

A cidade procedural nos mundos virtuais: representações da socioespacialidade urbana no Amstelverso¹

Daniel ABATH²
Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

O presente texto busca refletir e analisar criticamente a respeito dos mundos virtuais, ou metaversos, enquanto produtores e reprodutores de aspectos representacionais da vida urbana nas cidades do mundo físico. Consideramos importante observar a construção de metaversos sob a perspectiva analítica do planejamento urbano, na qual predominam as relações de criação e manutenção de territórios, terrenos privados e edifícios que tentam simular o ordenamento infraestrutural das grandes cidades. Com isso, buscamos verificar em que medida, além de elementos materiais, também a vida urbana em sua socioespacialidade, ou a ausência desta, pode ser “transposta” para a ambiência virtual.

PALAVRAS-CHAVE: cidade; socioespacialidades; mundos virtuais; jogos digitais; representações.

Introdução

Um dos termos da moda é metaverso, o qual vem ganhando notoriedade desde o ano passado, quando o bilionário Mark Zuckerberg anunciou sua pretensão de investir no desenvolvimento de ambiências virtuais. Muitas empresas e variados segmentos de mercado estão começando a aderir a uma tal proposta, mesmo sem compreenderem exatamente do que se trata.

Metaverso é um vocábulo caro à cultura dos videogames e de seus mundos virtuais (FALCÃO, 2007), apesar de advir da literatura³ (STEPHENSON, 2003) ou mesmo de épocas remotas da humanidade nas quais se convencionou criar arte sob os auspícios da virtualidade do espaço (WERTHEIM, 2001)⁴. Contudo, visualiza-se hoje em dia o conceito de metaverso como sendo pura e simplesmente espaços dotados de arquitetura digital nos quais convivem virtualmente humanos e não humanos (LATOURET, 2000).

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutor em Sociologia pela UFPB, e-mail: dnabath@gmail.com.

³ Neal Stephenson em seu romance sci-fi *Snow crash* (criado em 1992) agrega os termos “meta” e “universo”, conferindo a ideia de um mundo transcendente e ampliado.

⁴ A invenção de dimensões tais como céu e inferno na cultura judaico-cristã é um bom exemplo disso. A esse respeito, cf. Wertheim (2001).

2012), sendo o mundo virtual de Second Life⁵ uma das experiências mais icônicas e contemporâneas para o termo.

No início deste ano, a campanha publicitária *I am what I am*, promovida pela cerveja Amstel, foi realizada em um metaverso, o Crypto Voxels, um mundo virtual híbrido de jogos e ambiências sociais (KLAstrup, 2003). Partimos aqui de uma publicação do jornalista Wagner Wakka em seu Twitter (@wakkalves), na qual Wagner nos apresenta em 1'11" um pouco da sua experiência de exploração no metaverso da Amstel.

O principal atrativo para convidar o público ao metaverso se deu com a participação de Pablo Vittar em uma apresentação virtual. Em sua publicação, Wagner afirma ter se submetido a uma péssima experiência de permanência naquele espaço. O próprio vídeo fala em favor dessa crítica: são imagens de avatares voando, disformes, no formato *boneco articulado de madeira*. Por se tratar de um terreno *recente*, a ideia do metaverso ainda nos parece tão disforme quanto os elementos gráficos presentes no Amstelverso.

Para além dos gráficos, a intenção aqui é discutir a respeito de mecânicas e elementos pertencentes à ordem espacial daquele mundo virtual como reproduções do ordenamento socioespacial das cidades, muito em função de uma segunda publicação de Wakka (2022) no Twitter, quando este reafirma suas críticas pela constatação de que aquele espaço se encontrava esvaziado:

Mostrando que aquele mundo que eu critiquei lá atrás era uma queima de dinheiro. O Amstelverso, no metaverso, está abandonado. Visitei agora e LITERALMENTE só eu lá. Segundo o dado do Criptovoxels, não alcançou 30 mil visitas. O "terreno" tá lá. (WAKKA, 2022)

A reflexão se endereça, sobretudo, àquilo a que Jane Jacobs (2003) se refere como a morte da cidade — a perspectiva mais funcionalista e ortodoxa do planejamento urbano que faz refletir a decadência e a ausência de vitalidade das cidades — ou mesmo o que Massimo Di Felice (2009) nomeia por fim da experiência urbana.

