

**DUPLA IMERSÃO E FUSÃO DE REALIDADES NO CARTOLA FC: O JOGO EM TRÊS AMBIENTES E A MISTURA ENTRE O FÍSICO E O DIGITAL.**

**Rafael Reis<sup>1</sup>**

**Resumo**

Quais os limites que separam o mundo físico do digital? E será que ainda é possível solidificar essa barreira entre os dois ambientes? Ambos fazem parte do real, um conceito nada simples que se tornou ainda mais complexo na era das redes digitais, da realidade virtual, dos computadores como parte fundamental da vivência humana. Hoje, os dois lados de uma tela estão misturados, conectados e até fundidos, como no Cartola FC. Simulador de futebol baseado no Campeonato Brasileiro, esse game mistura elementos reais e fictícios, criando um tipo de realidade fundida, com ações simultâneas ocorrendo em três ambientes distintos.

**Palavras-chave:** Realidade. Virtualidade. Realidade fundida. Games. Cartola FC.

**Introdução**

Nem bem acordamos e já vamos ao telefone celular checar os e-mails. Dividimos a atenção na hora do almoço entre as mastigadas e a leitura de notícias no tablet. No trabalho, fazemos reuniões de negócio via computador. As telas fazem parte da nossa vida cotidiana. Passamos o dia todo abrindo e fechando janelas com a virtualidade.

Se interagimos tanto assim com o mundo virtual, a ponto de nossa própria noção de mundo físico muitas vezes ser definida por experiências que vivemos e informações que colhemos do lado de dentro de uma tela, será que ainda é possível fazer uma distinção tão clara entre essas duas realidades?

Será que as barreiras entre o que julgamos ser real, físico, material e o mundo digital, chamado de virtual, não estão sendo derrubadas e vivemos agora em um tipo de simulacro do próprio simulacro, a hiper-realidade? (Baudrillard, 1991).

O presente artigo tem como objetivo analisar as semelhanças e diferenças conceituais

---

<sup>1</sup> Mestrando em Comunicação da Cáspes Líbero, na linha de pesquisa Produtos Midiáticos: Jornalismo e Entretenimento. E-mail do autor: rafaelmdosreis@gmail.com

históricas entre a realidade e a virtualidade e mostrar como elas acabaram convergindo para um mesmo ponto na atualidade, a era da realidade virtual, da virtualidade real, da realidade aumentada, da realidade mista. A ponto de talvez não fazer mais sentido tratá-las como dois espaços diferentes.

A partir da análise do game Cartola FC, um simulador de time de futebol baseado no banco de dados e atletas do Campeonato Brasileiro, pretendemos apresentar a ideia da realidade fundida, uma espécie de dupla imersão nos mundos físico e virtual, com ações acontecendo nos dois cenários e um sistema de influência entre eles.

Ao contrário da maioria dos jogos virtuais, o desenvolvimento do enredo no Cartola FC não se passa do lado de dentro da tela, mas sim fora dela. Toda a ação que vai determinar o desempenho de um usuário se desenvolve por atores reais, os jogadores profissionais de futebol, em um campo real, as partidas da primeira divisão do futebol brasileiro.

Por meio da virtualidade, da interface de uma tela, o jogador cria uma nova realidade (um time fictício de futebol) para só então conseguir interagir e ser influenciado pelo mundo físico.

Assim, o caminho em direção ao real passa pelo virtual, uma ferramenta, um utensílio, para conseguirmos enxergar um dos mundos, o físico, onde estamos inseridos.

### **Os limites entre os mundos**

Abra os olhos, levante a cabeça, olhe em 360 graus ao seu redor. O que vê? Árvores verdes, terra marrom, concreto cinza, outras pessoas, de todas as raças e estilos possíveis. Enfim, a realidade? Não é bem assim.

O que nossos olhos captam instantaneamente é o mundo físico: os seres animados e inanimados que ocupam a nossa dimensão. Desde que Platão escreveu o mito da caverna, a realidade é outra coisa, muito mais complexa.

