

Uma análise da virtualidade dos jogos como fenômeno cultural a partir de Pierre Lévy e Johan Huizinga

Breno Maciel Souza REIS¹

Resumo

Este artigo busca analisar a ocorrência dos jogos enquanto fenômeno intrínseco à história do homem, considerando-o como elemento básico no processo de comunicação entre os indivíduos. Assim, propõe discutir a virtualidade dos jogos, utilizando os conceitos de Pierre Lévy, e também, como apoio, a teoria de Johan Huizinga, que trata o jogo como elemento cultural, fundamental à transmissão de formas simbólicas e à formação das sociedades. Por fim, estabelece uma breve análise sobre as manifestações lúdicas contemporâneas presentes no ciberespaço, e surgidas a partir do entrecruzamento entre a rede e os espaços físicos das cidades.

Palavras-chave: Virtualidade. Jogos. Cibercultura.

Introdução

A informatização das sociedades, fenômeno iniciado a partir da segunda metade do último século e acelerado principalmente na última década deste, fundou na sociedade novos paradigmas, ao proporcionar a emergência de processos constantes de virtualização das experiências humanas, além da experimentação de inéditas possibilidades interativas entre os indivíduos, ao fundar novas configurações espaciotemporais, advindas das redes globais de comunicação e das tecnologias móveis, que interconectaram o planeta em tempo real. Como consequência, percebemos a emergência de novas expressões subjetivas em rede e a transposição das relações interpessoais e desenroladas na atualidade para o ambiente informacional, configurando assim a rede como a ágora da contemporaneidade, novo espaço de interação, formação de agrupamentos e comunidades, baseadas no compartilhamento de interesses comuns, na busca de vivências e na habitação desse mundo virtual, ubíquo e imaterial.

¹ Mestre em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS. E-mail: brenomaciel@gmail.com

A sociedade contemporânea, cada vez mais fluida, descentralizada e múltipla, marcada pela presença maciça de aparatos tecnológicos em todas as esferas da vida, e de possibilidades de conexão a uma rede que agora atravessa o espaço físico das cidades, criando espaços de hipermobilidade, tanto dos sujeitos, de fluxos financeiros, quanto da informação, encontrando na rede possibilidades de inserção e de interação entre indivíduos conectados. Emergiram nesse contexto uma multiplicidade de serviços que se propõe a funcionar de forma a agrupar no ciberespaço as relações pessoais dos mesmos, que, além de potencializar a comunicação através de programas de mensagens instantâneas e correio eletrônico, fornecem espaços nos quais eles podem se inserir forma ativa, através da construção e personalização de interfaces e de conteúdos multimidiáticos, o hipertexto.

Este artigo parte da teoria defendida por Huizinga (2008) de que o jogo é um processo cultural que permeia todas as esferas da vida em sociedade, desde a linguagem, até manifestações mais complexas, como as artes e as leis. Tais instrumentos fazem parte da história do homem desde os primórdios da espécie, confundindo-se com a sua cultura, e sendo utilizado deliberadamente como forma de construção social e de transmissão de formas simbólicas entre os indivíduos, através da comunicação interpessoal. Entendendo o lúdico como um elemento essencialmente virtual, nos apoiamos nas considerações de Pierre Lévy (1996) acerca desses processos, e estabelecemos um paralelo entre as noções de *homo sapiens*, *faber* e *ludens*, em Huizinga (1934), com as três formas de virtualização básica, em Lévy: a linguagem, a técnica e o contrato.

A questão do virtual de acordo com Pierre Lévy

Com a emergência da informática e das redes globais de comunicação, interconectadas através de computadores e dispositivos móveis, surgiu também um intenso debate sobre a crescente transposição dos processos humanos para o ciberespaço e o entrecruzamento entre a realidade física dos indivíduos e a rede. Convencionou-se denominar esse novo *locus* como virtual, entendendo-o como à parte do real, como se essas duas esferas fossem espaços opostos um ao outro, de modo que o ambiente informacional gerado pela interconexão em rede constituísse uma ausência de realidade, uma camada desprovida de sentido físico.

