visão das escolas Mahāyāna, as regras podem ser reinterpretadas conforme as condições materiais se alteram, desde que os princípios sejam mantidos. A responsabilidade ética do bodhisattva é maior do que a de quem se apegue a regras fixas, já que ele não pode se esconder atrás da obediência cega de um código.

Upāya não serve apenas como uma ferramenta para situações excepcionais, como aquelas envolvendo reis e deuses nos mitos. De certa forma, essa pedagogia funciona como o próprio fundamento da vida espiritual no budismo Mahāyāna. Como já explorado, o budismo não nega o mundo nem se apegue aos fenômenos isolados, mas abraça a interdependência. O *bodhisattva* se apropria da experiência cotidiana para a prática espiritual, como ensina o mestre zen Dōgen em seu texto *Instruções para o Cozinheiro* (*Tenzo Kyōkun*), onde expressa que cozinhar com atitude correta não é diferente de sentar-se em meditação (Dōgen, 1996). Assim, atividades cotidianas, como cuidar da casa ou trabalhar, podem ser expressões do caminho do *bodhisattva*. O *upāya* também se manifesta na possibilidade de que iniciados não avançados possam utilizar meios hábeis no dia a dia, não apenas seres avançados nos ensinamentos, ou iluminados. Para isso é necessário que haja uma orientação que o faça investir nas características do mosteiro no cotidiano, ou seja, ensinamentos que podem ser seguidos para que o façam ressignificar o dia a dia.

Se as ações simples do cotidiano podem apontar para a libertação, desde que feitas com a atitude correta, a distinção de uma dimensão “sagrada” e outra “profana” se dissolve. “He [*bodhisattva*] also understood secular literature while maintaining a Buddhist standpoint, and even ‘accepted all heterodoxies without transgressing against the true faith’” (Pye, 2003, p. 123). Além disso, podemos observar que o *bodhisattva* não apenas utiliza do cotidiano para a prática espiritual, mas também se envolve com “heterodoxias” a fim de reforçar a própria prática.

It was pointed out that this implies in principle a whole theory of correlation between Buddhism and other thought systems which is controlled by the idea of skilful means. The practical working out of such correlations means that Buddhism does not reject other thought systems but associates with them, with a view to realising the intention of the Buddhist system. The striking thing is that this mode of correlation may involve a paradoxical, provisionally positive acceptance of ideas which are quite different from and even

contradictory to the central intention or meaning of Buddhism itself (Pye, 2003, p. 123).

The implication of this is that correlations between Buddhism and other thought systems should also at least be considered in terms of the skilful means dialectic. One should not restrict attention to the unsophisticated village beliefs in spirits and so on, which anthropologists find particularly interesting. The persistent attempt by intellectual Theravada Buddhists to correlate their system with rational Western humanism, thus giving a kind of 'modernist' Buddhism, is in principle based upon the same correlational method.³³ The same applies to the correlation between Buddhism and political symbols, from the ancient symbol of the wheel-turning monarch onwards to other involvements more characteristic of the present. Whatever the value of these suggestions it is clear that there was a natural context in Buddhist correlational procedures in general, in which the Mahayana concept of skilful means was able to develop (Pye, 2003, p. 126).

É necessário enfatizar, no entanto, que isso não significa que em qualquer momento, em qualquer hipótese, seja pertinente quebrar preceitos éticos sob o pretexto da aplicação de *upāya*. Os meios hábeis devem estar em consonância com a compaixão e a sabedoria para que possam ser realmente “hábeis”, o que separa eles de expedientes técnicos ou estratégias oportunistas. Cheung acrescenta este alerta em sua argumentação:

upāya-kauśalya is not for everyone, nor applicable in every situation. There may be no absolute guidelines for which situations allow for the use of *upāya-kauśalya*. Ordinary beings should not go around thinking they can break any precept or are above ethical codes, as this leads to an antinomian type of hubris. Rather, I am arguing that when one tries to help, one can benefit from modeling after how bodhisattvas do it: by considering the audience (Cheung, 2015, p. 392).

Tal como o pai que promete carros aos filhos para salvá-los da casa em chamas, *upāya* é uma pedagogia que respeita o ponto de partida de cada ser, utilizando de suas próprias ilusões para conduzi-los ao despertar. O bodhisattva navega no mundo com certa flexibilidade que possibilita que ele utilize o *upāya* de forma heterodoxa, compreendendo que não há regras absolutas no mundo da convencionalidade. É sob essa luz que o *bodhisattva* nos ensina que cozinhar, trabalhar, educar os filhos, jogar, e quaisquer outras atividades, são expressões do

caminho quando feitas com a devida conduta, demonstrando que a vida mundana é o próprio campo de cultivo e destinação final da Iluminação.

No capítulo seguinte, buscaremos aproximar esses três conceitos que estruturaram este capítulo (*prajñā*, *karuṇā* e *upāya*) à experiência em *The Elder Scrolls*. Sugeriremos que o *videogame*, enquanto experiência narrativa e lúdica, ao adaptar seus ensinamentos à linguagem da fantasia e da interatividade, pode convidar o jogador não apenas a refletir sobre sua própria condição, mas também a vivenciar, de forma imersiva, possibilidades de escolha, sacrifício e transformação que podem ecoar o ideal ético do *bodhisattva*.

3 O ARQUÉTIPO DO HERÓI EM *THE ELDER SCROLLS* E O IDEAL DO *BODHISATTVA* NO BUDISMO MAHAYANA: POSSÍVEIS APROXIMAÇÕES

O herói é uma das imagens mais perenes da humanidade. Das epopeias antigas aos *videogames*, essa estrutura mítica continua a nos cativar e a moldar nossa compreensão do que significa crescer, enfrentar desafios e encontrar um propósito. No entanto, a força duradoura desse arquétipo não reside apenas em seu apelo narrativo, mas em sua ressonância com a condição humana. Partindo de um ponto de vista da psicologia analítica de Carl Gustav Jung, o herói não é uma figura de força física ou moral excepcional, mas um símbolo primordial da transformação do ego. A sua jornada, repleta de provações e encontros com figuras arquetípicas, representa, de forma mítica, o processo que Jung denominou de "individuação": a jornada do indivíduo que, ao confrontar as camadas do inconsciente, constitui-se como um ser integral, diferenciando-se dos arquétipos que o habitam (Jung, 2013).

É nesse movimento de expansão da consciência, de morte simbólica de um "eu" limitado e renascimento para uma identidade mais ampla, que a figura do herói ganha seu significado. O herói é um processo, não um estado de poder. É a jornada que dá sentido ao personagem, que o transforma, tanto para si quanto para a comunidade da qual faz parte. Nesse sentido, a saga do herói é a saga de todo ser humano que busca compreender seu lugar no mundo e transcender as limitações de sua própria condição.

Seria possível encontrar as marcas do herói em produções culturais tão distintas quanto um *videogame* de fantasia ocidental e uma tradição soteriológica oriental? Mais especificamente, como podemos aproximar o herói anônimo e maleável da série de jogos *The Elder Scrolls* do ideal ético do *bodhisattva* no budismo Mahāyāna? Esta introdução se propõe a mapear, em três eixos principais, as possíveis aproximações entre esses dois universos simbólicos. Primeiramente, buscaremos compreender o arquétipo do herói em *The Elder Scrolls* a partir de sua figura central: o Prisioneiro. Veremos como essa figura, vazia de determinações essenciais, se assemelha à compreensão do *bodhisattva* como alguém que não é definido por uma natureza iluminada prévia, mas por um caminho de escolhas e compromissos. Em um segundo momento, analisaremos a sabedoria que o herói deve despertar, comparando o conceito fictício de "*CHIM*", que revela a natureza onírica da realidade em *The Elder Scrolls*, com a *prajñā* (sabedoria) budista, que

intui a vacuidade (*śūnyatā*) e a interdependência de todos os fenômenos. Depois, examinaremos o amor ou compaixão. Investigaremos como a noção de "Amor" (*Love*) que dissolve as fronteiras entre o eu e o outro, presente nas narrativas mais da série, encontra um correlato na *karuṇā* (compaixão) do *bodhisattva*, que movido pela percepção da interdependência, dedica sua existência à libertação de todos os seres. Por fim, faremos uma análise de alguns elementos narrativos e mecânicos de *TES* e como eles conduzem a alguma forma de aprendizado a partir de provocações filosóficas, comparando-as com o conceito de pedagogia budista (*upāya*).

Ao longo deste percurso, argumentaremos que a comparação não se trata de uma busca por influências diretas, tampouco insinuar correspondências exatas, mas de praticar um exercício hermenêutico comparado que visa observar a estrutura comum a ambas as tradições. Acreditamos que *The Elder Scrolls*, oferece um terreno fértil para essa reflexão, uma vez que sua metanarrativa evoca, de forma lúdica e interativa, questões filosóficas que movem as tradições espirituais há milênios. O *videogame*, nesse sentido, revela-se não apenas como entretenimento, mas como um espaço privilegiado para a experiência e a reflexão sobre a condição humana, convidando o jogador a embarcar em sua própria jornada.

3.1 O ARQUÉTIPO DO HERÓI: CARACTERÍSTICAS GERAIS

Em *The Elder Scrolls*, ao iniciar o jogo, o jogador sempre se depara com seu personagem aprisionado, sem história ou qualquer outra informação, seja uma pessoa qualquer nos calabouços da Cidade Imperial, seja alguém que foi pego tentando atravessar a fronteira no momento errado. Isso permite que o jogador tenha autonomia para criar seu personagem da forma que bem entender. Se nos dois primeiros títulos da série isto era apenas uma convenção, logo, este elemento se tornara um traço definidor da ideia do herói em *TES*. O herói, ou, o Prisioneiro, anônimo e sem atributos, pode ser entendido como o ego em seu estado potencial, enquanto a jornada é o processo que lhe confere certo nível de identidade. O Prisioneiro está imerso tanto nas causalidades mundanas do universo que habita, quanto nas profecias e é aquele que pode enxergar “para além da causalidade”, como indica um outro personagem importante da série em um de seus diálogos: “[...] The Prisoner must see the door to their cell. They must gaze through the bars

and perceive that which exists beyond causality. Beyond time. Only then can they escape” (Bethesda, apud Saunders, 2019, p. 43).

No universo de *TES*, o personagem do jogador pode ser uma pessoa normal, de acordo com a vontade de quem joga: um mero camponês; um nobre caído em desgraça; um feiticeiro erroneamente aprisionado... Mas essa pessoa sempre se investe dos atributos do Prisioneiro, que é uma figura cosmológica tão importante que está diretamente relacionado ao sentido profundo da expressão que dá título ao jogo. Apesar de não haver tradução oficial dos jogos, o título original, *The Elder Scrolls*, pode ser traduzido para o português como *Pergaminhos Anciões*, *Pergaminhos Antigos*, ou ainda *Pergaminhos Ancestrais*. Ainda que não fosse a intenção dos desenvolvedores do jogo, esse nome pode nos remeter à alguns sentidos que se relacionam ao contexto de nossa análise. Em primeiro lugar, “pergaminhos” podem passar a ideia de registro escrito, como veremos mais à frente. A palavra também pode denotar algum tipo de sabedoria que está preservada nas escrituras. Em segundo lugar, estes pergaminhos estão qualificados como “ancestrais”, trazendo uma ideia de autoridade e, novamente, sabedoria. O nome da escola budista Theravāda significa algo como “Doutrina dos Anciões”, o que, além de ser uma coincidência, mostra como o nome da série pode ressoar como às tradições do nosso mundo.

Mas afinal, o que são estes pergaminhos? Estes artefatos que nomeiam a série são um conjunto de pergaminhos misteriosos que existem no universo dos jogos e, em geral, se sabe pouco sobre. Estes pergaminhos por vezes desaparecem e reaparecem sem intervenção de qualquer agente e indicam não respeitar regras de espaço-tempo. Os “mortais” podem interagir com eles, pegando em suas mãos, transportando, guardando, mas não podem controlá-los nem destruí-los. Não se sabe quase nada sobre estes pergaminhos; quantos existem, como vieram a ser, nem porque existem, mas o mais importante é que eles têm a capacidade de registrar em si mesmos o passado, o presente e o futuro em diversas maneiras, ou diversas possibilidades da realidade. Mas ler os pergaminhos não é tão simples, primeiro porque seus registros não são escritos no senso comum, mas sim de uma forma além de qualquer racionalidade. No universo de *TES*, existe uma ordem de monges, chamados Sacerdotes da Mariposa (*Moth Priests*), que dedicam suas vidas à leitura dos Pergaminhos.

Nesse processo, os Pergaminhos se tornam inteligíveis ao leitor, que, em troca da visão comum, adquire a clarividência necessária para proferir as profecias neles contidas. Os pergaminhos são autoridade e fonte de sabedoria. Seu desaparecimento e reaparecimento podem ilustrar sabedorias que ressurgem adaptadas a diferentes contextos comunitários em diferentes épocas. Textos sagrados, em geral, têm a característica de serem atemporais, o que remete a ideia dos pergaminhos não respeitarem as convenções de espaço-tempo.

