

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM FILOSOFIA

***CIBERCULTURA E CIBERESPAÇO:  
AS RELAÇÕES SOCIAIS NOS JOGOS ONLINE COMO EXTENSÃO  
DO HOMEM SOCIAL E POLÍTICO***

DANIEL SALGADO GALVÃO NUNES

UBERLÂNDIA

2016

DANIEL SALGADO GALVÃO NUNES.

***CIBERCULTURA E CIBERESPAÇO:*  
AS RELAÇÕES SOCIAIS NOS JOGOS ONLINE COMO EXTENSÃO  
DO HOMEM SOCIAL E POLÍTICO**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Filosofia da Universidade Federal de Uberlândia, para a obtenção do título de Mestre em Filosofia. Área de concentração: Filosofia. Linha de pesquisa: Ética e Política

Orientador: Prof. Dra. GEORGIA AMITRANO.

UBERLÂNDIA

2016

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

---

N972c Nunes, Daniel Salgado Galvão, 1984  
2016 Cibercultura e ciberespaço: as relações sociais nos jogos online

como extensão do homem social e político / Daniel Salgado Galvão Nunes. - 2016.

82 p. : il.

Orientadora: Georgia Amitrano.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia,  
Programa de Pós-Graduação em Filosofia.

Inclui bibliografia.

1. Filosofia - Teses. 2. Tecnologia - Serviços de informação - Teses.
3. Conhecimento - Teses. 4. Inteligência coletiva - Teses. I. Amitrano, Georgia Cristina . II. Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-Graduação em Filosofia. III. Título.

---

CDU: 1

***CIBERCULTURA E CIBERESPAÇO:  
AS RELAÇÕES SOCIAIS NOS JOGOS ONLINE COMO EXTENSÃO  
DO HOMEM SOCIAL E POLÍTICO***

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Filosofia da Universidade Federal de Uberlândia, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Filosofia. Área de concentração: Filosofia. Linha de pesquisa: Ética e Política

Uberlândia, 30 de agosto de 2016

Banca Examinadora

Prof. Dr. Rafael Haddok-Lobo  
Universidade Federal do Rio de Janeiro / UFRJ  
Examinador

Prof. Dr. Jairo Dias Carvalho  
Universidade Federal de Uberlândia / UFU  
Examinador

Profa. Dra. Georgia Amitrano  
Universidade Federal de Uberlândia / UFU  
Examinadora

## **RESUMO**

As relações e interações sociais mantidas através das TICS podem ser consideradas reais? Há um modelo político, ético ou estético a ser seguido neste contexto, e se houver ele se assemelha com o que já nos acostumamos no mundo real? O usuário das tecnologias, e principalmente dos jogos online, são afetados pelo ato de jogar? O desenvolvimento desta pesquisa e desta Dissertação inicialmente foram motivados por investigações como as acima propostas, que posteriormente se tornaram mais complexas. Questionar o modo de se pensar o uso das tecnologias e o pensamento sobre este uso foi o ponto de partida, mas somente tais questionamentos seriam insuficientes para compreender a virtualização, o virtual e toda a sua fecundidade. Partindo disto, pensar a formação do homem em geral influenciada, principalmente nos dias de hoje, pela prática dos jogos online norteou o núcleo deste trabalho.

**Palavras-Chaves:** Jogos online, Informação, Conhecimento, Inteligência Coletiva, Virtual.

## **ABSTRACT**

The relationships and social interactions that occurs through Information and Communication Technologies can be considered reals? Is there a politic, ethic or aesthetic model that need to be followed in this context, and if it exists it is similar to real world models? The users of Technologies, and mainly online gamers, are affected by the act of playing electronic games? The development of this research and dissertation was initially motivated by these investigations, and posteriorly became more complex. Questioning the way of think technology use and how to think this use were the start point, but just these questions are insufficient to comprehend the virtualization, the virtual and all your fecundity. From there, think the influences of playing games, mainly in our days, in man formation guided the core of this research.

**Keywords:** Online Games, Information, Knowledge, Coletive Inteligence, Virtual.

## **AGRADECIMENTOS**

A minha primeira orientadora de pesquisa Renné Ferreira que, ainda na graduação, me deu a oportunidade de conhecer a pesquisa acadêmica.

Ao corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Filosofia da UFU que sempre se dispôs a me atender, mesmo antes de ser um aluno de mestrado deste mesmo programa.

Aos membros da banca examinadora, Rafael Haddok-Lobo, Jairo Dias Carvalho e Georgia Amitrano por dedicarem parte de seu tempo analisando este texto e se dispondo a compor esta banca examinadora.

A instituição CAPES por fornecer-me uma bolsa de estudos que foi fundamental para o pleno desenvolvimento deste trabalho.

A todos os amigos, colegas de sala e de faculdade, que por vezes escutaram e discutiram o tema aqui apresentado, indicaram autores, criticaram algumas ideias e com tudo isso proporcionaram o engrandecimento teórico desta dissertação.

A minha orientadora Georgia Amitrano pelo excepcional trabalho de orientação, por toda sua dedicação e atenção no desenvolvimento desta pesquisa.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>CAPÍTULO I .....</b>	<b>16</b>
<b>CONCEITUAÇÕES DO MODO DE SER MOVIMENTOS DE VIRTUALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO .....</b> <b>16</b>	
1.1- Virtualização, atualização, possibilidade e realidade.....	16
1.1.1 Virtualização, agente da virtualização, tecnologias de informação e comunicação .....	22
1.1.2 O <i>virtual</i> , do imaterial ao real: Por entre Bergson, Deleuze e Levy.....	23
1.1.3 O movimento de virtualização.....	26
1.2- A Antropologia Virtual .....	33
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>38</b>
<b>JOGOS ONLINE, RELAÇÕES ENTRE O VIRTUAL E O 'REAL' CIBERESPAÇO E CIBERCULTURA COMO EXTENSÕES DO MUNDO .....</b> <b>38</b>	
2.1 Aspectos da interação social nos <i>Massively/Massive Multiplayer Online Games</i> (MMOGs) .....	38
2.1.1 Redes de Contatos .....	43
2.1.2 A virtualização das relações .....	52
<b>CAPITULO III .....</b>	<b>60</b>
<b>AS INFLUÊNCIAS DO CIBERESPAÇO: POSSÍVEIS PASSOS DE UMA ONTOLOGIA VIRTUAL .....</b> <b>60</b>	
3.1 Tramas da cibercultura: A organização emergente e a observação do ciberespaço. .....	60
3.1.1 Um pouco do que podemos aprender com os jogos. ....	72
<b>Considerações Finais.....</b>	<b>76</b>
<b>Anexo I .....</b>	<b>78</b>
<b>Referências Bibliográficas.....</b>	<b>81</b>

## INTRODUÇÃO

Atualmente as tecnologias de informação e comunicação (*TICS*<sup>1</sup>) estão presentes em nosso cotidiano de maneira quase impossível de perceber as principais influências do uso destas técnicas de comunicação em nossa vida. É admissível apreender com maior facilidade as interferências advindas de qualquer fenômeno que modifique o nosso modo de ver o mundo quando alterações negativas são constatadas. Visto deste modo, as investigações que se dão em torno do uso de novas tecnologias, na maioria das vezes, têm se focado nos impactos causados por estas ferramentas, ou seja, nas transformações de teor negativo. A eras, na história da filosofia, a visão de mundo é investigada através dos fenômenos que possibilitam mutações no modo como o homem se relaciona consigo mesmo e com o mundo. A técnica ao surgir de tal relação entre o homem e o meio e caracterizando-se por ser consciente, reflexiva e inventiva, proporciona diretamente modos de se pensar criticamente o mundo e o modo como os homens se relacionam com ele.

A técnica possui um vasto histórico de investigações filosóficas, e a cada dia estas técnicas se evoluem, são transformadas através do conhecimento do homem e das múltiplas maneiras que se desenvolvem com finalidade de aperfeiçoar a aplicabilidade para as atividades as quais são designadas. O repensar constante das técnicas é de extrema importância, pois contribui com a compreensão da atividade realizada e da técnica utilizada para tal. Não somente isto, a permanente investigação das técnicas proporciona também pensar estas para além da sua simples aplicabilidade; os resultados da relação do homem com a técnica, os impactos e as possibilidades que estão incorporados nesta mesma relação, e também como o uso de tais ferramentas interferem na maneira como o homem reconhece a si mesmo e o mundo em sua volta.

Para cada atividade utiliza-se ferramentas adequadas, por exemplo, para montar um móvel qualquer, necessito de uma chave de fendas, ela será a ferramenta ideal para a conclusão da atividade que envolve a ação de colocar os parafusos nos locais indicados do móvel. Naturalmente, ao definir a maneira de concluir a atividade exemplificada acima, penso na ferramenta a qual me auxiliará completar a tarefa do modo mais rápido

---

<sup>1</sup> TICS é a sigla usada para Tecnologias de Informação e comunicação.

possível. Isto se dá pelo fato da chave de fendas, neste caso, indicar em seu conceito a atividade para a qual fora desenvolvida. Todavia, nem todas as ferramentas utilizadas nas diversas técnicas possuem tal ligação perceptiva entre conceito e utilidade. Observa-se este distanciamento, na investigação filosófica das ferramentas e das técnicas provenientes das Tecnologias de Informação e Comunicação, daqui em diante *TICS*.

Toda relação do homem com o mundo exige técnicas, enquanto pensadas como conjuntos de procedimentos que objetivam atingir determinados resultados. Estas técnicas, geralmente, exigem ferramentas para alcançarem seus objetivos. Por vezes, as ferramentas não são necessárias em um primeiro momento, mas, ao longo do desenvolvimento e das necessidades de se atingir os resultados visados, surge a indigência de ferramentas com intuito de aperfeiçoamento de tais técnicas. A chave de fendas, no caso da montagem dos móveis, possibilita que o tempo necessário para concluir esta atividade seja menor. As *TICS*, por seu turno, procuram facilitar a comunicação e a relação entre as pessoas, contudo, não indica em seu conceito em quais atividades atuarão dentro da comunicação e da relação do homem com o mundo e com a sociedade. Este novo modo de comunicação é uma atualização das técnicas tradicionais de comunicação e interação.

A fala é uma das primeiras técnicas utilizadas com objetivo comunicativo e social. Mesmo com as diferentes línguas que surgiram em todos os lugares, ainda hoje, pela tradição oral, socializa-se, comunica-se, interage-se com o outro. Seguinte à fala, o homem desenvolveu a escrita, a qual possui o mesmo intuito comunicativo; entretanto, este ignora eventualmente a distância entre os indivíduos que se relacionam. Quando a comunicação é escrita, como nesta dissertação, a distância entre o comunicante e o espectador é de fato ignorada, porém a comunicação é unidirecional. Acredita-se que, por esta razão, Sócrates escolheu não escrever. Entretanto, a unidirecionalidade da escrita, ao meu ver, não obstrui o seu poder comunicativo, mesmo imutável, o texto transmite a informação contida em suas linhas.

Esta noção de diminuição de distâncias torna-se mais evidente com o desenvolvimento do telefone, que proporciona a experiência de comunicação quase idêntica à da comunicação oral, com a mesma multidirecionalidade de ideias, além de garantir a completude da comunicação. Partindo do desenvolvimento do telefone,

muitas outras ferramentas foram criadas, disponibilizadas e aprimoradas com intuito da comunicação à distância. Os computadores se conectaram através das redes telefônicas, os telefones se tornaram móveis e transformaram-se em computadores portáteis que também estão conectados a estas redes telefônicas, e hoje, até mesmo relógios, geladeiras e dispositivos mais improváveis possuem seus chips de processamento e conectam-se a estas mesmas redes telefônicas que foram denominadas internet, ou como usaremos neste trabalho, ciberespaço.

Todas as facilidades e possibilidades que tais ferramentas de uma mesma técnica, como as TICS, propiciam para o homem, em determinado momento irá afetar o modo como ele – o homem – se relaciona com o mundo além de modificar seu modo de pensar este mesmo mundo. Tais modificações não são necessariamente positivas, além de possibilidades e facilidades, as técnicas e suas tecnologias podem trazer também impactos que devem ser mensurados e investigados, o que não exclui a positividade de suas características.

Neste contexto, investigar as TICS, bem como as influências que seu uso causa no modo de pensar e de se relacionar com o mundo, é hoje uma abordagem filosófica urgente. Dentre as várias formas de relacionamento contidas no uso das TICS, abordaremos especialmente a convivência, a relação e as interações sociais através de jogos online, que possuem tanto impactos quanto possibilidades de projetos para a formação do homem. Tal reflexão busca essencialmente pontuar as principais mutações no complexo meio de interações sociais dos jogos online em seu contexto ético, estético, e político, bem como o modo como a vida fora do ciberespaço se estende a ele e toma para si características destas ações virtuais.

A fim de entender, de fato, como os jogos online no ciberespaço contribuem para o desenvolvimento ético, estético, político e até mesmo econômico dos jogadores direcionei-me a esta pesquisa ciente de suas dificuldades. Entendo que tanto o ciberespaço quanto os jogos online são temas novos para o pensamento filosófico, e por este motivo nosso tempo histórico, chamado algumas vezes de Era da Informação, é ideal para tal trabalho, pois seria impossível realizar investigações as quais proponho sem o atual desenvolvimento que se apresenta por vias das TICS. Desenvolver este trabalho anos atrás consistiria em fazer o mesmo esforço filosófico, porém

construiríamos previsões de como o ciberespaço se desenvolveria, e não o que é definitivamente o ciberespaço hoje. Não estamos nem perto do auge deste mesmo desenvolvimento, mas com as ferramentas atuais é possível uma investigação muito mais adequada do que as que poderiam ser realizadas a décadas atrás.

No atual patamar de desenvolvimento das técnicas de comunicação, bem como o envolvimento do homem com seu uso, permite-nos o avanço desta proposta de modo sólido. Ao argumentar em favor de que a ferramenta, em certos casos, agregue em seu conceito a atividade para a qual fora construída, quero especificamente dizer que a ferramenta citada virtualiza aquela ação; ou seja, uma chave de fendas virtualiza a ação de apertar parafusos, bem como um martelo virtualiza a ação de afixar pregos. Nas TICS, alguns dispositivos virtualizam a atividade para qual fora determinado conceitualmente; entretanto, com a rápida evolução, cada vez menos o conceito da ferramenta tem nele indícios desta atividade. Consideremos aqui o telefone, em suas primeiras versões a sua finalidade estava virtualizada no conceito da ferramenta, a saber: proporcionar a comunicação por voz entre dois indivíduos à distância. Hoje, com as possibilidades de uso de um telefone celular, esta ação, apesar de presente no uso do telefone, não é a única e não está atrelada a duas únicas pessoas.

O diálogo não depende do telefone, assim como outras diversas interações humanas feitas através das TICS. As atividades são virtualizadas a todo momento por vias da utilização dos dispositivos e ferramentas disponíveis pelas *TICS*. Isto se dá pelo fato de ser o homem o agente desta virtualização, tendo tais dispositivos apenas como ferramentas facilitadoras desta virtualização. Este contexto de virtualidade já está presente no pensamento filosófico e fora investigado por grandes filósofos como Bergson, Deleuze e Lévy.

Deleuze usa o termo virtual para designar parte da realidade que é ideal, mas não irreal ou inexistente. O virtual para ele [Deleuze] surge como um efeito produzido em função da interação com algo, ao usar um computador, por exemplo, a tela nos mostra uma imagem que depende das interações físicas que acontecem no dispositivo. A imagem apresentada na tela não está dentro da dela e em nenhum lugar, mas não deixa de ser real; portanto, podemos manter alguma interação com este conteúdo. Desta interação surge uma nova organização de eventos denominada atual. O atual está no

campo do real, ao conferir meu saldo bancário, virtualmente, decido se compro um ou dois livros. A interação com o virtual altera de forma irreversível a realidade. O meu saldo no banco é uma informação virtual que reorganiza uma situação real. Deleuze foi diretamente influenciado por Bergson em sua concepção do virtual. Este último parte do pressuposto da diferença de natureza entre o virtual e o real, diferença esta que não é facilmente percebida. Nestes termos, atribuímos ao virtual a noção de inexistência por tratarmos como diferenças de grau o que, de fato, é diferença de natureza; ou seja, o virtual e o real têm o mesmo grau de realidade, mas têm naturezas, substâncias, diferentes.

O mesmo caminho é trilhado por Pierre Lévy, que aborda tais conceitos à luz da interação humana através das TICS, buscando fomentar um campo antropológico que justifica toda a transformação no nosso cotidiano. Para Lévy o homem recorre a símbolos e cria significados para definir-se ontologicamente e antropologicamente. Ferramentas como a língua, a escrita, a agricultura, o mercado de trocas, o dinheiro, os computadores, telefones e, finalmente, a internet, possibilitam ao homem identificar, descrever e definir a si mesmo e perante os outros.

É neste contexto antropológico que me apropto das concepções de real, virtual, atual e possível dos filósofos citados. Faço isso com o intuito de investigar de maneira crítica os jogos online, visando expor as possibilidades que se abrem com este convívio, bem como os impactos que podem trazer aos jogadores. Afinal, antropologicamente, o convívio que os jogos online propiciam tem influência estética, política, econômica e ética. A atuação no jogo pode estender-se à vida real, assim como o jogador estende-se antropologicamente ao jogo. As discussões elencadas pelos filósofos apresentados, a saber: a diferença de natureza bergsoniana; a noção virtual enquanto uma realidade ideal de Deleuze e; a menção antropológica do uso do computador e da internet proposta por Lévy, estão vivas na tradição filosófica e serão a principal base para o desenvolvimento da pesquisa proposta nesta dissertação.

Mesmo que possa indicar um contexto metafísico, é importante deixar claro que este não é o propósito e nem o foco deste trabalho. Os conceitos que serão trabalhados de virtualidade, atualidade, possibilidade e realidade não farão nenhum sentido se pensados como uma metafísica transcendente. Se considerarmos apenas o significado puro da palavra metafísica – advindo do grego antigo com a conotação de algo que vá além da *physis*, algo que ultrapasse a matéria sem ser transcendente –, podemos dizer que o virtual, no contexto das tecnologias atuais, é sim uma metafísica, mas, somente só, se não considerarmos nenhum fator de transcendência.

Ora, um dos maiores obstáculos encontrados no decorrer desta pesquisa foi o de trazer à luz todos os conceitos técnicos necessários. Além de vários conceitos filosóficos, o conteúdo aqui apresentado exige um entendimento no mínimo básico de algumas ferramentas e também do processo de funcionamento de alguns jogos. Diante desta necessidade, um anexo contendo todos os conceitos utilizados que abrangem áreas fora da filosofia pode ser consultado ao fim do texto, nele todas as siglas, significados e conceitos que foram usados no decorrer desta dissertação podem ser apurados, a fim de garantir a plena compreensão do texto. Assim como a dificuldade em definir vários conceitos, por ser um campo de pesquisa notadamente novo na filosofia, as referências bibliográficas são também limitadas.

É importante salientar que os principais autores estudados para fundamentação teórica desta dissertação foram: i) Henry Bergson, ii) Gilles Deleuze, iii) Pierre Lévy, iv) Nicholas Negroponte, v) Marc Prensky, vi) Paul Virilio, e vii) Jean Baudrillard. Ademais, a leitura dos grandes pensadores no nosso contexto é trabalhada em torno do problema proposto; entretanto há uma grande quantidade de trabalhos em andamento como este; trabalhos que abordam temas semelhantes, tanto na filosofia quanto em outras áreas que foram de grande valia para a conclusão deste texto.

A Dissertação, assim, segue uma sequência. Está dividida em três capítulos e uma parte final, a qual é denominada por Considerações Finais, em face de um trabalho como este não poder ser visto como concluído, mas antes, um trabalho em devir.

No primeiro capítulo, intitulado “Conceituações do Modo de Ser: Movimentos de Virtualização e Realização”, procuro conceituar as instâncias, as quais Pierre Lévy define como modos de ser. Estes modos de ser são essenciais para entendermos como pensar as teorias de Bergson e Deleuze frente ao uso dos computadores. Os conceitos de virtualidade, possibilidade, atualidade e realidade propostos por Lévy, como modos de ser de uma entidade, têm grande afinidade com as noções de virtual em Bergson e Deleuze. Neste caminho, clarifico o significado de virtualizar atividades e interações por várias vias até chegarmos às TICS.

