

## **CONECADOS: a cultura dos games entre os jovens em *Lan Houses*<sup>1</sup>**

SOUZA, Dyolen Emanuel Vieira<sup>2</sup>

Universidade Federal de Mato Grosso, UFMT

### **Resumo**

Este trabalho pretende abordar os aspectos culturais que envolvem os jovens jogadores *on line* em ambientes de *Lan Houses*. Counter Strike (CS) e Grand Theft Auto (GTA) são o recorte da pesquisa, explorando a produção de sentidos através destes *games*. O método utilizado foi o de observação direta em campo, acessando o ambiente, a fim de se obter informações sobre a interatividade, a linguagem e os acessos desses jovens interagentes.

**Palavras-chave:** cibercultura; *lan house*; games.

### **START<sup>3</sup>**

Com o desenvolvimento das novas tecnologias, a fluidez das comunicações e a profusão de redes interativas, novas questões são colocadas em pauta à sociedade contemporânea. Esse avanço tecnológico, da chamada era digital, mudou radicalmente o nosso modo de vida, mais especificamente, após a segunda metade dos anos 1980, com a popularização do computador, o advento da internet e do telefone celular.

Hoje, isso se exemplifica com a mobilidade tecnológica presente nos notebooks, mp3-4-5; as cibercidades na figura de bancos, bibliotecas, lojas (*on line*); os games na Web etc., contribuindo para esse novo mapeamento social e das práticas de sociabilidade.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática Interfaces Comunicacionais, da Intercom Junior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação. IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo da UFMT, email: dougdy@gmail.com.

<sup>3</sup> Os subtítulos são metáforas dos comandos dos jogos: Start é introdução; Loading: da cultura a cibercultura equivale aos pressupostos; Games são as descrições dos jogos; Jogadores são os perfis dos leitores dessa linguagem de jogos; Play é o contexto da realidade virtual; Exit são as considerações finais.

Aliado a essas transformações, surgem também as *Lan Houses*, espaços sociais que objetivam o acesso à informação e ao entretenimento via rede, por meio dos jogos *on line*.

Segundo o CETIC (Centro de Estudos de Tecnologia da Informação e da Comunicação)<sup>4</sup>, as *Lans Houses*<sup>5</sup> são definidas como centros públicos pagos de uso do computador e acesso à internet, à semelhança dos chamados cibercafés.

A *lan house* é uma prestadora de serviços, com computadores ligados à rede e à disposição de qualquer pessoa, mediante o pagamento de uma taxa que varia entre R\$ 1,50 a R\$ 2,50 a hora, dependendo da localidade.

Utilizando a moderna tecnologia como meio, as *Lan Houses* iniciam uma revolução nas opções de entretenimento, permitindo a interação entre os fãs de jogos virtuais, que entre conversas acaloradas e jogos competitivos, encontram a atmosfera perfeita para multiplicar o conhecimento.

Emerge, portanto, uma cultura de jovens conectados, multi-tarefáticos. Enquanto jogam em rede, lêem e-mails, conversam no bate-papo, se atualizam em redes sociais e postam em blogs, paralelamente.

Dentre esses usos, os games são os mais acessados entre essas tribos presentes em *lan houses*. Michel Maffesoli (2000) conceitua como tribo, esse movimento vitalizante da sociedade, pelo qual se encontram formas para reencantar o mundo<sup>6</sup>.

“Nas massas que se difratam em tribos, ou nas tribos que se agregam em massas, esse reencantamento do mundo tem como cimento principal uma emoção ou uma sensibilidade vivida em comum”, afirma Maffesoli (2000, p. 42). Sendo esse viver comum o que encontramos em ambientes como as *Lans Houses*.

Vale ressaltar, que por jovens não definimos uma categoria (cronológica etária ou pela imaturidade psicológica). Compreendemos a juventude como uma complexidade variável, que se distingue por suas muitas maneiras de existir, nos diferentes tempos e espaços sociais.