Nessa alegoria, prisioneiros ficam acorrentados de costas para a entrada da caverna e o único feixe de luz possível naquela escuridão. Só enxergam as sombras refletidas na parede e ouvem os sons que vêm de fora da caverna. Para os prisioneiros, as sombras são seres vivos, o mundo se resume àquilo que seus sentidos observam, aquela é a realidade.

O mito de Platão ficou esquecido e durante séculos entendemos que poderíamos enxergar a realidade olhando para ela de uma forma objetiva. O advento da pós-modernidade, da ciência complexa, derruba essa ideia. A realidade é muito mais subjetiva.

Segundo Català (2011), a realidade não é definida pelo que enxergamos, mas sim pelo que percebemos, pelos signos que lemos, mensagens que decodificamos, enfim, pela visualização. Ela é um fenômeno de percepção, de leitura de signos e criação de significados.

A própria neurociência, o estudo do cérebro e do sistema nervoso humano, mostra como somos programados para ler o mundo, e não para enxergá-lo. Assim, a criação da nossa realidade individual não se faz apenas de objetos do mundo físico e leva em consideração até mesmo fatores que nem parecem tão reais.

É um fato da neurociência que todas as experiências que vivemos são ficções criadas por nossa imaginação. Apesar de nossas sensações parecem confiáveis, elas não necessariamente representam o mundo físico ou exterior. É lógico que muitas experiências diárias refletem estímulos físicos que entram no nosso cérebro. Mas o mesmo mecanismo neural que interpreta esses estímulos é o responsável pelos sonhos, delírios e erros da memória. Em outras palavras, o real e o imaginário dividem o mesmo espaço físico no cérebro (Macknick e Martinez-Conde, 2008)

Se o real e o imaginário fazem parte de um todo e compartilham as mesmas sinapses para serem construídos no cérebro humano, a percepção de realidade é uma construção individual, uma soma entre o mundo do palpável, a interpretação dos fatos, objetos e mensagens, os tais signos, e a própria fantasia.

Assim, não se pode falar que um autista ou qualquer outra pessoa com distúrbios psicológicos vive fora da realidade. De jeito nenhum, ele talvez se encontre fora da faixa de realidade mais aceita pela sociedade. Mas sua realidade é tão real quanto a de qualquer um.

A humanidade vive em uma simulação criada por ela própria. Fortemente influenciada, é lógico, pelo efeito da verdade e da objetividade, pelo mundo físico, mas mesmo assim, uma simulação. A ponto de Baudrillard (2001) dizer que a realidade não existe.

Nossa memória, de fato, não existe. As lembranças que possuímos armazenadas em nosso cérebro vão sendo transformadas cada vez que as acessamos. Traumas psicológicos podem bloqueá-las ou amenizá-las. Novas percepções daquele momento vivido têm a força de transformar o próprio enredo do passado, de recontar nossa história de uma forma tão convincente que já não somos mais capazes de saber o que de fato aconteceu.

A percepção da realidade é individual. Cada pessoa possui um arsenal próprio de crenças e habilidades para decodificar o mundo da sua maneira. Mas isso não significa que seja alheia a fatores externos. O discurso uniformizador da mídia é um desses casos.

A sensação de que as grandes cidades são ambientes perigosos atinge até mesmo quem nunca foi assaltado e nem conhece vítimas da violência urbana. Essa realidade individual

nasce de uma influência coletiva, como por exemplo, os programas policiais de televisão. A TV tem o poder de criar realidades que não existem, de mudar o conceito de mundo existente para as pessoas. Basicamente, para se tornar real é preciso estar na televisão. E para isso dramatizar, espetacularizar, já que apenas desta forma se chama a atenção da TV. (Bourdieu, 1997). O virtual faz parte do real.

A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes (Lévy, 1996:15)

O termo já existia muito antes do aparecimento do significado a que atualmente é mais vinculado, como sinônimo de digital, do que está por trás das telas, principalmente de computador, do universo da internet.

Por essa concepção, o virtual se assemelha ao que não existe ainda, com ênfase no ainda, o no que já deixou de existir e hoje sobrevive por rastros, índices, ou imagens. Ele é o porvir, uma situação possível a partir da atual. O mundo próximo. A realização de um problema (Lévy, 1996). E essa definição, de certa forma, também vale para o digital.