A partir dos conceitos alcançados investigo como se dá o movimento da virtualização e quem é seu principal agente. Se não só as *TICS* virtualizam, deve haver algo em comum em todas as atividades passíveis de virtualização que as possibilitam ser deste modo; ou seja, virtualizarem-se. Todas as atividades investigadas são exercidas pelo homem. É, portanto, este, enquanto agente da ação, quem as virtualiza.

Partindo, assim, deste pressuposto, busco analisar as formas antropológicas desta virtualização, iniciando nas atividades mais simples até as virtualizações resultantes do uso das TICS. Esta análise em seu papel antropológico permitirá o embasamento teórico para o próximo capítulo que tem foco na formação de comunidades e culturas resultantes dessa antropologia virtual.

No segundo capítulo, intitulado “Jogos Online, Relações Entre o ‘Virtual’ e o ‘Real’: Ciberespaço e Cibercultura Como Extensões do Mundo”, os jogos online são abordados como uma fração do ciberespaço, que proporciona o contato e a interação entre os indivíduos que se predispõe ao seu uso. Neste contexto, analiso como se dá a interação social nos jogos, calcada em contextos éticos e políticos, que são carregados virtualmente pelos jogadores e projetados em seus personagens. Este contato acontece de maneira massiva; ou seja, estes gamers estão em constante convivência com inúmeras pessoas em todo o tempo de jogo. Esta interação constante favorece a construção de laços sociais através do contato descompromissado de dois ou mais indivíduos que se estendem antropoliticamente a este contato. A constituição de laços formará redes de contato, e estas redes têm a mesma configuração de nossas redes de contato para fora do ciberespaço, como por exemplo os colegas de trabalho, de academia, alunos, professores, etc. Haverá diferenças entre estas redes, mas é através

delas que, de fato, estendemos hoje, antropológicamente, a ética e a política no ciberespaço e nos jogos online.

No terceiro capítulo, intitulado “As Influências do Ciberespaço: Possíveis Passos de uma Ontologia Virtual”, realzo um paralelo entre as mutações de caráter positivo e negativo na própria comunicação virtualizada pela tecnologia e seu uso. Em outras palavras, através da nova configuração de vida, do novo modo de ver o mundo que fora instaurado pela maneira com a qual o homem se comunica e se relaciona com o meio em que está inserido. Elucidando as ideias de Paul Virilio, que são carregadas de uma poética catástrofe de desrealização das coisas e dos limites da realidade, faço a contraposição desta com a teoria de Lévy, autor que pensa as alterações com otimismo.

Nas Considerações Finais, para além de um olhar rápido de recapitulação, apresento, de modo breve, o contexto necessariamente antropológico e ontológico da filosofia da informação, que trata em seu principal eixo estritamente da análise e dialética entre o real e o virtual, além de também arriscar uma proposta pertinente de continuidade desta pesquisa.

# **CAPÍTULO I**

## **CONCEITUAÇÕES DO MODO DE SER**

### **MOVIMENTOS DE VIRTUALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO**

#### **1.1- Virtualização, atualização, possibilidade e realidade.**

Em nossas tarefas diárias estamos sempre em contato direto com variadas e ilimitadas informações, as quais acessamos de diversos modos. A comunicação é uma maneira de abarcar um fluxo de informações quase incontável. A fala, por muito tempo, foi a principal forma do homem se comunicar até a invenção da escrita, que obteve para si grande parte deste fluxo informacional. Com o passar dos anos, todavia, surgiram ainda novas formas de comunicação e acesso à informação. A fala e de escrita expandiram-se através do telefone, das cartas, do telégrafo, entre outros, o que trouxe outras possibilidades para as já tradicionais formas de comunicação, interação e informação.

Toda esta transformação, da passagem da fala para escrita e a imensa quantidade de formas de compartilhar conhecimentos, constitui a essência principal da virtualização. Trazer a fala para o “papel” é virtualizar esta fala, tornamos a informação contida em cada sentença disponível para um número maior de pessoas, sem a necessidade da presença imediata. Do mesmo modo, o telefone faz com que a informação passada adiante ignore a distância entre as pessoas. Este devir da comunicação é propriamente uma atividade da virtualização; ou seja, ao virtualizar aquilo que é considerado real, que já está dado, reinventa-se seus modos de execução.

Em princípio é mais fácil observar a virtualização da fala através dos dispositivos de telecomunicação. Mas, tal qual ocorreria com a fala, a escrita também fora virtualizada; afinal, um novo modo de escrita surge com as novas TICS, em especial a *escrita digital*. A *escrita digital*, assim, não é diferente da escrita tradicional (impressa em um livro, jornal, uma folha de caderno, etc.); antes, esta é uma reinvenção direta do modo de escrever e de se comunicar, uma virtualização da escrita tradicional. Todos estes modos de criação de conteúdo, de manipulação de informações exigem também

uma nova maneira de se consumir e manipular dados, donde a nova técnica, como qualquer outra para manter-se viva, deve sofrer processos de atualização.

Para discutirmos e entendermos, portanto, os conceitos de virtualização, atualização, possibilidade e realidade é rigorosamente necessário compreendê-los à luz do crescimento pessoal, social, profissional e acadêmico que surgem através do convívio experienciado diante das TICS. Sabemos hoje o quanto a internet colabora e movimenta a distribuição da informação em rede, e a cada dia em uma velocidade maior e em volumes ainda maiores. Dito isto, é de extrema importância pensar o desenvolvimento das relações humanas<sup>2</sup> através da tecnologia, de modo que esta mutação em curso seja compreendida e possibilite também a ação do desenvolvimento humano.

Apresentado por Aristóteles, no Livro I da Política, o melhor método a ser adotado para alguma investigação é o de estudar a origem e o desenvolvimento do objeto investigado. Ora, neste trabalho, proponho pensar filosoficamente as relações humanas e o desenvolvimento humano possibilitados através das TICS atuais. É relevante, portanto, que inicialmente apliquemos tal método aristotélico para nortearmos as investigações sobre as interações e ações sociais por meio das citadas tecnologias de maneira que estas contribuam para que o homem se desenvolva.

---

<sup>2</sup> Apesar de inicialmente tais relações serem definidas propriamente pela Sociologia, referindo-se ao relacionamento entre indivíduos ou em um grupo social, ou seja, a relação social propriamente dita, consideraremos seu caráter filosófico; afinal, para além do relacionamento entre indivíduos, as interações e as ações sociais contidas neste processo provocam modificações no comportamento dos envolvidos, em uma nova relação entre aquilo que denominamos filosoficamente como real e virtual. A interação e a ação social, assim, são movimentos que trazem consigo significados e propósitos que irão constituir a relação humana em sua totalidade.

Para Aristóteles, o homem é destinado a viver em sociedade por instinto e todo indivíduo que por vontade própria deixa de se socializar é, de alguma maneira, vil ou superior aos outros homens<sup>3</sup>. Ainda, de acordo com Aristóteles, o homem é o mais excelente de todos os animais por se associar e nunca se bastar a si mesmo, mas é também o pior de todos os animais se viver isolado e sem leis.

Ora, compreendemos que o melhor meio de se socializar é a comunicação, seja ela verbal, visual, sensorial ou escrita. À vista disso, deve-se lembrar que as TICS foram especialmente desenvolvidas para a manipulação e compartilhamento<sup>4</sup> de informações diversas, uma vez que o ‘comunicar-se’ consiste em manipular e compartilhar informações. Pode-se, assim, afirmar que a socialização é inevitável no uso das tecnologias atuais. A partir disto, é possível alegar que a relação homem-máquina, encontrada no uso das TICS, não se resume a ela mesma, visto que, notadamente, tem-se duas ou mais pessoas em um processo comunicativo, qualquer que seja ele; donde o mesmo ocorrer nas TICS.

É evidente que ao comunicar-se virtualmente o homem socializa-se, e isto com a finalidade de ingressar ou de formar um novo grupo de pessoas. As ações deste grupo, por sua vez, influenciam direta e indiretamente as interações de seus indivíduos entre si e do grupo com a sociedade. Considerando o instinto humano<sup>5</sup>, segundo Aristóteles, somos compelidos a conviver em sociedade. Naturalmente, na grande maioria das sociedades, para sua formação e preservação, há ações prioritárias frente ao indivíduo; isto é, a *eudaimonia*<sup>6</sup> só pode ser dada diante dos demais partícipes, e não numa singularidade e subjetividade específicas. Visto desta forma, o homem sempre se socializará, sempre procurará viver em coletividade, sendo a comunicação e a

---

<sup>3</sup> Cf. ARISTÓTELES. *Política*. Logo no início do Livro I da *Política*, Aristóteles trata deste tema, o qual se desenvolve ao longo dos demais Livros. Tendo, obviamente, encaminhamentos tais que inserem o papel do homem livre na *pólis*.

<sup>4</sup> O termo *compartilhamento* é usado aqui no seu significado geral, referindo-se ao ato ou efeito de compartilhar algo com outra pessoa, e não especificamente significando a ação referente ao termo utilizado na internet e nas redes sociais.

<sup>5</sup> Usa-se o termo *instinto* aqui para fazer uma demarcação mais orgânica, tal qual a perpetrada por Aristóteles. Diferenciando-a de *hybris*.

<sup>6</sup> Do grego antigo: εύδαιμονία, que literalmente significa ‘o estado de ser habitado por um bom *daemon*, um bom gênio’, e, em geral, é traduzido como felicidade ou bem-estar.

associação de informações a forma ainda hoje mais eficaz para a formação social, seja uma sociedade como as cosmopolitas ou as mais simples, como uma aldeia indígena.

Ora, em toda sociedade há a necessidade de sociabilização; donde, assim como a escrita reinventa a fala, as tecnologias reinventam a comunicação. Virtualiza-se a fala e a escrita e, para além, modifica-se o modo de comunicar e, até mesmo, o conceito de comunicação. Deste modo, a própria ação social e a interação social têm seus processos modificados.

As relações humanas inclinam-se, portanto, a um devir constante. Ao perderem a sua resolução no contato presencial, reestruturam-se necessariamente em ações e interações amparadas nos seus significados e propósitos. Ou seja, perde-se o limite territorial e abre-se inúmeras outras maneiras de comunicação e socialização obtidas na utilização das novas ferramentas da tecnologia.

Todo o conteúdo que está disponível através das TICS é de natureza virtual: é desterritorializado, ubíquo, está aqui e em qualquer outro lugar. Mesmo que se considere os dispositivos necessários (servidores, computadores, tablets, telas, smartphones, etc.) para hospedagem, visualização e manipulação destes dados, é fato que o virtual não se territorializa, pois não se prende a nenhum destes dispositivos; antes, emerge do processo técnico envolvido no uso de tais aparelhos. Por tais motivos, um primeiro entendimento do virtual deve ser aquele em que ele não pode ser concebido como ausência, melhor dizendo, fora do âmbito do existente ou existir, como muitas vezes o é definido. O *virtual* existe, mas não necessariamente em ato; isto é, ele se dá, em princípio, como potência. Contrariamos, assim, um senso comum que se alastrá em definições enganosas, que afirma haver uma cisão entre o real e virtual, entendendo o primeiro como aquilo que existe em ato, ‘o que é;’ e o segundo como aquilo ‘que não é’, descharacterizando, por vezes, até a própria existência do *virtual*.

A palavra *virtual* origina-se no latim, vinda da palavra *virtualis*, que por sua vez, deriva de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica o virtual é o que existe em *potência* e não em ato (LÉVY 1996:15 grifos do autor).

É Pierre Lévy quem recorre à etimologia latina da palavra *virtual* para demonstrar que, tal como na filosofia escolástica, a potência de uma entidade não faz desta inexistente; antes, uma entidade sempre verossímil. Em outras palavras, o *virtual* é o *modo de ser* de uma entidade<sup>7</sup> existente e com possibilidades<sup>8</sup>. Ora, se na etimologia da palavra verifica-se que o significado de *virtual* é entendido como potência, tal como encontrado na filosofia escolástica, podemos então afirmar que ser *virtual* não implica não possuir existência; ao contrário, é possuir uma existência potencial. O *virtual*, portanto, não é uma ilusão de existência; devendo ser conceituado em paralelo com o *real*, o *atual* e, finalmente, com o *possível*, modos de ser da entidade relacionada.

O *virtual*, o *real*, o *atual* e o *possível*, enquanto modos de ser da entidade, assemelham-se ao que a potência e o ato representam para uma entidade qualquer. Todavia, no primeiro caso, no lugar de um único par de modos de ser (potência-ato), temos dois pares: (i) *virtual-atual*; e (ii) *possível-real*. Os pares *virtual-atual*, *possível-real*, correspondem, de modo bruto, à potência-ato escolásticas, mas com certas particularidades. O *possível-real*, por seu turno, manifesta-se nas entidades prontas e acabadas, assim como potência e ato. Como exemplo podemos lembrar que uma semente é semente em ato, mas em potência é uma árvore; do mesmo modo, esta mesma semente é uma semente real e uma possível árvore.

A passagem do possível para o real é especificamente uma transformação com fins teleológicos, na qual não se altera o *télos* da coisa quando esta passa de potência a ato; antes, o que está em jogo é o fato de, como no exemplo citado, estar contida na semente a árvore em potência e essa mesma árvore passar a existir enquanto ato. No nosso caso específico, poder-se-ia dizer que a árvore tanto existe como possível quanto como ente real. A passagem do possível para o real implica, assim, o movimento de uma resolução de um dado problema, que já está contida no problema. Como no caso da semente, cujo problema é tornar-se árvore e, ao chegar à sua solução, tornando-se árvore a instância-

---

<sup>7</sup> Ao usar as expressões *ser* e *entidade* neste parágrafo, e ao longo de todo o texto, refletimos sobre o ente e o ser. Donde o termo *entidade* ser significado como *aquilo que é*, aquilo que possui uma forma, uma essência e uma matéria. O termo *ser*, por seu turno, estende-se à concretude do objeto; ou seja, é abstrato por incluir uma totalidade deste mesmo objeto, o que faz os modos de ser não alterarem o que o objeto é, mas como ele é percebido e manipulado.

<sup>8</sup> O termo *possibilidades* foi empregado, neste momento, apenas em sua conotação ortográfica. Mais adiante, o termo *possível* será utilizado conforme sua definição rigorosa para este trabalho, a qual virá acompanhada das definições de virtual, real e atual.

problema não se difere por natureza da instância-solução. Nesta acepção a solução (real) necessariamente recobre o problema (possível); donde ser no sentido que as condições do problema são objetos de uma síntese de ideia, que não se deixam exprimir na análise das proposições que constituem a solução (Deleuze 1968:170). “O possível já está todo constituído, mas permanece no limbo. O possível realizará sem que nada mude em sua determinação nem em sua natureza”. (LÉVY 1996:16)

A passagem do *virtual* ao *atual* implica necessariamente a produção de uma nova ideia ou de uma nova determinação da entidade virtualizada: é uma criação que exige uma produção inovadora. Esta necessidade de criação rigorosa na atualização do virtual exprime a natureza do problemático enquanto tal, sua consistência objetiva, assim como sua autonomia subjetiva (Deleuze 1968:170). O virtual só emerge quando a subjetividade humana entra em um circuito no qual indetermina o sentido e a pretensão da entidade virtualizada. O virtual, assim, abre espaços para novas interpretações, novos sentidos, uma nova criação a partir de um problema dado. A instância-solução (atual) neste caso, por natureza, é diferente da instância-problema (virtual) que, em seu turno, não se limita à identidade do conceito da entidade virtualizada e não se subordina à representação.

À vista disso, o núcleo ontológico do ente virtualizado passa a ser outro a cada nova interpretação, por exemplo, um texto virtual faz dos leitores também coautores, pois não é um texto pronto e sim um texto em construção constante que se renova a cada leitura e interpretação e, por ser virtual, possibilita a comunicação entre leitor e autor e vice-versa.

Portanto, o núcleo do virtual, ou a virtualização, consiste na alteração processual da técnica que lida diretamente e indiretamente com dados informacionais, sejam eles de caráter informático ou não. Ao referir a dados informacionais, direciono-me a todo tipo presunível de informação, sem a necessidade imediata de ajuizar tais dados com verdade ou falsidade, uma vez que a real intenção é teorizar o processo da virtualização. Afinal, toda e qualquer informação, seja ela verdadeira ou falsa, pode ser virtualizada.

À vista do explanado, há uma primeira questão que deve ser investigada, a saber: *se a virtualização não tem relação com a dependência do caráter informático da entidade a ser virtualizada, quem é o principal agente da virtualização se não as novas TICS?*

Neste primeiro momento do trabalho ainda não é razoável uma análise mais aprofundada, a qual será realizada nos capítulos que se seguem, donde aqui responder-se a tal questão ainda de modo um tanto superficial e simplificado. Todavia, mesmo que ainda branda, tal resposta é crucial para o entendimento do que se segue.

### **1.1.1 Virtualização, agente da virtualização, tecnologias de informação e comunicação**

O movimento processual da virtualização não afeta somente a informação e a comunicação, afeta, de mesmo modo, os corpos, o funcionamento econômico, a coletividade sensível das relações e, até mesmo, o exercício da inteligência (LEVY 1996:11). A virtualização está para dentro e para fora dos dados informacionais, do seu caráter tecnológico, atua naquilo que chamamos de nossa ‘realidade’, altera processos que estão completamente afastados do conceito de dados informáticos, não é um processo exclusivo dos dispositivos tecnológicos, o virtual está presente em nosso dia a dia, no trabalho, nos estudos, no lazer, nas tomadas de decisão, atinge até mesmo a constituição do conjunto, do ‘nós’, desenvolvem-se comunidades virtuais, empresas virtuais, moedas virtuais.

Em certa medida, a virtualização aqui relaciona-se intimamente com os processos de digitalização da informação, disponíveis e possibilitados pelas nossas técnicas e TICS atuais, porém é um processo que ultrapassa de maneira grandiosa a mera informatização. Esta superação do processo de virtualização mediante a informatização parece deixar apenas uma alternativa plausível a ser indicada como seu principal viés de realização: o homem constituído a partir de suas subjetividades. O computador não possui, até o presente momento, o caráter subjetivo ao qual o homem está dado. Donde ao falarmos do virtual ser importante entender que falamos de relações humanas, sendo a máquina uma ferramenta à disposição de melhorar e dar novos conceitos e modos de se socializar e se relacionar.

As máquinas são de fato, apenas instrumentos de exibição, são meios de acesso ao virtual. Limitam-se, assim, a criar possibilidades, diferentes usos, e modos de lidarmos com informações. São também possibilitadoras do acesso ao virtual. E, mesmo que sejam incontáveis as possibilidades de uso das máquinas ou computadores e afins, estas ainda são limitadas, pois continuam sendo um universo pré-contido; isto é, um universo quantificável.

Ora, sendo o homem o principal responsável pela virtualização, é necessário entendermos as ações humanas neste processo, bem como diferenciarmos o papel dos dispositivos tecnológicos no processo de virtualização como ferramentas a fim de evitar inverter o papel do homem com o da ferramenta nesta ação. Para tanto, lidamos com diferentes aspectos, tais como um relevante trabalho antropológico, político, social e, principalmente, ético a realizar — qual seja o de olhar de forma crítica para este fenômeno—, afim de não apenas sistematizá-lo de forma coerente, mas também entender como estas macromudanças atuam na sociedade e no indivíduo. Donde ser de grande importância um esforço no sentido de conceber o homem enquanto sujeito da ação, alguém que dispõe destas ferramentas, e isso de forma a não o reduzir à técnica e a suas tecnologias. Busca-se, assim, escapar de um possível reducionismo que pensa este homem através, e unicamente, da tecnologia ou, dito de outro modo, tentar definir a tecnologia pelo homem. Afinal esta investigação se dá em torno do processo de *virtualização* e da ação de *virtualizar*.

### **1.1.2 O *virtual*, do imaterial ao real: Por entre Bergson, Deleuze e Levy**

A virtualização tem grande visibilidade no presente momento, porém suas origens são muito mais antigas que a nossa convivência com as tecnologias da Informação e Comunicação. Em um olhar ampliado, podemos dizer que ela se dá desde a Grécia Clássica, passando por modernos e chegando a Bergson e Deleuze; e em nosso tempo presente, Pierre Levy, dentre outros, é claro.