Buscando lançar luz a essa nova configuração advinda da digitalização crescente, da transposição de átomos para *bytes* (NEGROPONTE, 1995) instaurada na sociedade contemporânea, da presença cada vez mais maciça desses aparatos tecnológicos na vida social, Pierre Lévy se propõe a debater conceitualmente estes processos em “O que é o virtual?” (1996), obra na qual desmistifica a virtualidade como um vetor ausente de realidade, conforme era comum se pensar até então. Para tal, o autor, um dos maiores estudiosos destas tecnologias e das novas configurações sociais advindas das mesmas, estuda a virtualização a partir da perspectiva de que ela é inerente aos processos humanos de imaginar e interagir consigo mesmo e com a realidade. Ele desmembra a palavra etimologicamente, a partir de sua raiz latina, *virtualis*, derivada de *virtus*, que significa força, potência. E é justamente este o conceito de virtual para Lévy: para ele, este se apresenta na forma de potência, um complexo problemático que demanda sua resolução a partir da mediação da subjetividade humana. A esse processo o autor denomina como a atualização do potencial existente na entidade considerada, ou seja, a “[...] criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e finalidades. [...] uma produção de qualidades novas, uma transformação das ideias, um verdadeiro devir que alimenta de volta o virtual” (idem, p. 16-17).

A distinção entre as relações antagônicas existentes entre o virtual - atual e possível - real nos auxilia a clarificar o conceito do autor. Lévy afirma que o virtual constitui um conjunto de forças e variáveis, passíveis de serem ativadas a partir da capacidade de imaginação e de intervenção do homem nas mesmas. Uma semente, por exemplo, constitui uma árvore virtual, para o autor. A sua atualização é condicionada a vários fatores que podem alterar os modos como este processo se dará, se será de fato plantada, a qualidade do solo, a quantidade de adubo, as condições climáticas às quais será submetida, entre outras variáveis que influenciam na germinação ou não da semente. De tal maneira, ela carrega consigo esse conjunto problemático, ou seja, “[...] a partir das coerções que lhe são próprias, deverá inventá-la, coproduzi-la com as circunstâncias que encontrar” (ibid., p. 16).

Enquanto o virtual tem como sua resolução o atual, o real se opõe então ao possível, ou seja, a algo latente que “[...] se realizará sem que nada mude em sua determinação nem em sua natureza. [...] o possível é exatamente como o real: só lhe falta a existência” (ibid., p. 16). Não implica, neste sentido, a criação e a produção de novas formas e condições a partir de ideias e da interação do sujeito consigo mesmo,

com outros e com o mundo – como é a transposição do virtual ao atual. O possível é uma condição previamente definida, que carrega em si todas as condições necessárias à sua realização.

Uma das características do virtual, para o autor, é o desprendimento de uma condição espaciotemporal imposta aos indivíduos na forma de um aqui e agora, a qual ele denomina como desterritorialização - ou seja, a capacidade de se deslocar por configurações distintas daquelas nas quais o indivíduo se encontra inserido. O autor atenta para o fato de que o virtual não foi criado, nem passou a existir, a partir da emergência do ciberespaço e das desterritorializações por ele potencializadas, mas sim que este é um processo amalgamado ao próprio conceito de humanidade, e que “a imaginação, a memória, o conhecimento, a religião são vetores de virtualização que nos fizeram abandonar a presença muito antes da informatização e das redes digitais” (1996, p. 20).

Quando o indivíduo lê um romance de época, por exemplo, imediatamente ele parte das descrições fornecidas pelo autor para recriar mentalmente imagens das condições onde a estória se desenrola, as quais se apresentam a ele contidas na escrita de forma virtual, abstrata. Ao interpretar o texto em um aqui e agora distinto daquele no qual o livro foi produzido, o leitor dá significado a ele, “[...] leva adiante essa cascata de atualizações, [...] face à configuração de estímulos, de coerções e de tensões que o texto propõe, a leitura resolve de maneira inventiva e sempre singular o problema do sentido” (ibid., p. 35).

