

HETEROTOPIAS EM AMBIENTES DIGITAIS

Uma Análise do Fenômeno da Lion's Pride Inn em "World of Warcraft" à Luz da Teoria Foucaultiana

RIBEIRO, Lucas

TAGÉ, Matheus (orientador)

RESUMO

O presente trabalho realizou um estudo sobre a aplicação do conceito de heterotopia, proposto em 1966, pelo filósofo francês Michel Foucault, em ambientes digitais, em especial, em ambientes virtuais lúdicos, como os jogos digitais. Inicialmente, procedeu com uma revisão sobre o tema, explicando o conceito e a sua relação com a subversividade e a não totalização. A seguir, a partir deste caráter não totalizante, que é uma das características do ciberespaço, buscou-se estabelecer relações para configurá-lo como um espaço propício para a ocorrência de heterotopias. Foram levantadas questões sobre subversão e desviância sexual em ambientes virtuais, demonstrando como a formação de comunidades digitais minoritárias é importante para a construção da identidade e auto expressão dos seus membros, que, compartilhando um espaço heterotópico sem censuras, desenvolvem uma própria cultura, fator de suma importância para a construção de uma sociedade plural. Por fim, foi realizada uma análise de um caso de heterotopia surgida espontaneamente dentro do jogo World of Warcraft, mediante convenções dos jogadores, demonstrando a importância deste tipo de interação para os envolvidos. Ao fim do estudo, entendeu-se que as lições de Foucault, mais de meio século depois, continuam relevantes e atuais, não apenas aplicáveis, mas necessárias a uma nova forma de se perceber o espaço: o ciberespaço.

PALAVRAS-CHAVE: Heterotopias; Foucault; Ambientes Digitais; Jogos Digitais; World of Warcraft.