Ora, quando investigamos a teoria da intuição como método, se pode, e aqui o faremos, recorrer a Bergson, para quem é possível perceber traços desse modo de ser virtual tal como hoje apregoado por Levy. Para Bergson, ao colocarmos alguns problemas ponderamos as partes constituintes de tais problemas, e isso a partir de suas diferenças de grau. Pensamos em termos de mais e de menos, deste modo, negligenciamos as diferenças de natureza entre duas ou mais ordens, entre dois ou mais seres presentes. Este ato de negligencia é o engano mais comum à ciência e à metafísica: conceber tudo em termos de mais e de menos, perceber apenas diferenças de grau ou diferenças de intensidade onde há, de fato, diferenças de natureza. (Deleuze 1999:15).

Assim como os pares de modos de ser já descritos anteriormente, possível-real e virtual-atual, Bergson também demonstra alguns dualismos em sua obra, a saber: duração-espacó, qualidade-quantidade, heterogêneo-homogêneo, memória-matéria, instinto-inteligência, etc.<sup>9</sup> Entretanto, estes dualismos não fundamentam a filosofia bergsoniana, são utilizados como método didático. Bergson busca solucionar os problemas da sua filosofia a partir da análise dos problemas e não apenas com foco na investigação da solução. Para tal, usa a intuição como método. Visto desta maneira, o caminho tomado por Bergson é o de identificar os problemas que estão mal colocados, uma vez que seus termos são vistos em função de suas diferenças de grau e também com mistos de elementos mal analisados. A experiência nos propicia, assim, várias informações em um único fenômeno, e este estado misto não apenas reúne elementos que se diferem por natureza, mas também de maneira que não apreendemos estas diferenças de natureza constituintes. A exemplo disto, a intuição enquanto método é uma ferramenta de divisão de espírito platônico, decompondo os mistos da experiência em suas articulações naturais, em elementos que se diferem por natureza. Consoante o bergsonismo, o problema não está em ter mistos na experiência; mas antes, na incapacidade de distinguir nesta *representação* os elementos que têm diferenças de natureza, elementos que são puras presenças.

---

<sup>9</sup> Cf Bergson, Henry 2005. A evolução criadora. São Paulo, SP: Martins Fontes

Entre o virtual e o real é possível perceber estas diferenças de natureza, sendo assim, reforça-se a nossa ideia de que o virtual não é inexistente, mas é um modo de ser com natureza distinta do real. Como afirma Lévy, o possível é um real latente, ele se realiza sem que nada mude em sua natureza, enquanto o virtual ao se atualizar traz uma nova configuração à entidade considerada. O real constitui-se do possível realizado, o atual é o virtual com algo novo, o movimento de atualização implica uma solução que não estava previamente contida no problema, assim, a natureza do virtual é distinta da natureza do atual. Por outro lado, entre o possível e o real só verificamos diferenças de grau.

Deleuze, por sua vez, apresenta ideias semelhantes sobre o virtual nas suas investigações sobre o cálculo diferencial. Para Deleuze, os problemas matemáticos são constituídos de uma dialética composta pelas expressões matemáticas e a gênese simultânea de vários campos de resolvibilidade destes problemas. No movimento natural da matemática há uma homogeneidade que torna secundária a diferença de natureza entre os cálculos diferenciais e os outros instrumentos matemáticos. Isto se dá em face de no cálculo se reconhecerem diferenças de ordem; todavia, ao tratarmos das noções de diferencial e de ordem, estas combinam-se de maneira totalmente díspar à dialética (Deleuze 2006:258).

Ora, qualquer composição dialética é composta por ideias de ordens distintas, umas supondo as outras, a partir da natureza ideal das relações e dos elementos considerados, mas de matemático a dialética não possui nada. A matemática surge com campo de resolução no qual as ideias dialéticas se encaixam por meio das expressões de problemas, que são também relativas a estas ideias. Da mesma maneira, o virtual surge a partir de campos de possíveis soluções para novos problemas, que estão necessariamente relacionados às ideias do objeto considerado, uma vez que o movimento da virtualização consiste inicialmente em modificar o centro ontológico de um objeto de sua resolução para um problema geral ao qual ele se relaciona.

Neste compasso, Bergson-Deleuze, Pierre Lévy afirma que o virtual é a configuração de um processo problemático, do nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um objeto ou uma entidade qualquer, e chama para si, necessariamente, um processo de resolução: a atualização (Lévy 1996:5). Este complexo

problemático pertence à entidade considerada e constitui, em muitos casos, grandes dimensões desta entidade. Em certa medida, a entidade carrega e produz suas virtualidades, pois, ao mesmo tempo em que um acontecimento qualquer com o qual ela se relaciona reorganiza uma problemática anterior e dá possibilidade de novas interpretações, estas virtualidades também constituem esta entidade. Outrossim, é apropriado reafirmar que estas virtualidades – as problemáticas, as tensões e coerções, os projetos e as questões que a movem – enquanto partes constituintes da entidade considerada asseguram com certa propriedade, não só a sua existência, mas também, as suas atualizações, as diferenças de natureza que ali estão e que são apreendidas no processo de atualização das virtualidades deste objeto.

A relação que conecta as teorias de Bergson, Deleuze e Lévy é a ferramenta que fundamenta a afirmação do virtual como algo existente e concreto, um campo problemático geral que se relaciona a um objeto, ser, atividade ou situação, exigindo uma resolução inovadora a partir das suas coerções e variantes internas e externas neste processo de resolução, ao qual chamamos, de acordo com Lévy, de atualização. Em cada um destes modos de ser há naturezas diferentes, não há diferenças de graus de realidade entre o real, o possível, o virtual ou o atual, pois estes modos de ser apresentados são existentes e tem o mesmo grau de realidade, mas se diferenciam a partir das suas substâncias; logo, são de naturezas diferentes.

### **1.1.3 O movimento de virtualização**

Nos dias atuais a virtualização tem sido muito observada pela ótica da computação e de suas tecnologias, e isso na medida em que estas proporcionam uma percepção muito abrangente do que seja o *virtual*. Entretanto, não são as tecnologias computacionais que de fato virtualizam uma entidade ou uma atividade. A virtualização necessariamente reconstrói o seu objeto, o qual será virtualizado. É por este motivo que a virtualização pode ser notada em atividades desenvolvidas desde a Antiguidade, como é o caso dos esportes como bem lembra Levy (1996:27).

Ora, é o corpo do atleta a entidade virtualizada. Os esportes em geral remodelam o corpo, reconstruindo totalmente os músculos, a força, a capacidade respiratória, etc. Para além da transformação física, alguns esportes destituem o corpo de seus limites espaço-corporais. Esportes como a natação, por exemplo, conseguem trazer este devir constante, tanto ao corpo quanto ao nadador. A natação, em sua capacidade de remodelar o corpo, oferece, assim, ao nadador, maior capacidade respiratória e maior força músculo esquelética, de onde deriva sua capacidade de virtualizar o problema da locomoção, que agora passa a ser feita na água. Um novo núcleo problemático configura-se face à situação de sair de um ponto inicial e atingir um ponto final pela água.

A virtualização do corpo, portanto, cria uma nova forma de locomoção; isto é, o corpo não tem mais apenas a sua extensão corporal, já que ele se remonta, fazendo da piscina agora uma parte de si. O corpo do nadador não precisa apenas confiar em sua própria força para atravessar a piscina, mas também nas condições que a piscina aplica sobre ele, determinando o modo como chegar ao ponto final do trajeto. Isto faz com que o corpo se reconstrua, perdendo a sua limitação enquanto corpo meramente espacial, passando a ser um corpo virtual que engloba toda a situação a qual está submetido. Do mesmo modo, nos tempos atuais, inventamos — e ainda inventaremos — inúmeras formas de nos reinventar, de nos remodelar e de nos reconstruir. A exemplo, a dietética, o *bodybuilding*, as cirurgias plásticas, dentre tantos outros modos de remontar o corpo original — preso e limitado a seu espaço, — bem como todas as possíveis alterações metabólicas que temos acesso através de medicamentos e/ou drogas diversas resumem todas as possibilidades hoje disponíveis que aí estão para garantir este constante devir próprio do virtual.

A virtualização do corpo explicita a existência de certa inversão espacial: os enxertos, as próteses nos misturam a artefatos; e, mais especificamente, os transplantes de órgãos nos misturam a outros indivíduos. Virtualiza-se e reconstrói-se tanto nosso próprio corpo quanto os artefatos, bem como os demais corpos agregados nestes procedimentos. Dessa forma não há mais limites espaço-corporais tão bem delimitados, como os imaginados, para o corpo. Em outros termos, e de certa maneira, a virtualização

sempre esteve aí, apesar de ainda não ter sido tão claramente percebida como nesta era das TICS.

Esta percepção necessária para o reconhecimento do virtual e da virtualização é o exercício que permite o emprego primário da apreensão do mundo. Analisada desta forma, a percepção é facilmente externalizada por intermédio dos sistemas de comunicação. O telefone virtualiza a audição e a fala, assim como a televisão virtualiza a visão, os sistemas de telemanipulações, o tato e a interação sensório motora. Enfim, todos estes dispositivos virtualizam diretamente os sentidos correspondentes.

Os sistemas de realidade virtual ou de realidade aumentada, tais como os geralmente utilizados em jogos eletrônicos, permitem que experimentemos, para além da virtualização, uma integração totalmente dinâmica de mais de um conteúdo perceptivo simultaneamente. Através da fotografia é possível que percebamos as sensações de outra pessoa, em outro momento e em outro lugar. Através do vídeo a sensação se intensifica ainda mais. Tal interação por vezes se apresenta vívida, de modo a nos fazer crer ser possível viver a experiência sensorial de outra pessoa quase que completamente.

Em um primeiro momento, parece-nos que esta virtualização das percepções indica uma projeção, e não de fato uma virtualização. Para Lévy (1996:28), todavia, as projeções são funções simétricas da percepção; a nossa projeção no mundo é tanto função de imagem quanto de ação. A projeção de imagem pode ser notada como a projeção da subjetividade de um ato, enquanto que a projeção de ação é a objetividade desse ato. Tal separação é utilizada aqui apenas com intuito didático, pois ao ligar a subjetividade à projeção da imagem é possível afirmar que ao projetar a imagem abrange-se o contexto da telepresença, fato que mais fortemente nos indica a essência da virtualização. Sendo assim, a projeção da ação é sempre ligada mais fortemente às máquinas, aos computadores e dispositivos necessários no uso das TICS.

A função simétrica da percepção é a projeção no mundo, tanto da ação como da imagem. A projeção da ação está evidentemente ligada às máquinas, às redes de transporte, aos circuitos de produção e de transferência de energia, às armas. A projeção da imagem do corpo está sempre associada à noção de telepresença. Mas a telepresença é sempre mais que a simples projeção da imagem. (Lévy 1996:28.)

A telepresença, porém, sempre se estende para além da simples projeção da imagem, como aponta Lévy. Em uma ligação telefônica, por exemplo, o telefone não se resume a simplesmente levar a imagem ou a representação de uma voz; mais do que isso, o telefone transporta a própria voz. A ligação telefônica consegue separar o corpo sonoro da voz; isto é, de seu corpo tangível (eu, você ou o outro), transmitindo-a a distância. Meu corpo tangível está aqui, mas meu corpo sonoro, a voz, está virtualmente aqui e lá; a ligação telefônica, assim, virtualiza a voz e atualiza uma forma parcial de ubiquidade. A ligação telefônica, salvo em momentos de conversa com secretárias eletrônicas, afeta tanto a minha voz quanto a voz do meu interlocutor, proporcionando a virtualização de ambas as vozes. Desse modo, a ligação telefônica remonta à nossa presença para aqui e para lá com um cruzamento da distribuição dos corpos tangíveis, que, neste contexto, também se tornam virtuais.

Assim como na ligação telefônica, os esportes virtualizam o corpo, mas a virtualização aqui não é de alta visibilidade, no sentido em que não é focada na prática esportiva. Ao referir-se à virtualização corporal no esporte aponta-se para ao esforço que se faz em ultrapassar limites, conquistar novos meios, intensificar sensações e explorar novas velocidades e formas do corpo. Todas estas possibilidades apenas são possíveis porque a definição ontológica de corpo não é mais a da tangibilidade deste mesmo corpo; antes, ela diz respeito ao que pode ser feito com esse corpo e como fazê-lo. Este movimento natural entre problematizar e resolver estes problemas é próprio da virtualização no momento em que conseguimos deslocar o centro problemático do corpo de sua resolução para uma incógnita. A virtualização acontece, a entidade posta se virtualiza e, no caso do esporte, conseguir praticar é propriamente este centro problemático, assim como na comunicação telefônica o problema está em completar a comunicação à distância.

O corpo nos esportes e nas telecomunicações, conforme apresentado, visivelmente expande seus limites, sai de si mesmo adquirindo novas velocidades e conquistando novos espaços. E isto acontece de modo semelhante no uso das TICS; afinal, ao navegarmos na internet o ‘navegador’ submete-se à gravidade da ação, torna-se corpo aéreo em queda livre; transformando-se, assim, em velocidade e passagem, em informação e aprendizagem, em raciocínio e conhecimento. “Ao se virtualizar, seja

pelas tecnologias ou pelos esportes o corpo se multiplica" (Lévy 1994:33), criamos um organismo virtual compartilhado por todos, o que enriquece o nosso universo sensível. Vale lembrar aqui, mesmo que pareça repetitivo, o fato de a virtualização remeter a uma alteração de identidade: o virtual é a identificação de uma entidade a partir de um novo campo problemático e não de sua solução já dada em seu conceito. Neste sentido, virtualizar não pode ser entendido como uma desrealização; ao contrário, a virtualização é uma reinvenção constante da definição ontológica da entidade, tornando-se uma heterogênese do humano. A diferença entre virtualizar pelas TICS e pelos esportes está na ferramenta utilizada.

Este mesmo conceito de corpo virtual é compartilhado na definição de ciborgue, usada por certos autores. Em especial, aqui, por Dona Haraway<sup>10</sup>. De acordo com a filósofa, as realidades da vida moderna implicam uma relação tão íntima entre as pessoas e a tecnologia que é impossível traçarmos um limite claro de diferenças entre homens e máquinas. Para Haraway, o ciborgue não diz sobre quantos eletrodos ou quantas placas de silício têm implantadas embaixo de nossa pele; antes diz da reprodução e da organização do corpo como uma máquina de alta performance.

Nos esportes, nos estudos, na arte e em outras tantas atividades, o corpo torna-se uma máquina de alto desempenho. Subjetivamente, ao irmos à academia e observarmos os aparelhos utilizados para a malhação e os suplementos e alimentos energéticos para o *bodybuilding*, percebemos que sem a ideia de reconstrução do corpo enquanto máquina este lugar jamais existiria. Deste mesmo modo percebemos no uso das TICS a busca para alta performance do corpo, neste caso, especificamente, do cérebro em processar, manipular, transmitir e guardar informações. Todos os bits de informação e de contatos que passam pelas máquinas de comunicação são em certa maneira os instrumentos de musculação do cérebro. Para Haraway, isto significa uma mutação nunca antes existente.

---

<sup>10</sup> Filósofa estadunidense, criadora da Ciborgologia. Sua obra mais conhecida é o *Manifest for Cyborgs*, cujo objetivo aparece logo na primeira frase de seu livro: "This essay is an effort to build political myth faithful of feminism, socialism, and materialism [...] At the center of my ironic faith, my blasphemy, is the image of the cyborg" (Este ensaio é um esforço para construir um mito político fiel sobre feminismo, socialismo e materialismo [...] No centro de minha irônica fé, minha blasfêmia, está a imagem do cyborg.)

Estamos falando, neste caso, de formas inteiramente novas de subjetividade. Estamos falando seriamente sobre mundos em mutação que nunca existiram, antes, neste planeta. E não trata simplesmente de ideias. Trata-se de uma nova carne. (HARAWAY In SILVA 2000:23)

Estas mutações vão muito além do simples conceito, a influência do cotidiano em nossas vidas é enorme, sendo uma das suas partes mais importante a influência antropológica da tecnologia, da virtualidade e, também poderíamos dizer, da técnica no decorrer da formação do homem e sua relação com os outros.

Não somente o corpo se virtualiza, qualquer outra atividade percorre este movimento de virtualização na medida em que suas técnicas são passíveis de transformação. Tomemos uma pintura clássica, uma tela exposta em um museu e prestes a ser apreciada pelos visitantes, nela estão contidas as possibilidades, as interpretações expostas pelo pintor, a informação que, ao pintar tal tela, o artista deseja que seja transmitida para seu apreciador. A mesma tela carrega consigo um campo problemático que naturalmente exige uma solução. Este campo problemático é constituído da informação que a tela carrega e que vai além da simples interpretação possível sugerida pelo autor.

Ao observar a pintura, o apreciador confere a ela uma quantidade de significações que traz consigo, virtualizando o objeto. E, ao conceder uma interpretação, tanto as informações postas na pintura quanto as carregadas pelo apreciador resultam em algo novo; objetiva-se a subjetividade da interpretação e isto é atualizar a pintura. A pintura adquire além da informação contida nela, novas informações e interpretações variando a cada visita, este processo permite que diversas interpretações para além da esperada sejam obtidas, a pintura então, não se configura mais pelo seu estado real, mas antes, pelo seu estado virtual para atualizar-se inúmeras vezes nas descrições de visitantes, ou em críticas de especialistas de arte.

Ora, lembremos, a arte é essencialmente uma atividade virtual, possui características essenciais da virtualização. Ao produzir ou consumir produtos artísticos, como a pintura, desprende-se das necessidades de tempo e espaço. O pintor não necessariamente mostra o aqui e o agora, ao contrário, a pintura efetiva a ‘não-

'presença', coloca o conceito de alguma entidade frente a uma questão geral a qual se relaciona. Este movimento próprio da pintura é também próprio da virtualização, a pintura, assim como o virtual, desterritorializa uma dada entidade.

A arte virtual, por sua vez, virtualiza as formas tradicionais de arte, que são as pinturas, as esculturas, a música e a literatura. Este ato de virtualização coloca em questão o centro ontológico da arte tradicional, a forma da arte. Neste sentido, há uma desconstrução da arte que não mais se define pela sua forma, mas, a partir de agora, pelo seu conteúdo, abrindo portas para modificação do tradicional conceito de arte. "Fazer uma nova arte, como fazer uma revolução na ciência, significa tornar visível novos conteúdos, novos conceitos, e não só descobrir novas formas". (Heisenberg In Giannetti 2006:21).

A arte tradicional, no nosso caso as pinturas em tela, tem sua principal definição na sua forma e a informação contida nela, exposta pelo autor, circula em um sistema fechado que limita o alcance desta informação àqueles que vão aos museus. Enquanto, por seu turno, a arte virtual se direciona ao caminho contrário. Disponibilizada no ciberespaço, é valorada pelo seu conteúdo, reproduz-se em um sistema mais aberto, possibilitando um diálogo de proporção muito maior entre o pintor e os espectadores (observadores).

As tecnologias de informação são ferramentas de comunicação e sua mais nobre função é a propagação da informação, seja de um texto, de um vídeo ou de uma imagem. Quando o raciocínio sobre este conteúdo é baseado na informação que ele carrega, a sua forma material não mais está vinculada necessariamente à substância. Neste aspecto, a arte se torna ubíqua, virtual, objeto próprio do ciberespaço. A arte daqui em diante não é mais mera representação do mundo, toma-o para si, transformando-o em um simulacro concebido sobre a forma binária e traduzido pelos dispositivos da tecnologia da informação.

A transformação, não só da arte, mas como de todos os outros objetos possíveis no mundo em produtos digitais, afeta diretamente as relações entre a imagem e o conceito do objeto, o sujeito e o objeto, o sujeito e a natureza. O virtual, assim, problematiza estes laços relacionais, propondo novas questões gerais ao que já estava dado. No caso da arte, a sua definição é posta à prova.

