

Os jogos em redes sociais online, pervasive games e a gameficação do cotidiano como expressões do lúdico na sociedade contemporânea.

Breno Maciel Souza Reis¹

Resumo: *Este artigo busca analisar os jogos e as manifestações do lúdico na contemporaneidade, considerando tais práticas como fenômenos culturais, intrínsecos à história do homem e fundamentais para a formação das sociedades. A partir do entrecruzamento entre as redes informacionais móveis e o espaço físico das cidades, utiliza o conceito de círculo mágico, para entender como esses processos borram os limites outrora bem definidos entre o jogo e a vida cotidiana dos indivíduos. Assim, busca entender a emergência dos jogos pervasivos e o ingresso de aspectos que até eram então considerados como pertencentes ao universo simbólico do jogo na vida social dos sujeitos inseridos nesse contexto.*

Palavras-Chave: *cibercultura; jogos; gameficação; jogos pervasivos.*

Abstract: *This paper analyzes games and play in contemporary society, understanding play as a sociocultural phenomenon, fundamental to the formation of societies. From the intersection between mobile information networks and physical urban spaces, we take the concept of the magic circle to understand how these processes seems to blur the boundaries between game space and everyday life. From this angle, we seek to understand the appearance of pervasive games and the entrance of aspects that, until then, were considered as belonging to the symbolic universe of the game, in the social life of individuals included in this context.*

Keywords: *cyberculture; games; gamefication; pervasive games.*

Introdução

A informatização das sociedades, fenômeno iniciado a partir da segunda metade do último século, e acelerado principalmente na última década deste, fundou na sociedade novos paradigmas, ao proporcionar a emergência de processos constantes de virtualização das experiências humanas, além da

1 Graduação em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda, pela Universidade Federal do Espírito Santo. Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUCRS.

experimentação de inéditas possibilidades interativas entre os indivíduos, abarcando aí novas configurações espaciotemporais, advindas das redes globais de comunicação e das tecnologias móveis que interconectaram o planeta em tempo real. Como consequência, percebemos a emergência de novas expressões subjetivas em rede, e a transposição das relações interpessoais e desenroladas na atualidade para o ambiente informacional da rede, configurando-a assim como a ágora da contemporaneidade, novo espaço de formação de agrupamentos e comunidades, baseadas no compartilhamento de interesses comuns, vivências e habitação desse mundo virtual, ubíquo e imaterial.

Assim, cada vez mais fluidos, descentralizados e múltiplos, estes processos permeiam todas as esferas da vida, através da presença maciça de aparatos tecnológicos e de possibilidades de conexão à rede, que agora atravessa o espaço físico das cidades, criando espaços de hipermobilidade, tanto de indivíduos, de fluxos financeiros, quanto da informação que chega até ele. A partir de tal perspectiva, os sentidos de público e o privado, físico e virtual, se tornam cada vez mais fluidos, o que altera os modos como os sujeitos habitam estas esferas, passando a experienciar espaços híbridos, camadas que se sobrepõem e problematizam uma série de questões, como as relações espaciotemporais vivenciadas na contemporaneidade.

Tal realidade se reflete nas possibilidades de contato com os jogos, processos elementares que acompanham o homem desde o início da civilização, e que permeiam todas as facetas da vida em sociedade, desde a linguagem – elemento fundamental à transmissão de formas simbólicas entre os indivíduos – até manifestações mais complexas, como as artes e as leis, sendo utilizado deliberadamente como elemento de socialização e de construção coletiva de sentido. O jogo, enquanto fenômeno que estabelece uma relação dialógica com a realidade na qual ele se impõe, auxilia na sua formação e por ela também é modificado, sendo adaptado às características próprias da época histórica. Na fluidez das relações que os sujeitos estabelecem entre si e com a rede, com o espaço urbano e o mundo na atualidade, o lúdico se caracteriza cada vez mais como processo amalgamado a tal configuração, funcionando como elemento de formação de comunidades, e que transita por entre os espaços de fluxos abertos pela mobilidade da informação e dos indivíduos.