---

<sup>4</sup> Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação - CETIC.br - é responsável pela produção de indicadores e estatísticas sobre a disponibilidade e uso da Internet no Brasil, divulgando análises e informações periódicas sobre o desenvolvimento da rede no país.

<sup>5</sup> Note-se que o termo “LAN house”, no qual LAN é o acrônimo de Local Area Network, pode restringir o escopo do conceito popularmente conhecido a aspectos mais técnicos.

<sup>6</sup> Maffesoli coloca que essas transformações relacionadas a tecnologia e a pós-modernidade nos condicionam à um “Reencantamento do Mundo”<sup>6</sup>, um outro viés às idéias de Weber de “Encantamento do Mundo” (o mundo como um lugar do maravilhoso, não só do religioso, mas do lendário, do épico e do sobrenatural).



Os jovens na sociedade não constituem uma classe social, ou um grupo homogêneo como muitas análises permitem intuir. Os jovens compõem agregados sociais com características continuamente flutuantes. As idealizações políticas que procuram unificar os sentidos dos movimentos sociais da juventude tendem a ser ultrapassadas pelo contínuo movimento da sociedade (CARRANO, 2000, p. 12).

Nesse cenário complexo, intertextual e dialógico é que se encontra essa juventude conectada à Web, cercada por games e interatividade constante (blogs, bate-papo, twitter etc.).

Segundo Rogério da Costa, “a cultura da atualidade está intimamente ligada à idéia de interatividade, de interconexão, de inter-relação entre homens, informações e imagens dos mais variados gêneros” (2002, p. 12).

No entanto, questiona-se: que cultura é essa dos jogos eletrônicos em rede, em que o indivíduo sai do conforto de sua residência para compartilhar experiências, emoções, angústias, por meio dos games em *Lan Houses*?

O trabalho objetiva explorar a produção de sentidos através dos *games* no ambiente *lan house*, buscando a compreensão das significações desses sujeitos, permitidas pela interatividade.

O método utilizado foi o de observação direta em campo, acessando o ambiente, a fim de se obter informações sobre a interatividade, a linguagem e os acessos desses jovens interagentes.

Ciente dos principais jogos acessados, Grand Theft Auto (GTA) e o Counter Strike (CS), investigam-se quais os sentidos produzidos por esses jovens por meio destes jogos interativos e os aspectos culturais inerentes.

### **LOADING: da cultura à cibercultura**

Envolto por esse fluxo do contemporâneo, a noção de Cultura conceituada por Geertz, como um sistema de signos passíveis de interpretação, passa por uma readequação, revolucionando nossas experiências do cotidiano e proporcionando novas formas de interação.

A cultura, esse sistema simbólico (GEERTZ, 1973), tem como característica fundamental a capacidade comum da humanidade de atribuir, de forma sistemática, racional e estruturada, significados e sentidos “às coisas do mundo”.

Cultura é um sistema de concepções herdadas e expressadas de forma simbólica por meio de significados do que as pessoas se comunicam, perpetuam, e desenvolvem seus conhecimentos sobre as atitudes da vida. A função da cultura é impor significados ao mundo e fazê-los compreensíveis (GEERTZ, 1973, p. 103).

Já a Cultura-Ciber, Lévy conceitua como: “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos, de pensamento e de valores que se desenrolam juntamente com o crescimento do ciberespaço” (1999, p. 17).

De acordo com André Lemos, a cibercultura caracteriza-se por três “leis” fundadoras: “a liberação do pólo da emissão, o princípio de conexão em rede e a configuração de formatos midiáticos e práticas sociais”<sup>7</sup>.

A tríade emissão, conexão e reconfiguração norteia o processo de “re-mixagem” do contemporâneo, assim como intitula Lemos. Essas características produzem uma mudança social na vivência do espaço e do tempo – determinando as *agoridades* contemporâneas (POSSARI, 2000, p. 92).