O Prisioneiro se relaciona com os Pergaminhos porque todos os eventos cosmológicos, toda a história, todas as possibilidades da realidade estão registradas neles, inclusive o próprio papel do Prisioneiro. Como elucidado no *Loremaster's Archive*¹¹ (apud Saunders, 2019, p. 12), os Pergaminhos não criam indivíduos predestinados, mas contam sua história:

[...] Many speak of 'heroes' as if they were born great and the key roles of history were fated to be enacted by them. But is that so? A careful study of the Scrolls leads me to believe that no mortal is 'born great,' but that a person becomes a Hero by making choices and taking actions other mortals refuse. The Scrolls do not select such people, but they do record and reflect their actions, and note the difference made thereby.

Uma frase que aparece no vídeo de introdução de TES: III (Morrowind) (Bethesda, 2002) traz a seguinte frase, assinada pelo personagem Zurin Arctus: “Each event is preceded by Prophecy. But without the hero, there is no Event”. A frase indica que a profecia não é um roteiro inflexível que acontecerá sem desvios, mas uma possibilidade da realidade que aguarda o surgimento e a ação do herói para vir a ser. Dessa forma, a agência do herói é o meio pelo o qual ele “escreve” nos *Pergaminhos Antigos*, fixando na história o que antes era apenas uma probabilidade, ou seja, atualizando (Saunders, 2019, p. 14). É como um processo gradativo de se abrir para corresponder à sua própria natureza.

Tanto no terceiro quanto no quinto jogo da série, o jogador assume o papel da manifestação de um antigo herói dos mitos (indianos e germânicos, respectivamente). Para um jogador que não se aprofundou na história dos jogos, seu personagem pode parecer um “escolhido”, como se fosse importante apenas por

¹¹ Uma série de textos escritos pelos escritores, ou “*loremasters*”, de TES: Online para responder perguntas e revelar novos textos para o público. Os textos são escritos em forma *in-universe*, como se os próprios personagens os escrevessem.

ser o personagem do jogador, mas a natureza construída do herói, que permeia a série, mostra que não se trata disto. Em *TES: III (Morrowind)*, o Prisioneiro é lançado na terra de Morrowind até eventualmente se deparar com a mera possibilidade de ser a reencarnação do herói ancestral, Nerevar. Depois de passar por várias provações, o personagem do jogador chega ao ponto onde muitos falharam: colocar o anel de Nerevar, chamado Lua-e-Estrela (*Moon and Star*). Ao fazer isso, ele se afirma como manifestação do herói e encontra aparições fantasmagóricas daqueles que tentaram e morreram ao usar o anel, ou seja, aqueles que não conseguiram tornar-se a reencarnação de Nerevar. Em uma das versões dos eventos, na qual os conselheiros de Nerevar o assassinaram, um desenho de Michael Kirkbride representa os supostos traidores removendo seu rosto, seus pés e perfurando seu peito. Uma interpretação popular deste desenho aponta para a flexibilidade na forma da manifestação do herói reencarnado. Com efeito, sem rosto, o herói poderia ser de qualquer espécie (ou raça); sem pés, ele poderia trilhar qualquer caminho; e perfurado, ele poderia ser de qualquer sexo. A reencarnação do herói que constitui o próprio personagem do jogador pode vir ao mundo digital de qualquer forma, com qualquer nome e qualquer história, da maneira que o jogador quiser. Ele não é uma alma específica encarnada, mas uma possibilidade que qualquer um pode preencher.

A natureza do Prisioneiro-herói está ligada à uma característica fundamental do *videogame*: a agência do jogador. Como as ações do Prisioneiro não estão escritas nos Pergaminhos, ou seja, não são predeterminadas pelo programa, mas dependem do jogador, ele representa possibilidades ilimitadas. Cada escolha, cada sucesso ou fracasso são possibilidades do caminho do personagem. O Prisioneiro pode morrer infinitas vezes, mas "because the Prisoner is literally unlimited possibility made manifest, they remain just that – possibilities. And the Prisoner, through the Player, experiences the possibilities where they win" (Saunders, 2019, p. 49). Após falhar em um desafio, o jogador pode recarregar o jogo e tentar mais uma vez ser bem sucedido, ou até mesmo mudar uma escolha anterior, alterando todo o caminho ou "linha do tempo" daquele personagem. O conteúdo da "expansão" *Clockwork City*, de *TES Online* (THE ELDER Scrolls: Online, 2014) mostra que o próprio *game* reconhece isso. No diálogo com Sotha Sil, este explica que o Prisioneiro deve apreender duas percepções: primeiro, a realidade da sua "prisão", o mundo da causalidade de fenômenos; segundo, o que há além desta "prisão", isto é,

além da causalidade dos fenômenos. O Prisioneiro não tem necessidade de um "eu" fixo, tampouco de um destino pré-determinado.

Esta compreensão do herói em *The Elder Scrolls* pode ser comparada ao ideal ético do *bodhisattva* no budismo Mahāyāna, uma vez que ambos rejeitam uma natureza essencialista em favor de um caminho construído por escolhas e compromissos. O *bodhisattva* não é um iluminado por natureza, definindo-se pelo voto (*praṇidhāna*) de trabalhar incansavelmente pela libertação de todos os seres. O que o constitui enquanto *bodhisattva* é o compromisso ativo, o caminho trilhado e o cultivo das perfeições (*pāramitās*), e não uma essência prévia de um "escolhido". O *bodhisattva*, ao longo de inúmeras existências (como nas histórias *Jātaka* do Buda), herda um legado de compaixão e sabedoria, no entanto, cada existência exige disciplina e renovação do voto, "vestindo-se" com as características do *bodhisattva*. O Herói-Prisioneiro é vazio de essência pré-determinada, assim como o *bodhisattva* compreende que o "eu" é uma ilusão convencional. O Prisioneiro, ao perceber a realidade do sonho (da Divindade, a união do todo) em que vive, age a partir de um lugar de liberdade em relação às amarras de um "eu" fixo. Assim, a percepção do vazio de essência permite que o herói de *TES*, tal como Avalokiteśvara, assuma qualquer forma.

As jornadas dos protagonistas em *The Elder Scrolls* podem parecer uma "fantasia de poder" (*power fantasy*), na qual eles ascendem de uma posição de insignificância a uma de poder extraordinário. Ao longo da jornada, o jogador pode acumular riquezas, conhecimentos mágicos, propriedades, títulos de autoridade e ser capaz de enfrentar qualquer obstáculo. Até mesmo algumas mecânicas do jogo podem ser exploradas para fazer o protagonista super-poderoso. No terceiro título da série, por exemplo, é notório que um mestre das artes alquímicas possa usá-las para aumentar seus atributos exponencialmente, derrotando qualquer oponente com um único golpe desarmado; ou ainda, aprimorar sua habilidade de acrobacias o suficiente para que seus saltos se tornem vôos; ou ainda criar misturas tão potentes a ponto de poder serem vendidas por valores exorbitantes, quebrando a economia do jogo.

No entanto, uma análise mais detida revela que a missão do herói independe das escolhas do jogador em relação à afirmação de um poder individual. Qualquer forma de poder que o jogador acumula ou deixa de acumular (se o personagem é um nobre em um castelo, ou um andarilho sem posses) a missão se trata do

engajamento com uma crise geral que transcende e, de certa forma, pode dissolver a noção de um herói excepcional. Estas crises gerais são disrupções cosmológicas que ameaçam a existência. Em *TES: III Morrowind*, o antagonista não é um mero vilão; seu plano é usurpar o próprio sonho da Divindade, subordinando toda a realidade à sua vontade. Isso faz dele o *Sharmat*, que pode ser entendido como o inverso do Prisioneiro. “Therefore, the two of them make manifest the two sides of possibility - the Prisoner is yourself telling you what you can be, while the Sharmat is someone else telling you what you should be” (Saunders, 2019, p. 89). Já em *Skyrim*, Alduin não é apenas um dragão a ser combatido pelo herói; ele é o aspecto destrutivo do tempo, cuja função cósmica original é encerrar o *kalpa* (o ciclo de existência, palavra originária do sânscrito que é usada no contexto do jogo) para que um novo ciclo pudesse começar. No entanto, o antagonista decide corromper seu propósito original e reinar sobre o mundo. Dessa forma, o herói não é convocado para afirmar sua superioridade, mas para restaurar um equilíbrio coletivo.

Cada jogo da sequência é cronologicamente posterior ao anterior, e os eventos do jogo anterior são mencionados e ajudam a moldar a situação do novo jogo. No entanto, o herói de todas as sequência é sempre uma incógnita. Não existe uma narrativa definitiva do que aconteceu com ele ou qualquer coisa sobre sua identidade: cumprida sua missão, o herói desaparece. “The state of being a Prisoner is temporary, [...] they will stretch themselves too thin and forget themselves out of existence – only being remembered by their titles and deeds in the mortal realms” (Saunders, 2019, p. 60). A sua identidade individual dissolve-se no legado da sua ação. O herói de *TES*, ao se dissolver após cumprir a sua tarefa e ao restaurar as condições cósmicas, personifica a ideia de que perceber o Vazio de essência é perceber a realidade interdependente, o que por sua vez, é agir compassivamente.

Durante a jornada, não há um salto miraculoso do mero prisioneiro ao salvador do mundo. Em *TES*, assim como em outros *games* e nos mitos, o herói passa por um processo gradual de experimentação, aprendizado e repetição. Na mesma medida que o jogador aprende os controles, a maneira que os sistemas do jogo funcionam e quais as melhores estratégias para vencer um desafio, o personagem dentro do mundo digital evolui em sua jornada. O herói é construído pela narrativa no sentido do seu papel cósmico, mas também pela experiência e pela prática. O Prisioneiro depende do encontro com alguém que personifica a sabedoria, bem como eventos que moldarão sua jornada.

Ainda que possa haver inconsistências em alguns detalhes das histórias, o Prisioneiro, recém libertado no mundo, é originariamente fraco e ignorante. Eventualmente, ele passa por situações das quais ele sai diferente, e encontra seres que terão o papel de mestre em sua jornada. Estes encontros com mestres extraordinários mostram a diferença do personagem de ego inflado e do personagem de ego desconstruído; este último se subordina à autoridade do mestre. No terceiro *game*, por exemplo, o jogador encontra trechos das *Trinta e Seis Lições de Vivec* pelo mundo, texto esse que foi escrito justamente para guiá-lo. Evidentemente, ler os textos não é suficiente; o herói vai atrás de quem os escreveu, porque ele sim é a sabedoria (*prajñā*). Eventualmente o Prisioneiro encontra o próprio Vivec, sentado com as pernas cruzadas, como se fizesse a postura de lótus, para aprender com ele não apenas sobre sua jornada, mas também sobre sua condição. No quarto título, o Prisioneiro vai de encontro ao Irmão Jauffre, no priorado que reside, a fim de buscar mentoria. No quinto jogo, o personagem do jogador é instigado pelo senhor local a fazer a peregrinação à *Garganta do Mundo* (*Throat of the World*), subindo os sete mil degraus da montanha, e fazer contato com uma ordem monástica que vive no topo. Essas narrativas seguem de perto as mecânicas gerais dos RPGs, nas quais os personagens que vivenciam os processos de transformação o fazem de forma gradual e progressiva. Em outras palavras, esses personagens ganham “pontos de experiência” que são convertidos em níveis de habilidades que podem desbloquear técnicas novas. O poder do personagem pode progredir em números, seja pelas suas habilidades, ou pela qualidade de seus equipamentos e encantamentos.

Nas tradições religiosas do Mahāyāna, por outro lado, pode não haver uma matemática por traz da prática, mas o aspirante também parte de um lugar de sofrimento e ignorância e se dedica ao cultivo das *pāramitās*. Tanto no jogo quanto no caminho budista, a iluminação não é um ponto de partida, mas um horizonte que se alcança pelo esforço, pela experimentação e pela integração gradual do aprendizado na própria existência.

Como já exploramos acima, uma das marcas da narrativa de *The Elder Scrolls* é a sua recusa em fixar uma verdade única sobre os eventos. Ao contrário de franquias que estabelecem um cânone rígido, a série abraça a contradição e a multiplicidade como princípios constitutivos da sua história. De forma geral, podemos encontrar nesta característica uma relação com as tradições religiosas do nosso

mundo: elas são diversas, e, ainda que algumas tentem criar um cânone, sempre haverá multiplicidade na forma com que cada fiel lida em sua experiência religiosa. Sabemos, por exemplo, que em cada *polis* grega a religião era praticada em sua forma própria. O caminho espiritual e plural do Mahāyāna sustenta que múltiplos caminhos coexistem, o que é expresso pelo conceito de *upāya*: a capacidade dos *bodhisattvas* de adaptarem os ensinamentos às necessidades específicas de cada ser. As diferentes versões de um mesmo mito cumprem função análoga: não há uma versão "correta", mas aquela que se mostra eficaz para a comunidade que a narra. Em ambos os casos, a verdade não está no conteúdo estático da narrativa, mas na sua eficácia libertadora.

Em síntese, a figura do herói em *The Elder Scrolls* se constitui não por uma essência predestinada, mas por um processo de transformar-se através da ação, da escolha e do compromisso com uma crise que transcende o indivíduo. Os protagonistas da série emergem do anonimato, desaparecendo após cumprir a sua função, porque sua grandeza não reside num “eu” sobre-humano, mas na restauração do equilíbrio coletivo. Em outras palavras, as histórias de *TES* possuem uma inexatidão narrativa, o Prisioneiro é uma figura vazia de determinações fixas, cuja identidade se atualiza a cada jogada. Tal como o Prisioneiro, o *bodhisattva* não nasce iluminado, mas torna-se iluminado pelos votos, pelo cultivo das perfeições e pela compaixão ativa. A comparação nos permite refletir sobre a manifestação do herói em dois universos simbólicos distintos (um videogame e uma tradição soteriológica), compreendendo-o como signo de uma jornada de transformação. Cabe agora investigar como o universo de *The Elder Scrolls* incorpora, em sua metanarrativa, dimensões análogas às noções de vacuidade, interdependência e iluminação, próprias do budismo Mahāyāna.