Desta maneira, o autor considera a linguagem como o primeiro vetor virtualizante criado pelo homem, a partir do qual é permitido a ele contar histórias e construir um registro histórico, através da memória e do compartilhamento simbólico, mediado pela interação social. Muito embora com a tradição oral já se fizessem presentes aspectos virtualizantes, com a escrita este processo foi acelerado, ao mesmo tempo em que se potencializou sua a propriedade desterritorializante, uma vez que, para Lévy (1996, p. 38), “[...] a escrita dessincroniza e deslocaliza. Ela fez surgir um dispositivo de comunicação no qual as mensagens estão separadas no tempo e no espaço de sua fonte de emissão, e portanto são recebidas fora de contexto”.

Assim, ele defende a tese de que a espécie humana teve seus pilares e foi construída a partir das virtualizações de três vetores básicos: a linguagem, a técnica e o contrato. Como já explicitado anteriormente, a linguagem foi a grande responsável pela

virtualização do tempo, ou seja, de um aqui e agora, inaugurando a ideia de passado, presente e futuro. Foi a partir dela que o homem pôde contar histórias, construir e transmitir uma memória, ou seja, “[...] a partir da invenção da linguagem, nós, humanos, passamos a habitar um espaço virtual, o fluxo temporal tomado como todo, que o imediato presente atualiza apenas parcialmente. [...] Nós *existimos*” (p. 71, grifo do autor). Assim, o tempo, enquanto extensão completa – o passado (ou a memória), o presente vivenciado e o futuro, não existem senão virtualmente, em linguagens das quais os homens se utilizam – a escrita, as manifestações artísticas, o lúdico – para dar sentido à realidade, caracterizando um devir e compondo camadas de existência que vão sendo atualizadas, e novamente virtualizadas, através da capacidade de imaginação e compartilhamento destes sentidos, mediados pela linguagem – em um processo constante de problematização e resolução, o que Lévy denomina como “efeito moebius” (1996, p. 24).

A técnica, ou a habilidade de criar, produzir e manipular objetos constituem o princípio básico da virtualização dos corpos, ou seja, extensões das capacidades físicas, psicológicas e subjetivas dos homens, e das relações que eles estabelecem com as mesmas. Isto permite recuperar as proposições de McLuhan (1964) de que as tecnologias constituem ampliações do homem, de seu organismo e suas propriedades cognitivas. Os meios de comunicação, de transporte, os objetos e ferramentas, todos eles representam virtualizações do homem, de suas ações e da natureza. Lévy cita o martelo, afirmando que, ao mesmo tempo em que pode ser entendido como uma extensão do braço humano, ele também virtualiza a força necessária para fixar um prego em alguma superfície, a qual é atualizada no ato de bater (1996, p. 76). A técnica, também por ser compartilhada através da linguagem, modificando assim as formas como o sujeito se relaciona consigo mesmo, com esses objetos e com o mundo. Através da transmissão simbólica de conteúdos a partir da comunicação, ele reinternaliza a técnica, promovendo o desenvolvimento de novas capacidades motoras, cognitivas e mentais.

Já o terceiro vetor proposto por Lévy (1996) se refere às relações sociais, que ele define como contrato, ou a virtualização da violência. São todas as normas e convenções que permitem ao homem viver em sociedade, as quais são construídas culturalmente e a partir da interação e de constantes processos de negociação entre os membros de tal coletividade. Assim, os mitos, os rituais, as manifestações religiosas, as

regras de conduta moral, as leis, todos representam “[...] dispositivos para virtualizar os relacionamentos fundados sobre as relações de forças, as pulsões, os instintos ou os desejos imediatos” (1996, p. 77).