Neste contexto, esta virtualização proporcionará a atualização que soluciona de maneira inventiva as questões postas pela virtualização. A primeira alteração percebida na virtualização é exatamente a maneira como identificamos a entidade virtualizada, seja o artista, o consumidor ou o editor das artes. Nenhum destes perde sua identidade, mas todos passam por uma mutação, assim como a arte, todos são identificados agora pelo seu conteúdo e não mais pela sua forma real, pronta e acabada.

## **1.2- A Antropologia Virtual**

A comunicação informatizada se expande com imensa rapidez, torna-se um fenômeno econômico e cultural. Várias redes de comunicação surgem, por exemplo, entre universitários e pesquisadores, entre empresas, correios eletrônicos, comunidades virtuais que se desenvolvem sem um local específico, mas sobre uma base em comum: acessos diretos a bases de dados, informações, arquivos de multimídia, jogos eletrônicos, etc.

Cotidianamente, com o aprimoramento das experiências de uso destas novas tecnologias, os computadores pessoais, tablets e smartphones tornam-se mais potentes e portáteis, diversificando e difundindo ainda mais seu uso e suas finalidades. A internet agora acompanha-nos onde estivermos, se assim desejarmos. Ficamos vinte e quatro horas por dia conectados, sete dias por semana, todos os dias do mês. As comunidades virtuais e suas redes de contato não são mais desenvolvidas sem um lugar específico, elas possuem um espaço próprio, o ciberespaço.

O ciberespaço promove aspectos civilizatórios nunca antes experimentados por nós, nem em velocidade, nem em escala. Criamos novas estruturas de comunicação, de regulação e de cooperação, linguagens e técnicas (Lévy 2007:13). A forma e o conteúdo deste ciberespaço são ainda indeterminados e por este motivo é necessário que raciocinemos não somente em termos de impacto, mas também, em termos de projeto.

Ora, o homem, dentre suas várias possibilidades de definição, pode ser visto através de seus espaços antropológicos; isto é, determinados sistemas de proximidade (espaço) próprios do mundo humano (antropológico) e, por esta razão, dependente de técnicas, significações, linguagem, cultura, representação e emoções humanas.

Hoje já podemos falar pelo menos de três espaços antropológicos, a saber: a *Terra*, o *Território* e o *Espaço Mercantil* ou *Espaço das Mercadorias* (LÉVY 2007:23). A *Terra*, como espaço antropológico primário, foi inicialmente dotada de significação por nós. Nela encontramos a três principais características que distinguem a espécie humana: a linguagem, a técnica e a religião, sendo esta última vista em seu sentido mais amplo. “Só os seres humanos vivem sobre a *Terra*, os animais habitam nichos ecológicos”, afirma Lévy (2007:23). É neste espaço que o homem se define através da linguagem como significação maior. É a *Terra* o palco maior das metamorfoses de Ovídio, de Empédocles ou de Lucrécio; ela é o palco das significações dos ritos e mitos e de todos os seus relatos. Na *Terra*, o primeiro dado inserido é exatamente o nosso nome, a significação dada a nós em função da linguagem, e isso desde nosso nascimento até nossa certidão de óbito. A *Terra* é, portanto, o mundo das significações que percorre a linguagem, os processos técnicos e as instituições sociais. “A humanidade inventou a si própria desenvolvendo a *Terra* sob seus passos e em torno dela” (Lévy 2007:23).

O segundo espaço antropológico é o *Território*, este surge a partir de um conjunto de ações praticadas pelo homem<sup>11</sup>, tais como: a agricultura, a organização das cidades, o Estado e a escrita. Há de se frisar que o *Território* não domina a *Terra*; antes, ‘recobre-a’, muda a maneira como o homem vive nesta, a exemplo, o homem nômade torna-se ‘domesticado’. Afinal, é com o advento da escrita que se dá início a história do desenvolvimento dos saberes sistemáticos e teóricos. Este neolítico que se apresenta como *Território* não emerge numa ordenação de prioridades, como se para o Estado existir houvesse a necessidade de a escrita ou a agricultura surgirem antes. Os eventos ocorrem concomitantes e adquirem uma força descomunal quando se conectam e se reforçam em um movimento de reciprocidade, de modo que o mundo humano agora estabelece-se não mais nômade na linguagem, mas sedentário, “civilizado”. “O centro da existência não é mais a participação no cosmo, mas o vínculo com uma entidade territorial (pertença, propriedade, etc.) definida por suas fronteiras” (Lévy 2003:23).

---

<sup>11</sup> Hannah Arendt aponta a capacidade humana de produzir ferramentas como uma atividade decorrente da fabricação. A autora refere-se ao fabricante como *homo faber*, o qual é caracterizado pela criação de diversas ferramentas e artefatos que o auxiliem nas suas atividades. De acordo com Arendt, esta criação dá ao homem sua primeira identificação humana e também serve para distinguir tal ação de criar e produzir ferramentas de qualquer outra ação. O *homo faber*, produz o mundo através de seu trabalho. Hoje em dia, a produção desse produtor de ferramentas é mais evidente nos utensílios eletrônicos, no nosso caso, o uso do ciberespaço como extensão antropológica de si.

Agora somos, além de um nome, um local (endereço). Nossa identidade territorial nos define também como contribuintes (nos mais diferentes graus de contribuição) do espaço no qual estamos fixados.

O *Espaço Mercantil*, por seu turno, esboça-se a partir do séc. XVI, com o surgimento dos mercados mundiais embalados pela descoberta das Américas. O que o organiza não é mais a posse de territórios, mas a sua subordinação aos fluxos econômicos, ao domínio do fluxo de energias e de matérias-primas, de mão-de-obra e informações. O homem, agora, é definido também neste espaço. Seguindo esta trilha, passam a reinar as indústrias, no tratamento da matéria e da informação, e a ciência moderna, que é um modelo típico de conhecimento do espaço dos fluxos. Este espaço das mercadorias impulsiona uma desterritorialização, pois atinge inicialmente uma parcela da sociedade e estará presente principalmente no espaço usual de trocas ou de comércio. Os produtos e matérias primas abastecerão não só a sua região, mas agora se espalham de maneira intensa, provocando uma circulação contínua e mais veloz do dinheiro. O *Espaço Mercantil* consegue abarcar nele toda uma universalidade através de uma conjunção simples e histórica, dentre as quais citamos: a moeda, o banco e o crédito. Essa movimentação do dinheiro traz consigo uma maré crescente de objetos, desejos, signos e homens.

Não há mais enfático reconhecimento do espaço das mercadorias se não no Capitalismo. Assim como o Rei Midas transformava em ouro tudo o que tocava, o Capitalismo valora em mercadoria tudo aquilo que ele conseguir agregar a si. “Ter uma identidade, existir no espaço dos fluxos das mercadorias é participar da produção e das trocas econômicas” (Lévy 2003:24). Com o surgimento deste novo espaço, após o nome (posição na *Terra*), o endereço (posição no *Território*), temos ou buscamos uma profissão, que é a posição que define o homem no *Espaço Mercantil*. É ela que possibilita o reconhecimento do homem como homem, a partir das possibilidades de controle de fluxo monetário que este opera.

*Mas será possível termos uma identidade social, mesmo que não tenhamos uma profissão?*

Nas últimas décadas, para além dos três espaços antropológicos assinalados, um outro espaço surgiu dentro daquilo que denominamos ciberespaço. Afinal; *Terra*, *Território* e *Espaço Mercantil* não podem ser encontrados no ciberespaço, haja vista este se encontrar em todo o lugar e se apresentar de modos variados. É justamente neste contexto tecnológico que um novo espaço antropológico emerge. No ciberespaço os conhecimentos andam livremente, a informação circula sem nenhuma corrente aparente e está disponível a ‘todos’. Entramos, pois, no *Espaço do Saber*<sup>12</sup>, segundo Lévy. Este novo espaço é constituído pela inteligência e pelos saberes coletivos cujo o aparecimento definitivo ainda não foi garantido.

Este *Espaço do Saber*, ou *Espaço dos Saberes*, surge em função de uma crise nos pontos de referência e nos modos sociais de identificação, uma crise que se dá justamente pela velocidade com que os saberes se atualizam e se modificam pelas ferramentas tecnológicas. “Os conhecimentos vivos, os *savoir-faire* e competências dos seres humanos estão prestes a serem reconhecidos como a fonte de todas as outras riquezas” (Lévy 2007:25). Algumas das modificações do *Espaço do Saber* são herdadas do *Espaço Mercantil* que, como já apresentado, desterritorializa seus elementos proporcionando novas maneiras de se manipular a moeda, a ciência, a linguagem e a organização social. O *Espaço do Saber*, entretanto, tem alvos distintos, nele há pelo menos três novidades: a velocidade, a massa e as ferramentas de informação e comunicação.

Ao citar a velocidade objetivo dizer que em nenhum momento da história as ciências, as técnicas tiveram um processo evolutivo tão acelerado e com tantas respostas e consequências diretas na vida cotidiana, assim como os modos de se comunicar, a relação com a sociedade e até com o próprio corpo, etc. O conhecimento é renovado a cada minuto, a cada segundo e este é o motivo principal pelo qual o *Espaço do Saber* pode ser considerado um ‘líder’ perante os demais espaços. O *Espaço do Saber*

---

<sup>12</sup> Para Lévy, os saberes contidos nos outros espaços antropológicos (*Terra*, *Território*, *Espaço Mercantil*) não são suprimidos pelo *Espaço do Saber*. Os saberes acadêmicos, por exemplo, pertencem ao *Espaço Mercantil*, uma vez que, definirão o homem segundo sua profissão e seu exercício possibilitará a manipulação financeira que é própria do *Espaço Mercantil*. No *Espaço do Saber* o homem manipula informações que abrem vias para manipulação financeira; ou seja, para sua definição no *Espaço Mercantil*. Visto deste modo, o *Espaço do Saber* não se sobrepõe aos outros espaços; outrossim, abre novas possibilidades para os espaços anteriores.

surge essencialmente com as TICS e o convívio social pelo ciberespaço. Assim, este já é essencialmente virtual.

A massa, por seu turno, se refere à quantidade de pessoas que estarão inseridas neste modo de convivência, no qual a informação percorre em grandes quantidades. Nota-se então que é impossível ter conhecimentos tácitos. É possível que as classes de especialistas diminuam ou alterem-se em outras conjunturas; afinal, o coletivo humano de agora em diante deve se adaptar, aprender e inventar, para entender e buscar certa qualidade de vida no novo universo em que nos encontramos. Finalmente, podemos constatar que as ferramentas do ciberespaço (computadores, telefones, mídia, etc.) jamais tiveram uma circulação tão grande quanto as que são disponibilizadas pelo *Espaço do Saber*. Contudo, o ponto fraco disto está exatamente na falta de meios para que possamos filtrar toda esta informação, toda essa significação, toda essa invenção.

As ferramentas de informação e comunicação estão dispostas pela informatização em curso nas últimas décadas, a saber: telefones, televisores, rádios, computadores, celulares, tablets e tantos outros aparelhos que possibilitam a interação do homem com o ciberespaço. Estas ferramentas dão a proximidade necessária do homem com a informação a fim de dar a esta massa a quantidade de informação necessária na velocidade requisitada para a constituição conceitual deste ciberespaço.

No influxo do que foi até agora apresentado, esta investigação concentrar-se-á, a partir de agora, no uso destas TICS, bem como, pelo modo como estas influenciam o homem antropológica e, posteriormente, ontologicamente.

Em um primeiro momento, especularei sobre como estas novas técnicas de virtualização afetam o homem e a humanidade de maneira totalizante; mais adiante, nos perguntarmos se as tecnologias investigadas têm sentido abrangente para o ser do homem. Utilizarei, portanto, atividades com grande porcentagem de interação social, a saber: os jogos online que são também conhecidos como *MMOGs* (*Massively Multiplayer Online Games*) e suas extensões pela rede como as redes sociais, os fóruns de discussão e etc.

## CAPÍTULO II

### JOGOS ONLINE, RELAÇÕES ENTRE O VIRTUAL E O ‘REAL’

### CIBERESPAÇO E CIBERCULTURA COMO EXTENSÕES DO MUNDO

#### **2.1 Aspectos da interação social nos *Massively/Massive Multiplayer Online Games* (MMOGs)**

Analisarei a partir deste momento as possíveis relações sociais através dos jogos online sob o conceito e o olhar de uma cultura que surge e se desenvolve dentro do ciberespaço, a cibercultura. Para melhor esclarecer dados técnicos há um Anexo ao fim do texto, no qual esclarece-se o que são os jogos online e alguns dos seus principais tipos.

Há uma abertura para a exploração de todas as novas possibilidades de comunicações e relações sociais dispostas no ciberespaço, como já apresentado. Todavia, também devemos admitir que o ciberespaço não resolve os problemas sociais, econômicos e culturais do nosso tempo em um passe mágica. O virtual não substitui o real, ele multiplica as oportunidades para atualizá-lo (LÉVY 1999:90). Grande parcela dos estudos que envolvem jogos, interações sociais virtuais, uso de internet, convivência com ciberespaço e muitos outros tópicos que tenham ligação direta com a tecnologia e as maneiras de usá-las, problematizam e investigam somente os ‘impactos’ do uso destas ferramentas.

Não são poucas as vezes que ouvimos dizer das ‘barbáries’ e do alto grau de influência da violência que um jogo ou outro pode trazer ao jogador, mas se olharmos para a história do cinema, que hoje é considerado arte na completude do termo, este teve também sua ‘idade das trevas’. O mesmo fenômeno pelo qual o cinema atravessou anteriormente é hoje a realidade das práticas sociais e artísticas baseadas nas técnicas contemporâneas, a saber: os jogos eletrônicos, redes sociais, pinturas digitais e etc. O intuito final não é dar aos jogos uma posição privilegiada, mas antes, compreender como o ciberespaço e a cibercultura, advinda das comunidades de jogadores, traz mudanças qualitativas para o ambiente externo e estende-se, formando novas redes de comunicação na vida social e cultural dos jogadores.

O termo ciberespaço foi criado por William Gibson em 1984, utilizado em um romance de ficção científica, *Neuromancer*. Neste livro, o termo designa o universo das redes digitais como um campo de batalha entre empresas multinacionais, um palco de conflitos mundiais, uma nova fronteira econômica e cultural entre todos os países. Quando as redes digitais começaram a surgir, o termo de Gibson foi retomado por seus criadores, e hoje nestas redes digitais existem correntes literárias, musicais, artísticas, políticas e tantas outras que atravessam o trabalho, a educação e o lazer, constituindo o que é chamado de cibercultura.

Lembremos que o ciberespaço é definido aqui a partir do conceito proposto por Lévy, como um espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores (LÉVY 1999:94). Neste conceito incluímos todas as possibilidades de comunicação e de fluxo de informações digitais ou destinadas à digitalização através dos mais variados dispositivos que nos permitem percorrer os corredores virtuais da internet e estão disponíveis a todos que tem o privilégio deste acesso. Afinal, ter acesso à internet hoje, independente do dispositivo usado, é, em tese, participar de uma construção de conhecimentos diversos. As informações que transitam na internet estão armazenadas em bancos de dados informáticos múltiplos, que funcionam como uma grande memória de grupo. Muitos sistemas de indexação e de pesquisa se integram para relacionar estes vários bancos uns aos outros. Estes dados são constantemente reorganizados, atualizados, corrigidos por este coletivo de pessoas que inclui continuamente novos dados, transformando estas bases em ciclos vivos de criação, manipulação e atualização do conhecimento. Toda esta atividade plástica, dinâmica, dotada de sensação de evolução exprime um saber plural em construção, o qual desperta o interesse de autores e leitores em *rede* a continuar produzindo e acessando todo esse conteúdo digital e virtual.

O mesmo processo que é percebido no acesso à internet em geral, como citado acima, também está presente nos jogos, eles são construídos pelos jogadores, e saber o que motiva milhares de pessoas ao redor do mundo, de faixas etárias totalmente distintas, diferentes classes econômicas, culturas distantes, buscarem os jogos online e manterem-se ativos nestes jogos por tanto tempo é fator primordial para este estudo. O que não implica ser um estudo sociológico ou antropológico; antes, diz respeito à

necessidade de entender o ser-do-homem no mundo circundante, em todas as suas possibilidades, no qual vivemos hoje.

Como jogador de alguns jogos e frequentador destas comunidades virtuais, entendo que existam várias motivações particulares. Entretanto, para além do que se possa pensar como uma opinião vaga de um mero frequentador, é importante pontuar que muitas destas motivações aprecem como coletivas e são estas últimas que mais nos interessarão.

A motivação para os jogadores participarem de MMOGS é muito heterogênea, vai desde estabelecer relações de amizade, ganhar respeito e status com a vida social virtual, até a diversão de destruir o empenho de outros jogadores. Além das interações sociais e econômicas, os MMOGs modernos também oferecem componentes de exploração, por exemplo, a exploração do ambiente ‘físico’. Os jogadores podem explorar o ambiente físico, assim como partes específicas do universo ‘biológico’ e compartilhar suas descobertas com comunidades especializadas<sup>13</sup>. (Zhell & Stefan 2010:314. Tradução nossa)

Os jogos online hoje concentram uma das maiores quantidades de pessoas em atividade simultânea, calcula-se que a média atual de jogadores de MMOGs<sup>14</sup> (*Massively Multiplayer Online Games*) seja de cem milhões de jogadores ou mais. Um dos jogos mais conhecidos e jogados no mundo, o ‘World of Warcraft’, da empresa Blizzard Entertainment, chegou a ter dez milhões de assinantes ativos. Estes MMOGs possibilitam aos jogadores uma experiência de ‘segunda vida’, o que proporciona não somente uma experiência de uma economia virtual, mas também, facilita interações sociais diversas e, em alguns jogos, até as ultrapassa.

---

<sup>13</sup> Motivation of players to participate in MMOGs are highly heterogeneous, ranging from establishing friendships, gain of respect and status within the virtual society, to the fun of destroying the hard work of other players. Besides economical and social interactions, modern MMOGs also offer a component of exploration, e.g. players can explore their ‘physical’ environment, such as specific features of their universe, ‘biological’ details of space-monsters, etc., and share their findings within ‘specialist’ communities.”

<sup>14</sup> O anexo I contém as definições mais específicas sobre jogos online e seus diversos tipos e modos de jogo.

É seguramente possível afirmar uma cultura emergente que se forma em volta em função dos mesmos interesses no ciberespaço, uma cibercultura, e isto se dá por certo quando consideramos todas as possibilidades de ação e interação existentes nos MMOGs – sejam elas entre: jogadores; jogador e inteligência artificial; jogador e cenário, para além da simples notoriedade da grande quantidade de jogadores em um mesmo jogo e nas grandes comunidades que se formam em função de cada jogo, bem como também em função dos jogos como um geral.

Ora, nestas comunidades é possível perceber que a interação social e política dentro dos MMOGs tem a mesma configuração e a mesma força de atuação sobre o indivíduo que as interações sociais cotidianas. *Mas como pode ser possível analisar as ações e as interações dos jogadores em suas atividades nos MMOGs, a fim de problematizar os jogos como extensão do homem social e político?*

Em redes corporativas de trabalho cada funcionário tem seu usuário e senha, assim como cada um que utiliza o e-mail como uma ferramenta de comunicação tem seu usuário e senha deste e-mail. Através destes dados, a corporação que disponibiliza os serviços prestados consegue registrar e arquivar cada ação tomada de decisão pelos usuários. Por exemplo, a hora que um usuário de uma rede local corporativa senta em sua máquina de trabalho e quais os arquivos acessados por ele, bem como os sites acessados e, em certos casos, até o tempo gasto em cada página de internet ou em cada janela específica de um ou outro programa. Neste ponto podemos abordar questões importantes acerca dos modos de subjetivação dos indivíduos, o que é possível a partir de certos acessos com os controles de rede, bem como os dispositivos de controle, quer seja da casa, da empresa ou do estado sobre estes indivíduos diante do acesso a seus dados.

Ora, retomando a ação dos usuários de redes, devemos lembrar que os servidores de e-mail – tal qual a corporação que regista e arquiva cada ação tomada de decisão pelos usuários – também guardam nossas correspondências virtuais e registram a data, o horário, o conteúdo destas cartas digitais. Estas informações registradas e arquivadas, de acordo com Bainbridge (2007:3), constituem uma ótima ferramenta para entendermos o fenômeno e a dinâmica social em uma escala completamente diferente das atuais ferramentas de pesquisa nas diversas e possíveis relações sociais.