3.2 A sabedoria do herói

Como procuramos demonstrar no capítulo 1 desta dissertação, alguns *videogames*, como é o caso da franquia *The Elder Scrolls*, podem constituir ambientes privilegiados para a experiência de questões filosóficas. *TES* oferece um ecossistema narrativo no qual o jogador é convidado a confrontar questões sobre a natureza da realidade. Para buscarmos estabelecer uma conexão entre a *prajñā*

budista e esta série de jogos, devemos, primeiramente, compreender o que constitui a sabedoria em seu universo ficcional.

À primeira vista, a sabedoria em *TES* parece alinhar-se a noções cotidianas de erudição e poder. Aqueles com capacidades mágicas, adeptos nas escolas de magia, são figuras de vasto conhecimento, e os mais velhos e experientes são, frequentemente, os mais poderosos, isso porque eles já dedicaram mais tempo ao estudo das suas artes. No entanto, o mero uso de truques que mudam a forma ou que fazem algo aparecer, não são capazes de promover uma transformação ontológica, por isso, o conhecimento destas artimanhas ainda é uma sabedoria habitual. Como já tratamos no primeiro capítulo, *TES III: Morrowind* é um dos títulos que melhor exemplifica o ideal de sabedoria, o que é refletido em sua narrativa, que explora esses temas mais aprofundadamente. Situado em um momento de transição criativa para a desenvolvedora, o jogo explora temas filosóficos, introduzindo a figura de Vivec e a noção de transcendência da ignorância.

A maioria dos habitantes do mundo de *TES* vive na ignorância da verdadeira realidade, que consiste na interdependência (o sonho). Acreditam na autonomia e individualidade de seus egos, sem suspeitar de sua condição de ignorância. Um dos poucos que romperam com essa condição foi Vivec, o guerreiro-poeta apresentado no terceiro jogo. Vivec encarna a sabedoria transcendente da narrativa de *TES*. Como muitos personagens mitológicos, ele é cercado por múltiplos nomes e epítetos (exemplos: Vivec, Vivek, V'Vehk; *Warrior-Poet*, *Child of Verse and Metaphor*, *Child of Truth and Falsehood*). Vivek é um nome masculino comum na Índia, significando “sabedoria”; *viveka*, por sua vez, pode significar discernimento ou discriminação. Há um poema do século oitavo chamado *Vivekacūḍāmaṇi*, que fala sobre as verdadeiras formas de discernimento daquilo que realmente é, e aquilo que pensamos que seja. Além disso, Vivec usa uma lança como arma, Muatra, que pode ser comparada à *Trisūla*, o tridente de Śiva. Como descrito no texto *What MY Beloved Taught Me* (Kirkbride, 2012), “[...] I'd take the sigil of Vel, the V, and wear it twice”. Num alfabeto fictício de *TES*, a letra que corresponde à letra “V” chama-se “*vehk*”, que falado com certa cacofonia, forma “V'Vehk” (ou Vivec). Na mesma frase, temos Vel, que é o mesmo nome da lança de Muruga, deus da guerra. Sua aparência também é inspirada por elementos da cultura indiana, especificamente

*Ardhanārīśvara*¹² (como confirma o próprio autor), sendo tanto masculino quanto feminino e possuindo dois tons de pele que se dividem pelo corpo. As referências à cultura indiana são muitas e quanto mais se procura, mais se encontra, mas para nossa discussão aqui, isso não é tão relevante. Mesmo que não houvesse referências a quaisquer culturas ou tradições filosóficas do nosso mundo em *TES*, a obra ainda assim carregaria em si elementos intrínsecos à humanidade, reconhecíveis independentemente de filiação cultural. Afinal, argumentamos aqui que uma produção cultural (neste caso, um *videogame*) é capaz de trazer à tona elementos que discutem a condição humana.

A sabedoria de Vivec pode ser entendida a partir do termo “*CHIM*”. Essa palavra do mundo de *TES* vem de um idioma antigo, o Ehlnothex, por isso é escrita com todas as letras maiúsculas. No mundo virtual, esse idioma é conhecido apenas pelos sábios e estudiosos, e geralmente aparece como termos técnicos quando se fala sobre assuntos mais filosóficos. Seu significado é “realeza”, motivo pelo qual é comumente chamada de “sílabas da realeza”. Trata-se, por um lado, de um estado de percepção de que o indivíduo é parte do sonho da Divindade, que sua existência individual, assim como a de qualquer outra criatura ou objeto, é parte do mundo onírico. Por outro lado, *CHIM* representa a capacidade de continuar existindo fenomenicamente, mesmo reconhecendo que o verdadeiro “eu” ultrapassa a existência de um corpo individual. Este último ponto tem relevância na sua relação com o que, presumidamente, aconteceu com os *dwemer*.

Para compreender o ideal de sabedoria representado pelo personagem Vivec, precisamos explorar sua história tal como descrita ao longo dos jogos. De acordo com a narrativa do jogo, os ancestrais de Vivec, e seu povo, os *dunmer* eram um grupo de dissidentes liderados por um homem religioso, Profeta Veloth, que acompanhou o grupo num êxodo, fugindo da perseguição. Depois da epopéia, o povo se estabeleceu em uma terra nova, onde já habitavam um grupo de “parentes distantes”, os *dwemer*, o que desenvolveu uma relação hostil entre os dois. Tempo depois, Nerevar, que era descendente de uma família de líderes religiosos, tinha como missão unir os *dunmer* sob uma bandeira. Uma espécie de líder político-militar-religioso, seu título era “Hortator”, palavra do latim para “aquele que incita” ou “exorta”. Vivec fora o tutor de Nerevar, evocando uma relação de mestre e

¹² *Ardhanārīśvara* é a combinação de Śiva e Pārvatī em uma única forma, feminina e masculina. Sua iconografia mostra seu corpo dividido em dois tons de pele: escuro e claro.

discípulo, como Kṛṣṇa e Arjuna, ou Quíron e os vários heróis gregos. Suas *Trinta e Seis Lições*, em parte, servem para ensinar o discípulo, mas também contam sua própria história, como a vez que segurou um meteoro por cima de uma cidade, ou sua infância como cuidador de gado (possíveis referências a Kṛṣṇa). Eventualmente, a história de Nerevar chega à um ápice quando os dois povos, por motivos desconhecidos, se confrontam. Um dos eventos mais importantes da história do mundo de *TES* é a já mencionada *Batalha da Montanha Vermelha*, na qual os eventos são extremamente incertos e com muitas versões. Dentro do que podemos afirmar, está a morte de Nerevar e o desaparecimento do povo *dwemer*.

Os *dwemer* representam o ápice do racionalismo e da engenhosidade técnica no universo de *The Elder Scrolls*. Sua cultura era fundamentalmente analítica, pautada por uma lógica inflexível e uma visão de mundo que privilegiava a razão e a observação empírica. Os feitos de sua civilização eram maravilhas da engenharia, com cidades perfeitamente calculadas e autômatos de bronze. Para eles, qualquer fenômeno poderia ser controlado por cálculos e ferramentas. No evento da Batalha da Montanha Vermelha, um líder *dwemer* construía um colosso mecânico dentro da montanha onde se situava o coração do deus que convenceu os demais a criarem o mundo físico. O coração em si é uma espécie de “pedra fundamental” do mundo e, por isso, fonte de poder. As intenções exatas dos *dwemer* são incertas, tal como as capacidades do gigante que construíram, mas, ao que parece, no momento que tentaram usar o coração para ativar o construto, o tempo-espaço se distorceu gerando várias temporalidades, nas quais as várias versões do evento aconteceram simultaneamente e todo o povo desapareceu.

O pensamento cartesiano sugere subtrair tudo aquilo que não conseguimos provar até algo que consigamos, levando-nos finalmente à nosso próprio pensamento como coisa única, isolada. Logo, temos consciência de que pensamos, por isso podemos provar nossa existência para nós mesmos. Este seria o processo de observação lógica dos fenômenos, a base do método científico. Podemos entender que o povo *dwemer* pensava desta maneira. Para eles, a consciência era diferente da consciência fenomenológica (consciência de algo), sendo isolada, como um “gabinete fechado”, garantindo a individualidade e a alteridade das outras coisas. Ao utilizar o Coração, eles reconheceram a verdade da essência sem forma e totalmente abrangente, a interrelação de todos elementos. A incompatibilidade deste conhecimento com sua forma material, aquela que habita o mundo, forçou-os

a negá-lo. Para eles, se nada é discriminado, não é possível existir, bem como a coisa com a qual se interage, logo não há motivo para permanecer na “falsidade” do mundo. Assim, todos os *dwemer* fizeram o que é chamado de “soma zero” (*zero sum*), nome que se dá ao resultado dos aforismos “eu sou” e “eu não sou” quando somados, como em $1+(-1)=0$. Em suma, eles não podiam conceber o mundo fenomênico como real, dissolvendo-se na “verdade última” da existência compartilhada e interdependente.

Ao final da batalha, é entendido que os conselheiros (e possíveis assassinos) de Nerevar, entendendo seu poder, utilizaram o coração, o que conferiu-lhes poderes extremos, tornando-os os “deuses vivos” que reinaram pelos próximos milênios. A narrativa é tão ambígua que não sabemos exatamente em qual momento Vivec atinge *CHIM*: isso pode ter acontecido no momento do encontro com o coração, ou até mesmo antes, já que sua história menciona *CHIM* em outros momentos. De qualquer forma, ele não conta sua história de forma exatamente linear. O *CHIM* que Vivec ensina seria o contrário da soma zero, trata-se de descobrir que o indivíduo é parte do cerne infinito que une todas as coisas, a Divindade, e ainda assim, manter-se no mundo. Em outras palavras, *CHIM* é a afirmação da individualidade fenomênica e do reconhecimento de que ela é nada mais que sonho coexistindo sem aniquilação, sem niilismo. Reconhecer a ilusão sem se perder encontra ressonâncias profundas com a noção budista de *prajñā*, como veremos adiante. *CHIM* já contém em si uma tensão análoga à da *prajñā*: a percepção da vacuidade (*śūnyatā*) sem a negação do mundo.

O estado de *CHIM* está relacionado com certos poderes capazes de alterar a realidade, uma vez que o indivíduo que permanece em sua forma fenomênica tem a consciência de que ele e a realidade nada mais são do que sonho, possibilitando-o manipular a estrutura onírica. As leis que regem o mundo podem ser reescritas por uma vontade que despertou dentro do sonho. Como já havíamos exemplificado, Vivec não luta contra o jogador mesmo que atacado por ele, porque entende que o Prisioneiro (personagem do jogador) tem uma relação extraordinária com o universo. O jogador pode não apenas recarregar o jogo (a linha do tempo), mas também pode acessar o terminal, a tela de comandos (*console*), e utilizar comandos que podem alterar a situação do jogo modificando variáveis, como adquirir artefatos poderosos, pacificar qualquer personagem, impedir que seja alvejado, voar, mudar a velocidade e o tamanho de qualquer ator, desativar a colisão de objetos e mais inúmeras outras

possibilidades. Além disso, ainda há a possibilidade de que o jogador utilize os *mods* para modificar o jogo. E Vivec entende tudo isso porque ele, tendo atingido *CHIM*, pode fazer o mesmo. Da mesma forma que o jogador pode acessar as ferramentas de criação do jogo e criar coisas novas ou mudar as existentes, Tiber Septim, outro personagem que atingiu o estado de *CHIM*, pôde transformar as selvas tropicais de sua terra em florestas temperadas, reescrevendo retroativamente a geografia daquele lugar. A diferença é que o jogador está fora do sonho, enquanto Vivec e Septim estão dentro dele, mas tanto jogador quanto personagem “iluminado”, compartilham a percepção de que aquela “realidade” trata-se de um universo digital e também, a capacidade de transformá-la.

Além da sabedoria de Vivec, contraposta com o desaparecimento dos *dwemer*, o jogo também traz uma outra ideia na sua narrativa. O antagonista da sequência, Dagoth Ur, esteve presente nos eventos da batalha entre *dunmer* e *dwemer*. Ele acabou sendo afetado pelos poderes do coração quando este fora usado. Assim como Vivec, Dagoth viu a realidade da Divindade e “enlouqueceu”, assumindo o nome Dagoth Ur e, tornado imortal, passou milênios dentro da montanha. Ninguém havia ouvido sobre ele desde o evento, mas Vivec o menciona em suas *Lições*, dizendo ao herói que ele deverá ir até o local e derrotá-lo. A abordagem de como enfrentá-lo cabe ao jogador, inclusive, não enfrentá-lo também é uma possibilidade. À primeira vista, ele é um vilão típico, um tirano que quer tomar o poder do Tribunal, escravizando a mente da população com seus ideais nacionalistas a partir de uma doença e falando com eles através de seus sonhos. Mas há outra perspectiva em sua personagem.