O jogo enquanto fenômeno cultural

Johan Huizinga, em sua quase secular obra “Homo Ludens”, publicada em 1934, e dedicada a discutir filosófica e antropológicamente as manifestações lúdicas e o jogo enquanto elemento fundamental para a evolução da espécie humana e a

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

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

Para Huizinga, o jogo está presente em todas as esferas da vida em sociedade: nos rituais religiosos, nas artes, na política, nas leis e no direito, e também nas interações sociais entre os indivíduos. O autor, inclusive, considera a linguagem, primeira tecnologia humana desenvolvida para se comunicar com os seus semelhantes, como um tipo de jogo, que dá sentido e constrói a relação entre os sujeitos e destes com o mundo. Para ele, “é a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito” (2008, p. 7), e sob tal perspectiva parece correto entendê-la como fundamental à exteriorização da memória, da imaginação, e seu compartilhamento simbólico. Pierre Lévy (1996, p.72) parece corroborar esta ideia, ao considerar a linguagem como vetor básico de virtualização, por permitir que o homem habite o tempo em todas as suas extensões: o passado, o presente e o futuro – sendo assim, o primeiro processo efetivamente desterritorializante vivenciado pelo homem.

Huizinga (2008, p.12) entende que uma característica fundamental do jogo é o fato de ele ser uma válvula de escape, ou seja, uma evasão da vida cotidiana dos indivíduos. Ele afirma que o lúdico se desenvolve em um ambiente circunscrito simbolicamente pelos interagentes, o qual ele denomina como sendo o círculo mágico do jogo. Este conceito é fundamental para que, posteriormente, possamos

discutir como a criação de espaços intersticiais entre os ambientes da rede e do mundo físico, a partir das tecnologias móveis, parecem ter liquefeito o isolamento outrora preciso entre essas duas esferas. Segundo o autor, o círculo mágico se caracteriza como um espaço com regras próprias, as quais frequentemente constituem virtualizações de impulsos não aceitos socialmente, como a violência. Caracteriza-se como um contrato estabelecido dentro dessa esfera do jogo, que necessita ser explícito e de amplo conhecimento entre os envolvidos, ou seja, ele só se legitima como tal se “[...] tanto os participantes do jogo quanto a sociedade fora dele reconhecê-lo como diferente da vida cotidiana” (MONTOLA; STENROS; WAERN, 2009, p.10) ². Indissociável de seu caráter imaterial, Salen e Zimmerman (2004, apud DOVEN e KENNEDY, 2006, p. 29) nos advertem que, embora o círculo do jogo represente um espaço simbólico próprio, “[...] ele não é um lugar utópico, um não-lugar – ele existe em um contexto social temporal e material”³.

Quando Huizinga se propôs a discutir as atividades relacionadas aos jogos e a importância das mesmas, mais de setenta anos atrás, as configurações sociais e culturais eram bastante diferentes das atuais; entretanto, sua obra serviu de base para o desenvolvimento de uma teoria que considera os jogos uma ocorrência básica e natural entre alguns seres vivos, dentre os quais o homem, e que busca compreender o seu lugar na cultura (DOVEY e KENNEDY, 2006, p. 24). É interessante também estabelecer uma comparação entre o conceito do jogo e seu círculo mágico para Huizinga, e a distinção existente em Lévy (1996) entre o virtual e o atual. Embora separados temporalmente – Pierre Lévy é um dos maiores estudiosos da cibercultura e das alterações sociais produzidas pelas novas tecnologias na sociedade contemporânea – as teorias desenvolvidas por ambos os autores parecem se cruzar ao se considerarmos o círculo mágico descrito por Huizinga como sendo uma estrutura essencialmente virtualizante – ou seja, um complexo problemático, desterritorializante, e que, embora ocorra vinculado a uma condição spatiotemporal específica, o aqui e agora dos indivíduos, permite alargar as fronteiras da vida cotidiana através da capacidade de mergulhar em um universo simbólico, imaterial, e de compartilhá-lo através da linguagem.

Roger Caillois (1990) procurou estender o estudo dos jogos iniciado por Huizinga, particularmente introduzindo uma classificação dos jogos de acordo com suas características e como eles operam enquanto fenômenos culturais. O autor estabeleceu uma categorização para estas manifestações, as quais não excluem umas às outras (ou seja, um mesmo jogo pode se inserir e combinar características

2 “[...] both the participants of play and the society outside recognize the playground as something belonging outside of ordinary rules” (tradução nossa).

