

GAMES, MITOLOGIA, SUBJETIVIDADE E NOOSFERA

Prof Dr. Marcos L. Mucheroni
NIED – UNICAMP – Brasil – Professor ECA-USP
m.mucheroni@terra.com.br

Profa. Dra. Daniela Melaré Vieira Barros
LANTE-CUNICAMP- Brasil
dmelare@gmail.com

Introdução

- Pensamento: há um “reencantamento cultural” e retomada da filosofia.
- Será ? Crítica a ‘pós-modernidade’ .
- Possibilidades criadas pelo “virtual” .
- Individualismo, egocentrismo e consumo.
- Uma nova tendência: a “subjetividade” .
- O gosto pelos “games” sucessos de filmes “Matrix”, “Harry Porter” o que significam ?

O virtual

- Inglês *actual* significa real, em metafísica, atual é aquilo que é em ato.
- Atual opõe-se ao:
 - possível, o que não é mas pode ser, e
 - impossível, o que não é e não pode ser.
- Virtual, conceito de complexidade além do sensível (McLuhan – as extensões do sentidos: memória, mouse, teclado, etc.)

Virtual e mitologia

- Virtual: noção de possível-potencial lógico.
- dependente da cultura (Rossi e Winck, 2006)
- Mitologia: estereótipos sociais e estórias, aspectos antropológicos e lúdicos → jovens.
- Sobrevivência humana: “necessidades física psíquicas” acréscimo – subjetividade, assim
- Virtual é exatamente possibilitar uma nova exploração imaginária e atualizada – mitos.

2. Mitologia jogos RPG MMORPG

- Classificação (apenas didática):
 - jogos de guerra (*War Games*),
 - regras mais ou menos fixas chamados RPG (*Role Praying Games*)
 - MMORPG (*Multi Massive Online Role Playing Games*), e,
 - civilizatórios, tais como, o *Civilization* e *Black & White*.

RPG - Tibia

O personagem o Guardião de Muritanya:

“Não existe livre-arbítrio ou liberdade. Nosso cérebro é uma máquina programada por séculos de evolução para simular as circunstâncias mais apropriadas de acordo com a base de dados que se tem. Quer um mundo melhor? Altere a base de dados.

(Tíbiabr, 2007).

Breve história dos games

- MUD (Multi-user *Dangeon*)- década de 70
- *Adventure and Zork*, textos e gráficos.
- *Dungeons & Dragons* (d&d) uso de regras.

Observa-se:

- relação (um para um), informação (regras)
- velocidade: “imediatez”, simultaneidade
- 1º. estágio civilizatório da noosfera (noon espírito ou pensamento)

1º. estágio civilizatório: 3d&d

- Ampliação das regras RPG e variações.
- O conjunto de regras se expandiu, novas histórias em quadrinhos japonesas (ad&d – advanced d&d) levaram ao 3d&d
- RPG *Bloodlines* (1991) storyteller.
- 1992 surgiu o *Werewolf*:
- *The Apocalypse* e depois em 1993 o *Mage: The Ascension*, mago “bom”

2º. Estágio: MMRPG

- *Multi Massive Online Role-Playing Games*
- imediatez (simultaneidade ligada à rapidez da simultaneidade) – muitos a muitos.
- 1996 o primeiro jogo: Meridian 59, mas
- Ultima Online de 1997, popularizou
- EVE (2001), cada uma cópia um “shard”
- "os três grandes" (UO, EQ, AC) – Ultima EverQuest e Acheron Call (1998)

3º. Estágio: jogos civilizatórios

- *Civilization and Black & White*: tendência?
- Aspectos históricos e éticos.
- *Civilization IV* (2005) expansão mongol na China, Gengis Khan, 350 aC.
- 19 civilizações disponíveis: desde a pré-história até a idade moderna 2050 d.C.
- Second Life ? ... Mas é um game ?