No entanto, Di Felice advoga uma hibridização de elementos urbanos com o que chama de pós-urbano. No caso do Amstelverso o que ora vemos é um mundo virtual que

⁵ Mundo virtual criado por Philip Rosedale em 1999 e lançado em 2003, baseado na criação e interação de personagens virtuais (avatares) para uma experiência de interação social e habitação virtual. A empreitada não obteve o êxito desejado no decorrer dos anos, apesar de ainda se manter ativa na rede.

simula espaço urbano. Vamos aqui discutir a respeito das disposições espaciais desse metaverso e refletir sobre a reprodução de aspectos sociais urbanos, exógenos aos ambientes virtuais, em suas representações, além de suas implicações perniciosas à experiência de permanência e presença nos espaços digitais.

Reflexões sobre a vida urbana

Precisamos pensar o quão urbanas parecem ou devem parecer as imagens produzidas em games e demais mundos virtuais habitáveis. As cidades procedurais (LUNA, 2017) são estímulos suscetíveis ao desencadeamento de dinâmicas processuais voltadas para a reprodução de um modelo de vida urbana, quer seja o mais contemporâneo. Tal vida em condição de urbanidade é cada vez menos fruída por pessoas nas grandes cidades da realidade real (LUHMANN, 2000; 2006). Ao invés disso, objetos não humanos talvez exerçam um papel de fruição de cidades maior do que o dos humanos, a exemplo de veículos, semáforos, vitrines digitais, telas, drones, entre outros.

Os espaços digitais compreendem terreno ainda pouco cartografável em termos de atribuição de dinâmicas sociais, de forma a verificarmos em caráter contínuo, novas composições de relações urbanas em associações imprevistas. Os ecossistemas comunicativos produzem novas formas de ser e estar no mundo, numa complexa teia de representações e performatizações de ações de permanência fluida. Experiência autômato-urbana, programática, temporária, reflexiva, por meio de aparelho, criando subjetividades a esse respeito. Fato é que todas essas experiências metageográficas são, ao nosso ver, fruto de um movimento social mais amplo e complexo relacionado à chamada crise da experiência urbana (JACOBS, 2003; CALDEIRA, 2000; HARDT; NEGRI, 2014; DI FELICE, 2009).

Pensada desde Platão, a *polis* grega responde a formas e conjunturas próprias tanto ao campo das ideias, como as cidades malélicas e pecaminosas da tradição judaico-cristã, quanto ao campo dos embates estruturais político-econômicos, a exemplo das gestões urbanas contemporâneas que privilegiam o capital e o consumo. Cidades são assim inventadas, tanto quanto games ou mundos virtuais. São construções sociais, ou sociotécnicas, que dão a ver simbolismos, valores, representações e anseios do humano e dos sistemas procedurais.

A cidade, portanto, é um construto que advém de diferentes níveis, camadas, mídias e sistemas de pensamento. Existem as cidades da literatura e existem as cidades do cinema e do game, por exemplo. Ambas guardam suas especificidades decorrentes do tempo histórico e das relações sociais daí advindas. A cidade de João do Rio, Lima Barreto ou Baudelaire implica paisagens urbanas visíveis através de relações cotidianas do século 19 e início do século 20. Já as paisagens urbanas oriundas de fotografias e filmes produzem anseios e sintomas do social concernentes à sociedade da imagem e do espetáculo da propaganda, influenciada pelo pós-guerra. Como afirma Brandão (2006, p. 10) "[...] a cidade foi inventada [...]. Ela não surge como algo natural e nem existiu sempre."