3 “although the ‘magic circle’ defines a separate space for play, it is not a utopian space, a nowhere – it still exists in the context of social time and material space” (tradução nossa).

de múltiplas categorias), e que ele denominou como sendo: *agon*, ou jogos de competição, que requerem habilidades e treinamentos específicos para seu desempenho, como uma luta de boxe; *alea*, jogos de sorte, como loterias e alguns jogos de carta e tabuleiro; já o *mimicry* se caracteriza por exigir do jogador simular ou fingir desempenhar um papel, os quais incluem os atuais *role-playing games*⁴ como o *The Sims*; e, finalmente, *ilinx*, ou jogos de vertigem, que produzem algum tipo de desordem emocional ou biológica nos envolvidos, que vão desde o ato infantil de girar para provocar a perda do equilíbrio, passando por atividades como andar de montanha-russa, chegando até os recentes jogos eletrônicos que, graças ao extremo realismo gráfico, provocam no indivíduo tais alterações.

Enquanto fenômeno cultural, o jogo reflete de forma precisa as condições, valores sociais, éticos e religiosos de determinada época. Podemos citar desde as comunidades pré-históricas, que utilizavam o jogo como elemento de socialização e aperfeiçoamento de técnicas de caça e de defesa tribal, passando pela Idade Média, com os jogos de carta e tabuleiro; na atualidade, as atividades que utilizam o potencial socializador dos ambientes informacionais e o espaço físico das cidades – todas estas manifestações culturais fornecem indícios de como as sociedades se organizam, importantes mapeamentos para a compreensão destes períodos e das manifestações culturais próprias a eles. McLuhan (1964, p. 264), ao estudar este fenômeno enquanto extensões do homem e das sociedades, afirma que

Os jogos são artes populares, reações coletivas e sociais às principais tendências e ações de qualquer cultura. Como as instituições, os jogos são extensões do homem social e do corpo político, como as tecnologias são extensões do organismo animal. [...] Os jogos são modelos fiéis de uma cultura. Incorporam tanto a ação como a reação de populações inteiras numa única imagem dinâmica.

Tomemos como exemplo os jogos eletrônicos contemporâneos. Os primeiros modelos foram lançados a partir dos anos 50, com a popularização dos aparelhos televisores, época também marcada pelo início do estudo da cibernética e da fabricação de computadores – embora ainda não acessível à população, por serem equipamentos com capacidade de processamento limitada e de grande dimensão. Nesta mesma época, foi lançado o primeiro aparelho de jogo eletrônico para uso doméstico, que ligado à televisão, e com uma qualidade gráfica simples, monocromática, permitia a simulação de partidas de tênis.

A partir da década de 60 e 70, com o avanço das pesquisas na informática e o aparecimento dos primeiros computadores domésticos, surgiram também novos

4 *Role-playing game*, também chamado de RPG, é uma modalidade de jogo em que os jogadores interpretam papéis de personagens, frequentemente distintos da vida cotidiana, e criam narrativas colaborativamente. Com regras próprias, às quais os jogadores devem se submeter a fim de adentrarem no campo simbólico do jogo, as escolhas dos participantes se tornam decisivas para o funcionamento do jogo.

aparelhos de jogos eletrônicos mais sofisticados, com gráficos melhores e em cores. Nas décadas de 80 e 90, os *consoles*⁵ se tornaram ainda mais potentes, dispondo de excelentes gráficos e inédita jogabilidade, inclusive em interfaces em 3D⁶. Não coincidentemente, neste mesmo período ocorreu a grande popularização dos computadores que, com tamanho reduzido e com boa qualidade de processamento, foram rapidamente inseridos na vida social, nas empresas, escolas e também nas residências. Ao mesmo tempo, a internet surgia como possível espaço de vivência e interação entre os sujeitos conectados. Já na última década, enquanto se popularizavam os *sites* agregadores sociais, como o Orkut⁷ e o Facebook⁸, se consolidaram também os jogos com altíssimo poder gráfico e a possibilidade de se utilizar a internet para jogos em rede, conectando indivíduos em ambientes construídos no ciberespaço para este fim, como é o caso do *Second Life*. Recentemente, estas páginas que se propõe a conectar e gerenciar a rede social de indivíduos na internet passaram a convergir em sua interface uma infinidade de jogos que, na forma de aplicativos internos, se utilizam da rede de contatos que o usuário possui no *site* para possibilitar a inserção e a interação em interfaces lúdicas.