O que aconteceu com ele foi que ao ver a realidade da Divindade, ele se confundiu e pensou a si mesmo como a inteireza do absoluto. Dessa forma, ele não negou o mundo (como os *dwemer*), nem o aceitou compreendendo a natureza das coisas (como Vivec), mas sim entendeu-o como parte de si mesmo. Por isso, Dagoth Ur passou a ser chamado de Sharmat, palavra para “diabo” na língua *dunmer*. Se “diabo” é aquilo que divide, e Sharmat é aquele que deturpa o entendimento de união da Divindade, a criação desta palavra fantástica para o jogo coube muito bem. Vivec diz nos sermões sete e treze:

The Sharmat sleeps at the center. He cannot bear to see it removed,
the world of reference. This is the folly of the false dreamer. This is

the amnesia of dream, or its power, or its circumvention. This is the weaker magic and it is barbed in venom. (THE ELDER Scrolls III: Morrowind, 2002)

There is no true symbolism of the center. The Sharmat will believe there is. He will feel that he can cause years of exuberance from sitting in the sacred, when really no one can leave that state and cause anything more but strife. (THE ELDER Scrolls III: Morrowind, 2002)

O “centro” que Vivec se refere é tanto um centro físico, em referência aos milênios que Sharmat passou no mesmo lugar, quanto um centro ontológico, o seu próprio ser, aquele que ele crê ser todo o universo. O vilão constantemente diz que os deuses do Tribunal são falsos deuses, mas ele mesmo é cego da sua própria condição egoica. A resolução do confronto final cabe ao jogador, mas é importante mencionar a seguinte passagem do sermão onze:

The ruling king is armored head to toe in brilliant flame. He is redeemed by each act he undertakes. His death is only a diagram back to the waking world. He sleeps the second way. The Sharmat is his double, and therefore you wonder if you rule nothing. Hortator and Sharmat, one and one, eleven, an inelegant number. Which of the ones is the more important? Could you ever tell if they switched places? I can and that is why you will need me. (THE ELDER Scrolls III: Morrowind, 2002)

Vivec coloca o herói e o vilão como pares. O herói deve derrotar o vilão, mas ele não sabe quem de fato é qual, por isso ele precisa do mestre, Vivec, o discernimento. O herói pode, a partir da guia de seu mestre, derrotar o diabo que se confunde consigo mesmo. Essa exortação parece uma forma de Vivec convocar o herói para lutar contra os seus próprios males, caso contrário, ele pode ser como o vilão e acreditar ser o dono do universo.

Podemos estabelecer alguns paralelos entre a sabedoria de *TES* e a *prajñā* do budismo Mahāyāna. Em primeiro lugar, *CHIM* é uma forma de despertar para a verdadeira natureza da realidade, assim como a sabedoria budista se trata da percepção do vazio de essência dos fenômenos. Em seguida, ambas as ideias requerem um rompimento com a ignorância. O habitante comum do mundo de *TES*, que vive sua vida sem suspeitar da natureza onírica do mundo, encontra-se na mesma posição que o ser não-iluminado no *samsāra*: ambos tomam a ilusão pela realidade. Além disso, tanto *prajñā* quanto *CHIM* conduzem a uma transformação.

Para o ser sábio, o mundo fenomênico não é abandonado, o que possibilita sua ação, mas entendendo que suas regras são convencionais, não absolutas. Nesse sentido, tanto o *bodhisattva* quanto Vivec operam no mundo sem estarem presos a ele.

Apesar das possíveis aproximações, *CHIM* não é *prajñā* ou qualquer ideia de sabedoria do budismo, mas um conceito ficcional que (mesmo que não intencionalmente) dialoga com ela e apropria-se de sua lógica estrutural (percepção da verdade última, rompimento com a ignorância, transformação). Esse diálogo é precisamente o que torna *TES* um ambiente filosófico rico. O jogador não é convidado a "aceitar" *CHIM* como se fosse uma doutrina budista, mas a experimentar uma forma de sabedoria que, embora análoga à *prajñā*, carrega consigo suas próprias perguntas: o que significa despertar para a verdade última sem dissolver o eu? É possível uma sabedoria que não aniquila, mas transforma o ego? Essas questões, que emergem do confronto entre *CHIM* e *prajñā*, são, em última instância, questões para o próprio jogador.

3.3 O amor do herói

Da mesma forma que podemos encontrar paralelos entre a sabedoria budista e *The Elder Scrolls*, também podemos observar algumas relações entre os conceitos de compaixão em ambos os casos. No Budismo Mahāyāna, o *bodhisattva*, movido pela compaixão (*karunā*) ilimitada, não busca a libertação isolada, mas se dedica incansavelmente ao despertar de todos os seres. Ao examinarmos as manifestações do amor em *TES* e confrontá-las com a *karunā* budista, percebemos que ambas as tradições podem convergir: a realidade última não se realiza no isolamento do eu, mas na doação de si ao outro, na afirmação de que "eu sou" porque "nós somos".

Em *The Elder Scrolls*, o amor manifesta-se em múltiplas ocasiões diferentes. *TES2: Daggerfall* (1996) trouxera um texto que descreve o *Heart's Day*, uma espécie de "Dia dos Namorados" que acontece no décimo sexto dia do segundo mês (*Sun's Dawn*) do calendário virtual, uma possível referência ao Dia de São Valentim, quatorze de Fevereiro. No passado, este era o dia do festival de Sanguine, deus da devassidão, mas foi aos poucos adaptado de acordo com as novas demandas religiosas, passando a ser associado à deusa Dibella, mas principalmente à deusa Mara. Num mundo com inúmeras divindades, o que causa confusão tanto em

jogadores quanto nos personagens de suas histórias, esta dupla de deusas fazem parte do grupo mais conhecido. Dibella é associada ao amor, às artes e à beleza, mas sua forma de amor é mais afetiva e sexual, enquanto Mara, também deusa do amor, está associada à fertilidade, agricultura, compaixão e à família. Evidentemente, Mara parece estar mais próxima de uma noção de amor enquanto fraternidade universal, mas Dibella também pode ser interpretada desta forma.

Além destas referências mais óbvias, *TES: Online* (2014), introduz um texto chamado "*Proper Torture Techniques, Vol. 8: Love, the Mortal Weakness*", que brinca com a ideia de que o amor é uma ferramenta que pode ser utilizada como forma de tortura, explorando laços familiares, amizades e afeições não correspondidas. Mephala, uma deusa notoriamente associada à deusa indiana Kali, seja nas suas histórias ou iconografia, também é uma deusa do amor à sua própria maneira, associada à sexualidade e à violência. Um mantra de seus devotos é: "luxúria é amor, mentiras são verdade, morte é vida (lust is love, lies are truth, death is life).

Apesar destas várias referências a uma ou outra ideia de amor, o que melhor se relaciona à compaixão budista em *TES* é o amor que dissolve a fronteira entre o eu e o outro; um amor que, tal como a *karunā* enraizada na sabedoria da vacuidade (*prajñā*), reconhece que a separação individual é ilusória. A palavra que melhor designa esse princípio é "Amor" (*Love*), grafada com inicial maiúscula, que aparece em momentos cruciais da *lore* da série, como nas *Trinta e Seis Lições de Vivec*, e se distingue de "amor", com letra minúscula, associado a afetos mundanos e sentimentos convencionais. Enquanto este último se inscreve no âmbito das relações pessoais e do apego, Amor designa uma força cósmica, ontologicamente criativa, que transcende a individualidade e aponta para a interdependência de todos os seres, comparando-se assim à compaixão do *bodhisattva* que, movido pela *karunā*, não busca a salvação isolada, mas se dedica ao despertar de todos.

The Elder Scrolls, assim como muitas obras que criam seus próprios mundos, são repletos de influências como vimos explorando até aqui, e não seria diferente no caso do seu conceito de Amor. Nelson (c2025) demonstra que o Amor em *TES* tem influência direta da filosofia da Thelema¹³, a tradição espiritual desenvolvida por Aleister Crowley no início do século XX, fortemente influenciada pelo budismo Theravada. O primeiro sermão de Vivec, que conta sobre seu nascimento, na forma

¹³ A palavra *thelema*, em grego, significa literalmente "vontade".

de um ovo (no estilo órfico), termina com a frase “*Love is under my will only*”, que soa muito próxima da máxima de Crowley, como demonstra o autor:

Understanding this phrase, both as Crowley intended it and how Vivec intends it, is difficult. It's one of the many aspects of Thelema that upsets people when they first start exploring it, mostly because in its original form ("Do what thou wilt shall be the whole of the Law. Love is under Will only.") it sounds like some hedonistic concept. "Do whatever you want, no matter the consequences." I've written quite a bit about Vivec's Love and how it compares to Crowley's. But even after all that research, aside from the mystical similarities it's still unclear to me exactly how Vivec's Love works. Crowley, in contrast to Vivec, has commented extensively on his own writings and the practice of Thelema explains in great detail how the combination of Divine and Mortal forces can lead to the discovery and implementation of one's Will. But since this commentary is meant to be read sequentially, I'll forgo further comments for now, and pick things back up when we hit Sermon 35. Until then, consider this line from the Bhagavad Gita, Chapter 6, Verse 31: “The yogi who knows that I and the Supersoul within all creatures are one worships Me and remains always in Me in all circumstances”.

Para Crowley, o amor não se refere à sentimentalidade, mas a qualquer ação realizada sob o amparo da Vontade (*Will*). Nelson (c2025) define a Vontade da Thelema como: “[...] the destiny particular to each and every individual. So it is suggested that a person acting in concert with that person's true Will is acting in a divine manner”. A Thelema não diferencia entre o indivíduo e o divino; agir da maneira correta (de acordo com a Vontade) é agir de acordo com seu verdadeiro eu. O autor sugere que o simbolismo da estrela, que aparece constantemente em contextos relacionados ao povo *dunmer* e nas *Lições de Vivec*, seja uma metáfora para a divindade intrínseca em cada um, como a mente da iluminação (*bodhicitta*) no budismo.

A presença do termo Amor continua aparecendo nas *Lições de Vivec*, como no sermão três, que conta a história de Vivec ainda no ventre de sua mãe, como um “ovo”, sendo capturado pelos *dwemer*, que tentam extraí-lo. Vivec, então utiliza o amor, que os *dwemer* são incapazes de compreender, confundindo seus captores. Neste sermão, o Amor é apresentado, de forma críptica, como uma substrato das relações:

Love is used not only as a constituent in moods and affairs, but also as the raw material from which relationships produce hour-later exasperations, regrettably fashioned restrictions, riddles laced with

affections known only to the loving couple, and looks that linger too long. Love is also an often-used ingredient in some transparent verbal and nonverbal transactions where, eventually, it can sometimes be converted to a variety of true devotions, some of which yield tough, insoluble, and infusible unions. In its basic form, love supplies approximately thirteen draughts of all energy that is derived from relationships. Its role and value in society at large are controversial (THE ELDER Scrolls III: Morrowind, 2002)

Este discurso quase científico sobre a natureza do amor, que os *dwemer* não podem compreender por sua natureza analítica, é o que permite a Vivec confundir sua lógica e fugir do aprisionamento. Já o sermão doze apresenta um aspecto mais contraditório do Amor. Nele, Vivec encontra Molag Bal, o deus da violência, que imobiliza-o esmagando seus pés. Ao invés de lutar, Vivec pede uma cerimônia de casamento, que fica conhecido como “Banquete de romãs” (*Pomegranate Banquet*, possível referência ao rapto de Perséfone) no qual há uma clara troca; Vivec oferece “sua cabeça por uma hora”, e recebe alguma sabedoria, possivelmente a própria *CHIM*:

With these magic words, the King of Rape added another: 'CHIM,' which is the secret syllable of royalty. Vivec had what he needed from the Daedroth and so married him that day. In the hour that Bal had his head, the King of Rape asked for proof of love (THE ELDER Scrolls III: Morrowind, 2002).

O Amor aqui não é mais uma “matéria-prima”, mas uma força que se relaciona com a violência e o domínio. Ele não é sexualidade nem sentimentalismo, mas uma ação feita sob vocação, uma vez que Vivec se sacrifica para chegar mais perto da sabedoria. Já no sermão trinta e cinco, que começa com o subtítulo “A escritura do Amor” (*The Scripture of Love*), o Amor é um caminho para a divindade, e Vivec deixa claro que não se trata de qualquer noção de amor, mas algo que requer um esforço imenso: “The lower regions crawl with these souls, caves of shallow treasures, meeting in places to testify by way of extension, when love is only satisfied by a considerable (incalculable) effort” (Bethesda, 2002). Ele está ligado ao *CHIM* (como “defesa contra o horizonte” (defesa contra a aniquilação da existência fenomênica), à natureza hermafrodita de Vivec (duas naturezas em conjunto), e à superação de dualidades como a eternidade e a impermanência. Vivec traz a noção de que é possível usar “violência” contra os “tratados dos espíritos originais”, ou seja, se negar a ver as coisas meramente pelas formas que foram criadas pelos

espíritos originais (aparências), mas essa oportunidade é ignorada por muitos, que preferem “beijar o amante a se tornarem um”, ou viver nas ilusões ao despertar:

Mark the norms of violence and it barely registers, suspended as it is by treaties written between the original spirits. This should be seen as an opportunity, and in no way tedious, though some will give up for it is easier to kiss the lover than become one (THE ELDER Scrolls III: Morrowind, 2002).