A teoria urbanística, por exemplo, produziu modelo de *boa cidade* que pode ser igualmente considerado como uma dentre tantas ficcionalizações de cidade. Jane Jacobs (2003) refuta, por exemplo, o modelo de Cidade-Jardim, proposto pelo repórter Ebenezer Howard, o qual influenciaria definitivamente a visão dos planejadores urbanos daquela época:

A Cidade-Jardim deveria ser rodeada por um cinturão agrícola. A indústria ficaria em território predeterminado; as escolas, as moradias e as áreas verdes, em territórios residenciais predeterminados; e no centro ficariam os estabelecimentos comerciais, esportivos e culturais, partilhados por todos. (JACOBS, 2003, p. 17)

A produção teórica dos chamados descentralizadores falava em favor da invenção de uma cidade com menos ruas, com casas voltadas para dentro e com uma supervalorização da privacidade, além de uma baixa participação de pessoas em vias públicas, construindo-se uma cidade desprovida de brilho vital, em oposição clara à perspectiva de convívio público da *polis* grega. Com o advento do digital, essa maneira de enxergar a cidade se radicaliza. Não que isso seja fruto unicamente da digitalização do mundo social, mas existe uma parcela significativa de causalidade imbricada a esse fato. Sobre tal aspecto, Paul Virilio (1993, p. 10) observa:

A representação da cidade contemporânea, portanto, não é mais determinada pelo cerimonial da abertura das portas, o ritual das procissões, dos desfiles, a sucessão de ruas e das avenidas; a arquitetura urbana deve, a partir de agora, relacionar-se com a abertura de um "espaço-tempo tecnológico". [...] a interface homem/máquina toma o lugar das fachadas dos imóveis, das superfícies dos loteamentos...

Obviamente não podemos deixar de lado a condição político-econômica de apropriação da cidade por parte do capital. De acordo com Jacobs (2003), e como defendia a Escola de Chicago, cidades são grandes laboratórios, construídas a partir de tentativa e erro. Contato deveria ser o elemento principal de toda cidade, assim compreende o arquiteto Jan Gehl (2013) para quem os automóveis despontam como verdadeiros inimigos dos ambientes urbanos. Em sua principal obra, *Cidades para pessoas*, Gehl advoga a dimensão humana das cidades, sua permanência em locais públicos e a luta contra a apropriação das ruas da cidade por parte dos veículos, bem como inclusive de suas calçadas. O autor destaca fortemente o aumento do tráfego de automóveis como fator crucial para a degradação da vida social nas cidades, lembrando da participação de Jacobs na denúncia desse mal moderno. Desde a década de 1960, todo o esforço dos planejadores foi no sentido de construir edificações individualizantes, o que extirpou consideravelmente o espaço público das cidades através de ideologias do planejamento urbano modernista. Ainda de acordo com Gehl (2013) e diante de pesquisas na área do urbanismo, muitos dos projetos seguintes buscaram melhorar as condições estruturais das cidades em prol do humano. Diante dessa espiral de desumanização das cidades, é pertinente a colocação de Ieda Tucherman acerca da influência das tecnologias sobre tal processo, quando esta afirma: “As cibercidades não desrealizaram as cidades; estas já estavam, e há tempos, esvaziando, selecionando, reterritorializando seus sentidos.” (TUCHERMAN, 2006, p. 85).