Assim, a realidade engloba tanto o virtual quanto o atual, o que existe neste instante no mundo físico. Os dois momentos constantemente trocam significados. Afinal, o atual só existe neste instante. Passado e futuro são virtuais. Uma imagem remete a um passado. É a virtualização de uma atualidade que já morreu. (Deleuze, 1996).

E se pensarmos que a realidade é construída com base em símbolos e percepções individuais, constantemente mutantes, percebemos que é construída por mais valores virtuais do que reais. A realidade é essencialmente virtual. Ou, para Deleuze (1996), só virtual. Mundos atual e virtual sempre estiveram conectados. São faces de um só objeto.

Que possuem, apesar da complementariedade, diferenças existenciais. O atual tradicionalmente acontece em um ritmo mais lento que a intensidade inerente ao mundo das ideias, do virtual. Não à toa a digitalização do mundo real, ao longo das últimas décadas, tornou nosso ritmo de vida mais veloz e teve como efeito espremer o tempo.

A complexidade da realidade também está mais ligada ao virtual do que ao que costumamos chamar de real. As imagens virtuais, o que se encontram nas telas e foram geradas por códigos matemáticos feitos por máquinas, abstraíram as três dimensões do mundo físico. São nulodimensionais (Flusser, 2002).

As dimensões que foram abstraídas precisam ser reconstruídas. É a imaginação que completa esse processo, já que as imagens dão vazão à magia que havia sido perdida na era da escrita (comunicação unidimensional, de pensamento lógico) (Flusser, 2002). Um processo que torna a realidade mais complexa.

### **A mistura de realidades**

Se a realidade não é una, sólida e coesa, mas sim uma conjunção cheia de poros de ambientes, sensações e interpretações criadas pelo cérebro humano, é necessário compreender os cenários da mistura dessa receita para se ter uma ideia de como a realidade individual é formada.

De todos os termos relacionados a esse ambiente fluído que surge entre o mundo físico e o virtual, o mais conhecido e estudado é a realidade virtual, processo em que, por meio de aparatos tecnológicos, como sensores e óculos, nosso corpo é transformado em código binário, recodificado e transportado para um espaço digital.

A imersão humana em um cenário totalmente digital e tridimensional é como um sonho, onde o virtual não é menos real que o tradicionalmente considerado real e as sensações são tão intensas quanto no mundo físico. (Domingues, 2006) “E nesse momento, a interatividade é total, já que é o próprio observador, convertido em ator, quem provoca as mudanças na imagem com os movimentos do seu corpo”. (Català, 2011:92)

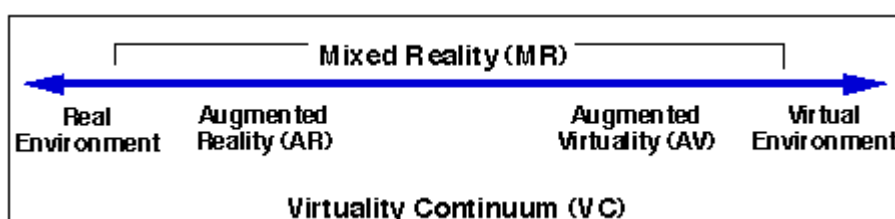
A realidade virtual faz parte do cotidiano humano. Está nos videogames que aboliram os controles e transmitem aos personagens dos jogos os movimentos do corpo físico captados por sensores e câmeras. E também em braços mecânicos e canhões de laser operados à distância por médicos em uma cirurgia.

Castells (1999) prefere o termo virtualidade real à realidade virtual. É que segundo ele, sempre vivemos em uma realidade virtual, já que o real sempre nos foi apresentado através de símbolos. Este novo mundo, o da virtualidade, é real porque não nos apresenta as experiências, mas sim cria experiências para vivermos. Na atualidade, fatos do mundo virtual têm efeito no mundo físico, como telenovelas e filmes.