Da mesma forma que as ferramentas acima citadas, os MMOGs têm todas as ações de cada jogador registradas em um arquivo de registros chamado de ‘log de dados’. Estes arquivos registram as ações, as conversas, as negociações financeiras entre muitas outras informações do personagem que o jogador controla no jogo. Tais informações servem para que um administrador do sistema apure o comportamento de um usuário ao longo de sua estadia no jogo, possibilitando que sejam feitas auditorias e diagnósticos de problemas possíveis. Mais do que isso, estes mesmos arquivos de log proporcionam informações sobre todas as ações e decisões tomadas pelos jogadores. A quantidade de dados colhidos desta maneira é imensamente maior do que os dados que podem ser recolhidos por pesquisas científicas tradicionais em salas de aulas ou alunos em experimentos comportamentais.

Nestes jogos todas as informações referentes às ações e decisões dos jogadores podem ser facilmente gravadas e guardadas em arquivos de dados com praticamente custo zero. Esta quantidade de dados não pode ser sequer pensada pelos padrões atuais da ciência social, onde seu campo de atuação e coleta de dados não passa de algumas dúzias de questionários<sup>15</sup> (Bainbridge 2007:4 tradução nossa).

Todos os jogadores são cientes que estes dados são colhidos e armazenados antes mesmo de começarem a jogar seus MMOGs preferidos, cada jogo tem um ‘contrato de uso’, ao qual é de obrigação do jogador lê-lo e, ao se cadastrar para participar da comunidade de um referido jogo, obrigatoriamente concordar com as cláusulas deste contrato no qual consta a informação da gravação e manutenção destes dados. Por este motivo é possível dizer que não há de alguma forma captura de dados sem o consentimento do jogador, mesmo cientes que muitos apenas dão o aceite sem prévia leitura. Desta maneira é possível analisar, estudar e teorizar a cibercultura que se organizou em função das comunidades dos MMOGs e alimentou (in)diretamente a interação e a ação social dos dias de hoje.

---

<sup>15</sup> In these games all information about all actions taken by all players can be easily recorded and stored in log-files at practically no cost. This quantity of data has been unthinkable in the traditional social science where sample sizes often no exceed several dozens of questionnaires.

### **2.1.1 Redes de Contatos**

É impossível negarmos a semelhança entre as interações sociais clássicas e a interações sociais mediadas pelos MMOGs. As mesmas dinâmicas das redes de contatos, também conhecidas como network, estão presentes nos jogos online. Dentro do jogo criam-se vínculos de contatos formando várias redes diferentes, por exemplo, redes de amizade, redes econômicas, redes de informação e, no caso dos MMOGs, também redes de inimigos. Estas redes de contato são formadas nos jogos a partir da própria convivência social inerente ao ambiente, que se estendem para fora do jogo, mesmo que não imediatamente para fora do ciberespaço.

As redes de contatos são primeiramente formadas a partir dos interesses individuais de cada jogador, assim como nosso grupo de contatos é formado de acordo com nossos interesses e escolhas. Geralmente mantemos contato e nos aproximamos de outras pessoas que tem interesses próximos aos nossos, por exemplo, aqueles que pesquisam determinadas áreas específicas dentro da Filosofia participam de eventos relacionados a esta área. Estes eventos proporcionam a um determinado grupo de pessoas o contato direto neste encontro, podendo desta maneira fornecer meios para o início de uma rede de contatos, como é caso dos Gts. Nos MMOGs não é diferente, o conjunto de todos os jogos online forma uma rede de jogadores que se interessam por algum estilo de jogo e assim começam a surgir sub-redes relacionais.

Cada jogo forma sua comunidade abrangendo os jogadores ativos em determinado jogo e, dentro de cada MMOG, se pode direcionar suas ações devido interesses despertados na própria ação de jogar. Alguns jogadores gostam de explorar o ambiente enquanto outros se interessam pelas guerras entre facções (quando disponíveis); alguns preferem a atividade econômica e assim sucessivamente. Cada grupo de jogadores forma sua comunidade dentro da já criada comunidade do jogo específico. Tais microcomunidades são uma parte de outra grande comunidade que relaciona pessoas que jogam os MMOGs. Formam-se, assim, redes de interesses que em curto prazo tornam-se redes de contatos que não se limitam aos jogos; antes, migram para os fóruns de discussões sobre o jogo, passando pelos contatos de redes sociais até saírem exclusivamente do meio virtual e acoplarem-se à rede de contatos da vida do

jogador. Estas pequenas comunidades surgem em todos os jogos e acompanham os perfis de jogo de cada jogador.

Segundo Carvalhosa, os tipos mais comuns de jogadores são divididos em: (i) os jogadores casuais, que procuram apenas se divertirem, estes são de alta volatilidade, são jogadores de permanência bem inconsistente; (ii) os jogadores intermediários, que começam a jogar entre amigos e procuram expandir seus conhecimentos sobre o jogo e suas possibilidades e objetivam enfrentar os desafios mais difíceis que o jogo pode proporcionar; e, finalmente, mas não menos importantes (iii) os jogadores *hardcore*, que tem como objetivo principal alcançar e completar os mais difíceis desafios propostos pelo jogo criando assim um cenário competitivo que configura o chamado *e-sport* (do inglês eletronic sport). Todos esses grupos de jogadores formam uma única comunidade virtual maior que abrange todos os tipos de jogadores possíveis e de MMOGs disponíveis.

Ora, se cada jogador tem um interesse distinto no jogo e traça seus objetivos e estes se aproximam com os objetivos de outros jogadores, o primeiro passo para que haja interações entre estes jogadores já foi dado. Assim como o evento de Filosofia coloca em um mesmo espaço pesquisadores de um mesmo pensamento filosófico, os MMOGs colocam no mesmo ponto do ciberespaço jogadores de um mesmo estilo de jogo. Ainda assim há também outras ferramentas para disponibilizar um maior contato entre jogadores: (i) os chats; (ii) as mensagens privadas (Pms); (iii) Fóruns e (iv) chat por voz (*voice chats*), este último disponível por um programa adicional ou já diretamente encontrado em alguns jogos. Os chats e as mensagens privadas dão a possibilidade da comunicação por texto como em um sistema de chats já conhecidos e os fóruns assemelham-se a comunidades criadas nas redes sociais para discutir assuntos diversos. Atualmente muitos fóruns são substituídos por comunidades nas redes sociais, em alguns casos, a rede social torna-se uma ferramenta a mais para que a interação entre os jogadores aconteça. Os voice chats fazem com que a interação pareça ainda mais forte. A dinâmica e a eficácia comunicativa de uma ligação telefônica estão presentes nesta ferramenta, que pode vir inclusa em alguns jogos ou efetuada por softwares específicos para atender a demanda de comunicação dos jogadores.

Utilizando-se dos chats por voz a interação dos jogadores com o jogo se torna ainda mais imersiva, pois além do diálogo direto como numa ligação telefônica, há o contato visual que acontece através do avatar ou personagem criado no jogo. Estas interações sociais não ocorrem somente com jogadores, hoje podemos ver em vários momentos situações similares, tais como defesas de dissertações de mestrado e teses de doutorado sendo realizadas com membros da banca em ligações via programas como Skype. Há a possibilidade de fazer uso de uma ligação telefônica com contato visual, diminuindo espaços, ignorando deslocamentos e distâncias.

Através destas ferramentas comunicativas, bem como do apelo visual do jogo, a interação social adquire muita força, criando laços entre os jogadores, os quais saem do plano universal do jogo e estendem-se para redes sociais, fóruns, e-mails e, até mesmo, para além do convívio virtual, aproxima-se grupos de jogadores em encontros e eventos presenciais organizados por eles mesmos ou pelas desenvolvedoras de jogos.

Especificamente através dos jogos online estas redes de contatos se formam com maior facilidade por desempenharem no ciberespaço um papel importante, o qual é conhecido por *terceiro lugar*. Ray Oldenburg (1999), um sociólogo urbanista, cria o conceito de *terceiro lugar* a partir de um olhar específico sobre a organização de *espaços de experiência* no cotidiano humano. Ele sugere que uma existência saudável se deva ao fato de os indivíduos terem sua vida cotidiana balanceada através de relações que perpassam aquilo que denomina de *reinos de experiência*, estes são divididos em três grandes espaços, a saber: *primeiros lugares, segundos lugares e terceiros lugares*.

Os *primeiros lugares* são essencialmente privados, onde a experiência de vida é totalmente avessa à socialização, por exemplo, em casa onde vivemos abrigados das tensões e riscos do mundo altamente social. Os *segundos lugares* viabilizam certo grau de socialização o qual não pode ser desconsiderado, porém esta socialização presente direciona todo o convívio entre as pessoas à produtividade. Bons exemplos de segundos lugares são as universidades e os locais de trabalho pois, mesmo que nestes lugares reúnam-se pessoas com interesses semelhantes, não há ali condição alguma de convivências relaxadas, sem hierarquias e desinteressadas.

Os *terceiros lugares* propostos por Oldenburg são estabelecidos por pessoas que os designam, informalmente, como lugares para verem e serem vistas. Precisam ser acessíveis para muitas pessoas, confortáveis e abertos por, no mínimo 16 horas por dia e entre 5 a 7 dias por semana, para que sejam visitados ao acaso. Em algumas situações estes locais têm comércio de comidas e bebidas, afim de estimular a permanência dos visitantes por mais tempo, proporcionando interações sociais. Oldenburg aponta para cafés, parques, paradas de ônibus, bibliotecas, livrarias, praças entre outros locais como os terceiros lugares, que expandem as redes sociais e de contato, facilitando encontros casuais e marcados com pessoas que não encontraríamos em casa ou no trabalho.

Ora, a partir dessa perspectiva de Oldenburg, posso pensar os jogos online como *terceiros lugares* do ciberespaço. Outros espaços de socialização virtuais não serão aqui considerados como *terceiros lugares* – o que não implica em outra ocasião pensá-los e analisa-los mais enfaticamente como *primeiros* ou *segundos lugares* – pelo fato de haver neles vocações sociais predefinidas, como nas redes sociais que já se espera através delas a interação entre os usuários, o que de certa forma molda nuances de algumas interações e reprime outras; consequentemente, potencializa-se distintos tipos de associação e integração enquanto cobre-se outros. Estas redes sociais podem ser consideradas *segundos lugares*, por não terem um desinteresse necessário das ações ali praticadas para configurar-se como um *terceiro lugar*.

Um movimento de descontração necessário para caracterizar os *terceiros lugares* está presente na função lúdica dos jogos online, que permite a fruição das atividades em grupo ou individualmente, bem como as possibilidades de atuação, que em ambas situações são quase incontáveis. Os *terceiros lugares* permitem tais interações por haver neles padrões de nivelamento social como etnia ou classe social.

O *terceiro lugar* é um mundo em si mesmo, construído pela interação e um tanto independente da ordem institucional da sociedade. Se o mundo do terceiro lugar é menos importante que o mundo “lá fora”, seus frequentadores assíduos acham suficiente compensação no fato de que é um mundo mais decente, em que as pessoas são queridas mais por si próprias, e, hora a hora, muito mais divertido. (Oldenburg 1999:48, grifos nossos)

Ora, os jogos servem como niveladores sociais, abolindo de certa forma as diferenças de posição social existente entre os jogadores. Este nivelamento não possui critérios formais de exclusão ou de pertencimento a determinado grupo, todos participam em condições de igualdade, uma vez que os quesitos investigados neste nivelamento não possuem suas bases em distinções fora do ambiente do jogo. Deste modo, os jogos, enquanto *terceiros lugares*, são territórios neutros, onde todos têm total direito de ir e vir: quando, bem e como entenderem. Há, portanto, um caráter inclusivo que permite a qualquer jogador ser abordado por qualquer outro. Do mesmo modo, pressupõe-se que ambos jogadores mantenham a civilidade e o bom humor nas interações.

Ora, é mister lembrar que, apesar de haver conflitos como em qualquer outra rede de contatos, nos jogos online observa-se uma predisposição para interações espirituosas e desinibidas quando comparadas às manifestações de sagacidade presentes em tantos outros meios de contato e interação online. Esta característica se torna mais forte ao observarmos como as comunidades que se formam nos jogos emergem de interesses comuns, o que resulta em relações identificadas pela amizade e suporte, cujas manifestações promovem total sensação de pertencimento àquela comunidade por parte dos jogadores.

Gosta-se de uns, não se gosta de outros; encontram-se pessoas com interesses semelhantes, outras cujos interesses não são semelhantes, mas mesmo assim são interessantes. Os *terceiros lugares* com frequência aproximam pela primeira vez pessoas que mais tarde criarião outras formas de associação. (Oldenburg 1999:23 Grifos nossos)

Nestes *terceiros lugares* do ciberespaço, portanto, a fruição lúdica a eles destinada responde, em certo sentido, à emergência de uma nova sociabilidade, de uma nova interação ética com o outro, demandada principalmente pelas tensões da tão disputada e concorrida vida sócio-política de uma população cosmopolita moderna. Ao considerar os jogos, não só os online, como *terceiros lugares* direciono-me a um caminho oposto àquele que qualifica a ação interativa dos jogos com o jogador e entre jogadores apenas como um impacto ou risco, conforme mencionado anteriormente. Dito isso, entendo

que as ações que permeiam os jogos podem fomentar uma base de condicionamento positivo para as interações na parcela da vida que comumente chamamos de real.

Como qualquer grupo social, as comunidades virtuais formadas em MMORPGS possuem uma identidade particular, a qual é formada através das várias identidades de seus respectivos membros. Em alguns jogos é notável o fato de alguns comportamentos serem frequentes em uma grande parcela dos jogadores. Tais traços comportamentais compartilhados por membros de uma comunidade identificam-na de um modo geral. A construção identitária dos indivíduos de um determinado jogo, assim, são geralmente resultantes das interpretações obtidas a partir de mensagens que se dão através da observação das manifestações deste grupo dentro e fora do ciberespaço, em suas atividades. Tal identificação é oriunda da preocupação dos indivíduos, conscientes ou não disto, de manterem ou construírem uma imagem; isto é, formar no outro uma representação de si mesmo. Esta construção de identidades é necessária, pois ela é a ferramenta mediadora a qual o homem comunica ao mundo e a si mesmo quem ele é.

No *ciberespaço* e nos jogos online também é necessária uma construção de identidade. Esta, em determinados casos, pode ser até mais urgente que nas relações fora do ciberespaço; afinal, a comunicação ganha novas formas, novas estratégias e novos modelos. Sendo assim, é importante ser identificado claramente diante de tantas outras pessoas que circulam neste ambiente virtual específico. Tal qual na vida comum cotidiana, torna-se quase essencial ser identificado em meios de comunicação que podem se alterar a cada acesso, a cada missão completada na narrativa do jogo, ou ao considerar apenas seu avatar ou personagem.

Ante a transformação – composto impermanente num oceano de impermanência – a identidade, para garantir minimamente a ilusão do eu, deve resistir, permanecer ou pelo menos parecer permanecer para si e para o outro (Barros Filho & Lopes 2003:92)

Ora, apesar de sugerir uma ilusão de identidade, os personagens ou avatares dos jogadores possuem fundamentação na identidade do indivíduo que o controla. Afinal, as ações de cada personagem são baseadas na relação do *gamer* com o mundo real. Com certa frequência, alguns personagens são vendidos de uma pessoa para outra nos

MMORPGs. Em outros casos, dois ou mais jogadores dividem um mesmo personagem e facilmente percebe-se alterações no comportamento deste ao longo no jogo, quer seja pelo modo de se comunicar, pela maneira de interagir com o sistema do game em questão, dentre outros variados modos de interação social dispostos nos jogos, os quais são desenvolvidos e utilizados pelos *gamers*. Dito isto, no *ciberespaço* é perceptível, tal qual no mundo ‘real’, as distinções entre cada indivíduo, suas personalidades e subjetividades. Afinal, o homem constrói no mundo fenômenos que colaboramativamente com a sua elaboração identitária no mundo físico, como os espaços antropológicos apresentados anteriormente. Do mesmo modo, identidades são construídas naturalmente para se viver no *ciberespaço* e nos games online.

A forma como o indivíduo se expressa através das ações praticadas no jogo afeta dois pontos da criação de uma identidade virtual, a saber: 1) a expressão que ele lança de si; e 2) a expressão que se propaga através das relações dele com o game e com os outros jogadores. Estas duas formas de expressão podem, por um lado, serem compatíveis ou completamente distintas. Para Goffman (2003:12), a primeira forma de expressividade abrange símbolos da comunicação e sociabilidade, usados deliberadamente com o intuito de criar associações que indiquem o indivíduo da ação. Estas seriam, ao meu ver, as expressões transmitidas pelo *gamer*. Já as expressões propagadas, incluem vários tipos de ações que podem ser consideradas sintomáticas do autor. Deste modo, o conjunto destas expressões podem formar identidades ambíguas ou, até mesmo, dificultar a formação de uma identidade tanto de um jogador como de um grupo. Falamos, assim, de subjetividades.

Alguns jogos são conhecidos por terem comunidades muito tóxicas e isto se dá justamente pela divergência entre estes tipos de expressividade presente na formação da identidade virtual dos indivíduos que compõe tais comunidades. Esta definição identitária virtual depende, diretamente, do modo como o outro define o indivíduo ou grupo, bem como, dos meios pelos quais a livre definição é restringida em função das limitações de ação de alguns jogos. Tal problemática de elementos tóxicos em um grupo surge, na maioria das vezes, em contextos de ações de grupo que requerem um nível de competitividade alto, no qual os jogadores são postos em grupos segundo uma análise prévia do próprio sistema do jogo que avalia suas habilidades.

Esta seleção de grupos automatizada nos jogos é um exemplo das limitações que cada game pode trazer à ação dos jogadores, influenciando sua forma de criar e apresentar sua identidade. Em nossas relações fora do ciberespaço, formamos nossa identidade de maneira similar. A forma como nos expressamos, nos vestimos, pensamos e como nos relacionamos com o outro respeitam contextos educacionais, culturais e éticos que também limitam e influenciam a criação de nossa identidade.

Alguns jogadores, principalmente os mais competitivos e notadamente os mais tóxicos, lidam de maneira inesperada com contrariedades e agem de certo modo que colocam as próprias relações em xeque (Cf. CARVALHOSA 2014:51). Analisando por este viés, não é tão difícil encontrar jogadores competitivos e tóxicos, uma expressão individual que se espalha e se expande para os diversos grupos formados dentro da comunidade de um mesmo jogo, que acaba por propagar em toda a comunidade a noção de comportamento antissocial e antijogo.

Estas restrições e limitações não estão apenas no modo como os *games* guiam o jogador no contexto proposto para evolução no jogo, mas também interiorizado na história do indivíduo na sociedade, seja ela virtual ou não. A própria socialização e sua noção estética adestra a expressão transmitida com noções do que é ‘certo’ ou ‘errado’ dizer em um primeiro encontro, seja com outro jogador, seja com um indivíduo que acabamos de conhecer em um bar. Ademais, em certa medida, indica-se o que deve ser evitado ou permitido nas diferentes relações. Mesmo que aparentemente o ciberespaço possua uma ilimitação estética na construção identitária, esta falta de fronteiras é ilusória.

É incomum expressar-se nas ações sociais dentro do *ciberespaço* de maneira que estas destoem completamente do modo de expressão costumeira das relações fora da rede. As ações no *ciberespaço* respeitam limitações éticas, estéticas e políticas, compatíveis com o grupo ao qual se forma em torno de um mesmo contexto, assim como nas interações ‘reais’.

A definição, direta ou indireta, dada pelo outro é tão importante quanto o processo de auto definição, já que é o relato do outro que legitima, deslegitima ou acrescenta qualidades ao perfil do sujeito. (MATUCK & MEUCCI 2005:172)

O olhar do outro na construção identitária nos jogos online e, consequentemente, no *ciberespaço* é indispensável e, por este fato, a expressão de si não destoa tanto das formas de se expressar em outros meios de socialização. O modo como um certo número de jogadores em determinado *game* se comporta irá traçar padrões de conduta de toda a comunidade. Dito isto, se os jogadores mais competitivos em sua maioria são os mais tóxicos, logo os jogos mais competitivos serão também os que possuem a comunidade mais tóxica, este fato é de fácil percepção no dia a dia online. Jogos cooperativos não deixam de ter seus jogadores de comportamento rude, mas em geral os jogadores e a comunidade são afáveis.