As cidades modernas impõem conflitos diversos às pessoas; disputas entre pessoas e objetos pelos espaços da cidade. O direito à cidade (Lefebvre, 2001) passa a ser tão somente o direito a sobreviver na cidade, nunca o direito de usufruir a cidade civicamente. O caminhar seria uma espécie de solução mágica em ensaios, teorias, urbanistas humanizados, para um tal estado de coisas em que as pessoas são retiradas dos espaços públicos dentro de uma ordem capitalista que incute nas cidades um planejamento de tal forma ordenado para funcionar de acordo com os zoneamentos dos espaços. A caminhada propiciaria, dessa forma, apreciação da cidade ao nível dos olhos e à velocidade máxima de 5 km/h, diversa, por exemplo, da visada de paisagens urbanas do interior das janelas de um automóvel em movimento. Tal fórmula de indivíduos caminhantes, transeuntes voltados à vida cívica das cidades, constituiria uma resolução

para os problemas da crise urbana, ou crise da experiência urbana. Como explicam Gehl, Kaefer e Reigstad (2015, p. 31),

em contraste com a arquitetura 'lenta' está a arquitetura de 60 km/hora ao longo das ruas dominadas por veículos, onde espaços e sinais largos são necessários, sendo que motoristas e passageiros não podem perceber detalhes quando estão se movendo nessa velocidade. Essas duas escalas alimentam conflitos nas cidades modernas. Pedestres muitas vezes são forçados a andar em paisagens urbanas de 60 km/hora, enquanto novos prédios urbanos são desenhados como prédios monótonos e estéreis de 60 km/hora em ruas tradicionais de 5 km/hora.

O espaço dos mundos virtuais tridimensionais navegáveis, a exemplo de jogos que funcionam em mundo aberto, trabalha com a simulação das cidades muito vinculado à lógica moderna de planejamento urbano que acaba por reproduzir a ênfase na presença dos aparelhos de transporte, como automóveis os mais variados, porém ofertando, igualmente, a possibilidade de escolha pelo livre caminhar. Em estudos anteriores (ABATH, 2019; LUNA, 2017) demonstramos que somente a caminhada não parece ser suficiente para gerar algo semelhante à evidência de uma experiência urbana simulada nos games. Outros elementos se impõem às *gamescapes* dos jogos, o que corrobora a teoria urbanística contemporânea. O passeio público e a permanência motivada das pessoas nesses espaços dependem muitas vezes de aparelhos, áreas de pedestres, bancos, arquitetura amigável e claro, pessoas. No caso dos metaversos, tais pessoas podem igualmente ser simuladas através de um recurso muito caro aos mundos virtuais dos games, os NPCs⁶.

As cidades dos games são sintoma e paliativo da grave crise urbana pela qual enfrentamos. Dentre tantas missões, existe também uma prática empreendida por jogadores exploradores (BARTLE, 1996) nos espaços virtuais tridimensionais, quer seja o simples deambular — ocasiões em que os jogadores se deixam levar pelos estímulos do que chamo de cidades procedurais⁷ (LUNA, 2017). Como explica Calleja (2011, p. 8, tradução nossa):

⁶ Do inglês *Non Playable Character* (personagens não controláveis pelo jogador).

⁷ Designação de minha autoria para a construção do conceito de cidade operada pelas observações dos game designers e desenvolvedores de jogos, a qual compõe mundos virtuais. Cidades procedurais são construtos representacionais de espaços urbanos, os quais compreendem a produção e reprodução da infraestrutura de cidades, bem como uma dinâmica sociotécnica própria, em suas simulações virtuais. Dessa forma, todo jogo ambientado em espaços que simulam as cidades modernas, produzem e reproduzem uma cidade procedural. O caráter de proceduralidade advém da natureza maquínica, programática da cidade, que é própria a cada sistema de jogo eletrônico, o qual articula modos de funcionamento, scripts de fala de personagens, fluxos de elementos animados, entre outros. Em minha tese, advogo a prática sociotécnica da cidade procedural como sendo dependente da comunhão entre as dimensões reticulares

Quando um jogador ou jogadores entram na Liberty City de Grand Theft Auto IV, eles podem se envolver em jogos preconcebidos que foram codificados no sistema ou eles podem decidir criar seus próprios jogos dentro do playground virtual. As regras dos jogos que eles jogam são assim acolhidas pelo software ou acordadas socialmente (como é o caso nos jogos não digitais). Além disso, jogadores podem escolher interagir de maneiras que não são de todo próprias ao jogo, talvez indo a um passeio panorâmico ou caminhar com seus amigos. Em suma, nem todas as interações com os objetos que chamamos de jogos resultam em atividades próprias ao jogo.