“Vivemos uma nova conjuntura espaço-temporal marcada pelas tecnologias digitais-telemáticas onde o tempo real parece aniquilar, no sentido inverso à modernidade, o espaço de lugar, criando espaços de fluxo, redes planetárias pulsando no tempo real, em caminho para a desmaterialização dos espaços de lugar. Assim, na cibercultura podemos estar aqui e agir a distância. A forma temática da cibercultura permite a ampliação das formas de ação e comunicação sobre o mundo” (LEMOS, 2007, p. 14).

O ciberespaço viabiliza a troca informacional a distância, por meio de ferramentas comunicacionais e informacionais, sem tornar significativo a localização geográfica do enunciador, consolidando uma comunicação destituída de presencialidade corpórea.

Outro ponto que acentua as novas relações na cibercultura é a comunicação bidirecional, de muitos para muitos, de um para muitos, ancorada em elementos de convergência, de interatividade, de hipertextualidade, conectividade, pensamento coletivo e conectivo que ocasionam inter-relações sócio-tecno-culturais próprias da cibercultura (LÉVY, 1999).

O hibridismo também é uma característica da cibercultura. Mas Santaella vai além e nos apresenta o primo-irmão do ‘híbrido’ denominado como “cíbrido”.

---

<sup>7</sup> <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>> Acesso, em: 26 out. 2008.

Apropriando-se do termo de Peter Adams<sup>8</sup>, a semioticista conceitua: “Os sistemas híbridos, que nascem das interconexões entre espaços físicos e as redes de informação, materializam e expandem o potencial que é próprio da consciência humana” (2007, p. 132).

Destaca-se nessa fala, a capacidade que as novas tecnologias nos dão para habitar dois mundos simultaneamente. Para ambos autores, a ubiquidade é inerente ao pensamento humano, pois quando pensamos, estamos aqui e em algum outro lugar.

Contudo, Lúcia Santaella reserva ao atributo ‘híbrido’ à atual “coexistência, convivência e sincronização das culturas oral, escrita, impressa, massiva, midiática e ciber que se misturam todas elas na constituição de um tecido cultural polimorfo e intrincado” (2007, p. 132).

De acordo com Maffesoli (2000), essas nuances geram uma nova ‘socialidade’<sup>9</sup> no ciberespaço – uma nova dimensão simbólica para as práticas sociais, influenciando de forma direta as relações de interação e interatividade entre os indivíduos e as novas tecnologias.

Noções de tempo (*Kronos* e *Kairós*<sup>10</sup>) e espaço (geográfica e simbolicamente) são também remodelados. O ciberespaço distingue-se dos outros lugares físicos, palpáveis e concretos. Mostra-se como um lugar de atualizações, conexões, nós; no interior do qual criam-se novas possibilidades, recriações, efeitos de sentido e representações. Um espaço complexo que está presente em vários lugares e, ao mesmo tempo, em lugar algum – um ‘destempo’ como denomina Barbero (2002).

## GAMES

A par desses pressupostos sobre as noções de cultura, cibercultura e seus desdobramentos, a pesquisa observou no ambiente Lan House quais os jogos mais acessados por esses jovens conectados. Entre os cinco jogos mais procurados nessas

---

<sup>8</sup> ANDERS, Peter. **The cybrid condition:** Implementing hybrids of eletronic and physical space. Roy Ascott (ed.). Reframing consciousness. Exerter and Portland, Intellect, 1999.

<sup>9</sup> <<http://ucsnews.ucs.br/ccha/deps/cbvalent/EAD/hoklmepsico/andre.html>> Acesso, em: 26 out. 2008.

<sup>10</sup> Os gregos antigos tinham duas palavras para o tempo: *chronos/ kronos* e *kairos*. Enquanto o primeiro refere-se ao tempo cronológico, ou sequencial, esse último é um momento indeterminado no tempo em que algo especial acontece, “o momento certo” ou “oportuno”.

casas de uso da internet estão o MMORPG<sup>11</sup>, Grand Theft Auto<sup>12</sup>, Warcraft<sup>13</sup>, O Counter Strike<sup>14</sup> e Need for Speed,<sup>15</sup> sendo o GTA e o CS, os objetos da análise.