Podemos, a partir destes três pilares básicos que fundamentam a capacidade de virtualização humana, tanto de si mesmo, quanto da realidade, fazer uma aproximação com a teoria de Johan Huizinga (2008), que entende a história humana também a partir de uma base tríplice, permeada por componentes lúdicos, cuja existência fundamenta a evolução de sociedades, desde as tribais até as contemporâneas. Analisemos a seguir tal teoria.

O jogo enquanto fenômeno cultural para Huizinga

Johan Huizinga, em sua quase secular obra “Homo Ludens”, publicada em 1934 e dedicada a discutir filosófica e antropológicamente as manifestações lúdicas enquanto elemento fundamental para a evolução da espécie humana e a formação das sociedades, defende que a relação com o jogo é uma ocorrência essencial da vida, inclusive mais antiga que a própria cultura, esta entendida como uma construção a partir da intervenção humana na natureza. Para constatar tal afirmação, segundo o autor, basta observar a ocorrência do jogo entre animais, como cachorros e gatos. É facilmente perceptível que eles desenvolvem desde a infância uma relação lúdica com o mundo e com os outros de sua espécie, que se perpetua por toda a sua existência. O autor defende sua tese, afirmando que o lúdico não é invenção humana, nem que o homem “[...] acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo” (HUIZINGA, 2008, p.3). Para o autor, a pré-existência dessa relação foi uma condição fundamental para a formação e evolução das sociedades humanas através dos séculos, e idealiza o termo *homo ludens* para designar esta propriedade, a qual considera fundamental e que permeia os modos como os homens raciocinam e pensam a realidade (*homo sapiens*), e também criam, manipulam e interagem com objetos e com a natureza (*homo faber*). Assim, ele define o jogo como

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (ibid., p. 34).

Estas três funções se assemelham àquelas anteriormente explicitadas por Lévy (1996) e que fundamentam a virtualização enquanto processo inerente ao homem. A linguagem, enquanto propriedade de raciocínio e compreensão da realidade, poderia ser entendida como sendo o *sapiens* em Huizinga; a técnica, ou a capacidade de produzir e manipular objetos, o *faber*. Finalmente, ao contrato poderíamos associar o *ludens*, ou seja, as regras sociais, o campo imaterial onde são transmitidas as formas simbólicas entre os indivíduos, uma vez que o lúdico, para o autor, permeia a sociedade e dela é indissociável, um dos seus aspectos formadores e que mantêm sua coesão.

Segundo Huizinga (ibid.), o jogo está presente em todas as esferas da vida em sociedade: nos rituais religiosos, nas artes, na política, nas leis e no direito, e nas interações sociais entre os indivíduos. O autor, inclusive, considera a construção e a utilização da linguagem, primeiro instrumento humano para se comunicar com os seus semelhantes, como um tipo de jogo, que dá sentido e constrói a relação entre os sujeitos e destes com o mundo. “É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito” (HUIZINGA, 2008, p. 7). Novamente aqui podemos recuperar a tese de Lévy (ibid.), que considera a linguagem como vetor essencialmente virtualizante, uma vez que, a partir dela, foi possível concretizar a exteriorização da memória, da imaginação e compartilhá-las simbolicamente através da comunicação – e, conseqüentemente, a primeira tecnologia efetivamente desterritorializante criada pelo homem.

Diversas manifestações culturais, como as modalidades esportivas, o folclore, a dança, a música, o teatro e os ritos religiosos, criados e aperfeiçoados no decorrer dos séculos, possuem como marca intrínseca a relação com o lúdico, em graus variados. Jogos infantis e adultos, ou mesmo nos quais os jogadores interpretam personagens, todas estas expressões constituem extensões do homem e das sociedades nas quais o jogo se desenrola, sendo possível reconhecer, nesse sentido, uma forte influência da época histórica, seus valores e costumes. McLuhan (1964, p. 264), ao estudar estas manifestações enquanto extensões do homem e das sociedades, afirma que

Os jogos são artes populares, reações coletivas e sociais às principais tendências e ações de qualquer cultura. Como as instituições, os jogos são extensões do homem social e do corpo político, como as tecnologias são

extensões do organismo animal. [...] Os jogos são modelos fiéis de uma cultura. Incorporam tanto a ação como a reação de populações inteiras numa única imagem dinâmica.