Vejamos como essas questões são alocadas e apropriadas pelas experiências *embrionárias* dos metaversos. Lançamos aqui um olhar recortado à área delimitada pelo evento Amstelverso no ciberespaço do *jogo* Crypto Voxels, que visa tensionar os limites de aproximação entre os processos cotidianos da vida nas cidades e as representações dessas estruturas no respectivo espaço virtual da experiência estética. Consideramos importante observar a construção de metaversos sob a perspectiva analítica do planejamento urbano, na qual predominam as relações de criação e manutenção de territórios, terrenos privados e edifícios que tentam simular o ordenamento infraestrutural das grandes cidades. Com isso, buscamos verificar em que medida, além de elementos materiais, também a vida urbana, ou a ausência desta, pode ser em certa medida transposta para a ambiência virtual. Este caso foi observado pelo período das duas primeiras semanas de julho de 2022.

Cidades procedurais: o caso Amstelverso

Tudo começou com uma divulgação do evento patrocinado pela cerveja Amstel, em parceria com a cantora Pablllo Vittar. Em sua quase totalidade, os releases de divulgação do evento não davam muitos detalhes acerca do local virtual de realização do *pocket show*⁸. No entanto, sabia-se tratar de uma experiência em um mundo virtual, ou metaverso. A apresentação ocorreu no dia 8 de abril de 2022 e ficou disponível por 30 dias a partir do dia 11 de abril do corrente ano. Por meio do site oficial da Amstel não é mais possível acessar o metaverso. Porém, através do site da produtora responsável pelo espaço virtual, a Crypto Voxels, ainda é possível fazer a visitação.

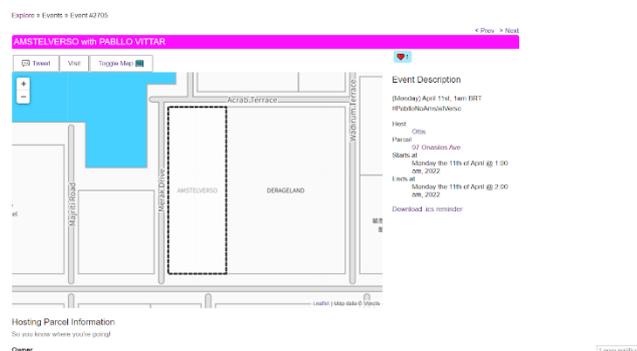
(oriundas da performatização da cidade procedural nas redes sociais) e residuais (produto da memória de experiências de jogo vivenciadas pelos jogadores).

⁸ O *pocket show* é uma apresentação musical de curta duração voltada para um público reduzido.

A Voxels, em seu perfil no Twitter (@cryptovoxels) define-se como sendo um mundo virtual da rede blockchain Ethereum. Em resposta a @wakkalves, a usuária @bitpixon, partner da Voxels, explica que o sistema está em operação desde 2018⁹ e que não esperava tamanha popularidade, já que o visual gráfico da plataforma é nostálgico, simplista, com interface de fácil construção para iniciantes, sendo um espaço para se encontrar com seus amigos e ganhar alguma renda. O mundo virtual da Crypto Voxels funciona através da construção com blocos monocromáticos, no estilo Minecraft ou Roblox — estética denominada pela empresa de arte Voxel, o mesmo que dizer pixel art.

No site, digitamos no campo de pesquisa “Amstelverso” e logo em seguida nos é apresentado um link de acesso ao local. Além do link, informações a respeito das dimensões do lugar em escala são fornecidas. No caso do Amstelverso, o *terreno* está compreendido numa área de 704 m², com altura máxima de 14 metros. Ao clicarmos no link, obtemos o endereço mais preciso (97 Onasilos Ave, Milky Way, Andromeda), como vemos na figura 1.