A comunidade dos jogos não possui um limiar claro de começo ou término da livre manifestação e expressão do indivíduo; do mesmo modo, não é clara a castração da manifestação destes em função dos elementos externos que constituem a construção identitária de cada jogador. Tal limite se deve à estética inerente ao *ciberespaço*, como aludido acima. Um fator cada vez mais relevante na construção de identidades é, portanto, a estética, pois esta é uma via direta para a comunicação daqueles que interagem entre si através de textos, imagens, vídeos, etc. Todavia, a estética possui uma limitação, a qual se dá justamente nas restrições de interação que cada jogo propõe. A estética, neste sentido, não está focada na capacidade criativa ou na possibilidade de entendermos o autor, mas nos elementos que a delimitam. Ao questionar a estética na interação do jogador nos MMORPGS com outros jogadores e com o próprio game, pretendo trabalhar as dificuldades práticas e os problemas estéticos aos quais o indivíduo deve lidar na sua experiência nos games online e no ciberespaço. Desse modo, a própria estética sofre uma transformação obtida pela virtualização, passando a ser pensada não em seus termos originais, mas variante nas situações as quais é colocada e estimulada.

### **2.1.2 A virtualização das relações**

Como exposto anteriormente, as relações e interações sociais nos MMORPGs são similares com as da vida fora do ciberespaço. Ora, se o modo de se portar em um primeiro encontro no game para completar uma missão passa por um crivo pessoal estético de comportamento, bem como em um primeiro encontro com um indivíduo qualquer, esta noção estética está virtualizada e apenas é atualizada em diferentes situações, de maneira que melhor se adapte. Afirma-se, assim, que a política, a estética, a economia, o trabalho, o lazer, dentre tantas outras relações puramente sociais, estão contidas na possibilidade de um indivíduo se relacionar com outro e não no modo como estas relações se dão. Neste sentido, a interação está contida no uso de qualquer ferramenta que possibilite o contato humano entre duas ou mais pessoas distintas, no nosso caso, gamers.

Das relações sociais resultam informações, conhecimentos e dados a serem manipulados, compartilhados, atualizados e investigados. Uma possível unidade de medida a ser usada para as informações é o bit, o qual é definido por Nicholas Negroponte como a menor parte das informações digitais. Deste modo o bit pode ser visto como o átomo da informação.

Ora, teoricamente, toda a matéria que temos é uma composição de átomos, sendo assim, toda informação digital é um composto de bits. Quase todo átomo hoje pode ser digitalizado e transportado via bits. As músicas, que eram transportadas em átomos nos discos de vinil, fitas cassete e CDS, hoje correm o ciberespaço em bits, assim como os livros, que antes somente eram transportados nos átomos do papel, hoje estão nos tablets, telefones, computadores e leitores digitais em formato de bits.

Mesmo tendo formato material, ou seja, em átomos, os livros e as músicas antes de circularem pelo ciberespaço no formato digital, em bits, já carregavam bits em seu suporte físico. Nos livros, o papel carrega variadas informações, bem como, os CDS. O conteúdo dos livros e dos CDS, as informações postas, não são átomos, mas são necessariamente bits. O advento da tecnologia, principalmente da informática, somente acelerou o transporte das informações e as conduziu à ubiquidade.

A informação, independentemente do meio pelo qual é transmitida, sempre foi constituída de bits, até mesmo a informação obtida a partir do contato direto. Ora, em uma conversa descompromissada em um *terceiro lugar* há uma quantidade imensa de informações transportadas de um indivíduo a outro. Tais informações são armazenadas em formato de bits nos cérebros dos participantes desta conversa. Este fenômeno acontece da mesma maneira nos MMORPGs. Afinal, a informática hoje não se limita aos computadores, está diretamente relacionada, ligada, com a vida das pessoas (NEGROPONTE 1995:12). Uma quantidade de informações é trocada entre os jogadores, sejam elas seus nomes, intenções no jogo, ou um simples diálogo aleatório. O que difere é tão somente o modo de transporte destes bits. Ora, se na nas conversas em contato ‘real’, os bits são transferidos pelas ondas sonoras da voz, no ciberespaço e nos games online, estes bits são transferidos pelas ferramentas que viabilizam o acesso aos jogos.

Visto desta maneira as relações sociais sustentadas pelos MMORPGs são semelhantes àquelas que surgem nos *terceiros lugares*, porém estas decorrem por meio do transporte digital dos bits de informação. As virtualidades deste contato social já estão contidas nele mesmo antes de se transformar em uma atividade digital, pois a informação por si só já é ubíqua, pode ser obtida, manipulada, compartilhada não somente através do ciberespaço e suas ferramentas, mas através de átomos no formato de livros, CDs, pinturas, entre tantos outros modos tradicionais e não digitais de se propagar bits. A televisão e o rádio difundem informações variadas em muitas direções simultaneamente.

A mesma informação trafega várias redes e chega em destinos distintos através dos aparelhos de TV e rádio de nossas casas. Ora, os bits são distribuídos a todos aqueles que estão sintonizados em certo canal de TV ou estação de rádio, estes dados são como na interação social digital ou não, ubíquos. Todavia, não constituem uma relação social pelo fato da informação navegar apenas em um sentido, a relação social requer necessariamente que os bits trafeguem em todos os sentidos possíveis, o que no caso da TV e do rádio não acontece. Nos jogos online o contato social dos jogadores entre si é tão natural quanto fora deles, e possibilita, até mesmo, a extensão deste contato para fora do ciberespaço. A troca de informação e experiências é mútua, bem como nas relações sociais fora do ciberespaço, reforçando nossa ideia de que o convívio

interpessoal no campo político, ético, econômico e estético já é virtual em sua natureza e a tecnologia apenas o reorganizou, digitalizando-o, desprendendo-se dos seus átomos e focando-se nos seus bits.

Ora, a digitalização destas relações pelo ciberespaço não as virtualiza, antes, o indivíduo que delas participa proporciona tal virtualização tornando-a ubíqua. Mesmo fora do ciberespaço, uma entidade qualquer pode não ser virtualizada pelo fato de não haver ali a ação necessária do indivíduo para a virtualização, entretanto, todo ato que reorganiza uma situação e traz a ela uma nova configuração ontológica é, de certo modo, virtualizar um fenômeno ou uma entidade considerada. Este modo de ser, virtual, que parte da subjetividade do indivíduo é intrínseco à comunicação e o processo comunicativo está presente em todas as atividades do ciberespaço, sejam elas jogos ou não.

Analizando sob estes termos, o ato de jogar, de se relacionar com o outro nos games, reorganiza de maneira irreversível o modo como se dão aqueles encontros nos *terceiros lugares*. Há uma dinâmica completamente distinta, que inclui textos, imagens, cenários, sons e outras diversas possibilidades que o ciberespaço proporciona por meio das variadas interfaces<sup>16</sup> dos jogos, mas que do mesmo modo, abarca todo o contexto ontológico da interação social. A forma como este contato se estabelece depende tanto destes elementos gráficos que seguem padrões estéticos presentes no ciberespaço quanto padrões éticos e políticos; estes últimos são naturalmente estendidos do jogador, no momento que este se projeta nas ações e decisões de seu personagem.

A partir da observação da interface de cada jogo, é possível apontar diferenças no modo como distintos games possibilitam a comunicação e a interação entre os jogadores. Alguns jogos, por exemplo, dão maior prioridade para a comunicação, enquanto outro dão para as tomadas de decisão, porém existem jogos que tem foco misto, ora exigem comunicação, ora exigem tomada de decisão. Na imagem que segue estão demonstradas todas as informações que são obtidas na interface de tela padrão

---

<sup>16</sup> As interfaces dos jogos são constituídas pelos elementos gráficos acoplados a estes jogos. A localização de cada componente da tela que forma o layout de uso do jogo, a qualidade gráfica das paisagens, qualidade de som, etc. Todos estes componentes serão exemplificados logo mais com algumas imagens a fim de mostrar como estes influenciam no modo como as interações homem-máquina acontecem em cada jogo.

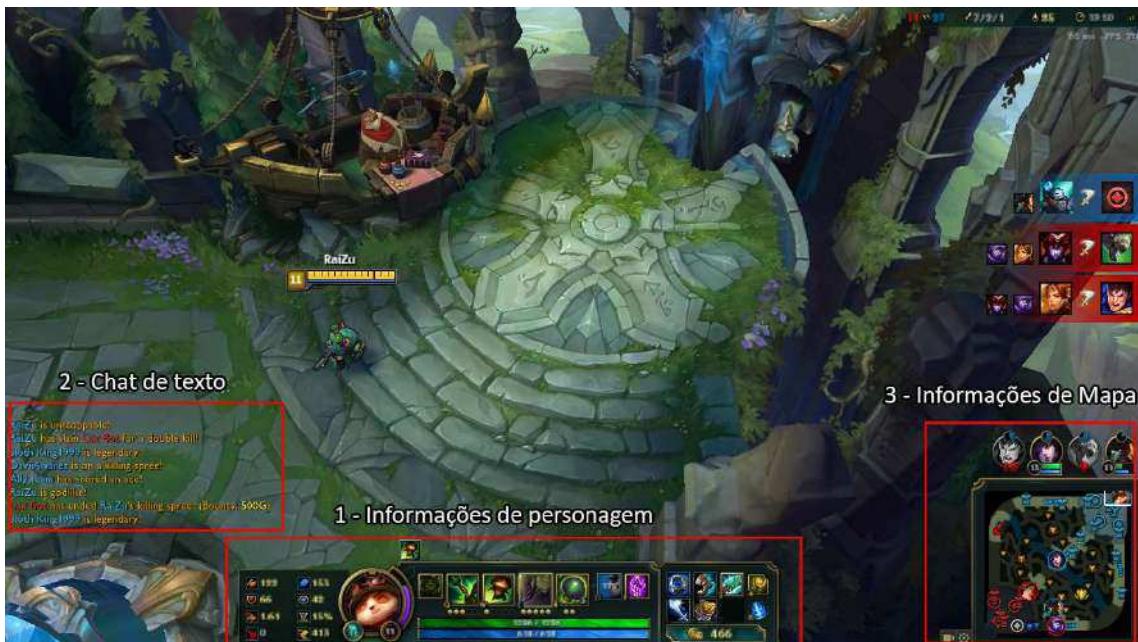
do jogo World of Warcraft. No caso deste game temo basicamente uma interface que preza pela mistura entre comunicação e tomada de decisão, pois uma grande quantidade de informações está disposta na tela, como mostra a imagem, a fim de garantir ao jogador a informação necessária para concluir ou não uma determinada missão em grupo ou sozinho.



É preciso esclarecer que o jogo acima exemplificado é uma MMORPG e as interfaces dos jogos podem variar de acordo com seus estilos e objetivos. Jogos que tem foco em uma narrativa e em tomadas de decisão como os MMORPGS têm, na maioria dos casos, uma interface de natureza mista, enquanto jogos que têm foco mais competitivo irão estabelecer uma interface mais voltada para ação, como é o caso de League of Legends, que é um jogo do estilo MOBA, e Counter Strike Global Ofensive que se trata de um FPS. A menor quantidade de informações demonstra que o mais importante neste caso é a comunicação entre os jogadores que fazem parte de uma mesma equipe, conforme mostrado nas imagens abaixo<sup>17</sup>.

<sup>17</sup> Todas as devidas explicações das siglas de cada estilo de jogo e no que consiste seu estilo estão dispostas no Anexo ao fim deste texto.

## League of Legends:



## Counter Strike Global Offensive:



É notável a quantidade de informação que circula entre os gamers no período em que jogam, sozinhos ou em grupos. A manipulação destas informações é extremamente necessária para a evolução em qualquer jogo. Cada jogo necessita de que se manipule informações exclusivas, de itens a serem usados e qual sua melhor combinação, equipamentos para os personagens que possibilitem uma curva de evolução e até

mesmo os melhores ‘locais’ nos mapas dos jogos para completar as missões mais adequadas na atual curva de evolução do seu personagem. Todas estas tomadas de decisão e estas informações geram um conhecimento específico de um determinado game que é compartilhado entre os jogadores e cada vez mais tal conhecimento é sempre refinado, possibilitando maneiras ainda mais efetivas de evolução de um personagem.

Ora, se o ato de jogar produz estas informações – que se forem manipuladas de maneira específica determinarão o sucesso ou a derrota no jogo –, é verossímil que se pense em melhorias cognitivas proporcionadas por tal atividade. Jogar em grandes grupos ou em times, como acontece nos jogos exemplificados acima, traz ainda a necessidade de se trabalhar estas informações em grupo, compartilhando uma estratégia que tenha uma finalidade comum a todos os envolvidos. Para que se possa obter o buscado sucesso é extremamente necessário compartilhar estas informações, e isto traz uma nova configuração para o jogo, a saber: a produção de um conhecimento sobre o jogo, maneiras mais fáceis e mais rápidas de se fechar uma missão ou ganhar uma partida.

Visto deste modo, os envolvidos não são apenas jogadores, são agora produtores de informação, definem hierarquias em uma gama de tarefas a serem realizadas a fim de encontrar as decisões ideais. Mais do que um ambiente de diversão, os games online podem ser considerados ambientes de construção do conhecimento (Williamson:2009). De acordo com esta visão, através do ato de jogar, os gamers tornam-se construtores ativos do conhecimento, ao invés de simples receptores, já que somente ao desvendar uma série de regras, ações e rotinas, estes são capazes de obter sucesso dentro desse ambiente específico (Klopfen:2008).

Neste aspecto, uma nova forma de cognição surge através da tentativa e do erro, possibilitando um aprendizado não linear. As ferramentas do ciberespaço, como os fóruns, as redes sociais, os softwares de conversação disponíveis nos celulares são trazidos para dentro das discussões dos jogos online. Tais ações, o uso das ferramentas, faz com que as relações não sejam as simplesmente de homem máquina; mas, antes, tornam-se relações entre indivíduos diferentes dentro de um determinado espaço. Estas socializações permitem a formação de grupos complexos ou simples, baseados na busca

de um fim comum entre seus membros. O mesmo ocorre em diferentes situações do chamado mundo real, como a escola, o trabalho, o lazer, etc.

Ora, se há organização de comunidades de jogadores, e estes hierarquizam atividades com a finalidade de buscar o caminho ideal para a evolução, não somente de um único indivíduo, mas de todos os envolvidos, fica clara a relação política (no sentido mais filosófico e aristotélico do termo) entre os jogadores deste grupo. Cada grupo tem um objetivo comum, que dependendo do jogo pode ser ganhar uma partida, aumentar o nível dos personagens deste grupo, completar alguma missão e receber itens de recompensa, etc. Esta finalidade em comum pode ser vista como a busca da felicidade de todos os membros do grupo, assim como na política Aristotélica em que todos devem buscar o mesmo bem em função daqueles que constituem a pólis.

O meio em que os jogadores interagem é chamado de mundo virtual persistente, pois, tendo jogadores ativos ou não, todo o cenário do jogo continuará existindo. Assim como o mundo ‘real’, o mundo virtual persistente existe em cada jogo, independentemente da quantidade de jogadores presentes. Do mesmo modo, fora do jogo, a natureza ainda prossegue mesmo na ausência do homem. Ora, o homem cria significações para viver no mundo, de forma semelhante cria também significações no mundo virtual persistente. Portanto, a antropologia virtual indicada com os espaços antropológicos se dá presente na realidade dos jogos online.

Ao conceituar as coisas e estabelecer relações, o homem detém a condição de quantificar e qualificar ações, locais, objetos e, até mesmo, as próprias relações. A virtude vista como o bem comum, que de acordo com Aristóteles é a felicidade (*εὐδαιμονία*), a justiça, o bem viver na sociedade política – aqui representada pelo grupo formado por jogadores de um mesmo jogo – amparam-se em um agir conforme as razões e valores desta sociedade virtual criada a partir dos hábitos racionais e experiências vividas pelos diferentes jogadores. Assim, qualquer ação que se desvie da moral ou da ética do grupo, ou seja, da comunidade deste game, só pode ser tratada de modo justo por meio do agir segundo aqueles valores e razões compactuados neste universo do game.

Nos jogos, os homens estendem seu corpo social e político, pois tornam-se novamente receptáculos prontos a receber e experimentar ensinamentos e vivências,

sem os quais a experiência de jogo seria incompleta. Deste modo, o jogador orientar-se-á através das regras mediadas pelos elementos intelectuais adquiridos no jogo, e uma conduta moral influenciada, tanto pelas relações quanto por estes elementos, deve se dar. Não há uma receita dogmática para esta experiência e, assim como fora do ciberespaço, nesta extensão de si ao seu personagem (ou avatar), a chave para a conduta moral, política e ética é um racionalismo de conteúdos determinados pelo consenso da sociedade formada nos jogos por seus diferentes jogadores.

Tal capacidade de estender-se política e eticamente no ciberespaço traz de maneira intrínseca todas as virtualidades e potencialidades do mundo concebido como nossa realidade para dentro do jogo. Esta carga de subjetividade será realizada e atualizada no ciberespaço, bem como o é fora dele, o que permite afirmar que as relações no ciberespaço, e no nosso caso precisamente nos jogos online, influenciam e contribuem para a formação ontológica do homem de maneira irreversível. Visto desta maneira, estas influências podem ser negativas e também positivas. Portanto, a investigação a partir daqui delinear-se-á em vias de análise destas influências para a formação do homem social, ético e político.

## CAPITULO III

### AS INFLUÊNCIAS DO CIBERESPAÇO: POSSÍVEIS PASSOS DE UMA ONTOLOGIA VIRTUAL

#### **3.1 Tramas da cibercultura: A organização emergente e a observação do ciberespaço.**

A utilização das TICS constitui hoje um novo paradigma de investigação filosófica nas discussões sobre as relações humanas; a saber: relações sociais, trabalhistas, políticas, éticas, estéticas, entre tantas outras. Este novo paradigma não é nem antropomórfico nem antropocêntrico. Os possíveis problemas filosóficos acerca deste fenômeno não se relacionam com uma metafísica transcendente e religiosa, bem como não projetam o homem como principal núcleo destas problematizações. No âmbito das relações mediadas pelas *TICS* tais problemas encontram-se justamente no conteúdo da relação, o qual é formado principalmente pela troca e manipulação de informações. De acordo com Luciano Floridi (2002:137), a Filosofia da Informação é um campo filosófico que se relaciona com a natureza do conceito e com os princípios básicos da informação, incluindo sua dinâmica, ciência e forma de utilização, além de elaborar e aplicar metodologias e teorias computacionais a problemas filosóficos.

A Filosofia da Informação é capaz de teorizar tais problemas em função de apropriar-se de maneira explícita, clara e precisa da interpretação na questão do ‘*ti esti*’, nomeada pela pergunta: “O que é a natureza da informação? (Floridi:2002 137.).” Ora, nossa investigação consiste na forma como os jogadores se relacionam dentro do ciberespaço no MMORPGs. Como explicitado anteriormente nesta relação o gamer obedece, padrões de comportamento que não são avessos aos padrões de comportamento das relações fora do jogo.

Do mesmo modo, os jogadores respeitam e seguem regras impostas pelo sistema do jogo e pela narrativa, o que proporciona a formação ou não de grupos fixos e variáveis a fim da conclusão de uma determinada tarefa. Dentro destes grupos fixos surge uma certa hierarquia, no caso das Guildas mencionadas no anexo, há uma hierarquia política e econômica. Tal organização é criada e sustentada através da informação obtida pelos jogadores em sua experiência de jogo. Em seu turno, a Filosofia

da Informação ao se perguntar o que é a natureza da informação, preocupa-se também com as consequências que o manuseio desta informação pode trazer para a formação do homem, o que nos traz questionamentos éticos, estéticos e políticos.