Nas sociedades tribais, por exemplo, o jogo possuía, além da função recreativa e de integração da tribo, o objetivo de simular situações de caça, de enfrentamento com animais, guerras entre tribos rivais, técnicas de combate, defesa e ataque - e também para aperfeiçoar e transmitir simbolicamente as habilidades de criação e uso de objetos necessários para tais atividades. Era um meio de treinamento de destrezas tanto físicas quanto cognitivas. Huizinga (2008, p. 54) observa, também, que os efeitos do jogo, a aprendizagem e os conteúdos simbólicos compartilhados na atividade, tendem a permanecer após o término do jogo e são levados para a vida cotidiana. Ou seja, o jogo não termina quando acaba. Aqui, a função virtualizante do jogo se entrecruza com o que Pierre Lévy denomina como a técnica, ou seja, os dispositivos e ferramentas utilizados pelo homem – desde um machado feito de pedra, um livro, até um microcomputador – para potencializar e prolongar suas capacidades físicas e cognitivas. Importante lembrar também as observações que Lévy faz a respeito dos efeitos da relação estabelecida entre a virtualização e a atualização para os indivíduos, uma vez que “[...] por uma espécie de espiral dialética, a exterioridade técnica muitas vezes só ganha eficácia se for internalizada de novo” (1996, p. 74).

Muito embora os jogos representem uma forma de evasão do cotidiano, “[...] não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’” (HUIZINGA, 2008, p. 12), eles representam atividades com regras e orientações específicas, o círculo do jogo, que é capaz de absorver totalmente o jogador para um universo simbólico circunscrito, virtual e reservado da vida cotidiana. O jogo, em todas as suas manifestações culturais (aqui entendido como elemento propulsor de socialização e transmissão de formas simbólicas entre os sujeitos), se constitui como um conjunto de contratos firmados entre os participantes de um determinado grupo, através de processos de negociação, cooperação e conflito, onde são estabelecidas regras, o que é lícito ou não dentro do universo do jogo em questão. O contrato é necessário para que fiquem claras as condições nas quais o círculo do jogo se valida, entretanto, como já foi dito anteriormente, a comunidade formada nesses espaços tende a permanecer após o término da atividade – assim, podemos perceber o lúdico como poderoso instrumento de transmissão de leis, regras e

contratos sociais, que ultrapassam o momento do jogo ao se estenderem socialmente na forma de

relacionamentos virtuais coagulados, [...] entidades públicas e compartilhadas no seio de uma sociedade. Novos procedimentos, novas regras de comportamento se articulam sobre as precedentes. Um processo contínuo de virtualização de relacionamentos forma aos poucos a complexidade das culturas humanas: religião, ética, direito, política, economia” (LÉVY, 1996, p.78).

Assim como nos ritos tribais, os confrontos sangrentos (e, não raro, mortais) nas arenas entre guerreiros na Antiguidade, os jogos de carta e de tabuleiro praticados nas cortes da Idade Média: todas estas manifestações culturais nos fornecem indícios de como aquelas sociedades se organizavam, configurando-se como um reflexo através do lúdico do modo de vida destas coletividades, importantes mapeamentos para a compreensão daquele período histórico e da construção coletiva de expressões culturais. Tomemos como exemplo os jogos eletrônicos contemporâneos. Os primeiros modelos foram lançados a partir dos anos 50, com a popularização dos aparelhos televisores, época também marcada pelo início do estudo da cibernética e da fabricação de computadores – embora ainda não acessível à população, por serem aparelhos limitados e de grande dimensão. Nesta época, foi lançado o primeiro aparelho de jogo eletrônico, que, ligado à televisão e com uma qualidade gráfica bem simples, monocromática, permitia a simulação de partidas de tênis.