Logo abaixo seguem as descrições de tais jogos referentes às ferramentas, comandos e linguagem aplicadas ao CS e GTA, assim como a evolução tecnológica desses games

O Counter Strike (CS) é um jogo *on line* de combate entre os participantes, através de armas. Em primeira pessoa, ele se baseia em rodadas em que as equipes de contra-terroristas e terroristas lutam até a vitória.

Similar às brincadeiras de polícia-ladrão, o jogo requer muita estratégia, trabalho em equipe e habilidade para ser um vencedor. Ligas profissionais de CS se espalham por todo mundo. Todo ano, uma competição mundial é realizada em Paris para os melhores clãs de cada país.

Segundo o sítio oficial (<http://store.steampowered.com/app/240/>), “o Counter-Strike foi um dos responsáveis pela massificação dos jogos em rede no início do século, sendo considerado o grande responsável pela popularização das *Lan houses* no mundo”.

Versões do game são atualizadas anualmente, exemplos: counter strike source, counter strike condition zero e counter strike mini source. Instrumentos como gráficos, mapas e armas são reformulados periodicamente para atrair esse público de jogadores.

A cultura do jogo (imagem abaixo) permite a utilização de robôs – jogadores controlados pelo computador, dotados de inteligência artificial –, *Sprays* – imagens digitais em que os jogadores pintam o cenário, em paredes, no chão ou em tetos baixos – e armas diferenciadas.

---

<sup>11</sup> MMORPG (Massively ou Massive Multiplayer Online Role-Playing Game ou Multi massive online Role-Playing Game – Jogos Online Massivos para Múltiplos Jogadores) é um jogo de computador e/ou videogame que permite a milhares de jogadores criarem personagens em um mundo virtual dinâmico ao mesmo tempo na Internet.

<sup>12</sup> Grand Theft Auto – Grande Ladrão de Carros (GTA) – é uma série de jogos de computador e videogame, em que o jogador controla um personagem que deve fazer missões pela cidade virtual.

<sup>13</sup> Warcraft é um universo ficcional, descrito por uma série de jogos e livros publicados pela Blizzard Entertainment, em que humanos e elfos lutam contra *Orcs* e *Trolls*.

<sup>14</sup> Counter-Strike (CS) é um jogo de computador *on line*, em que há combates entre terroristas e contra-terroristas.

<sup>15</sup> Need For Speed é uma série de jogos de corrida para computador *on line*.



**Figura 1. Counter Strike (CS)**

Sobre as armas, elas fazem parte dos equipamentos do jogo, como instrumentos de combate. O jogador compra o seu arsenal de armas, dos mais variados tipos, formatos, potências, além dos utilitários bélicos.

Divididas em pistolas, escopetas, sub-metralhadoras, rifles e metralhadoras, assim estão as armas. Os utilitários consistem de granadas, coletes de segurança e outros equipamentos. Um jogador pode carregar consigo uma pistola, uma arma de grande porte e alguns utilitários.

Conforme decisão da justiça do país, entre janeiro de 2008 e junho de 2009, a comercialização de livros, encartes, revistas ou CD-ROM, contendo o jogo Counter-Strike foi proibida em território brasileiro, devido à violência excessiva.

Segundo o juiz Silva Costa Torta, “o counter strike e o jogo *EverQuest*<sup>16</sup> trazem iminentes estímulos à subversão da ordem social, atentando contra o estado democrático e de direito e contra a segurança pública, impondo sua proibição e retirada do mercado”.

---

<sup>16</sup> EverQuest é um MMORPG (RPG online multiplayer massivo) em 3D, que popularizou o gênero do MMORPG. Os jogadores escolhem um personagem e a cidade em que desejam se desenvolver, crescendo gradativamente na escala social nesse ambiente virtual.