Portanto, a Filosofia da Informação nos leva a investigações que não se confundem com teorias quantitativas de dados de informação, ou seja, não é uma teoria da informação, e não procura construir uma teoria unificada da informação. Outrossim a sua tarefa é desenvolver várias teorias que integradas analisam, explicam e avaliam os princípios e conceitos da informação, sua dinâmica e utilização. Deste modo, há uma atenção especial com questões sistêmicas que surgem com os diferentes contextos da aplicação destas informações, e da interconexão de conceitos chave entre a o uso da tecnologia e a Filosofia, por exemplo, a relação entre os conceitos de conhecimento, de ser antropológico e ontológico, do sentido e significação das coisas, entre outros.

Deste modo, a opção por investigar os jogos online tendo com uma das bases teóricas a Filosofia da Informação se deu pela necessidade de se pensar os MMORPGS e seus jogadores dentro de um cenário muito maior do que apenas a tecnologia. De acordo com Floridi (2002:13), os computadores, o ciberespaço e até mesmo os jogos são processos aos quais a Filosofia da Informação está envolvida, mesmo que sejam considerados os mais importantes, ainda assim, não reduzem a informação e seu estudo a eles. Em seu contexto mais abrangente a Filosofia da Informação é prescritiva, e legisla sobre o que é informação, como ela é constituída, processada, manipulada e usada.

A filosofia da informação entendida como uma filosofia fundamental do design da informação, pode explicar e guiar a com propósito a construção de nosso ambiente intelectual, além de prover bases conceituais para a investigação sistemática da sociedade contemporânea. Permite que a humanidade dê sentido ao mundo e o construa com responsabilidade, um novo estágio da semantização da existência (FLORIDI 2002:141 tradução nossa)<sup>18</sup>.

---

<sup>18</sup> PI, understood as a foundational philosophy of information design, can explain and guide the purposeful construction of our intellectual environment, and it can provide the systematic treatment of the conceptual foundations of contemporary society. It enables humanity to make sense of the world and construct its responsibility. A new stage in the semanticisation of being.

Esta definição da Filosofia da Informação reforça o pensamento exposto anteriormente por Negroponte (1995), afirmando que a tecnologia nos dias de hoje, tem a ver com a vida das pessoas e não somente apenas com os computadores, celulares e outras ferramentas tecnológicas. A ideia de semantizar a existência retoma a noção de uma antropologia virtual, uma vez que, o conteúdo antropológico se dá a partir dos espaços antropológicos (*Terra, Território, Espaço Mercantil e Espaço do Saber*) criados e manipulados pelo próprio homem em função de sua existência.

Ao adotar esta antropologia virtual, que depende das técnicas, significações, linguagem, cultura, representação e emoções humanas, assumo uma posição de projeto antropológico acerca da utilização das TICS, pois conhecer o ser humano e investigar o que é este mesmo ser desconsiderando a maior ferramenta de comunicação e transmissão de informações e conhecimentos atual, parece-me no mínimo excêntrico. Este projeto antropológico não é formado apenas por pontos positivos, assim como em tantos outros movimentos próprios do humano existem também as possibilidades negativas do uso do ciberespaço e das tecnologias, que discutiremos a seguir.

Alguns estudiosos como Paul Virilio veem na tecnologia uma possível catástrofe, a partir das diversas reorganizações que o processo de seu uso proporciona e executa, como já dito, de maneira irreversível. Há na virtualização uma quebra de paradigmas, uma mudança ontológica na entidade a ser virtualizada. Não somente no ato de virtualizar, mas também, a mera digitalização rompe fronteiras, surge uma ruptura da continuidade do espaço e dos limites de cada coisa, essa ruptura principalmente se dá no virtual e no digital e é mais intensa na durabilidade de cada coisa. Esta durabilidade é temporal, afinal, o que é virtualizado ou digitalizado lança mão de suas propriedades espaciais e temporais, mas não de suas propriedades essenciais.

Para Virilio (2008), estes processos de mutação constante iniciados pela reorganização industrial, e herdado pela digitalização e virtualização proveniente das Tecnologias e Informação e Comunicação (*TICS*), trazem consigo uma crise dos limites espaciais, ou como denominado pelo autor, uma crise das medidas. As constantes mudanças no espaço, perceptíveis ou não, indicam a perda da noção de localização, não há mais uma posição geográfica que delineie a ruptura cidade/campo ou a oposição centro/periferia. Tais limitações espaciais não surgiram em função das tecnologias de comunicação, mas em função das novas velocidades. Ignoramos a distância desde o aparecimento das bicicletas, dos trens a vapor, desde a criação desta nova velocidade de deslocamento. Desconsiderar distâncias tornou-se algo comum com o advento da comunicação, começando pelos telefones.

A localização e a axialidade do dispositivo urbano já perderam há muito a sua evidência. Não somente o subúrbio operou a dissolução que conhecemos, mas a oposição “intramuros”, “extramuros” dissipou-se com a revolução dos transportes e o desenvolvimento dos meios de comunicação e telecomunicação, daí esta nebulosa conturbação de franjas urbanas. (Virilio 2008:9)

Neste sentido, toda atividade ou entidade digitalizada ou virtualizada fica à deriva, paira sobre um éter eletrônico que não está subordinado a limitações espaciais e permuta sua temporalidade por uma nova, por um tempo de difusão instantânea. Ora, se não há mais subordinação espacial e o tempo agora é descontinuado, não há possibilidades de se considerar separações por grandes distâncias, que por sua vez, seriam também distâncias temporais, considerando o tempo de deslocamento. Estas distâncias espaciais e temporais são substituídas pelas interfaces apresentadas nos monitores e telas, portanto, o alhures está também aqui e vice-versa. A noção de distância e de localização são agora substituídas pela ubiquidade e pela velocidade.

Ora, esta crise da dimensão, da noção do espaço-tempo, retoma a importância substancial das partes em função do todo. As cidades agora não são constituídas apenas de seus muros, o mundo não tem mais a visão da aparência dos objetos sujeitos a uma inércia já manifesta. A transformação dos espaços, das distâncias, do deslocamento e

da própria velocidade agora é descontínua e heterogênea, e não mais homogênea e contínua; a aparência dos muros dá lugar à transparência das telas.

A crise de medidas ao desterritorializar as entidades virtualizadas, de acordo com Virilio, desrealiza-as dando à extensão do ser no uso das tecnologias um sentido de desequilíbrio entre a informação direta advinda dos nossos sentidos e as informações mediadas pelas TICS. Dito deste modo, todas as problematizações apresentadas previamente seriam meras confusões entre o que é vivenciado no mundo ‘real’ e o que se passa no ciberespaço e nos jogos online. As similaridades naquelas relações políticas, econômicas e éticas anteriormente apresentadas através da formação de grupos nos MMORPGs são, agora, conceituadas por uma desordem entre as relações reais e seus simulacros virtuais.

Ora, é fato que, tanto o mundo real como o virtual têm suas limitações, enquanto o primeiro nos limita ao alcance dos sentidos o segundo está restrito nas áreas de sombra dos sinais telefônicos. Os limites dos muros da cidade e os limites do alcance dos sinais encarceram a fluência do propósito de suas respectivas técnicas. Esta forma de ocultação, é, portanto, muito mais que qualquer demonstração, o denominador comum das tecnologias (antigas ou novas), o analisador privilegiado da organização do tempo e do espaço (Virilio 2008:71).

As cidades surgiram e desenvolveram-se em função da aglomeração de pessoas, das trocas comerciais e culturais, entre outras necessidades humanas. Antes disto, transformações diversas no povoamento humano, como a domesticação do fogo e da água, possibilitaram que tais aglomerações modifcassem o ambiente natural e construísse novas energias, novos modos de viver e de conviver com outro. À sua maneira, todas as modificações no meio ambiente, nos meios social, comercial e cultural que foram originadas na informação, no seu uso, compartilhamento e manipulação não necessariamente iniciaram com a tecnologia, e ao contrário do que defende Virilio, as TICS não desrealizam o que se relaciona com elas, antes disto, alteram sim, de maneira irreversível, a realidade.

As atuais tecnologias modificam as vias clássicas de acesso à informação e ao mesmo tempo destitui barreiras antes intransponíveis para uma parcela da humanidade. As paredes da cidade, da biblioteca, da universidade, dos hospitais, das escolas, do mercado de trabalho, entre outros locais eram estas barreiras, o acesso se dava apenas pela porta, a qual o acesso sempre e ainda é restrito. A digitalização, e depois a virtualização de atividades como o emprego, a formação acadêmica e o lazer transformam a opacidade destas paredes em transparência de tela. Novas formas de aprender e ensinar desdobram-se através destes novos modos de acesso à informação e aquilo que era apanágio de uns, agora tem um acesso cada vez menos restrito.

Desde sempre, tratamos de informação nas mais diversas atividades. Toda significação e semântica dada ao mundo pelo homem são frutos das informações obtidas pelo homem a respeito do mundo; sejam estas obtidas por via dos sentidos, da razão, da tecnologia ou do acesso à livros, registros, cidades, bibliotecas e etc. Não é razoável negar que as tecnologias têm suas limitações, por exemplo, a região de sombra das redes telefônicas, porém seus limites abrangem uma parcela de beneficiários mais abrangente que as formas clássicas de se compartilhar, manipular, criar e consumir informações.

A noção de que as tecnologias atuais e seu uso são nocivas emerge de uma crise de referências, que é efeito de uma compreensão errônea do que é virtualizar e de como se dá o processo de virtualização. Esta crise de referências está exposta na teoria de Virilio, quando o autor defende uma ruptura entre a realidade e as entidades virtualizadas, deste modo, exemplificando os limites da cidade, as bibliotecas, as praças, os cafés, os locais de trabalho, e a própria casa teriam sofrido um processo de desrealização e não de virtualização na nossa atual realidade. Se assim fosse, até mesmo os locais reais, limitados pela aparência de suas paredes e suas portas vigiadas não poderiam nem receber mais a conceituação de primeiros, segundos e terceiros lugares, que foram sugeridas por Oldenburg e acolhida por mim neste trabalho. Atingiremos de fato o ápice da virtualização quando não mais pensarmos nela como uma ferramenta destrutiva, mas antes, aditiva; no lugar do virtual substituir o real ele adiciona à realidade outras tantas possibilidades.

Os jogos são ótimos exemplos de como a virtualização pode ser vista também em forma de projeto, e que o que é virtualizado através das TICS tem influências importantes na formação e na educação de quem as usa e as manipula. Como já descrito é possível perceber relações políticas e éticas nos jogos, principalmente nos jogos online. Alguns jogos para um único jogador abordam estas relações através da sua narrativa com a distinção de não colocar em uma mesma situação duas pessoas, mas antes, o gamer e a narrativa.

As tecnologias atuais propiciaram o surgimento de uma nova organização social e intelectual que configura o conceito antropológico do Espaço do Saber proposto por Pierre Lévy. Este novo modo de organização não é polarizado, não há nele uma liderança, e ele se esculpe emergencialmente, ou seja, conforme a dinâmica dos acontecimentos em que seus membros estão envolvidos. Tal caracterização se dá pela falta de linearidade e liderança destas relações, porém, há uma organização emergente entre os envolvidos que garante a organização das ações e relações nos jogos em geral.

Ora, é facilmente percebido padrões de comportamentos diferentes nas comunidades que se formam na internet, no caso dos jogos online e principalmente nos MMORPGs estes padrões se alteram conforme a nacionalidade dos jogadores, caso dividam-se usando este pré-requisito. Esta divisão acontece também de modo emergente, o jogador que adere a um novo jogo não responde um comando de um líder para seguir um padrão de divisão social, seja ela por nacionalidade ou não, este padrão é reconhecido conforme o gamer interage com o jogo e com os outros indivíduos que ali estão. Este reconhecimento e o acompanhamento ou não de tal padrão é denominado, segundo Johnson (2003), sistema de auto-organização.

Os sistemas de auto-organização foram investigados em estudos biológicos em colônias de formigas, onde a formiga rainha não é uma líder, ela não decide o que cada formiga deverá fazer ao longo da vida, mas ela é responsável pela geração de todas as formigas da colônia e mantê-la a salvo é de interesse de toda a colônia. Os próprios genes das formigas as instruem a proteger sua rainha, a matriarca não treina suas servas para protegê-la, a evolução o faz.

O comportamento emergente tornou-se relevante por ter entrado em uma nova etapa nas últimas décadas, na sua primeira etapa, algumas mentes curiosas esforçavam-se para entender as forças da auto-organização sem ao menos imaginar o que investigavam; em sua segunda etapa, alguns setores da comunidade científica problematizaram a auto-organização como um processo que transcendia a disciplinas e passaram a investigá-lo comparando os comportamentos dos sistemas emergentes de auto-organização em áreas distintas. As duas pesquisas mais conhecidas sobre auto-organização foram realizadas com células de *Dictyostelium discoideum*<sup>19</sup> e com colônias de formigas<sup>20</sup>, nas duas pesquisas comportamentos comuns da emergência da auto-organização foram notados, o que não aconteceria caso estas pesquisas não tivessem sido relacionadas.

Finalmente, a terceira e última etapa – iniciada em algum momento da década de 1990 – as pesquisas deixaram de analisar os fenômenos de emergência e passaram a criá-los. Esta etapa já se mostrou ser a mais revolucionária dentre as três que foram apresentadas, pois suas proporções são quase incalculáveis. Ao começarmos a usar as TICS, iniciamos também nosso processo de auto-organização emergencial. Criamos softwares de computador, jogos de vídeo game online e off-line, sistemas para recomendação de livros, reconhecimento de vozes, algoritmos genéticos que selecionam e tomam decisões sem a necessidade da intervenção humana, entre tantas outras ferramentas.

Os organismos complexos, desde que surgiram, passaram a viver sob as leis da auto-organização, mas nos últimos anos nossa vida cotidiana foi invadida pela emergência artificial: sistemas construídos com o conhecimento consciente do que é emergência, sistemas planejados para explorar aquelas mesmas leis, assim como nossos reatores nucleares exploram as leis da física atômica (Johnson 2003:16).

---

<sup>19</sup> Pesquisa realizada por Evelyn Fox Keller e Lee Segel da década de 1960 no Instituto Sloan Kettering de Manhattan (Johnson 2003:9). Atualmente o Instituto Sloan Kettering é um centro de estudos e tratamento de câncer.

<sup>20</sup> Pesquisas realizadas por Deborah Gordon, professora na Universidade de Stanford (Johnson 2003:21).

Não é possível, por exemplo, identificar em uma praça um líder, uma pessoa que seja um guia que oriente as outras pessoas sobre o que fazer em uma praça pública, e nem se as pessoas devem ou não ir a estas praças. Ora, se não há uma liderança traçando as atividades dos demais indivíduos, os terceiros lugares são locais onde o sistema emergente de auto-organização está presente. Assim acontece também na organização das cidades, conforme elas crescem não há um líder que designa onde cada pessoa morará. Quando jogamos algum jogo também participamos de um sistema de auto-organização, não há quem lhe diga qual jogo jogar ou quanto tempo jogar, e nem se deve ou não jogar, cada jogador entra no game por uma decisão individual contribuindo para a auto-organização daquele mundo virtual em questão.

Os sistemas emergenciais de auto-organização necessitam essencialmente da socialização. Ora, este sistema coloca em contato social as formigas em um formigueiro, as aves em migração, e também as pessoas na formação, construção e manutenção de cidades. Este processo de interação social proporciona o surgir de conhecimentos explícitos que é compartilhado por todos que participam das ações que envolvem tanto as informações e o conhecimento quanto a auto-organização do núcleo social envolvido.

Se a evolução não dotou as formigas com poderes computacionais do cérebro humano, como elas se tornaram uma presença tão dominante no planeta? Embora não haja uma única explicação para o sucesso dos insetos sociais, certamente a Inteligência coletiva do sistema da colônia representou um papel essencial (Johnson 2003:53).

Ao observar as colônias de formigas Deborah Gordon apresenta cinco princípios fundamentais de sistemas que a macro inteligência e a adaptabilidade surgem do nível mais baixo das organizações:

- i) A massa crítica é necessária, observa-se um ou poucos membros de um sistema de auto-organização não é possível perceber padrões de esforços globais em função de um único objetivo;
- ii) A ignorância é útil, construir sistemas com elementos simples e densamente interconectados é mais eficiente do que ter elementos únicos

- capazes da estima do estado global do sistema, por este motivo os computadores utilizam a simplicidade da linguagem binária;
- iii) O acaso é valorizado, a aleatoriedade do acaso em sistemas de auto-organização proporciona soluções inovadoras para os mais diversos problemas;
  - iv) Cada membro procura padrões, cada sinal detectado por um elemento destes sistemas procura por padrões, esta busca permite a circulação de informações, basta repararmos os anúncios do google e do facebook após fazermos uma simples pesquisa na internet;
  - v) A interação é primordial, as informações locais abrem possibilidades para a sabedoria global, o principal mecanismo de sistemas de auto-organização é a interação entre indivíduos do mesmo espaço, sem esta interação todo o sistema perde sua lógica.

Estes cinco princípios estão presentes em praticamente todos os sistemas de auto-organização emergenciais, e mais fortemente nas interações sociais via ferramentas das TICS. Basta observarmos como se organizam diversos grupos de discussão nas redes sociais, sejam eles de teor político, ético, econômico, etc. Não somente nas redes sociais, mas também nos mais diversos e variados jogos online disponíveis no ciberespaço. Cada comunidade formada em torno de um assunto, de um jogo, de um aplicativo tem sua organização e formação de inteligência coletivaposta frente a frente com colônias de formigas e seu modo de organização.

Ora, em todas estas comunidades virtuais a massa crítica, o conhecimento individual, o acaso e sua aleatoriedade, os padrões e as interações são extremamente necessárias para a sua formação e manutenção. É notável a presença do sistema de emergência bottom-up no jogo Sim City de Will Wright, um game onde se simula a criação e a evolução de uma metrópole. Em Sim City a cidade simulada se desenvolve de maneira semelhante as colônias de formigas e ao desenvolvimento de um ser vivo qualquer.

Neste game não há vitória, os jogadores amadurecem suas cidades, porém elas evoluem-se de maneira imprevisível e o controle sobre a forma final da cidade é totalmente indireto, você pode construir a estrutura da cidade mas não há garantias de que um bairro irá prosperar ou se sua taxa de crimes será alta, todo o processo não é completamente aleatório, os sistemas de auto-organização possuem padrões, portanto, jogadores mais experientes conseguem direcionar a evolução da cidade para certas direções.

Isto acontece pelo fato de cada elemento da cidade virtual em Sim City, assim como, as formigas da colônia e as células de qualquer ser vivo, estarem conectados entre si e alterarem seus comportamentos em resposta a atitudes dos outros elementos da mesma rede. No jogo citado, cada quarteirão obedece um conjunto de rígidas instruções, contudo, estas instruções são dependentes das informações locais compartilhadas entre quarteirões vizinhos, assim como, as células obedecem às instruções do DNA mas observam através das aberturas das junções a situação das células vizinhas. Com poucos quarteirões o jogo pode parecer maçante, com milhares deles a cidade virtual formada se assemelha a auto-organização das células de um ser vivo ou da colônia de formigas.

Do mesmo modo que neste game as cidades se auto-organizam com sistemas bottom-up, apesar de serem definitivamente regidas por sistemas de cima para baixo através de leis de zoneamento e comissões de planejamento. Paul Krugman apresentou em 1995 uma série de conferências intitulada “A economia auto-organizada”, que seria lançada em livro em 1996, que com um simples modelo matemático dava conta do padrão policêntrico das grandes metrópoles. Basicamente, a partir da teoria de jogos desenvolvida por Thomas Schelling explica-se a formação de cidades segregadas, então, Krugman pressupõe uma cidade simplificada, desenvolvida para os negócios.

Cada empresa tomaria por conta própria a decisão de se instalar com base na localização de outras empresas. Dois movimentos se formam com isto, um que aproxima as empresas e um que as afasta, portanto, as empresas que partilham clientes ou serviços locais que se complementam serão mais próximas diferente das que competem entre si por mão de obra, território e clientes. Desta maneira por mais

accidental ou planejada que seja a distribuição inicial destas empresas, o mercado se organizará de maneira espontânea seguindo o padrão de multiplicidade de empresas separadas. As cidades em geral se estruturam desta mesma maneira, cada pequena comunidade nascida dentro de uma metrópole vêm de diversas interações sociais. Os banqueiros ficam aqui, mexicanos acolá, japoneses noutro canto, os mais ricos na zona sul, os mais pobres nas zonas leste e norte e assim sucessivamente. A maioria dos habitantes das cidades seguem estas regras sem nenhuma imposição de qualquer autoridade legal.