Figura 1 — Área delimitada do Amstelverso



Fonte: elaborado pelo autor

No dia 4 de julho de 2022, ocasião de um dos nossos acessos, visualizamos um tráfego total de 22.189 visitas, um número pouco significativo. Evidente que o total de visitas não decorre de um único dia — o dia do evento —, mas também do dia da divulgação do show, como atesta Wagner Wakka. Ao entrarmos, somos posicionados diante do palco onde aconteceu o *pocket show* da Pablllo Vittar (figura 2), não mais

⁹ Crypto Voxels foi lançado em maio de 2018 pela Nolan Consulting Limited, desenvolvedora de jogos indie, da Nova Zelândia, fundada por Ben Nolan.

disponível para apreciação. Vemos um calçadão vazio e a imagem inicial que temos é a de uma cidade meramente cenográfica.

A divulgação feita pelos releases falava em defesa do Amstelverso enquanto simulador de importantes referências à cidade de Amsterdã. No entanto, o que observamos foi algo completamente diferente.

Figura 2 — Posição inicial do usuário ao entrar no Amstelverso



Fonte: elaborado pelo autor

Quanto à arquitetura de Amsterdã, um ponto de convite à motivação do estar na cidade virtual — caso boas referências exógenas àquele mundo virtual fossem adequadamente representadas —, o que vemos é a visão estereotipada do lugar. Para além de cogitarmos a própria escala irrisória do local virtualizado, pensamos aqui nos equipamentos da Amsterdã da cidade procedural Amstelverso. Dois moinhos se movimentam lentamente, nas laterais do palco principal do show, referenciando os conhecidos moinhos do parque Kinderdijk, província à beira do Rio Maas, na Holanda do Sul. Outros equipamentos do Amstelverso compreendem: pátio aberto para o show; sobrados em fileira lateralizando o lote; 2 bares; 3 *lounges*; árvores; bancos públicos; placa em neon com o nome da campanha em caixa alta; bicicletas em neon; banners da marca e da campanha; cartazes com cenas do vídeo da campanha;

Os equipamentos do bar e *lounge* (figura 3) são incipientes, desprovidos de física adequada, visto que o avatar atravessa quaisquer estruturas sem a menor resistência material destas. Tanto no bar quanto no *lounge* vemos um telão interativo que possibilita ativar o vídeo da campanha. Algumas imagens dos artistas envolvidos estão expostas nas paredes dos equipamentos em pixel art. Algumas cadeiras e mesas, além de balcões laterais, compõem a estreita área de movimentação no interior desses espaços, impossibilitando, por exemplo, a permanência de um grupo de pessoas. Outros

equipamentos, como área de comércio, escolas, cinema, etc, estão ausentes da cidade procedural.

Figura 3 — Interior de um lounge no Amstelverso



Fonte: elaborado pelo autor

Por outro lado, o problema da mobilidade parece estar bem resolvido no metaverso da Crypto Voxel. Dado que a empresa trabalha mecânicas semelhantes às do sistema de jogo Minecraft, por exemplo, em que nos é permitido, além de andar e correr, o comando de voar (*fly*) pelos espaços, no chamado modo editor, podemos caminhar e nos mover por tal cidade procedural sem a necessidade de veículos, o que torna a presença destes no espaço virtual plenamente prescindível. Isso não acontece em cidades procedurais que condicionam o seu gameplay a mecânicas de dependência de veículos para o deslocamento em tempo hábil, diante da vasta amplitude territorial em escala dos mapas dessas cidades, a exemplo de jogos AAA como os das franquias *Grand Theft Auto* e *Watch_Dogs*.