A empresa responsável pelo jogo alegou que a fase que o juiz utilizou como motivo para proibir a venda, o 'cs\_rio'<sup>17</sup>, foi produzido por fãs, não estando contida no jogo original.

No entanto, o juiz ganhou a ação e o jogo foi proibido de ser vendido. Já em junho de 2009, o jogo foi liberado pela justiça para comercialização e utilização.

Quanto ao Grand Theft Auto (GTA), ele é caracterizado por uma série de jogos de computador e videogame. Criado por Dave Jones, os jogos sofreram várias mudanças, por isso se dividem em quatro eras: era grand theft auto; era grand theft auto 2; era grand theft auto III; era grand theft auto IV.

Como o próprio nome denuncia – Grand Theft Auto (*Grande Ladrão de Carros*) –, o jogador controla um personagem que deve fazer missões por uma cidade, normalmente envolve eventos com conteúdo adulto, como armas, drogas, morte etc.

O jogador pode acompanhar a trama do game caso complete as missões, mas também há a alternativa de jogar livremente pela cidade, onde é possível fazer o que quiser como roubar carros e/ ou dinheiro, comprar armas para usá-las contra pedestres e veículos na rua, além de poder explorar uma cidade inteira, onde encontramos segredos (armas, pacotes de dinheiro, submissões etc.) (imagem abaixo).



**Figura 2. Grand Theft Auto (GTA)**

<sup>17</sup> cs\_rio é um mapa brasileiro ambientado no Rio de Janeiro.





Outro fator importante do jogo é o dinheiro. Quanto mais o jogador tem dinheiro, mais armas, munição, veículos e comida ele pode comprar. Também existem policiais pela cidade, que quando visualizam algo errado (agressão, morte, roubo), tentam matá-lo ou capturá-lo.

A medida que o jogador usa formas diferentes para escapar e permanece vivo e livre pelo jogo, maior o nível do procurado, o que leva a maiores chances de ser capturado ou morto.

Distante da simplicidade, o universo dos games segue uma complexa dinâmica. Os jogadores brincam de recriar a história econômica e tecnológica do homem, por meio de simulações feitas em ambientes digitais.

Quando interagimos com um videogame, ocorre um verdadeiro diálogo, uma troca de experiências com uma criação artificial capaz de prender a atenção de forma única.

## **OS JOGADORES**

Munidos desses múltiplos saberes sobre o jogo e a cibercultura, o jogadores se tornam interagentes nesse ambiente, construindo e reconstruindo sentidos na não-presença, através da virtualidade.

O jogador-receptor não pode mais ser considerado passivo. As mídias não se constituem como uma relação direta com o receptor. Outros fatores contribuem para o efeito de sentido. Para isso, concebe-se a recepção como interação.

Nesse caso, os jogadores estão repetidamente trocando informações, por meio das tecnologias digitais e atribuindo sentidos as etapas dos jogos. A cultura se faz outra, nesse espaço, por meio do texto.

O signo-texto (verbal ou não-verbal) – signo como aquilo que está no lugar de outra coisa – é a materialidade do diálogo para o processo de interação. Falar de texto implica falar de linguagem, de leitura, de textualidade, de interlocução e de condições de produção.

Segundo Brandão (2001), o texto é uma unidade de sentidos possíveis, cuja primeira atribuição de sentidos é dada pelo próprio autor num gesto de interpretação, que está diretamente relacionado à memória de dizer ao interdiscurso.

“Deve-se assim entender por “textos da cultura” não apenas aquelas construções de linguagem verbal, mas também imagens, mitos, rituais, JOGOS, gestos, cantos, ritmos, performances, danças etc.”, como revela Norval Baitello Junior (1997, p. 28).

O lugar de encontro entre os jogadores (interlocutores) é através desse signotexto, um lugar de inscrição do autor e do leitor como co-autor do texto. Ao ler os sinais do jogo, o sujeito está produzindo sentidos sobre os sentidos já produzidos pelo autor. Segundo Orlandi (2005, p. 180), “o texto é o lugar, o centro comum que se faz no processo de interação entre autor e leitor”.