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

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

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

7 <http://www.orkut.com>

8 <http://www.facebook.com>

O lúdico na sociedade contemporânea: redes sociais, jogos pervasivos e a gamificação do cotidiano.

A teoria exposta acima, que entende o jogo enquanto aspecto natural e incorporado pelo homem como de manifestação cultural, nos auxilia a entender as relações contemporâneas com o lúdico, concretizadas na rede mundial de computadores e que parecem romper com a fronteira entre o espaço reservado aos jogos – o círculo mágico – e a vida cotidiana dos indivíduos. Cada vez mais, percebemos que tais fronteiras se confundem a partir da emergência de novas possibilidades de inserção do sujeito em ambientes que mesclam tais esferas, cujos limites não são facilmente perceptíveis, e que permeiam as relações que ele estabelece consigo mesmo, com os outros e com o mundo.

Os jogos pervasivos⁹ são um exemplo de tais manifestações culturais e sociais permitidas pelo entrecruzamento da rede com a vida ordinária dos indivíduos, a partir de tecnologias móveis, que permitem acesso ao ciberespaço sem a necessidade de terminais fixos. Jogados individualmente ou em grupo, eles parecem romper com os limites do espaço exclusivo onde o jogo se desenvolve, e, sob esse prisma, Montola os define como

[...] uma forma curiosa de cultura. Eles existem na interseção de fenômenos como a cultura urbana, tecnologias móveis, comunicação em rede, realidade ficcional e artes performáticas, combinando bits e partes de vários contextos para produzir novas experiências com os jogos (2009, p.7).

Sob tal perspectiva, estes jogos funcionam a partir de interfaces que combinam conexões móveis à internet, serviços de geolocalização por satélite, o espaço físico das cidades e as possibilidades de interação social oferecidas pela rede, derivando em comunidades que, virtualmente organizadas, se estendem para fora da rede e abarcam as experiências dos indivíduos, os locais que eles frequentam e os modos como eles habitam e se locomovem pela cidade.

Com efeito, sob o ponto de vista dos jogos pervasivos, o conceito de círculo mágico introduzido por Huizinga (2008) como espaço simbólico, construído a partir do conjunto de contratos e regras firmadas entre os indivíduos, virtualizante e isolado da vida real, parece ter suas fronteiras diluídas, não sendo possível distinguir o jogo do não jogo. Neste sentido, nessas novas manifestações culturais, o círculo mágico é expandido de várias formas: o jogo não ocorre mais em tempos e espaços bem definidos, e os participantes não são determinados. Jogos pervasivos permeiam, se desdobram e embaçam os limites tradicionais do jogo,

9 *Pervasive games*, em inglês.

ultrapassando o domínio deste para o cotidiano (MONTOLA, 2009, p. 12), cuja expansão se dá a partir de três perspectivas: espacial, temporal e social.

A expansão espacial proporcionada por tais atividades, a partir da fusão entre as tecnologias, o físico e a rede, cria novos espaços de fluxos, tanto de informações, quanto de sujeitos, permitindo aos mesmos que levem consigo permanentemente as ferramentas necessárias à sua participação no jogo. Através da apropriação de objetos e locais do mundo físico para o ambiente do jogo, como restaurantes, lojas, *shopping centers* e praças, e também de suas extensões no ciberespaço, como comunidades específicas e outros ambientes virtuais, eles criam uma interseção entre estes dois universos, encontrando possibilidades de expansão através do amplo alcance de uma rede móvel, difusa, e que atravessa corpos, ruas e construções físicas.