A princípio, essa lógica de funcionamento deveria, de acordo com os preceitos do planejamento urbano mais humanista, resolver, ao menos parcialmente, o problema da falta de vida urbana e de contato entre pessoas no espaço público da cidade procedural. Carros não são um problema na Amstelverso. Porém, a ocupação desse ciberespaço está determinada por uma lógica de consumo nas cidades. O fato de voltarmos àquele local, como o fez @wakkalves, e nos depararmos com um espaço esvaziado reflete exatamente o papel meramente mercadológico exercido pelo lote da Amstelverso. O que compromete a circulação e permanência das pessoas no metaverso em questão é justo a racionalização espacial daquela ambiência, pensada para funcionar no tempo de duração do referido show.

Já é bem conhecido o duplo caráter da centralidade capitalista: lugar de consumo e consumo do lugar. (...) Nesses lugares privilegiados o consumidor também vem consumir o espaço; o aglomerado dos objetos nas lojas, vitrinas, mostras. Torna-se razão e pretexto para a reunião das pessoas: elas veem, olham, falam, falam-se. E é o lugar de encontro, a partir do aglomerado de coisas. (LEFEBVRE, 2001, p. 131)

É assim que ocorre nas nossas cidades da realidade física, com espaços criados para funcionarem de acordo com a lógica do consumo. A esse respeito, o antropólogo Marc Augé (2007) faz distinção entre lugares e não-lugares, estes últimos como sendo ambientes públicos nos quais não se desenvolvem relações de pertencimento, relação e identidade. No não-lugar impera o individualismo, a solidão, o fluxo, a não duração prolongada, impossibilitando a criação de laços e o desenvolvimento de memórias referentes àquele espaço.

Outro aspecto importante da nossa observação diz respeito à proximidade de terrenos no Amstelverso que não condizem com aparelhos atrativos ao local. Lotes vazios ou prédios ocupados por exposições de NFTs compõem, em sua grande maioria, a vizinhança daquele ambiente. Existe um certo vácuo de conexões estruturais na cidade procedural em questão. Uma proliferação de não lugares, ao menos no entorno daquele terreno. Dessa forma, representar uma cidade a partir de alguns poucos elementos não parece surtir qualquer efeito sobre a produção de sociabilidades, porquanto o fato de se gerar uma ambientação gráfica tridimensional navegável não é garantia suficiente para tais interações sociais. Uma sala de chat, por exemplo, talvez exercesse muito mais apropriadamente uma tal função, com o show da Pablllo visualizado através de um link.

Dá-se a reprodução da lógica estrutural de cidades: o espaço edificado não perfaz garantia alguma do desenvolvimento de relações de habitação e permanência nos espaços. A ausência de recursos de interação do usuário com os elementos do ambiente, reduzida a alguns comandos de animação ou possibilidades de digitação em caixa de texto, influencia negativamente as condições de interação social. É preciso que os objetos e aparelhos presentes nesses espaços se tornem significativos. Por mais que não seja necessário sentar um avatar em um banco, essa interação *inútil*, do ponto de vista prático da jogabilidade, colabora para a criação de condições críveis ao ambiente da cidade, ou seja, mesmo que eu não precise sentar um avatar para habitar aquele ambiente, ainda assim a possibilidade de sentá-lo conduz a uma adequada suspensão voluntária da

descrença (RYAN, 2006) e ao fortalecimento do vínculo de sentido entre cidade e ciberespaço.

Considerações finais

As cidades, tanto quanto os filmes e os games, reivindicam para si uma vivência, de forma que, em ambos os aparelhos, faz-se necessário que alguém viva neles. Para isso é que devem existir formas e processos aptos a construir uma tal dinâmica. A Amstelveerso se mostra como uma cidade procedural construída para ser um não-lugar (AUGÉ, 2007), ou seja, uma espacialidade na qual a prometida experiência de habitação virtual em seu metaverso é totalmente inviável.