Quando o jogador se entrosa com um determinado videogame, promove o surgimento de um componente dialógico, uma espécie de dança ou comunhão. E é exatamente nesse ponto que o jogador se manifesta.

Segundo Santaella (2006), os leitores podem ser classificados em Contemplativo, ou Meditativo; Movente ou Fragmentado; e Imersivo ou Virtual. O primeiro pode ser identificado como o leitor que frequenta as bibliotecas, mosteiros, onde são encontrados os textos manuscritos e, posteriormente, como nos nossos dias, todas as formas de texto impresso; livros, jornais, revistas, folhetos, folders etc.

O segundo leitor surge em momentos de grandes transformações midiáticas e, em geral, sofre mudanças profundas no modo de ver o mundo. Isto pode ser observado a partir da segunda metade do século dezenove com a produção serial dos objetos, o viver significa compartilhar complexidade como telégrafo, telefone, dentre outros.

De acordo com Santaella (2006, p. 33), “o leitor contemporâneo é o leitor Imersivo, ou Virtual. Trata-se de um modo inteiramente diferente de ler. Esse leitor se difere do leitor contemplativo e do leitor movente, pois não se trata mais de um leitor que tropeça, esbarra em signos físicos, materiais – como é o caso do leitor movente”.

“(…) mas de um leitor que navega numa tela, programando leituras, num universo de signos evanescentes e eternamente disponíveis, contanto que não se perca a rota que leva a eles (...) um leitor em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos. Num roteiro multilinear e multisequencial e, anda, de forma labiríntica que ele próprio ajudou a construir ao interagir com nós entre palavras, documentação, músicas (...)” (SANTAELLA, 2006, p. 35).

Um leitor<sup>18</sup> implodido, cuja subjetividade se mescla na hipersubjetividade de infinitos textos, num grande caleidoscópio tridimensional, onde cada nó e nexos podem conter outra grande rede numa outra dimensão.

Essas potencialidades envolvem transformações sensoriais, perceptivas e cognitivas que trazem novas possibilidades de sensibilidade corporal, física e mental, pois, para se decidir por nós, nexos, direções e rotas, diferentemente do leitor contemplativo e do leitor movente, o leitor imersivo depende de tipos de ações e controles perceptivos que resultam da decodificação ágil de sinais e, ainda, de comportamento e decisões cognitivas alicerçados em operações inferenciais, métodos de busca e de solução de problemas. Essas funções são perceptivas com apenas o toque do mouse em qualquer jogo.

## **PLAY**

Diante desses pressupostos, temos duas inferências: a) a “cultura de acesso” que esses ambientes virtuais propõem e como ela se relaciona à noção de sociedade da informação; b) a imbricação entre esses mundos virtuais e a economia e a cultura do mundo ‘real’.

Portanto, há uma atualização das discussões sobre comunidades virtuais que apontam para a centralidade da noção de sociabilidade dentro da cultura virtual e de entretenimento.

A comunicação interativa e a informação digitalizada engendram mecanismos em que os enunciadores conectados são os elementos centrais nos processos comunicativos. Isso ocorre devido à forma de ação comunicativa dos internautas, pautadas na conectividade, na interatividade, na enunciação e na interlocução. Ações que ocasionam em efeitos de significações, legitimando o ser e o estar *on line*.

Com essa especificação, podemos identificar cada tipo de interatividade em suas múltiplas oscilações. Isso se aplica para avaliarmos qual o tipo de interatividade desenvolvemos no nosso cotidiano e em nossas várias atividades ou papéis sociais.

Alex Primo propõe avanços aos estudos relacionados a interação mediada por computador. Para desenvolver a pesquisa, Primo adotou como metodologia a

---

<sup>18</sup> <<http://www.pucsp.br/pos/cos/epe/mostra/santaella.htm>> Acesso, em: 27 nov. 2008.

observação do relacionamento entre os integrantes desse meio cibernético e, então, determinou dois tipos de interação: a mútua e a reativa.