A visão de Vivec sobre o Amor e a natureza divina é "the assimilation of experience in accordance with the intrinsically divine nature of an individual; the act of progressively becoming one with our own Star" (Nelson, c2025). Dessa forma, o Amor é a afirmação dessa “vontade divina” que dissolve as ilusões reconhecendo a interdependência, o que leva ao verdadeiro conhecimento, à iluminação. Esta concepção estabelece a ponte entre o Amor de *TES*, simbolizado por Vivec, e a compaixão budista, ambos fundamentados na sabedoria da união de todas as coisas. O Amor de Vivec é tanto o caminho para a divindade quanto a própria divindade em si; assim como a *karuṇā* não se distingue da iluminação, ainda que seja o meio para alcançá-la.

Contudo, existe uma tensão fundamental que emerge desta comparação. A Thelema e, por extensão, o Amor de Vivec, opera sob o princípio de que cada indivíduo possui uma "estrela" interior. Perceber o Amor é, neste quadro, alinhar-se com essa Vontade divina intrínseca, afirmando o “eu”. Já a compaixão budista brota precisamente da percepção oposta: a compreensão da vacuidade (*śūnyatā*) e da ausência de um eu inerente (*anātman*). O *bodhisattva* não age para realizar uma vontade divina pessoal, mas porque, tendo percebido que não há autonomia a ser engrandecido, a compaixão flui espontaneamente da sabedoria que conhece a interdependência de todos os fenômenos. Como conciliar as duas ideias? A resposta pode estar em *CHIM*. Este é o estado que mantém essa tensão sem resolvê-la em nenhum dos polos. O indivíduo que alcança *CHIM* compreende que é uma personagem no sonho da Divindade, que sua existência não tem substância própria, que ele é apenas miragem de um pensamento divino. Diante desta revelação, a consciência pode se aniquilar, a ("soma zero"), mas aquele que atingiu *CHIM* pode afirmar "eu sou". Isso coloca o Amor de Vivec (e o estado de *CHIM* que ele simboliza) não como idêntico à iluminação búdica, mas como um caminho

análogo, porém distinto. Em ambos os casos, porém, o resultado é uma ação no mundo que transcende o autointeresse.

Há ainda dois textos importantes, de autoria de Michael Kirkbride, autor de Vivec, sobre o personagem e seu ideal de amor. Estes foram escritos fora dos jogos, portanto, tidos como não oficiais, mas ainda assim, refletem a visão do autor. O primeiro, intitulado “*Carta de Amor da Quinta Era*” (*Loveletter From the Fifth Era*) foi um presente de aniversário para um colega autor, Kurt Kuhlmann, postado nos fóruns oficiais do estúdio Bethesda em 2005. O segundo é “*CODA*” (referência a palavra “code”), feito pelo mesmo autor originalmente em forma de romance gráfico, mas que teve apenas seu roteiro e algumas artes na publicação final em 2014 em forma digital.

A *Carta de Amor* é um texto apresentado como uma mensagem do futuro (a “Quinta Era”) e é assinado por um personagem chamado Jubal-lun-Sul (ou apenas Jubal). Uma curiosidade é que ela traz uma inscrição afirmando ser “aprovada pela *Whirling School*”, indicando sua filiação à tradição fictícia que interpreta as *Trinta e Seis Lições*. Neste texto, o personagem se endereça às pessoas de uma época passada, apresentando o amor como a superação do evento apocalíptico que ameaça destruir a realidade (chamado de *Landfall*).

O texto descreve a realidade como subdividida em uma série de níveis de existência que se sucedem gradativamente¹⁴ culminando na morte dos mortais (*mortal death*) e no ciclo de reencarnação¹⁵. O personagem afirma que esta condição pode ser superada quando se atinge o estado além da morte (que ele chama simplesmente de “Z”), no qual o indivíduo se torna um “Novo homem” (*New Man*): “an individual beyond all AE [estado de ser], unerased and all-being”^{fonte}; algo que transcende toda forma de existência limitada, não sendo nem apagado nem dissolvido, mas, ao mesmo tempo, abrangendo a totalidade. Estas descrições ressoam fortemente com a doutrina budista da transmigração (*saṃsāra*), na qual múltiplos planos de existência coexistem e os seres, após a morte, renascem em outras formas de vida, perpetuando o ciclo de sofrimento (*duḥkha*). A ruptura com esta condição é a iluminação (*nirvāṇa*, *bodhi*), que, tal como o estado descrito na carta fictícia, transcende qualquer forma de ser autônomo; não sendo nem

¹⁴ Do Vazio ao *Aurbis*, ao *Aetherius*, a *Oblivion* e finalmente a *Mundus*.

¹⁵ O texto menciona que Vivec chama o ciclo de reencarnação de “moeda da lua” (*lunar currency*), mas o termo é exclusivo à este texto.

aniquilação nem perpetuação, mas percepção intuitiva de que se é tanto vazio de essência singular quanto plenamente encompassante de toda a realidade interdepende.

Uma frase que sintetiza o ápice desta jornada amorosa é "I AM AND I ARE ALL WE", remetendo a ideia de que cada ser compartilha a Divindade e a compreensão budista da interdependência (*pratītyasamutpāda*), na qual a separação individual é ilusória. O "eu" não é apagado pelo "nós", mas tampouco o "nós" é subjugado ao "eu". O texto conclui afirmando "Deus é Amor" (*God is Love*), que emite tanto a influência thelêmica do amor como a lei fundamental, quanto a aproximação com a *karunā* budista, sem a qual não há iluminação.

O texto de *CODA* segue as ideias de Amor encontradas na *Carta de Amor* mas seu estilo é bem diferente. O autor da carta, Jubal, é o protagonista do romance, e tem como objetivo destruir o colosso criado pelos *dwemer* que causou o evento apocalíptico. O gigante mecânico é a negação última: ele nega a existência e recusa todas as asserções. No ápice da narrativa, não há um confronto; Jubal corta suas mãos e recusa-se a lutar, dialogando com o antagonista com linguagem e livre arbítrio, Jubal incomoda o gigante, que sabe apenas destruir até que consegue fazê-lo dizer "sim", derrotando-o. Ao final da história, Jubal veste os pedaços do gigante mecânico e se casa com Vivec, representando o fim da hostilidade e o início de uma era de criação, onde o amor se manifesta como compromisso e coexistência, superando o tempo da destruição. O deus da criação, que como mencionamos anteriormente, estava "sem coração", tem seu peito fechado durante a cerimônia, como se seu coração tivesse sido restaurado. *CODA* funciona como um "final" para a história de TES, resolvendo o conflito com o gigante que nega toda existência e estendendo a narrativa de Vivec e do mundo. No entanto, a intenção do autor não é que a obra seja um "ponto final" definitivo.

Mais do que uma simples conclusão para o universo de TES, *CODA* foi feito com um propósito metaficcional: incentivar a desconstrução da ideia de "cânone", propondo que a *lore* de *The Elder Scrolls* seja tratada como um mundo aberto e colaborativo, no qual a interpretação é livre. O texto rompe a quarta parede em diversos momentos, como na aparição dos "Digitals", mãos gigantes que interagem com os personagens de fora, como se fossem as mãos do leitor. Sua estrutura narrativa, que apresenta diferentes versões da história de Vivec, sugere que múltiplas interpretações podem coexistir. Kirkbride convida os fãs a assumirem um

papel ativo na criação de suas próprias versões, transformando a mitologia do jogo em um empreendimento coletivo que ecoa as tradições orais e colaborativas dos mitos antigos . O Amor em *CODA* e a reconciliação que dá à luz um novo universo, é um ato de vontade e criação, o movimento para além do ego e do sofrimento. É a escolha ativa de criar, curar e unir, em vez de destruir ou se opor.

A conexão entre o Amor em *The Elder Scrolls* e a compaixão budista torna-se mais clara quando examinamos a figura do *bodhisattva* e sua relação com a *karunā*. Jubal não busca a salvação ou alguma forma de grandeza, mas a libertação do povo diante do sofrimento, criando um mundo sem violência a partir de seu casamento com Vivec. O *bodhisattva*, movido pela compaixão ilimitada (*karunā*), trabalha incansavelmente pelo despertar de todos os seres, o que cessará o seu sofrimento. Em ambos os casos (no jogo e na filosofia), o ser dotado de sabedoria não pode não ser compassivo, já que entende que tudo é interdependente, seja uma linha de código digital, seja pessoa de carne e osso. Jubal não derrota o antagonista pela violência, mas pela recusa em engajar-se no conflito nos termos do gigante mecânico. Ao cortar suas próprias mãos, ele abandona a lógica da oposição e do domínio, abrindo-se para a possibilidade da união e da criação. O casamento com Vivec não é a união de dois indivíduos separados, mas a reconciliação de forças opostas (masculino e feminino, passado e futuro) que dão à luz uma nova realidade. Encontrar o “eu” no “nós”, a escolha de criar em vez de destruir, de unir em vez de separar é a expressão do amor como *karunā*.

Em suma, o Amor em *The Elder Scrolls*, desde as divindades que o personificam até sua elaboração filosófica nas *Lições de Vivec*, se mostra como uma força que dissolve as fronteiras entre eu e outro, entre criador e criatura, entre cânone e interpretação. Esta concepção pode ser correlacionada com a *karunā* budista, a compaixão ativa do *bodhisattva* que, inseparável do entendimento intuitivo de ausência de existência autônoma. Tanto na obra quanto na filosofia Mahāyāna, o amor não é um sentimento, mas a afirmação radical de que a verdadeira libertação é a reunião com a coletividade universal.

3.4 A pedagogia do herói

Depois de explorar a sabedoria em *The Elder Scrolls*, que se manifesta na percepção da verdade última sobre a realidade (o sonho da Divindade), e a

compaixão, que reflete a jornada do herói que carrega o fardo de um destino coletivo, resta-nos investigar o veículo que torna essa experiência acessível: o ensinamento. É aqui que o conceito de *upāya*, ou "meios hábeis", do budismo Mahāyāna, se relaciona com o *game*. Como vimos, no caso do budismo, o *bodhisattva* não se limita a compreender intuitivamente a visão da verdade última (*paramārtha*), dedicando-se também ao seu ensinamento na linguagem da verdade convencional (*saṃvṛti*), a partir de uma vasta gama de recursos para conduzir os seres ao despertar. Podemos compreender *The Elder Scrolls* (assim como qualquer outro *videogame*) como um domínio semiótico no qual o jogador não apenas consome uma narrativa passivamente, mas aprende (ou torna-se letrado em) um sistema de significados. Esse aprendizado envolve aprender a “ler” o *lore* e a “escrever” significados através da agência do jogador, que molda ativamente o mundo e sua própria identidade dentro dele. Essa estrutura que permite ao jogo funcionar como “verdade convencional” (o jogo em sua materialidade) tornando-se condutor para a reflexão filosófica sobre a natureza da realidade (Gee, 2003).

A parábola da casa incendiada do *Sutra do Lótus*, oferece uma chave interpretativa para compreendermos a arquitetura narrativa de *The Elder Scrolls*. Da mesma forma que o pai utiliza da fantasia dos filhos sobre os presentes para conduzi-los à segurança, *The Elder Scrolls* não exige que o jogador abandone a fantasia para acessar uma possível reflexão filosófica. Como já vimos, a série abraça a ilusão do mundo fictício e a utiliza como um meio que pode conduzi-lo a questionamentos sobre a natureza da realidade, da identidade e da verdade. O mundo de *TES*, com sua mitologia elaborada, suas profecias e seus deuses, é como a realidade convencional, um espaço de encantamento que seduz e mantém o jogador engajado.

A capacidade de instigar um ensinamento se manifesta na própria estrutura do *lore* da franquia. Como já tratamos, ao invés de oferecer uma narrativa linear e factual, *The Elder Scrolls* apresenta um universo de versões contraditórias e narradores não confiáveis. O jogador é constantemente confrontado com a tarefa de construir seu próprio entendimento a partir de fragmentos muitas vezes inconciliáveis. Essa multiplicidade de versões, não é apenas uma curiosidade narrativa; ela desafia modelos culturais enraizados que o jogador traz consigo para a experiência do jogo. Conforme argumenta James Paul Gee (2003), todos nós operamos com "modelos culturais": imagens, princípios ou histórias implícitas que

compõe o que consideramos "normal" em relação a um dado fenômeno. Esses modelos são geralmente inconscientes e dados como certos, mas podem ser trazidos à consciência quando confrontados com perspectivas alternativas. Um destes "modelos culturais" é a suposição de que há uma única versão "verdadeira" dos eventos históricos, que a autoridade narrativa é confiável e que o conhecimento pode ser objetivamente estabelecido. *TES*, ao apresentar versões contraditórias e igualmente plausíveis, joga precisamente com esses modelos. O jogador é forçado a confrontar a possibilidade de que a "verdade" não é um dado, mas uma construção dependente de perspectiva, interesse e tradição (além dos aspectos mágicos do mundo de *TES*). Esse choque não é apenas intelectual, mas também experienciado através da própria jogabilidade, à medida que o jogador descobre novas fontes, revisa suas conclusões e percebe que sua compreensão do mundo é sempre parcial e provisória. Este elemento narrativo não é um defeito ou uma limitação, mas uma estratégia do próprio desenvolvimento do jogo para lidar com suas histórias, além de servir como uma reflexão para o jogador. Ao invés de impor uma verdade dogmática, o jogo multiplica as perspectivas e incita o jogador a questionar a própria natureza da "verdade". A realidade convencional do *lore* é um caminho para a percepção de que a realidade, em si mesma, é uma construção, uma narrativa que depende de quem a conta.