Essa produção de não-lugares corrobora e reproduz a imagem da crise urbana pela qual passam as cidades contemporâneas. Podemos afirmar que sua arquitetura não privilegia a dimensão humana, pré-requisito para boas experiências de convivência e interação social nos espaços públicos das cidades, tendo em vista que a intenção dos produtores, da marca, de seus divulgadores e patrocinadores era claramente simular uma ambiência urbana, com a fixação em um lote virtual e a inserção de elementos que deveriam fazer referência a uma cidade da realidade exógena ao metaverso, Amsterdã, e ao mesmo tempo prover ocasiões de interação significativa.

Com isso, seguimos em busca de outras experiências que possam fortalecer uma imagem mais positiva de vida urbana — ou até mesmo de alternativas outras para a vida pública — nos espaços virtuais. Afinal de contas, vivemos cada vez mais hibridizados e conectados a tais espacialidades, numa espécie de exercício de uma nova cidadania que tende a se desenrolar cada vez mais nos espaços tridimensionais navegáveis, em substituição aos espaços físicos das cidades. Nada mais apropriado do que refletirmos sobre as melhores formas de vivermos no devir das presentes-futuras improbabilidades que ora experienciamos.

REFERÊNCIAS

AUGÉ, Marc. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da sobremodernidade. Lisboa: 90 Graus Editora, 2007.

BRANDÃO, Carlos Antônio Leite. As cidades da cidade. In: _____ (Org.). **As cidades da cidade**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006. p. 9-20.

CALDEIRA, Teresa Pires do Rio. **Cidade de muros**: segregação e cidadania em São Paulo. São Paulo: Ed. 34 / Edusp, 2000.

DI FELICE, Massimo. **Paisagens pós-urbanas**: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: Annablume, 2009.

FALCÃO, Thiago. Mundos virtuais como híbridos entre jogos eletrônicos e comunidades virtuais. **Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**. Rio Grande do Sul - São Leopoldo: SBGAMES 2007, 2007.

GEHL, Jan. **Cidades para pessoas**. Tradução Anita Di Marco. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

_____; KAEFER, Lotte Johansen; REIGSTAD, Solvejg. Encontros imediatos com prédios. In: KARSSENBERG, Hans et al. (Orgs.). **A cidade ao nível dos olhos**: lições para os plinths. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2015. p. 29-35.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. **Declaração**: isto não é um manifesto. Tradução de Carlos Szlak. São Paulo: n-1 edições, 2014.

JACOBS, Jane. **Morte e vida das grandes cidades**. Tradução de Carlos S. Mendes Rosa. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

KLASTRUP, Lisbeth. A Poetics of Virtual Worlds. **MelbourneDAC2003**. Melbourne: 2003. Disponível em <<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.693.3554&rep=rep1&type=pdf>>. Acesso em: 09 jul. 2022.

LATOURE, Bruno. **Reagregando o social**. Salvador: Edufba, 2012; Bauru: Edusc, 2012.

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. Tradução Rubens Eduardo Frias. São Paulo: Centauro, 2001.

LUHMANN, Niklas. **La realidad de los medios de masas**. Traducción y prólogo de Javier Torres Nafarrate. Barcelona: Anthropos Editorial; México: Universidad Iberoamericana, 2000.

_____. **La sociedad de la sociedad**. Traducción: Javier Torres Nafarrate. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana, 2006.

LUNA, Daniel Neves Abath. **Cidades em singleplayer**: a vida social da metrópole na realidade sistêmica de *Watch_Dogs*. 2017. Tese (Doutorado) - Curso de Sociologia, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017.

RYAN, Marie-Laure. **Avatars of story**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

STEPHENSON, Neal. **Snow crash**. Nova Iorque: Bantam, 2003.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

WAKKA, Wagner. **Mostrando que aquele mundo que eu critiquei lá atrás [...]**. 27 de jun. 2022. Twitter: @wakkalves. Disponível em: <https://twitter.com/wakkalves/status/1541503597690626048>. Acesso em: 08 de jul. 2022.

WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço:** de Dante à internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.