A interação mútua é aquela “caracterizada por relações interdependentes e processos de negociação, em que cada interagente participa da construção inventiva e cooperada do relacionamento, afetando-se mutuamente” (PRIMO, 2006, p. 99). Pecebeu-se que a maior evidência no ciberespaço de interação é do tipo mútua.

Nota-se, então, que a cultura dos games é um tipo de interação mútua, devido aos processos de negociação de sentidos entre os interagentes, imersos nessa outra realidade, a virtual.

De acordo com André Lemos, a realidade virtual é uma interface que permite às pessoas “não mexer mais na informação e, sim, entrar na realidade através da simulação promovida por algumas ferramentas”.

Entre os exemplos de Lemos estão às luvas que permitem interação com o local, óculos e roupas 3D, comunidade virtual, chat, fórum de discussão, além dos jogos, sendo amostras do “futuro atual” que passam aos nossos sentidos.

Definindo realidade ou real como sendo precisamente aquilo que é de modo independente das nossas fantasias, pois que ‘vivemos num mundo de forças que atuam sobre nós, sendo essas forças, e não as transformações lógicas do nosso próprio pensamento, que determinam em que devemos, por fim, acreditar (LEMOS, 2009, p. 5)<sup>19</sup>.

Para Lévy (1999), o real não se opõe ao virtual. Real seria basicamente o que existe, supondo algo que existe de alguma forma, mas não necessariamente passível de concretização efetiva ou formal. Já o virtual: “o nó de tendências ou de forças que acompanham uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização” (LÉVY, 1999).

Em concordância com Eclivaldo de Sousa Matos<sup>20</sup>, atualização seria a criação de uma forma concreta a partir de uma configuração dinâmica de possibilidades simbólicas.

A Realidade Virtual (RV) é, antes de tudo, uma “interface avançada do usuário” para acessar aplicações executadas no computador, tendo como características a visualização de, e movimentação em ambientes tridimensionais em tempo real e a

---

<sup>19</sup> <<http://www.prodepa.gov.br/sbc2008/anais/pdf/arq0169.pdf>> Site acesso em 18 jun. 2009.

<sup>20</sup> <<http://www.prodepa.gov.br/sbc2008/anais/pdf/arq0169.pdf>> Site acesso em 18 jun. 2009.



interação com elementos desse ambiente (com o uso de dispositivos multisensoriais para atuação ou feedback) (MATOS, 2009)<sup>21</sup>.

Uma das características mais importantes da RV é a possibilidade de interação. Ambientes de RV podem ter a capacidade de perceber ações dos usuários e reagir, respondendo às atitudes instantaneamente, em tempo real.

A realidade virtual põe em xeque o paradoxo entre primeira e segunda realidade, elucidada pelo semiótico Ivan Bystrina, que não deixou nenhuma obra publicada, mas que Norvall Baitello Junior, a partir de palestras de Bystrina, transcreveu.

Desde a meteorologia até a engenharia genética, desde a informática até a robótica, desde a biônica até a matemática do caos constituem, em última instância, desenvolvimentos da necessidade da interação do homem com o mundo circundante, com o objeto de assegurar sua sobrevivência material. Não é esta área, da qual indubitavelmente faz parte toda a tecnologia, que aqui nos interessa neste momento. Interessa-nos, ao contrário, aquele momento em que a autoconsciência se manifesta, ou seja, quando o homem é objeto de cultivo do próprio homem. Este momento do voltar-se a si mesmo apontando para a possibilidade de construir-se, do refazer-se, do melhorar-se ou piorar-se, do embelezar-se ou enfeitar-se, constitui a ponte para a superação das amarras da realidade físico-biológica, denominada de “primeira realidade”(BAITELLO JUNIOR, 1997, p. 26).