O despertar, que se expressa no conceito de *CHIM*, é a compreensão de que o universo é o sonho de uma Divindade, e que todos os seres, incluindo o próprio indivíduo iluminado, são parte desse sonho, destituídos de existência autônoma. Dizer isso é como dizer que no budismo as coisas são vazias de autonomia porque são interdependentes. É importante dizer que assim como ser "vazio" no budismo não significa algo pejorativo, ser um "sonho" em *TES* também não; é precisamente estas duas percepções que, tanto em um caso como no outro, faz possível compreender que a verdadeira realidade são as coisas em correlação. Aquele que atinge *CHIM* não desaparece do mundo fenomênico, pelo contrário, ele afirma a sua própria existência, mesmo sabendo que não é um ser singular e independente. Essa intuição reflete o objetivo do *upāya* budista: assim como o *bodhisattva* compreende que o *nirvāṇa* não está separado do *saṃsāra*, o personagem que alcança *CHIM* compreende que a verdade não está fora do jogo, mas dentro dele, na própria experiência do mundo convencional. O sonho de *TES* é um *upāya*, ou uma forma expediente de se remeter à união fundamental. *CHIM* não é um poder a ser

conquistado, mas uma compreensão a ser alcançada. Dessa forma, o jogo não apenas conta uma história sobre heróis e profecias, mas ele também estrutura uma experiência na qual o próprio ato de jogar torna-se um exercício de autoconhecimento do personagem que existe no mundo virtual, e que reflete no mundo do jogador e sua própria experiência de vida.

Esse processo, no entanto, não ocorre de forma passiva. Ele exige do jogador um engajamento que o faz “ruminar” sua experiência no jogo. Segundo Gee (2003, p. 90-96), a aprendizagem em *videogames* envolve um movimento contínuo no qual o jogador explora o mundo, interage com seus habitantes, lê seus textos e forma hipóteses sobre a natureza da realidade do jogo. Em *TES*, essas hipóteses emergem de várias formas: o que é o verdadeiro herói? O que essa cena encontrada na natureza conta? Que tesouro é esse e porque está aqui? Este deus realmente é maligno? Essas perguntas não têm respostas únicas; cada jogador, a partir de sua própria experiência, constrói suas respostas.

Essas questões e reflexões não permanecem abstrações, já que, graças à interação proporcionada pelo *videogame*, elas são testadas através de ações e escolhas no mundo do jogo. O jogador que toma partido com uma facção, decide trilhar determinado caminho, ou agir de determinada maneira, está testando suas hipóteses. Os resultados dessas escolhas levam o jogador a repensar suas conclusões. Esse ciclo mostra que o jogo ensina através da criação de um espaço para a descoberta reflexiva, onde o aprendiz é guiado a uma compreensão mais profunda.

A agência do jogador, possível graças a liberdade de que o jogo lhe confere, é o coração da proposta filosófica da série. Ao iniciar o jogo, o jogador é convidado a construir seu próprio herói: “raça”, “classe”¹⁶, habilidades e até mesmo a aparência física. Essa liberdade criativa é, por um lado, customização estética e, por outro, elemento que confere certo grau de coautoria ao jogador, permitindo-lhe projetar suas próprias ideias no personagem, imergindo-o no mundo virtual.

As próprias mecânicas de jogo reforçam essa dimensão pedagógica, tal como a possibilidade de falhar e recomeçar. Em *Dark Souls*, como vimos, o fracasso é uma experiência que remete ao ciclo contínuo de sofrimento e renascimento. Em

¹⁶ Assim como Tolkien já havia introduzido a ideia de seres mitológicos como “raças” que habitam o mundo fantástico, muitas obras de fantasia seguiram esta tendência. Nos RPGs, “classe” virou sinônimo de um arquétipo para o personagem, que pode ser, por exemplo, um guerreiro, um mago, um ladrão, etc.

The Elder Scrolls, a mecânica de salvar o estado do jogo e carregá-lo funciona de maneira análoga, embora com um tom distinto. O jogador pode salvar o jogo a qualquer momento, experimentar diferentes abordagens para um problema, falhar e recarregar para tentar novamente. Essa mecânica ensina pela experiência que o fracasso não é um fim, mas uma oportunidade de aprendizado, além de instigar a criatividade para lidar com um problema. O jogador é encorajado a errar, a explorar caminhos alternativos e a recomeçar, compreendendo que o caminho é um processo gradual, feito de tentativas e erros. O ciclo de morte e renascimento no jogo, além de uma mecânica, é uma lição sobre a natureza do esforço, da resiliência e da transformação.

A aprendizagem nos *videogames* se dá a partir de significados não abstratos, mas sim aqueles que são ações incorporadas do jogador no mundo virtual (Gee, 2003, p. 73-74). Em *TES*, essa lógica se manifesta de maneira particularmente interessante. O conceito de *CHIM*, por exemplo, não é apresentado como um dogma filosófico a ser memorizado, mas como uma compreensão que emerge da própria experiência de jogar: a percepção de que o mundo é um “sonho” (o jogo) e que, ainda assim, o jogador pode afirmar sua existência através da agência. Da mesma forma, a mecânica de salvar e carregar não é apenas um recurso técnico, mas um “significado situado” que ensina, pela experiência, que o fracasso não é um fim, mas uma oportunidade de aprendizado. Outros exemplos de mecânicas que carregam significados poderiam ser os sistemas de progressão do personagem, por exemplo.

Evidentemente, nem todos os jogadores se importam com os temas filosóficos que *TES* traz, mas aqueles que se sentem estimulados a buscar mais daquela fonte o fazem no fenômeno comunitário que a franquia engendrou. Para compreendermos a dinâmica da comunidade dos jogadores, é útil recorrer ao conceito de “grupo de afinidade” desenvolvido por Gee (2003, p. 183). Segundo o autor, um grupo de afinidade é uma comunidade unida não por características identitárias compartilhadas, como raça, mas por um engajamento comum em uma determinada prática. Ainda que os pertencentes destes grupos não se conheçam, sua coesão emerge do compartilhamento de ações que se articulam em torno de um interesse comum. Como viemos apresentando, os fãs de *TES* constituem um exemplo desse fenômeno: eles se reúnem em fóruns, redes sociais e plataformas de *mods* não porque compartilham uma identidade prévia, mas porque compartilham um interesse comum no mundo do jogo e um desejo de explorá-lo, interpretá-lo e

transformá-lo. Essa comunidade, é o que Gee (2003, p. 184-189) chama de um espaço de "aprendizagem distribuída", uma vez que o conhecimento sobre o jogo não está confinado a um único texto, manual ou desenvolvedor, mas está distribuído através de uma rede de jogadores, fóruns, *mods* e criações. Cada participante contribui com sua própria interpretação, e o conhecimento flui através da rede, enriquecendo a compreensão coletiva do universo virtual.

A comunidade de fãs com suas discussões, interpretações e criações, atua como uma extensão do próprio universo. A comunidade de The Elder Scrolls reinterpreta, expande e, por vezes, contradiz o *lore* oficial, criando novas camadas de significado e novos acessos ao mundo do jogo. Isso é particularmente visível nos fóruns online, onde os fãs e, por vezes, os próprios desenvolvedores, dedicam-se a discussões hermenêuticas sobre os textos de Vivec, a natureza do *CHIM* ou quaisquer outros elementos, como discutir a geografia ou as línguas dos habitantes daquele mundo virtual. Além de interações entre entusiastas, essas interpretações constituem um exercício de reflexão coletiva que serve de ferramenta para aprofundar a compreensão. O *lore* de TES, nesse sentido, não é um dogma a ser recebido passivamente, mas um campo aberto de investigação, onde a verdade emerge do diálogo e do confronto de perspectivas.

Uma das mais impressionantes expressões da comunidade é a criação de *mods*, modificações produzidas pelos próprios jogadores que alteram, expandem ou reconstróem elementos dentro do jogo. Estes projetos representam a apropriação criativa do jogo por parte da comunidade, uma transformação da "obra" em "ferramenta". Os jogadores, ao se tornarem co-criadores, não apenas consomem o jogo mas o moldam, adaptando-o às suas próprias necessidades expressivas, artísticas e filosóficas. Da mesma forma que um mito pode se adequar às necessidades simbólicas de determinado grupo, uma certa interpretação do mundo de *TES* pode ser valorizada a partir de uma destas modificações adicionadas ao jogo. Um *mod* que introduz novas facções políticas, que reinterpreta a teologia do jogo ou que simplesmente permite ao jogador construir criar um animal de estimação não é apenas uma expansão lúdica, mas também criado pelo jogador para si mesmo e para sua comunidade. Cada *mod* adapta o ensinamento do jogo à sensibilidade particular de seu criador, tal como o *bodhisattva* adapta o Dharma à capacidade e ao contexto de cada ser. A existência de milhares de *mods* demonstra a natureza

fundamentalmente aberta da franquia, o que a torna um veículo vivo de criação coletiva.

Ao longo desta seção, buscamos demonstrar que *The Elder Scrolls*, em sua arquitetura narrativa, mecânica e comunitária, se manifesta como um meio privilegiado dentro dos *videogames* para fazer emergir questionamentos sobre a natureza da realidade e da verdade. De forma geral, os *videogames* possuem um potencial pedagógico que transcende o mero entretenimento. Assim como os mitos antigos e os rituais sagrados, eles podem oferecer espaços de experimentação e reflexão onde o jogador pode assumir novas identidades, confrontar perspectivas alternativas e desenvolver uma compreensão mais profunda de si mesmo e do mundo a partir de uma relação com autoridades, práticas e regras. Evidentemente, esse potencial depende do engajamento ativo e crítico do jogador, bem como de uma comunidade que incentive a reflexão e o diálogo. Mas quando esses elementos se articulam, o *videogame* revela-se não como fuga da realidade, mas como um veículo para habitá-la de outra maneira: com a sabedoria de quem reconhece a ilusão sem precisar negá-la. O virtual, nesse sentido, torna-se real na medida em que ele altera o real, chamando a atenção para questões da realidade; como os mitos.

Da mesma forma que o *bodhisattva* é habilidoso em utilizar a heterodoxia como ferramenta pedagógica, o *videogame* pode se apresentar como um lugar privilegiado para a prática da transformação a partir da instrumentalização do cotidiano. O *bodhisattva*, como vimos, não exige que o aprendiz abandone de imediato suas ilusões e apegos; pelo contrário, ele utiliza as próprias fantasias e construções mentais do aprendiz. Da mesma maneira, um mundo fictício não precisa ser abandonado para acessar a reflexão filosófica e ser um espaço de experimentação e aprendizado.

5 CONCLUSÃO

Percorremos um caminho que partiu do entendimento inicial de que os *videogames* são capazes de constituir espaços significativos para a experiência e a reflexão sobre questões fundamentais da existência. Partindo da constatação de que o lúdico e o sagrado compartilham uma estrutura comum (um espaço delimitado por regras, a imaginação de uma realidade alternativa e a transformação do sujeito que nele participa), buscamos compreender como a série de jogos *The Elder Scrolls* poderia ser lida com um viés mítico e filosófico.

Ao imergir no universo de *TES*, uma franquia que se destaca não apenas por sua jogabilidade, mas por sua complexa metanarrativa, percebemos um mundo que, como vimos, é intencionalmente plural, contraditório e aberto à interpretação, como é a natureza das tradições orais e dos mitos antigos. Dentro desse mundo, o jogador assume o papel do Prisioneiro, um anônimo, cuja identidade se constrói através da ação e da escolha. Esse herói não é um "escolhido" por natureza, mas alguém que se torna herói ao assumir o fardo de um destino coletivo e ao restaurar o equilíbrio cósmico ameaçado.

Comparamos isso ao ideal ético do *bodhisattva* no budismo Mahāyāna, uma tradição que, como vimos, também se fundamenta em um caminho de transformação não essencialista. O *bodhisattva* não nasce iluminado, mas torna-se iluminado através do voto, do cultivo das perfeições e da compaixão ativa. O Prisioneiro, como o *bodhisattva*, é definido por seu caminho, por sua jornada de aprendizado e sacrifício, e não por uma natureza fixa ou por um poder inerente.

A aproximação, contudo, não se limitou à figura do herói. Ela se estendeu à própria sabedoria que o herói deve despertar. O conceito próprio de *TES*, *CHIM*, a percepção de que o universo virtual é o sonho de uma Divindade e que o indivíduo, ao reconhecer isso, pode afirmar sua existência sem se aniquilar, revelou-se um correlato intrigante da *prajñā* budista. A doutrina da vacuidade (*śūnyatā*) também nos convida a perceber a natureza interdependente e ilusória de todos os fenômenos, sem negar a realidade convencional do mundo. Em ambos os casos, a verdade última não é uma fuga, mas uma forma de habitar o mundo com uma consciência transformada. Da mesma forma, o "Amor" presente nas narrativas de *The Elder Scrolls*, especialmente nas *Trinta e Seis Lições de Vivec*, foi confrontado com a *karuṇā* budista. Apesar das especificidades do Amor de *TES* (fortemente

influenciado pela Thelema), existem pontos de convergência com a compaixão budista. Em ambos os casos, o amor não é um sentimento, mas uma força ontológica que dissolve as fronteiras entre o eu e o outro. O *bodhisattva* age por compaixão porque percebe que a separação individual é uma ilusão; o herói de *TES*, ao atingir *CHIM*, também transcende o egoísmo em favor de um bem maior que o inclui.