“Como os novos meios de comunicação criam, distribuem, guardam e arquivam como computadores, cabe esperar que a lógica do computador influencie de maneira significativa a tradicional cultura da mídia. Ou seja, cabe esperar que a capa informática afete a capa cultural. (Manovich, 2012:93)

Os pontos de encontro entre o mundo físico e o virtual vão muito além dos que caracterizam a realidade virtual ou um tipo de virtualidade real. Eles têm diferentes níveis de vinculação, que determinam se o ambiente é mais atual ou digital.

Essa escala, chamada de contínuo da virtualidade, foi elaborada por Kishino e Milgram (1994) e mostra todo o caminho entre o ambiente que eles chamam de real, totalmente ligado ao mundo físico, e um cenário virtual.



O ambiente real, localizado no extremo esquerdo do contínuo, trata apenas de locais e imagens formadas por objetos existentes no mundo físico. Segundo esse conceito, um vídeo de casamento postado no YouTube não é virtual, apesar de só poder ser apreciado dentro de uma tela. Ele é constituído por atores e situações reais.

O outro extremo apresenta o mundo virtual, sem vínculo físico com o atual e constituído somente por elementos programados por meio de processadores digitais, usando o código 0 e 1 que é a língua motriz desse universo.

O terreno localizado entre os dois extremos é o mais rico em variedade em desafios de identificação. Chamada de realidade mista, está na fronteira entre os dois mundos, já que mescla objetos e características dos ambientes físico e virtual (Kishino e Milgram, 1994). Enfim, é a própria realidade tal qual a conhecemos. Complexa e formada por várias camadas.

Caso, por exemplo, da realidade aumentada, a utilização de recursos virtuais dentro de um cenário real, como os possibilitados pelo Google Glass, o óculos que insere informações multimídia à imagem que visualizamos pelo nosso globo ocular. Ou também da realidade fundida.

### **Cartola FC e a criação de uma realidade fundida**

Imagine um game em que a ação está do lado de fora da tela do computador, que mistura realidade e ficção, que navega incansavelmente entre mundo físico e virtual e onde o sucesso e o fracasso de um jogador são determinados por acontecimentos reais.

Assim é o Cartola FC, jogo criado em 2005 pela Globo e que conta com cerca de dois milhões de jogadores cadastrados. O game segue a linha dos fantasy, mania entre fãs de esportes no mundo todo desde a década de 1990, que simulam o mundo de uma competição esportiva usando como banco de dados a própria realidade.

Ao se cadastrar no Cartola FC, o usuário recebe um orçamento virtual de 100 cartoletas. Com esse dinheiro, ele terá de contratar para sua equipe, também virtual, 11 jogadores da Série A do Campeonato Brasileiro, não virtual, mas do mundo físico.

A partir daí, o terreno de ação deixa o virtual e vai para fora da tela. A pontuação que o usuário vai obter dependerá do que os jogadores por ele contratados na virtualidade vão produzir nas partidas reais do Brasileiro.

Assim, gols e boas atuações de um jogador real representarão um aumento na pontuação virtual, assim como cartões e erros cometidos dentro de campo terão efeito negativo sobre esse score.

Da mesma forma, o custo da contratação de cada avatar de jogador, que pode ser negociado antes de cada uma das 38 rodadas da competição, é definido por fatores que mesclam as duas realidades. O desempenho que o atleta ostenta no mundo físico altera seu preço, assim como a procura por eles no mercado de contratações da virtualidade, obedecendo a lógica de bolsa de valores.

O Cartola FC cria um novo mundo. Que não é físico, mas também não é completamente virtual. E que simula as estruturas e personagens existentes anteriormente.

Hoje, a abstração já não é a do mapa, do duplo, do espelho ou do conceito. A simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real. O território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. É agora o mapa que precede o território \_precessão dos simulacros\_ é ele que engendra o território cujos fragmentos apodrecem lentamente sobre a extensão do mapa. (Baudrillard, 1991:8)

A realidade do Cartola FC não respeita barreiras entre físico e digital. Pelo contrário, está sempre no limiar entre os dois mundos, trafegando entre eles e criando um sistema de retro influência, com troca de dados e uma rede de influências constantes entre os dois lados da tela. O game nos apresenta um tipo particular de ambiente, a que chamaremos aqui de realidade fundida.