Já por expansão temporal podemos entender como a duração que os jogos possuem, ou seja, por quanto tempo os usuários se dedicam e se mantêm conectados a esse universo simbólico do jogo, que pode incluir também períodos nos quais o sujeito não está conscientemente jogando, porém imerso no ambiente lúdico. Como explicitado anteriormente, com a emergência dessas redes, a vida cotidiana e o jogo se tornam cada vez mais indissociáveis e intrinsecamente ligados, e passam a abarcar todas as atividades realizadas cotidianamente: o trajeto até o trabalho, os locais que o sujeito frequenta, e até as relações que estabelece com outras pessoas. Uma pessoa defronte a um televisor utilizando um *console* de *videogame* tem a noção exata do tempo despendido no jogo; ela pode interromper a qualquer momento o círculo mágico e reiniciá-lo posteriormente. Nos atuais jogos pervasivos, tais limites se diluem com a vida cotidiana, ou seja, eles se tornam indissociáveis de outras atividades, mesmo nas quais eles não são facilmente perceptíveis.

Como consequência das expansões acima descritas, a temporal e a espacial, percebemos uma ampliação do caráter social nos jogos pervasivos, ou seja, os sujeitos se engajam em processos de interação, competição e de trocas simbólicas entre si, os quais envolvem não somente aqueles que participam do jogo, mas também não jogadores, os quais podem participar como espectadores, ou então serem motivados a adentrar à frágil membrana que circunscreve o círculo mágico nestas atividades. A experiência realizada pela Universidade da Minnessota, nos Estados Unidos da América, denominada *Big Urban Game*¹⁰, ilustra bem essa expansão. O jogo consistia numa corrida entre três equipes, cada uma sendo representada por peões semelhantes aos utilizados em jogos de tabuleiros, com cores distintas, os quais foram colocados nas ruas das cidades de Minneapolis e St.

10 <http://www.decisionproblem.com/bug/bug2.html>

Paul. Para que o jogo pudesse ser desenvolvido, os jornais das cidades diariamente informavam a localização de cada peça, incentivando a participação dos cidadãos para escolher, pela internet, o melhor trajeto até o próximo ponto definido no jogo. Escolhido o caminho, as equipes responsáveis pelos peões os movimentavam pelo espaço urbano, sendo que o tempo dispendido para tal era cronometrado. Ao final da competição, venceu a equipe que conseguiu chegar até o ponto final em menor tempo, auxiliada pelas pessoas que voluntariamente participavam do jogo no ciberespaço.



Figura 1. Um dos peões da experiência Big Urban Game sendo transportado pela equipe através das ruas da cidade.

Outro exemplo é o *Foursquare*¹¹, um *site* do tipo rede social virtual que se baseia nesta lógica de interseção criada entre o espaço urbano e as redes digitais, a qual é iniciada no ciberespaço e se expande para o cotidiano dos usuários, através da disponibilização para dispositivos móveis, como telefones celulares, de aplicativos que permitem ao indivíduo se registrar em locais que ele frequenta, como áreas públicas, praças e parques, além de estabelecimentos comerciais, como cafés, restaurantes, supermercados, entre outros. De acordo com a frequência de utilização do serviço, são atribuídos pontos ao usuário, na forma de classificação em relação a seus contatos no aplicativo, criando um *ranking*, e que permite a concessão de recompensas, que vão desde selos de frequentador assíduos desses

11 <http://www.foursquare.com>

lugares, títulos de Prefeito¹², até cortesias e descontos na compra de produtos ou contratação de serviços. Há a possibilidade de se realizar, também, pequenas inserções textuais com dicas, críticas e sugestões a esses lugares, originando, assim, uma extensa rede de registros simbólicos das suas experiências nestes locais¹³. É possível, ainda, o vínculo da conta no *Foursquare* a outros serviços de rede social virtual que não se baseiam em geolocalização, como o *Twitter*¹⁴ e o *Facebook*, aglutinando nesses espaços virtuais rastros da vida do indivíduo, suas preferências de consumo e estilo de vida, permitindo um mapeamento preciso de suas ações e seu cotidiano.

Se nas sociedades tribais o jogo reforçava entre os seus participantes o sentimento de pertencimento a uma determinada tribo, na atualidade ele adquire, para além de seu caráter socializante, a função de catalisador para a criação de comunidades virtuais no ambiente comunicacional da rede, através das interações entre os jogadores que habitam esse universo. Santaella (2007, p. 414) afirma que esses espaços formados pelos jogos em redes sociais fomentam “[...] novas espécies de associações fluidas e flexíveis de pessoas, ligadas através de fios invisíveis das redes que se cruzam pelos quatro cantos do globo, permitindo que os usuários se organizem espontaneamente [...]”, conectem suas ações, e compartilhem seu universo simbólico.