Por fim, argumentamos que a própria experiência do jogador em *The Elder Scrolls* pode ser compreendida à luz do conceito de *upāya*, a perícia nos meios hábeis. Assim como o *bodhisattva* adapta seus ensinamentos à capacidade e aos apegos de cada ser, o jogo não exige que o jogador abandone a fantasia para acessar a reflexão filosófica. Pelo contrário, ele utiliza o encantamento do mundo fictício como uma forma para conduzir o jogador a questionamentos sobre a realidade. A multiplicidade de versões, as narrativas não confiáveis e a própria agência do jogador criam um espaço de aprendizado, onde a compreensão emerge da ação, da tentativa e erro, e da reflexão coletiva com a comunidade de fãs.

Em síntese, buscamos demonstrar que *The Elder Scrolls* pode ser como um laboratório filosófico que, por meio de sua arquitetura narrativa e lúdica, convida o jogador a vivenciar questões centrais da condição humana. A comparação, porém, não visa estabelecer uma equivalência direta ou sugerir que a franquia seja uma alegoria do budismo. Antes, nosso esforço foi hermenêutico: ao confrontar dois universos simbólicos distintos, procuramos uma estrutura comum que aponta para a universalidade de certas perguntas humanas.

Este trabalho, portanto, tenta contribuir para um campo de estudos ainda em formação, que reconhece os videogames como objetos culturais legítimos para a investigação filosófica e religiosa. Ao deslocar o olhar do mero entretenimento para a experiência de significado, esta dissertação espera ter demonstrado que, em tempos de transformação cultural, as narrativas digitais podem assumir o papel análogo às (outras?) artes: o de nos oferecer modelos para compreender a nós mesmos e ao mundo. Ao terminar o jogo, o jogador não volta ao mundo real como se nada tivesse acontecido. Leva consigo, ainda que de forma inconsciente, as pegadas de uma jornada que se assemelha às tradições mais antigas da humanidade. E talvez seja essa a maior lição que um *videogame* pode nos oferecer: a de que o sagrado não está em outro mundo, mas na própria experiência de jogar, criar e transformar o mundo ao nosso redor.

REFERÊNCIAS

BEYOND SKYRIM TEAM. **Beyond Skyrim**: The Province Collaboration. c2025. Disponível em: <https://beyondskyrim.org>. Acesso em: 24 ago. 2025.

BITTENCOURT, João Ricardo; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. A Utilização de Role-Playing Games Digitais no Processo de Ensino-Aprendizagem. **Technical Report Series**, 31, Setembro 2003.

BLACK Myth: Wukong. Game Science: Shenzhen. 2024. Jogo eletrônico.

CEREZO-PIZARRO, Mario et al. The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the Literature. **Education Sciences**, v. 13, n. 11, p. 1116, 2023. DOI 10.3390/educsc13111116.

CLAYTON, Gavin "Interkarma". **Daggerfall Workshop**: Remastering Daggerfall. c2009. Disponível em: <https://www.dfworkshop.net>. Acesso em: 24 ago. 2025.

CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Game Design**. 1997. Versão digital encomendada pela Washington State University Vancouver.

DARK Souls. Tóquio: Bandai Namco Entertainment Inc., 2011. Jogo digital.

DOGEN, Eihei. **Tenzo kyōkun**: instructions for the tenzo. Tradução: Anzan Hoshin Roshi e Yasuda Joshua Dainen Roshi. In.: *Cooking Zen*, Great Matter Publications 1996. Disponível em: <https://wwzc.org/tenzo-kyokun-instructions-tenzo/>.

DRABBLE, Margaret (org.). **The Oxford Companion to English Literature**. 6 ed. Oxford: Oxford University Press, 2000.

DREHER, Thomas. **History of Computer Art**. Morrisville: Lulu Press, Inc., 2020. ISBN 978-1-71685-581-8.

EWALT, David. **Of Dice and Men**: The Story of Dungeons and Dragons and The People Who Play It. Nova Iorque: Scribner, 2013.

FALLOUT: New Vegas. Rockville: Bethesda Softworks LLC, 2010. Jogo digital.

FERNANDES, Pedro da Costa. **As Origens da Deonstrutividade Pragmática de Nagarjuna: As Fontes dos Catuskoti nos Nikayas**. 2020. Dissertação (Mestrado em Ciência da Religião) - Faculdade de Ciência da Religião, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2020.

GASI, Flávia. **Videogames e Mitologia: a poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos**. São Paulo: Marsupial Editora, 2013.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2003.

GOD of War. Sony Interactive Entertainment LLC: San Mateo. 2005. Jogo eletrônico.

GOMBRICH, Richard. **How Buddhism began: the conditioned genesis of the early teachings**. 2nd ed. Abingdon: Routledge, 2006. (Jordan Lectures in Comparative Religion, 17).

GOMBRICH, Richard. **What the Buddha thought**. London: Equinox, 2009. (Oxford Centre for Buddhist Studies Monographs).

GOSH, Bhajagovinda. Concept of prajna and upaya. **Bulletin of Tibetology**, Gangtok, n. 3, p. 41-50, Novembro 1992.

HADOT, Pierre. **Filosofia Como Maneira de Viver: Entrevistas de Jeannie Carlier e Arnold I. Davidson**. Editora É Realizações, 2016.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. ed. 4. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JUNG, Carl G. **Símbolos da transformação**. vol. 5. ed. 9 São Paulo: Vozes, 2013.

KEOWN, Damien. **A Dictionary of Buddhism**. Oxford: Oxford University Press, 2003.

KIRKBRIDE, Michael. Loveletter From the Fifth Era, The True Purpose of Tamriel. *Imperial Library*. Disponível em: <https://www.imperial-library.info/content/loveletter-fifth-era-true-purpose-tamriel>. Acesso em: 15 out. 2025.

KIRKBRIDE, Michael. What My Beloved Taught Me. *Imperial Library*. Disponível em: <https://www.imperial-library.info/content/what-my-beloved-taught-me>. Acesso em: 15 out. 2025.

KIRKBRIDE, Michael. C0DA. Ilustrações de Mikhail Pabor, Katy Hargrove, Ksenia Mamaeva, et al. [S.l.: s.n.], 14 fev. 2014 60 p. E-book.

KOŁAKOWSKI, Leszek. **A Presença do Mito**. Brasília: Editora da UnB, 1981.

KUBO, Tsugunari; YUYAMA, Akira (Trad.). **The Lotus Sutra**. Tradução do chinês de Kumārajīva. Berkeley: Numata Center for Buddhist Translation and Research, 2007.

LOUNDO, Dilip. O conceito de R̥ṇa (dívida) no Hinduísmo: Swami Vivekananda e a ética da não-dualidade (advaita). *Interações*, Belo Horizonte, v. 17, n. 1, p. 74-88, jan./jul. 2022.

LOUNDO, Dilip. **Razão com Sabor de Mel: Ensaio de Filosofia Indiana**. 1 ed. Rio de Janeiro: Editora Phi, 2022.

LOUNDO, Dilip. The Indian Aesthetics of Emotions (Rasa): Non-duality, Aesthetic Experience and the Body. **Revista Terceira Margem**, Rio de Janeiro, v. 25, n. 46, p. 51-66, 2021.

NELSON, Chris. New Whirling School. v. 27/05/2023. Disponível em: <https://www.newwhirlingschool.com/>. Acesso em: 15 out. 2025

ALL GAMES. Nexus Mods, [s.d.]. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/games>. Acesso em 20 out. 2025.

ŌKAMI, Osaka: Capcom Co., Ltd., 2006. Jogo eletrônico.

MENDONÇA, Antonio Gouvêa. Fenomenologia da Experiência Religiosa. **Revista Numen**, [S. l.], v. 2, n. 2, p. 65-89, 2010.

MOREY, Matthew. Sri Aurobindo's Lila The Nature of Divine Play According to Integral Advaita. **Revista Integral Review**, v. 8, n. 1, p. 68-84, 2012.

PAUL, Diana Y.; McRAE, John R. (Trad.). **The sutra of queen Śrīmālā of the lion's roar; The Vimalakīrti sutra**. Berkeley: Numata Center for Buddhist Translation and Research, 2004.

PEPE, Felipe. **The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games**. 4 ed. 2023. E-book.

PYE, Michael. **Skilful Means: a Concept in Mahayana Buddhism**. 2 ed. Londres: Routledge, 2003.

ŚĀNTIDEVA. **The Bodhicaryāvatāra: a guide to the Buddhist path to awakening**. Tradução: Kate Crosby e Andrew Skilton. Introdução geral: Paul Williams. Oxford: Oxford University Press, 1995.

SAUNDERS, LaJaveyon. Anuvanna'si: The Hero, The Prisoner, The Godhead With A Thousand Faces. 2. ed. [S.l.: s.n.], 2019. 117 p. E-book.

SILVEIRA, Emerson. J. S.; AVELLAR, Luís Valter de. Questões metodológicas da pesquisa sobre religião na internet. In: SILVEIRA, Emerson J. S.; AVELLAR, Luís Valter de. (Org.). **Espiritualidade e sagrado no mundo cibernético: questões de método e vivências em Ciências da Religião**. 1ed. São Paulo: Editora Loyola, 2014, v. 1, p. 15-50.

SOGUILON, Wesley Kim Diangson. The Compassionate Buddhist: A Preliminary Reflection on the Buddhist Concept of *Karuna* and Its Implications. **Scientific Research**, v. 11, n. 10, Outubro 2024.

SOKOLOWSKI, Robert. **Introdução à Fenomenologia**. v. 4, São Paulo: Loyola, 2004.

SUPER Mario World. Quioto: NINTENDO Co., Ltd., 1990. Jogo eletrônico.

TAMRIEL REBUILT COMMUNITY. **Tamriel Rebuilt**. c2025. Disponível em: <https://www.tamriel-rebuilt.org>. Acesso em: 24 ago. 2025

TEIXEIRA, Rodrigo Yuri Gomes. Os sentidos de upāya no budismo Mahāyāna e os limites de sua aplicação. **Revista Sacrilegens**, Juiz de Fora, v. 19, n. 1, p. 108-123, 2022.

THE ELDER Scrolls: Arena. Rockville: Bethesda Softworks LLC, 1994. Jogo digital.

THE ELDER Scrolls II: Daggerfall. Rockville: Bethesda Softworks LLC, 1996. Jogo digital.

THE ELDER Scrolls III: Morrowind. Rockville: Bethesda Softworks LLC, 2002. Jogo digital.

THE ELDER Scrolls IV: Oblivion. Rockville: Bethesda Softworks LLC, 2006. Jogo digital.

THE ELDER Scrolls V: Skyrim. Rockville: Bethesda Softworks LLC, 2011. Jogo digital.

THE ELDER Scrolls: Online. Rockville: Bethesda Softworks LLC, 2014. Jogo digital.

YOSHINORI, Takeuchi. **A espiritualidade budista I: Índia, sudeste asiático, Tibete e China primitiva**. 1. São Paulo: Editora Perspectiva, 2006.

ZIMMER, Heinrich. **Filosofias da Índia**. 2. São Paulo: Editora Palas Athena, 1986.

WESTERHOFF, Jan. *Nāgārjuna's Madhyamaka: a philosophical introduction*. New York: Oxford University Press, 2009.

WIJMAN, Tom. The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers. 2021, análise gratuita de dados de relatório.

Disponível em:

<https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming>. Acesso em: 14 out. 2022.

WIJMAN, Tom. Three Billion Players by 2023: Engagement and Revenues Continue to Thrive Across the Global Games Market. 2020, análise gratuita de dados de relatório. Disponível em:

<https://newzoo.com/resources/blog/games-market-engagement-revenues-trends-2020-2023-gaming-report>. Acesso em: 14 out. 2022.

WILLIAMS, Paul. **Mahayana Buddhism**: the doctrinal foundations. 2nd ed. Abingdon: Routledge, 2009. (The library of religious beliefs and practices).