A partir da década de 60 e 70, com o aperfeiçoamento da informática e o surgimento dos primeiros computadores domésticos, surgiram também novos aparelhos de jogos eletrônicos mais sofisticados, com gráficos melhores e em cores. Nas décadas de 80 e 90, os *consoles*² se tornaram potentes, com excelentes gráficos e inédita jogabilidade, inclusive em interfaces em 3D³. Não coincidentemente, neste mesmo período ocorreu a grande popularização dos computadores que, com tamanho reduzido e com boa qualidade de processamento, foram rapidamente inseridos na vida social, nas empresas, nas escolas e também nas casas das pessoas. Ao mesmo tempo, a internet começava a se firmar como espaço de vivência e interação entre os sujeitos. Já na última

² Consoles são equipamentos tecnológicos capazes de executar jogos eletrônicos, contidos em cartuchos ou em discos de leitura ótica, como CDs e DVDs. Os jogos são processados pelo aparelho e exibidos em telas de televisão ou monitor como interfaces gráficas, as quais podem ser acessadas através de comandos inseridos em um controle conectado ao equipamento.

³ Imagens em 3D, ou três dimensões, são aquelas que na verdade possuem duas dimensões (altura e largura), mas, com o auxílio de computação gráfica, além do uso de óculos especiais que fundem as cores, dão a impressão de possuírem também profundidade.

década, enquanto se popularizavam os *sites* agregadores sociais, como o Orkut⁴ e o Facebook⁵, se consolidaram também os jogos com altíssimo poder gráfico e a possibilidade de se utilizar a internet para jogos em rede, conectando indivíduos em ambientes construídos no ciberespaço para este fim, como é o caso do *Second Life*. Recentemente, estas páginas que se propõe a conectar e gerenciar a rede social de indivíduos na internet passaram a convergir em sua interface uma infinidade de jogos, que, na forma de aplicativos internos, se utilizam da rede de contatos que o usuário possui no *site* para possibilitar a inserção e a interação em interfaces lúdicas.

Haja vista a transposição para o ciberespaço das relações humanas, ou a sua virtualização, as quais anteriormente ocorriam prioritariamente vinculadas a um regime de compartilhamento de uma condição espaciotemporal específica entre os sujeitos, percebemos que os jogos sociais em redes virtuais de sociabilidade representam essa faceta do lúdico na sociedade hipermoderna (LIPOVETSKY, 2004) contemporânea, cada vez mais fluida, móvel e fragmentada, cujo sentido de espaço de experiências comunicacionais e de transmissão simbólica se transforma à medida que surgem novos *locus* que permitem a vivência social desterritorializada e atemporal na rede. Os jogos atuais explicitam diversas características de nossa cultura: a virtualização dos corpos, das relações sociais e dos espaços públicos. A partir das possibilidades de inserção e de interação entre os usuários nessas interfaces, partiremos agora a uma breve análise das manifestações do lúdico em rede, entendendo-as como elementos característicos de uma sociedade hiperconectada e que transpõe crescentemente para as redes as experiências sociais dos indivíduos.

Os jogos em redes sociais virtuais como possibilidade de experimentação com o lúdico na contemporaneidade

As reflexões teóricas até aqui expostas nos permitem, agora, entender os jogos sociais virtuais, presentes no ciberespaço, como manifestações culturais com o lúdico na sociedade contemporânea, a partir da lógica de transposição das experiências humanas de sociabilidade para o ciberespaço, que permeia estes processos em rede. Conforme explicitado anteriormente, a existência do jogo nas sociedades é fundamental para a

⁴ <http://www.orkut.com>

⁵ <http://www.facebook.com>

comunicação entre os indivíduos, à transmissão de formas simbólicas e para a formação de um sentir-se pertencente a uma determinada coletividade.