O cuidado a ser tomado ao se pensar o sistema emergencial nas cidades é o de pensar a cidade na escala de seu superorganismo, considerando que as ações tomadas pelos homens individualmente são deliberadas, e não somente baseado em informações simples como nas colônias de formigas e nas células vivas. As ações humanas na cidade têm duas escalas, a saber: i) a escala a curto prazo, as quais interagimos diretamente e as controlamos e, ii) a escala a longo prazo, as quais pensamos que controlamos. No deslocamento de automóvel para algum lugar eu controlo o tempo que levo para chegar em algum lugar, mas a longo prazo não se pode mensurar quais as mudanças na cidade e no mundo milhares de pessoas andando de carro causarão.

A cidade triunfou sobre outras formas de vida social pois assim como as colônias de formigas elas possuem uma inteligência emergente: uma habilidade de guardar e recuperar informação, reconhecer e conhecer padrões do comportamento humano. Nós contribuímos para esta inteligência emergente, mas quase nos é impossível perceber essa contribuição, porque nossas vidas se desdobram na escala errada, a escala do curto prazo (Johnson 2003:73)

Ora, se há formação de uma inteligência emergente e coletiva nas cidades, os jogos online, que no nosso caso, são a virtualização destas cidades, e em especial seus terceiros lugares, como o conhecimento surge nesta relação?

### **3.1.1 Um pouco do que podemos aprender com os jogos.**

Desde o início do texto desta Dissertação tenho objetivado tratar dos benefícios que os jogos trazem à nossa formação, há diversas possibilidades de interagirmos socialmente, no caso dos jogos online, e também de como o homem estende-se politicamente ao jogo, no sentido amplo da palavra. Ora, para que todos os seres humanos desempenhem minimamente um papel político na sociedade, seja ele enquanto cidadão, representante político, professor, ou em qualquer outra posição que suas ações influenciem diretamente a vida pública e o modo do outro ver o mundo há uma necessidade primordial, a da instrução e da educação.

Normalmente, ao se pensar em jogos, no geral, uma correlação entre eles e as crianças é facilmente criada, mas não somente para as crianças os games são desenvolvidos. E começando pelos pequenos jogadores, o que eles jogam já os induz ao conhecimento de algo através da narrativa, do desafio da solução de problemas e do reconhecimento dos esforços empenhados em uma tarefa qualquer.

Em todo game há necessariamente uma curva de aprendizado. No próprio desenvolvimento do jogo tal curva de aprendizado já é projetada e incluída no game design (ou a engenharia do jogo). Seria impossível completar qualquer jogo, desde os mais infantis até os mais difíceis, sem que pudéssemos através do próprio ato de jogar, aprender, no mínimo, o devido modo para se pensar e agir dentro do jogo a fim de completar seus desafios e finalizá-lo. Ademais, estes mesmos conhecimentos adquiridos nos jogos podem ser reaproveitados no caso de necessitarmos de resoluções parecidas na vida real. Ao jogar o gamer coloca-se diante do desafio, empreende tempo e energia para transpor as dificuldades declaradas, e não há um único gamer que jogue por pura e simples obrigação. Se visto deste modo, os jogos têm uma certa curva de aprendizado com foco na narrativa e na finalização do jogo, porque eles não poderiam proporcionar conhecimentos que se estendessem para fora do game e que proporcionem o mesmo prazer no ato de conhecer?

As franquias de jogos mais vendidas atualmente não são de jogos simples, ou de jogos educacionais, mas de jogos que tem níveis elevados de dificuldade e exigem entre 30 e 100 horas de jogo contínuo para serem finalizados, alguns até mais que isto. A média de idade do público destes jogos é de pessoas de 30 anos, entre homens e mulheres e estes jogos, por exemplo, obrigam o jogador a aprender algo e a pensar em soluções as quais não se está acostumado com as informações que obteve no game e foram transformadas em conhecimento para conseguirem finalizar o jogo. Deste modo, se você não consegue ou não quer aprender nada com o jogo, é impossível terminá-lo ou até mesmo jogar suas partes iniciais.

Ao se propor a resolver missões cada vez mais difíceis o jogador acostuma-se à ação de se colocar frente a desafios de aprendizagem, que pode motivá-lo a criar para si e para seu meio novas e poderosas maneiras de aprendizado nos espaços escolar, comunitário e profissional. O próprio ato de conhecer e de aprender algo busca uma relação crítica e ativa, que proporcionará um aprendizado que não seja passivo, tanto nos jogos como em outras situações. Este conhecimento ativo e crítico aparentemente só pode ser desperto naquele que se lança o desafio da busca de tal conhecimento.

Ao contrário do que normalmente se afirma, que jogar vídeo games é algo que seda e deixa a mente preguiçosa, alguns jogos promovem um grande desenvolvimento de habilidades cognitivas. Isto é atestado particularmente em jogos de tiro, na sua maioria violentos. Os jogos de tiro desenvolvem condições de se localizar com extrema rapidez, também de uma resolução visual de espaço maior, e habilidade mental rotacional superior. (Granic, Loble, Engels 2014:68 tradução nossa<sup>21</sup>.)

---

<sup>21</sup> Contrary to conventional beliefs that playing video games is intellectually lazy and sedating, it turns out that playing these games promotes a wide range of cognitive skills. This is particularly true for shooter video games (often called “action” games by researchers), many of which are violent in nature (e.g., Halo 4, Grand Theft Auto IV). The most convincing evidence comes from the numerous training studies that recruit naive gamers (those who have hardly or never played shooter video games) and randomly assign them to play either a shooter video game or another type of video game for the same period of time. Compared to control participants, those in the shooter video game condition show faster and more accurate attention allocation, higher spatial resolution in visual processing, and enhanced mental rotation abilities (for a review, see C. S. Green & Bavelier, 2012).

Outra habilidade desenvolvida por jogadores no geral é a capacidade do foco da atenção, existe a necessidade de treino para a evolução no games, este treino é motivado pela vontade de se terminar ou de conquistar algo no jogo, no caso dos jogos online, esta conquista pode ser um nível mais alto, um item, ou a finalização de uma área dentre as diversas áreas disponíveis. Mas vale lembrar que nem todos os jogos tem a possibilidade de desenvolvimento de habilidades cognitivas. Cada jogo pode desenvolver certas habilidades, de acordo com as necessidades da ação a ser feita. Jogos de tiro, por exemplo, desenvolvem tanto habilidades espaciais como tomadas de decisão rápidas, raciocínio, etc., enquanto os MMORPGs auxiliam de maneira incomparável o desenvolvimento da relação política e ética na convivência com o outro, uma vez que o jogo é uma simulação de vida.

Em jogos como o World of Warcraft, citado anteriormente, não se dedica de 30 a 100 horas de jogo, por ser um MMORPG o tempo dedicado a um game deste padrão é de anos. Estes jogos geralmente não têm uma finalização, ali constrói-se relações de amizade e de competição, relações econômicas que se estendem ou não para fora do game e em algumas ocasiões até para fora do ciberespaço. Um dos principais motivadores da permanência dos jogadores em games deste estilo é a constante atualização do conteúdo destes jogos, novas áreas, novos itens, novas missões e inimigos, entre tantas outras novidades que constantemente são incluídas em suas atualizações.

Ao se relacionar com o outro através do ciberespaço, seja nos games ou em outras ferramentas como as redes sociais (facebook, youtube, twitter), os mensageiros (Whatsapp, Telegram, Skype), espera-se no mínimo a mesma cordialidade de uma relação face a face, nesta espera está a primeira parte da extensão antropológica do usuário à convivência virtual. Como o foco principal deste texto é o jogo, me limitarei a apresentar esta extensão nas relações dos gamers em um determinado jogo.

Ao juntar-se à comunidade de um jogo em específico cada gamer tem previamente dois objetivos no jogo, a saber: i) cumprir as missões dadas a ele pela narrativa do jogo, e ii) traçar um objetivo para seu personagem em questão, vale lembrar que isto se aplica aos MMORPGs. Nestes jogos, assim como no citado Sim City há um sistema emergencial de auto-organização ativo, onde conforme novos jogadores

chegam algo novo se configura em toda a comunidade em função das atividades singulares. Do mesmo modo que na cidade, as ações praticadas por cada jogador individualmente, se vista na escala do curto prazo, não irá afetar a saúde desta comunidade, porém a longo prazo se tal ação é nociva estes efeitos serão reconhecidos nos padrões de comportamento apresentados pelos jogadores inseridos neste sistema emergencial.

Os preceitos morais e éticos instituídos fora dos jogos auxiliam a manutenção desta comunidade virtual, ao passo que, esta percepção de padrões de comportamento pode influenciar também na percepção de padrões comportamentais fora do jogo, portanto, é possível afirmar que há uma extensão ética e moral do homem que parte campo do real para este mesmo homem no virtual, ou seja, no ambiente do jogo, e que finalmente retorna modificada de alguma forma para a realidade, podendo assim realimentar o virtual novamente.

Com o passar do tempo de sua estadia em um jogo específico, naturalmente forma-se grupos, redes de contatos, amigos, inimigos, contatos comerciais, e clãs ou guildas<sup>22</sup>. Em todos estes grupos, uma certa hierarquia éposta, não imposta, e obedecida por todos aqueles que pertencem a tais grupos. Do mesmo modo, cada jogador se destacará por suas habilidades de relacionamento, o que lhe dará oportunidades para ocupar postos mais altos ou mais baixos na hierarquia de cada grupo. Toda esta movimentação política é idêntica ao que experimentamos fora do jogo, cada guilda tem seu líder que por analogia poderia ser um prefeito, se compararmos a guilda com uma cidade. Abaixo dele outros cargos surgem, variando de nome conforme o jogo, porém estes sempre, e em todos os jogos representariam os nossos conhecidos vereadores. A virtualização das relações não é nada diferente do que já conhecemos, apenas o meio pelo qual nos relacionamos o é.

---

<sup>22</sup> Conferir anexo I

E deste mesmo modo acontece com a economia e todos as outras potenciais relações humanas que podem ser estabelecidas entre duas ou mais pessoas. Em alguns jogos se namora, casa, constitui-se família, em outros você trabalha e assim sucessivamente. Todas estas atividades sejam elas em MMORPGs ou em qualquer outro estilo de jogo são influenciadas pelo modo como o jogador vê o mundo, sua formação política e ética, sua capacidade de aprendizagem e comunicação, e não somente isto, cada jogo lhe dá a possibilidade de desenvolver novas habilidades, sejam elas cognitivas ou não. Habilidades estas que serão aproveitadas fora dos games modificando o próprio jogador, sua maneira de ver a si mesmo e o mundo a sua volta; e finalmente realimentar este processo dentro do jogo reiniciando este mesmo ciclo.

## **Considerações Finais**

Partindo da análise dos vários conceitos apresentados e investigados e da interdisciplinaridade desta proposta, a complexidade de relacionar em um novo contexto o ato de virtualizar as ações cotidianas através dos jogos não excluindo a noção de realidade destas interações aparenta uma certa ilusão. Porém tal qual as relações fora do ciberespaço, este meio apresenta potencialidade e risco que são modulados pela natureza particular do próprio ciberespaço, natureza esta que se forma com requintes dos sistemas emergenciais de auto-organização.

Certos indivíduos têm potencialidades negativas no uso das TICS, principalmente nos jogos, mas ao mesmo tempo, outra infinidade de gamers trabalham em conjunto, mesmo sem ter esta noção, para que o ambiente virtual seja cada vez mais saudável. Todas estas ações, sejam elas nocivas ou inócuas são efetivadas segundo séries de informações recebidas, processadas, compartilhas e transformadas em conhecimento pelos jogadores.

Tratar da informação de modo adequado nunca foi uma exclusividade de estudos relacionados a teoria do conhecimento ou até mesmo a teorias da informação. Própria Filosofia se moldou tratando de informações, manipulando-as de tal modo que o conhecimento filosófico e o senso crítico pudessem surgir, e cada vez mais tornar-se mais apurado.

A Filosofia da Informação, a qual criteriei como ferramenta adequada para este trabalho procura tratar a informação em sua natureza, busca entender não só o que se forma através da informação, mas também o que é a informação e a melhor maneira de usá-la, compartilhá-la e manipulá-la. A Filosofia do mesmo modo, tem a mesma preocupação com o conhecimento, e neste sentido, a partir do fio que me propus a puxar e investigar, não seria a Filosofia da Informação uma extensão da Filosofia? Extensão no sentido próprio da virtualização desta Filosofia Clássica, uma virtualização da filosofia em função da sua aplicabilidade que realimentaria novamente a tradicional Filosofia que investigamos, estudamos e admiramos nos manuais.

## **Anexo I**

Neste trabalho o principal objeto de investigação são os jogos online e mesmo havendo inúmeras pessoas jogando, há também uma grande quantidade de pessoas que se quer teve um mínimo contato com os jogos. Por isto neste anexo, explicitarei os conceitos que envolvem este mundo dos jogos online e que possivelmente serão os que gerarão dúvidas perante aos jogos na leitura deste texto. Comumente entre os jogadores, como em qualquer comunidade, seja ela virtual ou não, existem várias siglas e gírias. Algumas nem mesmo os jogadores conhecem, já outras são utilizadas por todos aqueles que estão inseridos neste contexto.

O termo Players ou Gamers refere-se aos jogadores de jogos eletrônicos (vídeo game ou computador) em geral e até mesmo os jogos tem suas abreviações, siglas e gírias. MMO é uma sigla utilizada em inglês que designa os Massively / Massive Multiplayer Online Games que são jogos de computador ou vídeo game que permitem o acesso simultâneo de milhares de jogadores pela internet. Nestes jogos os players cooperam ou disputam entre si para alcançar os objetivos propostos pelo jogo. Os MMOs podem ainda serem divididos em vários estilos. Os mais conhecidos e jogados são: MMORPG, MMOFPS, SANDBOX e MOBA.

Os MMORPGS são jogos que tem características de interpretação de papéis. Nos MMORPGS o jogador cria um personagem fixo que, conforme o andamento do jogo e a evolução em uma história ou uma narrativa específica este personagem progride. Os jogadores deste estilo de jogo abrem, no caso do computador, um programa chamado de cliente. Através deste cliente o player conecta-se a um servidor, normalmente disponibilizado pela empresa criadora do jogo, onde fica ativo um mundo virtual do jogo que chamarei de mundo virtual persistente. Este mundo virtual persistente nada mais é que um mundo virtual que fora criado exclusivamente para o jogo e que mesmo não havendo nenhum jogador este ainda estará lá, assim como a Terra existirá caso não haja nenhum humano habitando nela. Ao iniciar em um jogo deste estilo o jogador cria um avatar, um personagem que o representa dentro do jogo. Todos os outros jogadores reconhecerão aquele personagem pelo seu avatar e pelo seu nick, ou seja, seu apelido

ou nome dentro jogo. Podemos comparar este avatar com um perfil de uma rede social, uma pessoa cria um ou vários personagens assim como podemos criar um perfil ou vários nas redes sociais.

Os MMOPFS são jogos que a interface tem visão em primeira pessoa, em outras palavras, ao jogar a impressão é de os componentes do jogo estejam, de fato, nas mãos do player. Os MMOFPS podem ser de modo cooperativo ou de modo equipes. No primeiro todos os jogadores formam uma única equipe com objetivo de completar as missões ou desafios propostos pelo jogo e no segundo modo formam-se dois times que batalham entre si.

Jogos classificados como "sandbox" abrem aos jogadores a oportunidade de relacionar-se diretamente com o ambiente virtual, permitindo a comunidade construir partes do "universo" presente no jogo, criando castelos, cidades, continentes e assim sucessivamente até completar-se todo o cenário possível no jogo.

Nos MOBAS assim como os MMOFPS de modo equipes, os jogadores formam equipes normalmente de 5 jogadores e batalham entre si, porém nos MOBAS, o objetivo sempre é destruir uma base inimiga. Neste trabalho as referências aos jogos, quando não especificado o tipo de jogo, serão referências ao MMORPG pois este é o estilo de MMO que proporciona a maior quantidade possível de relações humanas entre estes modelos de jogos apresentados.

A grande maioria dos MMORPGs tem ativas simultaneamente várias cópias de um mesmo mundo virtual persistente e cada uma destas cópias é chamada de "servidores" pelos jogadores. Cada jogador pode escolher em qual servidor criará seu personagem e não terá contato dentro do jogo com os personagens de outros servidores. Cada um destes servidores tem seus administradores ou supervisores que trabalham para mantê-los em funcionamento além de manter também a ordem e a paz entre os jogadores, através destes administradores temos uma clara demonstração de convivência política dentro dos jogos.

Um outro recurso importante nos MMORPGs que pode ser considerado um dos principais é a formação Guildas. Estas Guildas assim como em certos países da Europa na Idade Média, são grupos que podem ser fechados entre pessoas com interesses

comuns (negociantes, artesãos, artistas) no nosso caso, os grupos serão formados por jogadores com o mesmo objetivo no jogo, como foco em guerras ou em ajudar jogadores iniciantes etc. Em alguns jogos são organizados campeonatos, rankings, guerras por território e outras atividades que somente membros de Guildas podem participar. Com as Guildas temos uma evidência da convivência social entre os jogadores de um mesmo jogo. Estas Guildas são grupos fixos formados por jogadores com um mesmo interesse em comum, estas organizações necessitam de uma administração. Tal administração é feita pelos próprios membros deste grupo, o que revela uma relação política entre os indivíduos que compõe cada Guilda.

## **Referências Bibliográficas**

- Lévy, Pierre 1996. O que é o virtual?. São Paulo, SP: Editora 34.
- \_\_\_\_\_.2010. Cibercultura. São Paulo, SP: Editora 34.
- \_\_\_\_\_.2003. A Inteligência Coletiva: Por uma antropóloga do ciberespaço. São Paulo, SP: Editora Loyola.
- Bergson, Henry 2005. A evolução criadora. São Paulo, SP: Martins Fontes.
- Deleuze, Gilles 2012. Bergsonismo. São Paulo, SP: Editora 34.
- Lima, Marcos C.; Andrade, Thale N. 2012. Desafios da inclusão digital: teoria, educação e políticas públicas: São Paulo, SP: Hucitec-Facepe.
- Moraes, João Antônio de 2014. Implicações éticas da virada informacional na filosofia. Uberlândia, MG: Edufu.
- Negroponte, Nicholas 1995. A vida digital. São Paulo, SP: Companhia das Letras.
- Virilio, Paul 1993. O espaço crítico. Rio de Janeiro, RJ: Editora 34.
- Pearson, Keith Ansell 2002. Philosophy and the adventure of the virtual: Bergson and the time of life. New York, NY: Routledge.
- Hine, Christine 2005. Virtual methods: issues in social research on the Internet. New York, NY: Berg.
- Parente, André 2004. Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre, RS: Sulina.
- Baudrillard, Jean 2002. A troca impossível. Rio de Janeiro, RJ: Editora Nova Fronteira.
- Matuck, Artur; Meucci, Arthur 2005. A criação das identidades virtuais através das linguagens digitais / Comunicação mídia e consumo Vol 2 – Pgs 157 – 182. São Paulo, SP.
- Prensky, Marc 2006. Don't bother me mom – I'm learning: how computer and video games are preparing your kids for twenty-first century success – and how you can help. St. Paul, MN: Paragon House.

Carvalhosa, Elísio 2010. Recreação e socialização – um estudo de comunidade de jogadores online. Lisboa: Universidade de Lisboa.

Fragos, Suely 2008. Games online como terceiros lugares / Revista Fronteiras – Estudos midiáticos. São Leopoldo, RS: Usisinos.

Granic, Isabella; Lobel, Adam; Engels, Rutger C. M. E. (2014) The benefits of Playing Video Games. American Psychologist, vol. 69, nº1, pp 66-78.

Johson, Steven 2003 Emergência: A dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades e softwares. Jorge Zahar Editor. Rio de Janeiro, RJ

Gee, James Paul 2007 What video games have to teach us about learning and literacy. Paulgrave Macmillan. New York, NY