GLOSSÁRIO I - PALAVRAS EM SÂNSCRITO

1. Abhidharma – Escolas budistas escolásticas que analisam os fenômenos (dharmas).
2. Advaya – Não-dual; transcendência da dualidade sujeito-objeto.
3. Anātmān (também *anāṭman*) – Não-eu; inexistência de um eu permanente.
4. Anitya – Impermanência.
5. Arhat (páli: *arahant*) – Aquele que alcançou a libertação individual no budismo antigo.
6. Āryāṣṭāṅgamārga – Caminho Óctuplo.
7. Avatāra – Encarnação ou manifestação divina.
8. Avalokiteśvara – Bodhisattva da compaixão, conhecido no Leste Asiático como Guānyīn ou Kannon.
9. Avidyā – Ignorância; falta de percepção da realidade.
10. Bhagavad Gītā – Texto sagrado hindu, diálogo entre Kṛṣṇa e Arjuna.
11. Bhāvanā – Meditação profunda; cultivo mental.
12. Bodhi – Iluminação, despertar.
13. Bodhicitta – Mente do despertar; intenção de alcançar a iluminação para beneficiar todos os seres.
14. Bodhisattva (também *bodisatva*) – Ser que busca a iluminação para o benefício de todos.
15. Bodhisattvayāna – Caminho do bodhisattva.
16. Brahmavihārā (plural *brahmavihāras*) – Quatro atitudes sublimes: benevolência, compaixão, alegria empática e equanimidade.
17. Brāhmanismo – Sistema religioso e social da Índia antiga, centrado nos brâmanes.
18. Buddha – O desperto; Buda histórico ou qualquer ser iluminado.
19. Buddhadharma – Ensino do Buda.
20. Caitta – Fatores mentais no Abhidharma.
21. Candrakīrti – Filósofo budista Mādhyamika (século VII EC).
22. Chaturanga – Jogo de tabuleiro indiano, ancestral do xadrez.
23. Dāna – Generosidade; primeira perfeição (pāramitā).
24. Darśana – Visão penetrante; compreensão intuitiva.
25. Dharma – Ensino, lei cósmica, verdade, caminho.
26. Dharmadhātu – Reino da realidade última; natureza dos fenômenos.
27. Dharmapravicaya – Discriminação analítica dos fenômenos.
28. Dharmatā – Natureza verdadeira dos fenômenos.
29. Dhyāna – Meditação; concentração profunda.
30. Dīpaṃkara – Buda do passado que profetizou a iluminação de Gautama.
31. Duhkha (também *duḥkha*) – Sofrimento, insatisfação, desconforto.
32. Ghaṇṭā – Sino ritualístico no Budismo Tântrico, simbolizando a sabedoria (*prajñā*).
33. Hīṇayāna – "Pequeno Veículo"; termo usado pelos Mahāyānistas para escolas anteriores, com conotação depreciativa.
34. Hitopadeśa – Texto sânscrito de fábulas e ensinamentos morais.
35. Hōben (japonês) – Termo correspondente a *upāya* no budismo japonês.

36. Jātaka – Narrativas das vidas passadas do Buda.
37. Kalpa – Ciclo cósmico de existência (termo usado em TES).
38. Karuṇā (também *karuṇā*) – Compaixão ativa; desejo de aliviar o sofrimento alheio.
39. Karuṇā-bhāvanā – Meditação da compaixão.
40. Kauśalya – Perícia, habilidade.
41. Kṛṣṇa (também *Kṛṣṇa*) – Deus hindu, mentor de Arjuna no Bhagavad Gītā.
42. Kṣānti – Paciência, serenidade; terceira perfeição.
43. Kurukshetra – Campo de batalha do épico Mahābhārata.
44. Mādhyamaka (também *Madhyamaka*) – Escola filosófica budista do Caminho do Meio, fundada por Nāgārjuna.
45. Mahāparinirvāṇa – Libertação final do Buda após sua morte.
46. Mahāyāna – "Grande Veículo"; tradição budista que enfatiza o bodhisattva.
47. Maitrī – Benevolência, amor bondoso.
48. Māyā – Ilusão; aparência ilusória da realidade.
49. Muditā – Alegria empática, felicidade compartilhada.
50. Mūlamadhyamakakārikā – Obra fundamental de Nāgārjuna sobre o Caminho do Meio.
51. Nāgārjuna – Filósofo budista (século II–III EC), fundador da escola Mādhyamaka.
52. Nikāya – Termo para as escolas budistas antigas (não Mahāyāna).
53. Nirvāṇa (também *nivāṇa*) – Extinção do sofrimento e do ciclo de renascimentos.
54. Nirvikalpa – Não-conceitual; percepção direta sem mediação mental.
55. Niḥsvabhāva – Ausência de essência intrínseca.
56. Pāli – Língua litúrgica do budismo Theravāda.
57. Pāramitā (plural *pāramitās*) – Perfeições; virtudes cultivadas pelo bodhisattva.
58. Paramārtha – Verdade última; realidade suprema.
59. Paramārthabodhicitta – Bodhicitta absoluta; percepção não dual da vacuidade.
60. Paramārtha-satya – Verdade última.
61. Parinirvāṇa – Libertação final alcançada na morte de um Buda.
62. Prajñā (também *prajñā*, *prajña*) – Sabedoria transcendente; insight intuitivo.
63. Prajñāpāramitā – Perfeição da sabedoria; também o nome de um conjunto de sūtras.
64. Pranidhāna – Voto ou aspiração do bodhisattva.
65. Pratītyasamutpāda (também *pratīyasamutpāda*) – Originação interdependente.
66. Rūpa – Forma; fenômeno material.
67. Saddharma Puṇḍarīka Sūtra – Sutra do Lótus.
68. Saṃsāra – Ciclo de nascimentos, mortes e renascimentos.
69. Samvṛti-satya – Verdade convencional.
70. Samvṛtibodhicitta – Bodhicitta relativa; desejo consciente de iluminação para todos.
71. Samyag-drṣṭi – Visão correta (Caminho Óctuplo).
72. Samyak-saṃkalpa – Intenção correta (Caminho Óctuplo).
73. Sattva – Ser, entidade.
74. Śākyamuni (também *Śākyamuni*) – O Buda histórico, do clã dos Śākyas.
75. Śāriputra – Discípulo do Buda, conhecido por sua sabedoria.
76. Siddhārtha Gautama – Nome do Buda antes da iluminação.

77. Śīla – Conduta moral; segunda perfeição.
78. Śiva – Deus hindu, associado à destruição e transformação.
79. Stūpa (também *stūpa*) – Monumento ou relicário budista.
80. Śūnyatā (também *śūnya*) – Vacuidade; ausência de essência intrínseca.
81. Sūtra – Discurso ou texto canônico budista.
82. Svabhāva – Essência intrínseca, natureza própria.
83. Śāntideva – Filósofo budista, autor do *Bodhicaryāvatāra*.
84. Tathāgata – Epíteto do Buda, "aquele que assim veio" ou "assim foi".
85. Tathāgatagarbha – Natureza búdica; potencial de iluminação inerente a todos os seres.
86. Theravāda – "Doutrina dos Anciões"; escola budista predominante no Sudeste Asiático.
87. Trisūla – Tridente de Śiva.
88. Upāya (também *upaya*) – Meios hábeis; estratégia pedagógica compassiva.
89. Upāyakauśalya (também *upāya-kauśalya*) – Perícia nos meios hábeis.
90. Vajra – Jóia ou raio, símbolo da compaixão no Budismo Tântrico.
91. Vajrayāna – "Veículo do Diamante"; tradição tântrica do budismo.
92. Vinaya – Código disciplinar monástico budista.
93. Vipāśyanā (também *vipāśyana*) – Visão penetrante; insight meditativo.
94. Vīrya – Energia, diligência; quarta perfeição.
95. Viveka – Discernimento, discriminação (relacionado ao nome Vivec).
96. Yuganaddha – União (especialmente de sabedoria e compaixão no Budismo Tântrico).
97. Śamatha – Calma mental; tranquilidade meditativa.

GLOSSÁRIO II - PALAVRAS DE *THE ELDER SCROLLS*

1. Alduin – Dragão, Devorador de Mundos, antagonista de *Skyrim*. Responsável pelo fim dos ciclos.
2. *Apographa* – Textos secretos e iniciáticos do Templo de Morrowind.
3. *Arena* – Título original do primeiro jogo; posteriormente reinterpretado como metáfora cosmológica.
4. *Beyond Skyrim* – Projeto de *mod* que expande o mundo de *Skyrim*.
5. *CODA* – Romance gráfico extra-oficial de Michael Kirkbride.
6. *CHIM* – Estado de iluminação; percepção da realidade como sonho com afirmação do "eu".
7. *Clockwork City* – Expansão de *TES Online*.
8. Cyrodiil – Província central de Tamriel, coração do Império.
9. *Daggerfall* – Segundo título principal da série (*TES II: Daggerfall*).
10. *Daggerfall Unity* – Reconstrução do segundo jogo em motor moderno (mod).
11. Dagoth Ur – Antagonista de *Morrowind*, o Sharmat.
12. Dibella – Deusa do amor, artes e beleza.
13. Digitals – Mãos gigantes metaficcionalis em *CODA*.
14. *Dragon Break* – Ruptura temporal; todos os finais são canônicos simultaneamente.
15. *Dunmer* – Elfos negros, povo de Morrowind.
16. *Dwemer* – Elfos anões, raça extinta conhecida por sua tecnologia e racionalismo.
17. *Elder Scrolls* – Artefatos que registram todas as possibilidades da realidade; título da série.
18. *Godhead* – Divindade que sonha a realidade.
19. *Heart's Day* – Festival do amor em TES (Dia dos Namorados no calendário do jogo).
20. *Hearthfire* – Expansão de *Skyrim* focada em construção de casas e vida familiar.
21. *Hierographa* – Textos ortodoxos do Templo de Morrowind.
22. *Hortator* – Título de líder militar-religioso dos dunmer.
23. *Imperial Geographical Society* – Organização que produz narrativa oficial no jogo.
24. Jubal-lun-Sul (ou Jubal) – Personagem de textos extra-oficiais (*Loveletter*, *CODA*).
25. Jyggalag – Deus da Ordem, em *Shivering Isles*.
26. *Kalpa* – Ciclo de existência (termo sânscrito usado em TES).
27. *Landfall* – Evento apocalíptico em textos extra-oficiais.
28. Lorkhan – Deus criador, cujo coração é uma pedra fundamental.
29. *Love* – Com L maiúsculo; força cósmica que dissolve fronteiras entre eu e outro.

30. *Loveletter From the Fifth Era* – Texto extra-oficial de Michael Kirkbride.
31. Mara – Deusa do amor, fertilidade e compaixão.
32. Mehrunes Dagon – Deus da Destruição, antagonista de *Oblivion*.
33. Mephala – Deusa associada à sexualidade, violência e engano.
34. *Metagaming* – Consciência do jogador sobre a natureza do jogo.
35. *Mods* – Modificações criadas por jogadores.
36. Molag Bal – Deus da violência e dominação.
37. *Moon and Star* – Epíteto de Nerevar, nome do seu anel.
38. *Morrowind* – Província dos dunmer; terceiro título principal da série.
39. *Moth Priests* – Monges dedicados à leitura dos Pergaminhos.
40. Muatra – Lança de Vivec.
41. Nerevar – Herói ancestral dos dunmer.
42. Nerevarine – Reencarnação de Nerevar; papel do jogador em *Morrowind*.
43. *New Man* – Estado além da morte em *Loveletter*.
44. Nórdicos – Povo de Skyrim, inspirado na Escandinávia.
45. *Oblivion* – Quarto título principal da série (*TES IV: Oblivion*).
46. *Open-world RPG* – Gênero de jogo com mundo aberto.
47. Pergaminhos Anciões – Tradução livre de *Elder Scrolls*.
48. *Pocket Guide to the Empire* – Texto in-universe sobre geografia e propaganda imperial.
49. *Power fantasy* – Fantasia de poder (crítica à narrativa de empoderamento).
50. Prisioneiro – Figura arquetípica do herói em TES.
51. Profeta Veloth – Líder religioso que guiou os dunmer em seu êxodo.
52. *Proper Torture Techniques, Vol. 8* – Texto em *TES Online* sobre amor como tortura.
53. Quarta parede – Quebra da barreira entre jogo e jogador.
54. *Red Mountain* – Batalha da Montanha Vermelha.
55. *Redguard* – Spin-off da série (*TES Adventures: Redguard*).
56. Sanguine – Deus da devassidão.
57. Sharmat – "Diabo"; inverso do Prisioneiro; aquele que confunde o ego com o todo.
58. Sheogorath – Deus da Loucura, em *Shivering Isles*.
59. *Shivering Isles* – Expansão de *Oblivion*.
60. Skyrim – Província gelada ao norte; quinto título principal da série.
61. Soma Zero (*Zero Sum*) – Aniquilação da consciência ao perceber a verdade última.
62. Sotha Sil – Um dos deuses vivos do Tribunal, em *TES Online*.
63. Tamriel – Continente onde se passa a série.
64. *Tamriel Rebuilt* – Projeto de mod que expande *Morrowind*.
65. TES – Sigla para *The Elder Scrolls*.
66. *TES: Arena* – Primeiro título da série.
67. *TES II: Daggerfall* – Segundo título principal.
68. *TES III: Morrowind* – Terceiro título principal.
69. *TES IV: Oblivion* – Quarto título principal.

70. *TES V: Skyrim* – Quinto título principal.
71. *TES: Online* – MMO da franquia.
72. *TES: Redguard* – Spin-off da série.
73. *The Elder Scrolls* – Nome da franquia.
74. *Thirty-Six Lessons of Vivec* – Sermões de Vivec, espalhados por Morrowind.
75. Tiber Septim – Imperador que atingiu CHIM e alterou a geografia de Cyrodiil.
76. Triśūla – Tridente de Śiva (referência externa, mas associada a Vivec).
77. Veloth – Ver *Profeta Veloth*.
78. Vivec – Deus vivo de Morrowind, guerreiro-poeta, autor das *Lições*.
79. Vivek – Variante do nome Vivec.
80. *Vvardenfell* – Grande ilha em Morrowind.
81. V'Vehk – Outra forma do nome Vivec.
82. *What My Beloved Taught Me* – Texto de Kirkbride sobre Vivec.
83. *Whirling School* – Tradição fictícia de interpretação das Lições de Vivec.
84. Zurin Arctus – Personagem mencionado na introdução de *Morrowind*.