Mitologia do 1º. Estágio civilizatório

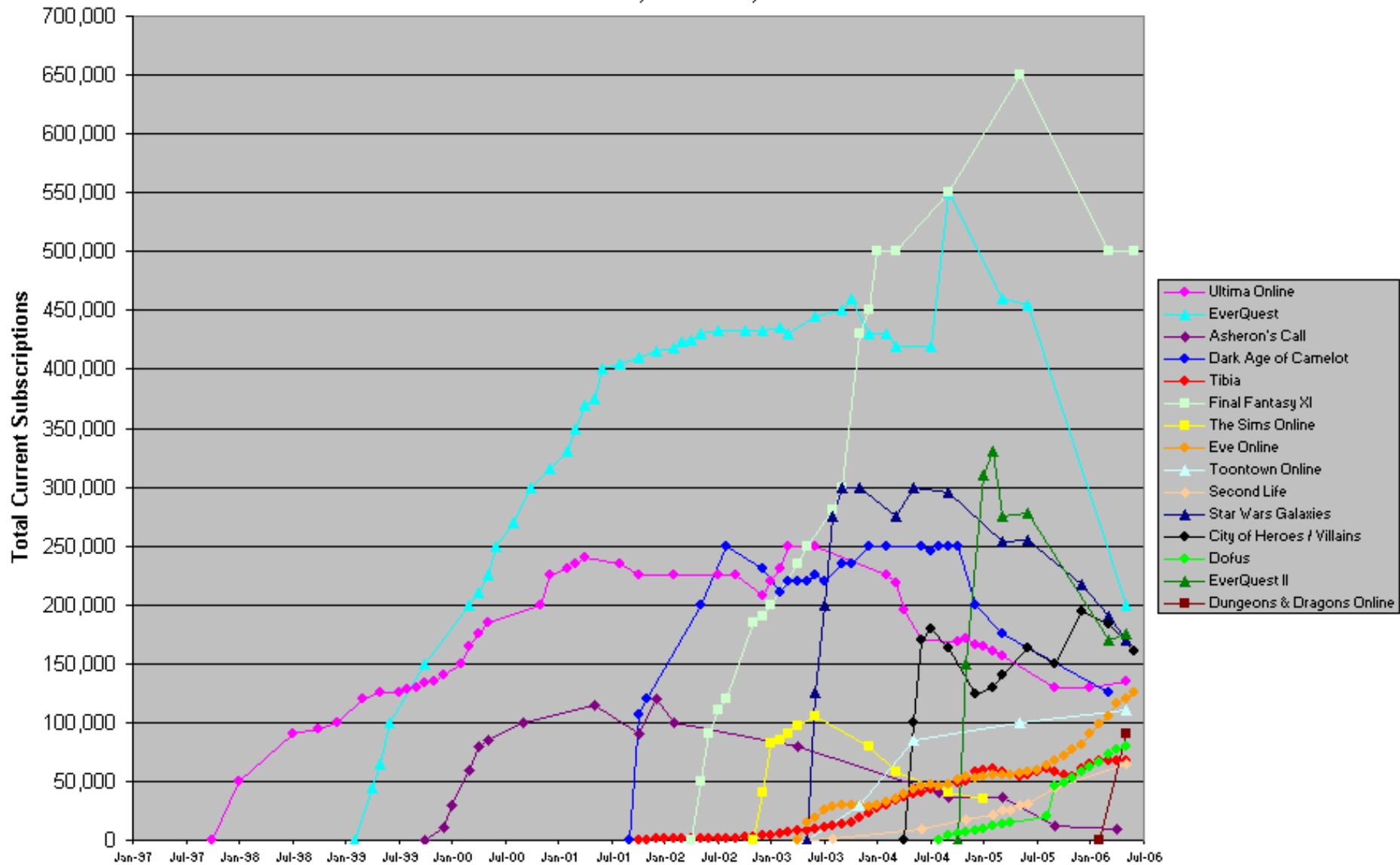
- Vampiro: traiu a raça, aguardam juízo final
- Lobisomem: licantropo (homem e lobo), a natureza animal do homem.
- Magos, não humano, poderes especiais: acima da natureza humana, 2 espécies:
 1. Sorcerer: mago de ataque – variações
 2. Druida: de defesa (p. ex. no jogo Tibia)

Relação com mitologia clássica

- Em Platão mito da Caverna:

“Considera ... o que aconteceria se eles fossem soltos das cadeias e curados da sua ignorância ... que julgas tu que ele diria, se alguém lhe afirmasse que até então ele só vira coisas vãs ... ele se veria em dificuldades e suporia que os objetos vistos outrora eram mais reais do que os que agora lhe mostravam?” (A república).

MMOG Active Subscriptions 21.0 70,000 - 700,000



3. Técnica e subjetividade

Usando o esquema de Pierre Lévy, a evolução da noosfera, a esfera do pensamento e do espírito:

Livro - um para muitos, sem simultaneidade.

Cinema – um para muitos, sem simultaneidade.

Radio e TV - um para muitos, com simultaneidade.

Internet - um para um, com simultaneidade
(cartas: sem simultaneidade).

Web - muitos para muitos, com simultaneidade

Reencantamento e noosfera

- Tecnologia: mundo imaterial-subjetividade
- Comunicação possível, a presencial tb. é imperfeita, pois não temos “telas na testa”
- A técnica como extensão dos sentidos cria um encantamento sensório e recria o real
- web-cam extensão da visão, hand-helds memória, celulares da voz, etc.
- Não substitui o real, o amplia (reencanta)

Conclusões

- Subjetividade, a retomada da metafísica, não anula esquemas mentais, liberação
- desta força criadora, capaz de dar forma ao imaginário e de reencantar o real.
- Personagens e mundos dos games: mitos
- Retomada de mitos e virtual, recriação da subjetividade e possibilidades novas.