Nas sociedades tribais, o jogo reforçava entre os seus participantes o sentimento de pertencimento a uma tribo; na atualidade, ele encarna a função de catalisador para a criação de comunidades virtuais no ambiente comunicacional da rede, através das interações entre os jogadores que habitam esse universo. Percebe-se aí a radicalização da desterritorialização defendida por Lévy: os agrupamentos atuais que se formam a partir dos jogos no ciberespaço não se limitam às configurações físicas e temporais dos participantes. Eles podem estar a metros de distância ou separados por continentes; a dinâmica do jogo existe a partir das conexões realizadas pelos mesmos, em qualquer lugar do globo. Santaella (2007, p. 414) afirma que esses espaços públicos formados pelos jogos em redes sociais

[...] designam novas espécies de associações fluidas e flexíveis de pessoas, ligadas através de fios invisíveis das redes que se cruzam pelos quatro cantos do globo, permitindo que os usuários se organizem espontaneamente [...], coordenem suas ações e compartilhem um universo simbólico.

Seus corpos, agora radicalmente virtualizados na forma de avatares, metamorfoseados, reconstruídos e exteriorizados a partir da possibilidade de adquirir papéis diferentes da vida cotidiana, inserem-se nessas redes representando os sujeitos imageticamente nestas comunidades. Ora, para Huizinga (2008, p. 12), é justamente esta uma das funções primordiais do jogo: uma forma de escape, de ajustamento às pressões da realidade através do lúdico, da capacidade de imaginar, construir e dar sentido a partir da satisfação proporcionada pela participação em tais atividades. Representa também uma forma de libertação do corpo físico, que, condicionado a limitações impostas a ele por uma existência fora da tela, adentra e habita este espaço de fluxos, ou seja, “[...] sai de si mesmo, adquire novas velocidades, conquista novos espaços. Verte-se no exterior e reverte a exterioridade técnica ou a alteridade biológica em subjetividade concreta. Ao se virtualizar, o corpo se multiplica” (LÉVY, 1996, p. 33). O corpo virtualizado dessincroniza e problematiza a questão da co-presença, coloca em xeque o alcance da produção de sentido e da subjetividade humana em rede, através das possibilidades de interação com outros usuários também inseridos nestes ambientes. O compartilhamento de uma condição espaciotemporal entre os jogadores não é mais um

fator que limita e circunscreve o intercâmbio de significados entre os envolvidos em um jogo: o ciberespaço é esse lugar, é ele próprio o círculo do jogo, e encerra em si o campo que limita a ocorrência do lúdico.

A criação de novos espaços de sociabilidade em rede parece agora ultrapassar as fronteiras do ciberespaço e perpassar cada vez mais em todas as esferas da vida contemporânea. A tendência à *gameficação*⁶ de atividades que até então eram consideradas como separadas da vida social do indivíduo, como os lugares físicos frequentados por ele, agora parecem hibridizar a experiência vivenciada pelo mesmo em sua vida cotidiana. A popularização de serviços que rastreiam a localização geográfica e promovem o entrecruzamento entre essas duas esferas, o ambiente físico das cidades e o espaço informacional da rede, demonstram que o caráter do jogo persiste mesmo em atividades nos quais ele não se mostra tão explicitamente. O *Foursquare*⁷, por exemplo, é um site do tipo rede social virtual que se baseia nesta lógica, através da disponibilização para dispositivos móveis, como telefones celulares, de aplicativos que permitem ao usuário se registrar em locais que ele frequenta, como áreas públicas, praças e parques, além de estabelecimentos comerciais, como cafés, supermercados, restaurantes, entre outros. De acordo com a inserção do usuário no serviço, são atribuídos pontos ao mesmo, que possibilitam a sua classificação em relação a seus contatos no aplicativo na forma de *ranking*, e que permitem a concessão de recompensas, que vão desde selos de frequentador assíduos desses lugares, até descontos na compra de produtos ou contratação de serviços.