Se pensarmos no contínuo da virtualidade (Kishino e Milgram, 1994), a realidade fundida está localizada bem no centro da escala, entre a realidade aumentada e a virtualidade

aumentada. É o ápice da realidade mista, já que não ao contrário dos outros exemplos não há predominância de um espaço sobre o outro. Ambos são determinantes, nenhum ocupa um papel auxiliar.

A fusão de realidades é uma experiência de dupla imersão. O usuário, localizado no mundo físico atual, penetra na tela para entrar em um segundo mundo, digital e virtual, o da interface do Cartola FC. De dentro da tela, ele terá de dialogar com o mundo físico, mas não aquele em que ele estava anteriormente, mas sim com um mundo físico em potencial. Já que será nesse terreno futuro que seu desempenho será definido.

Ou seja, a realidade fundida não acontece em um, mas em três cenários e ambientes diferentes, que estão em constante diálogo e que possuem uma relação de interdependência.

No Cartola FC, são vários os fluxos de trocas de informação e de determinação entre os três ambientes. A definição de um time no mundo digital virtual (a interface do Cartola FC) vai definir o que o mundo físico (o usuário do lado de fora da tela) vai esperar dos acontecimentos do mundo físico virtual (as partidas de futebol), para que jogadores irá torcer a cada rodada.

Por outro lado, são esses jogos do mundo físico virtual que provocarão a oscilação de pontuação e preço dos atletas no mundo digital virtual. E esses resultados presentes na interface, principalmente a pontuação, terão um efeito social no primeiro ambiente, o mundo físico pré-imersão, já que muitos usuários promovem disputas de desempenho com seus amigos e colegas também inscritos no game.

Ou seja, no Cartola FC, não existe um nível absoluto de realidade e nem de encenação de ilusão. As ações que acontecem como simulações podem ter desfechos reais. É o usuário que se pega torcendo contra seu time de futebol por que lhe será benéfico no contexto game (Baudrillard, 1991).

É também como policial que acaba atirando em um ator que simulava roubar um banco. Afinal, a realidade fundida não é uma exclusividade de games de futebol. Ela aparece em outras situações em que mergulhamos e dialogamos com o mundo digital em três ambientes.

O exemplo mais claro é o FolhaInvest, game nascido de uma parceria entre a Bovespa e Folha de S.Paulo, que apresenta a mesma lógica do Cartola FC, apenas substituindo a base de dados do Campeonato Brasileiro pela Bolsa de São Paulo. Nele, o usuário compra e vende ações virtuais, que têm o preço gerido pelas oscilações da Bovespa real.

Mas mesmo o uso da internet como ferramenta para a procura por uma namorada pode



ser classificada como realidade fundida, afinal há ações em três ambientes diferentes e a quebra de barreiras entre elas. O usuário se inscreve na rede de relacionamentos (digital virtual) em busca de um encontro futuro (físico virtual). E o resultado desse encontro tende a definir qual será seu comportamento próximo na interface (digital virtual) e se ele será uma pessoa com ou sem namorada no mundo físico atual.

As características da realidade fundida fazem do Cartola FC e dos fantasy estranhos no mundo dos games. E dos próprios produtos culturais disponibilizados pelos meios de comunicação de massa.

Se a maioria desses produtos, como novelas, filmes e os próprios jogos virtuais, aceleram o tempo, criam um ritmo próprio, normalmente mais acelerado do que o tempo físico, os fantasy não distorcem o tempo, apenas o espaço. Para funcionar, eles precisam respeitar a cronologia das ações reais.

Além disso, o fato de, no Cartola FC, o jogo ocorrer fora da tela quebra uma das cinco definições do que são as novas mídias por Manovich (2012). Segundo ele, um game se define, entre outras coisas, pela existência de uma inteligência artificial responsável pela lógica do jogo. A automaticidade é uma das características dos meios digitais, abolida pelo jogo do real apresentado pela realidade fundida.