Para superar a primeira realidade, pressupõe as realizações físicas do homem, que propiciam o momento de esquecer-se delas. “Esquecer a mera sobrevivência física e permitir-se o ócio da autoconsciência e ainda mais, da metaconsciência, constitui o traço principal desse setor cuja denominação mais adequada parece ser exatamente cultura, em um sentido mais preciso, mais restrito, mais claramente delimitado, enfatiza Bystrina.

Ainda segundo o semiótico, “a segunda realidade, todavia, não é algo do outro mundo, do além. Ela existe – realmente – nas células cinzentas do cérebro e é transponível em signos perceptíveis, em signos materiais e energéticos e textos (fala, escrita, imagem, gesto, JOGOS, filmes, música)” (BAITELLO JR. apud BYSTRINA, 1997, p. 242).

Podemos perceber essas distinções entre primeira e segunda realidade nitidamente nas experiências vividas por meio de games em casas de jogos, como as *lan houses*. O sujeito, imerso nos jogos, desprende-se da sua primeira realidade rumo a segunda realidade apresentada nos games.

---

<sup>21</sup> <<http://www.prodepa.gov.br/sbc2008/anais/pdf/arq0169.pdf>> Site acesso em 18 jun. 2009.

## **EXIT**

Nesse contexto contínuo e veloz das inovações tecnológicas, o crescimento da produção de jogos *on line* e das *lan houses*, só comprovam o que Levy (1999) intitula como ‘civilização global’, a evolução social em relação ao acesso à informação que pode tornar-se fonte de conhecimento.

Em decorrência disso, nota-se uma troca simbólica entre os jogadores desses games, por meio da linguagem interativa proporcionada via Web. Enfim, evidencia-se uma efetiva produção de sentidos entre esses leitores.

Segundo o filósofo Lyotard (1997), “o sentido é uma flor inesperada, um suplemento de tensão que brota num encontro, inapreensível para os hermeneutas e outros semióticos”.

Ao indignar-se por um passo em falso no jogo *on line*, ao hesitar-se com os demais jogadores por uma ação desabonadora nesse jogo, ou, até mesmo, ao comemorar uma vitória, esses jogadores repletos de significação e imersos nesses ambientes virtuais atribuem n-sentidos através dessas reações emotivas.

Conclui-se, então, que muito além do mero entretenimento ofertado pelo jogo, ele pode ser apropriado para outras finalidades, como fonte de interação e exercício da linguagem. Muito além da simples troca de bens, a ‘diversão’ envolve fundamentalmente a experiência.

## REFERÊNCIAS

- BAITELLO JUNIOR, Norval. **O animal que parou os relógios**. São Paulo: Ed. Annablume, 1997.
- BARBERO, Jesús-Martin. **Dos meios as mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2002.
- BRANDÃO, Maria Helena Nagamine. **Introdução a análise do discurso**. São Paulo: Ed. Unicamp, 2001.
- CANCLINI, Nestor García. **Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Ed. EDUSP, 1998.
- COSTA, Rogério. **A Cultura Digital**. São Paulo: Ed. Publifolha, 2002.
- GEERTZ, Clifford. **A interpretação das Culturas**. São Paulo: Ed. Ltc, 1973.
- LEMONS, André. **Cibercultura – tecnologia social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2007.
- LÉVY, P. **Tecnologias da Inteligência**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: Ed. José Olympio, 1997.
- MAFFESOLI, Michel. **Os tempos das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. Rio de Janeiro: Ed. Forense, 2000.
- ORLANDI, Eni P. **Análise do Discurso: princípios & procedimentos**. São Paulo: Ed. Pontes, 2005.
- POSSARI, L. H. V. **A produção de material impresso para EAD**. In: Laboratório de produção para a Educação a Distância. Curitiba: Ed. UNIREDE, 2000.
- POSSARI, L. H. V. **Comunicação e informação em EAD**. Curitiba: Ed. NEAD/UFPR, 1999.
- PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2006.
- SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Ed. Paulus, 2007.
- SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço – o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Ed. Paulus, 2006.