Estas comunidades, formadas a partir de uma expansão do círculo mágico do jogo, passam a envolver também formas de participação em processos primordialmente simbólicos, os quais constituem uma *gameficação*¹⁵ da vida humana. Ao embaçar a fronteira entre o cotidiano, o jogo e o ciberespaço, esse processo parece refletir a expansão do círculo mágico para além de suas fronteiras tradicionais, criando novos ambientes e experiências lúdicas a partir do entrecruzamento entre essas esferas, conforme explicitado anteriormente. Embora seja considerado um fenômeno recente, já se fazia presente, por exemplo, em programas de fidelização, que contabilizam a frequência dos consumidores no uso de produtos e serviços, e atribuem pontos aos mesmos, os quais podem ser trocados por vantagens e elevá-los a categorias distintas, como é o caso das companhias aéreas, que inserem o passageiro em determinadas categorias – as

12 No *Foursquare*, denomina-se *Mayorship* o ato de se tornar o Prefeito de um espaço físico através de visitas e registros sucessivos aos locais.

13 As inserções textuais realizadas pelos usuários sobre as experiências que eles estabelecem com os locais que ele frequenta são chamadas de *tips* (dicas).

14 <http://www.twitter.com>

15 *Gamefication* é a tendência a se atribuir características próprias da mecânica dos jogos, como pontuação, nivelamentos e recompensas por desempenho às atividades do cotidiano que não possuem o caráter de jogo explícito.

quais lembram, inclusive, a conquista de medalhas em eventos esportivos, uma vez que, via de regra, elas possuem títulos como bronze, prata e ouro.

As redes sociais virtuais também se confirmam como novo campo de interação e de experiencição com o lúdico em rede. Tais interfaces vêm se tornando especialmente populares a partir da massiva adesão dos sujeitos aos *sites* agregadores sociais, os quais fornecem aos usuários páginas pessoais na forma de perfil, que podem ser atualizadas com uma foto principal que os represente, preferências culturais, de consumo, álbum de fotografias e serviços de mensagens com outras pessoas também conectadas ao serviço. Como um agregador social, ele permite que outras pessoas sejam adicionadas ao perfil, com as quais é permitido interagir de variadas maneiras: através de comentários em fotos, vídeos, conteúdos atualizados pelos usuários, bate-papo e correio eletrônico. Entre as possibilidades de personalização de conteúdos, encontram-se os jogos sociais *online*, aplicativos internos a esses *sites*, e que não necessitam nenhum tipo de instalação por parte do jogador: basta que ele esteja conectado à internet, e que se permita ao aplicativo acessar a sua rede de contatos para que se tenham todas as condições necessárias ao desenrolar do jogo.

Quando o usuário se insere nesses espaços, automaticamente são detectados quais os seus amigos também participam daquele aplicativo, e assim eles são incorporados a uma subrede própria do aplicativo, a qual pode ser entendida como utilitária (RECUERO, 2010), cuja finalidade é facilitar a interação entre o sujeito e seus “amigos” que também participam do jogo. Esta é uma das características diferenciadoras deste tipo em relação aos demais, passíveis de serem acessados na internet: o sujeito interage com pessoas que fazem parte da sua lista de contatos, com as quais, *a priori*, ele estabelece algum tipo de relação, excetuando-se a do próprio jogo; nos outros espaços lúdicos desvinculados de redes sociais *online*, o usuário se relaciona com estranhos, anônimos jogadores que se encontram casualmente e se dispersam quando finda a atividade, como nos jogos de cartas em rede, não sendo possível a existência prévia de nenhum tipo de relação entre eles.

Percebemos também que, aliados às possibilidades de interação entre usuários, estes jogos vêm sendo utilizados também como suportes de divulgação de mensagens publicitárias. Vejamos o seu recente uso no lançamento do último álbum da cantora pop estadunidense Lady GaGa, denominado *Born this Way*. Utilizando-se da interface de um dos mais populares jogos sociais no *Facebook*, o *Farmville*, que simula o funcionamento de uma fazenda foi criada uma área especial dentro do jogo, chamada *GaGaVille* (figura 2), que agregava itens inspirados no universo criado pela cantora para o seu álbum, como unicórnios, cristais, rosas e

fontes luminosas elétricas. O usuário era encorajado a visitar a fazenda da cantora, através de atalhos presentes na interface do jogo, e cumprir missões, cujo prêmio era ouvir, antes do lançamento oficial, faixas inéditas do álbum. Além disso, era possível obter bens simbólicos inspirados na cantora, e utilizá-los para enfeitar o seu próprio jogo permanentemente, além da possibilidade de personalização do avatar, a figura gráfica que representa o sujeito no jogo, com roupas, maquiagens e penteados que remetem ao estilo da artista.