## **Conclusão**

Compreender uma sociedade pós-moderna e midiaticizada, onde as relações humanas e boa parte da comunicação são mediadas por um ambiente virtual, exige um esforço e uma aceitação de que a realidade vai muito além daquela concepção mais simples do que enxergamos.

A realidade sempre foi complexa, cheia de percepções individuais e decodificação de signos, mas o advento da virtualidade digital adicionou novos problemas a essa equação.

A realidade fundida, apresentada neste trabalho, mostra como nos tempos atuais um texto cultural, caso do game Cartola FC, pode ser escrito em três dimensões simultâneas diferentes e com reflexos em todos eles.

Para Flusser, os espaços nulodimensionais, ou o mundo digital, levam o homem ao nomadismo, à mobilidade motivada pelo vento da informação. Eles desvalorizam os bens materiais em prol dos imateriais, como a informação (Baitello Jr., 2007).

Criam no ser humano a sensação de que o menos importante é o que se restringe apenas ao mundo físico, à existência que os nossos antepassados experimentaram. A vida que

você quer ter pode ser encontrada no digital.

Considera a realidade como a única inimiga e a fonte de todo o sofrimento, com o qual é impossível viver, de maneira que, se quisermos ser de algum modo felizes, temos de romper todas as relações com ela. O eremita rejeita o mundo e não quer saber de tratar com ele. Pode-se, porém, fazer mais do que isso; pode-se tentar recriar o mundo, em seu lugar construir um outro mundo, no qual os seus aspectos mais insuportáveis sejam eliminados e substituídos por outros mais adequados a nossos próprios desejos. (Freud, 1988:88-89)

Fuga, atração pela novidade, busca de caminhos alternativos? Difícil precisar. O certo é que vivemos um tempo onde nada é duradouro, nem nosso conceito do que é real e do que não passa de ilusão. Onde a realidade não é uma, mas sim fundida.

#### Referências

BAITELLO JR., Norval. O leitor número 69 ou o marco zero de um futuro Flusser. In: FLUSSER, Vilém. **Língua e realidade**. São Paulo: Annablume, 2007

BAUDRILLARD, Jean. **Senhas**. Rio de Janeiro: Difel, 2001

\_\_\_\_\_. **Simulacro e Simulações**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991

BOURDIEU, Pierre. **Sobre a televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede; v 1**. São Paulo: Paz e Terra, 1999

CATALÀ, Josep M. **A forma do real: introdução aos estudos visuais**. São Paulo: Summus, 2011

DELEUZE, Gilles. *O atual e o virtual*. In: ALLIEZ, Éric. *Deleuze filosofia virtual*. São Paulo: Editora 34, 1996.

DOMINGUES, Diana. Realidade virtual: uma realidade na realidade. In: ARAUJO, Denize (org.) **Imagem Ir(realidade): comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002

FREUD, Sigmund. O mal-estar na civilização. In: **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. Vol 21. Rio de Janeiro: Imago, 1988, 2ª edição

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

LOPES, Eduardo Simonini. A realidade do virtual. In **Psicologia em revista**. v. 11, p.96-112, 2005

MACHADO, Juremir. Imagens da irrealidade espetacular. In: ARAUJO, Denize (org.) **Imagem Ir(realidade): comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006

MACKNICK, Stephen L. & MARTINEZ-CONDE, Susana. The Neuroscience of illusion. In **Scientific American**. 28.mai.2008. Disponível em:  
<http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=the-neuroscience-of-illusion>. Acesso em

11.abr.2013

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital**. Barcelona: Paidós, 2012

KISHINO, Fumio & MILGRAM, Paul. A taxonomy of mixed reality visual displays. In **Eice Transactions of Information Systems**. Vol. E77-D, N°12, dez.1994. Disponível em: [http://etclab.mie.utoronto.ca/people/paul\\_dir/IEICE94/ieice.html](http://etclab.mie.utoronto.ca/people/paul_dir/IEICE94/ieice.html), Acesso em: 02.jul.2013