Essencialmente simbólica, a gameficação se insere no campo do imaterial, da problematização da presença física e de seu transporte para uma representação virtual desse espaço na rede. Estes jogos pervasivos⁸ (MONTOLA; STENROS; WAERN, 2009, p. 7) podem ser considerados manifestações culturais lúdicas contemporâneas, criadas pelo entrecruzamento entre as esferas de vivência dos sujeitos, ou seja, eles existem a partir da “[...] interseção de fenômenos como a cultura das cidades, tecnologia móvel, comunicação em rede, realidade ficcional e artes performáticas, combinando *bits* e peças de vários contextos para produzir novas experiências com os jogos” (tradução

⁶ “Gamefication” é a tendência a atribuir características próprias da mecânica dos jogos, como pontuação, nivelamentos e recompensas de acordo com o desempenho em atividades do cotidiano que não possuem o caráter de jogo explícito.

⁷ <http://www.foursquare.com>

⁸ Pervasive games (tradução do autor)

nossa)⁹. Ao embaçar a fronteira entre a vida cotidiana, o jogo, e o ciberespaço, a gameificação expande o círculo mágico para além de suas fronteiras tradicionais, criando novos ambientes e experiências lúdicas a partir do entrecruzamento entre essas esferas.

Constituem-se assim como facetas do lúdico em uma sociedade hipermediatizada e ubíqua, marcada por conexões que se mesclam ao espaço urbano, promovendo a emergência de novas possibilidades discursivas e de novas comunidades, inaugurando também novas maneiras de inserção e interação do sujeito consigo mesmo, com o outro e com a realidade.

Considerações finais

Com base no acima exposto, podemos perceber os jogos virtuais em redes sociais *online* e todos os desdobramentos possíveis a partir deles, como um fenômeno tipicamente contemporâneo, cujo potencial de virtualização é ampliado pela possibilidade de inserção em ambientes multimidiáticos convergentes, porém, com características inerentes às outras formas de manifestações lúdicas existentes. O jogo continua a desempenhar um papel fundamental na formação dos indivíduos e das sociedades, mediados pela comunicação e pelo intercâmbio de formas simbólicas, inerente ao processo interativo humano. A possibilidade de conexão remota a outros sujeitos via internet em ambientes puramente virtuais e desterritorializados constituem também uma das características de diferenciação destes processos na contemporaneidade, seguindo a lógica própria de transposição para o ciberespaço das experiências sociais dos sujeitos (que antes ocorriam essencialmente num sistema de co-presença) para a tela, mediados por computadores e outros dispositivos tecnológicos. Logo, o jogo também acompanha esta tendência, perceptivelmente constatada a partir do florescimento de inúmeras interfaces que se propõe a fornecer experiências lúdicas e sociais a indivíduos conectados.

Confirma-se assim a tese de que o jogo está inserido em todas as camadas da vida social, mesmo em condições onde não se percebe claramente esta fronteira. Na atualidade, marcada pela conexão constante ao ciberespaço através de computadores e

⁹ [...] they exist in the intersection of phenomena such as city culture, mobile technology, network communication, reality fiction, and performing arts, combining bits and pieces from various contexts to produce new play experiences.

aparatos móveis, percebemos o entrecruzamento e a hibridização entre os espaços físicos e a rede, permitindo a emergência dos jogos pervasivos, que mesclam tais esferas e radicalizam a virtualização destes processos, que vão desde a presença física, até os corpos físicos dos usuários e suas representações no ciberespaço, concebendo também possibilidades de novos jogos, escapes da vida cotidiana através do lúdico.

Referências

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: 34, 1996.

LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Bacarolla, 2004.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MONTOLA, Marcus; STENROS, Jaako; WAERN, Annika. **Pervasive games, theory and design: Experiences on the boundary between life and play**. Burlington: Elsevier, 2009.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Vozes, 2007.