Outro exemplo foi o lançamento do longa-metragem de animação *KongFu Panda 2*, também em jogos sociais, desta vez no *CityVille*, aplicativo também vinculado ao *Facebook*, e que permite aos usuários a construção de uma cidade virtual, e que possui todos os itens comuns a estes espaços físicos: prefeitura, *shopping centers*, escolas e estabelecimentos comerciais diversos, entre outros. Ao jogador foi ofertado um cinema do tipo *drive-in* temático, cuja tela virtual exibia permanentemente imagens do filme (figura 4). Neste caso, também foram apresentadas tarefas, cuja recompensa, caso fossem cumpridas, incluía uma estátua do personagem principal do filme, para decoração.



Figura 2 – Tela inicial do jogo GaGaVille no Facebook



Figura 3 – Interface do *GaGaVille*, com itens que remetem ao estilo da cantora Lady GaGa.

Figura 4 – utilização do jogo social *CityVille* para lançamento do filme de animação *Kung Fu Panda 2*.

Considerações finais

Com base no já exposto, percebemos que a ocorrência da relação com o jogo foi condição *sine qua non* à construção das sociedades humanas e de sua cultura, potencializada pela linguagem, que concretiza a *práxis* comunicacional entre os indivíduos e funciona como mediadora no processo constante de

elaboração de significados compartilhados; da virtualização e da capacidade de imaginar e se inserir em ambientes lúdicos. Desde tempos remotos, o homem se apropriou do jogo culturalmente, como meio de treinamento de habilidades físicas e cognitivas, além de utilizá-lo como instrumento de socialização, pois, ao adentrarem no reino simbólico do jogo, os participantes passam a se engajar em processos constantes de negociações e ajustamentos de tensões, construindo e reelaborando a constantemente novos significados para si mesmos, para os outros e para o mundo.

A ocorrência de jogos em redes sociais virtuais pode ser entendida como um fenômeno que reflete valores e características presentes no atual estágio da sociedade, como a mobilidade da rede, a liquefação das estruturas que funcionavam de forma a delimitar as fronteiras entre o virtual e o atual, o público e o privado, a vida cotidiana e o círculo mágico do jogo. Hoje, eles continuam a desempenhar um papel fundamental na formação dos indivíduos e das sociedades, através da comunicação e do intercâmbio de formas simbólicas, inerente ao processo interativo humano.

Os jogos pervasivos instauram novas percepções espaciotemporais nos indivíduos, surgidas a partir da interseção entre o espaço de fluxos da rede e o ambiente das cidades, sobrepondo-os e originando camadas múltiplas de existência na realidade – transformando os modos como os sujeitos se reconhecem, interagem e vivenciam o espaço urbano. Aliado a tal cenário, percebe-se também a tendência à gameificação do cotidiano, a partir da ampliação do círculo mágico, e que é validado como uma ocorrência do lúdico que perpassa mesmo em atividades cujo caráter do jogo não é explícito; entretanto, percebemos que ainda assim ele persiste, e que proporciona aos sujeitos novas experiências, tanto subjetivas e de interação social, quanto de consumo de informações, bens e serviços. Assim, discutir tais processos e suas consequências que se apresenta como um desafio, um novo paradigma em uma sociedade fluida, cujos processos que a permeiam se encontram intrinsecamente ligados ao mundo físico e, também, à esfera virtual.

Referências

- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- DOVEY, Jon; KENNEDY, Helen W. **Game cultures**: Computer games as new media. London: Open University, 2006.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

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

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

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

RECUERO, Raquel. "Apontamentos sobre jogos em sites de rede social". **Social Media 2010**. Disponível em <<http://migre.me/1j6lL>>. Acesso em 06 jun. 2011.

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