Companhias de outro mundo

um breve olhar sobre a sociabilidade em RPGs on-line

Felippe Calazans Thomaz

SciELO Books / SciELO Livros / SciELO Libros

THOMAZ, F.C. Companhias de outro mundo: um breve olhar sobre a sociabilidade em RPGs on-line. In: RIBEIRO, J.C., FALCÃO, T., and SILVA, T. orgs. *Midias sociais: saberes e representações* [online]. Salvador: EDUFBA, 2012, pp. 65-84. ISBN 978-85-232-1734-1. Available from: doi: [10.7476/9788523217341.005](https://doi.org/10.7476/9788523217341.005). Also available in ePUB from: <http://books.scielo.org/id/hcmrr/epub/ribeiro-9788523217341.epub>

All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença [Creative Commons Atribuição 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia [Creative Commons Reconocimiento 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Companhias de outro mundo: um breve olhar sobre a sociabilidade em RPGs *on-line*

Felippe Calazans Thomaz

O campo da comunicação onde está situada a esfera das mídias digitais recebe, gradativamente, olhares mais atentos às suas possibilidades. A difusão dos bens tecnológicos e a incorporação destes pela sociedade contemporânea refletem a emergente necessidade de uma aproximação devidamente embasada neste sentido. A rede mundial de computadores estende sua mão a mais de 2 bilhões de pessoas ao redor do globo. Em paralelo à difusão da banda larga, o acesso à internet não mais se limita ao uso do computador como suporte à rede, mas, devido ao avanço no campo das mídias móveis (a exemplo de telefones, *tablets*, *laptops*, entre outros dispositivos), a presença do mundo virtual garante um espaço mais comum na vida de todos. Já não “entramos na internet”, mas estamos na internet e somos pensados por ela, como defende Jean Baudrillard. O exemplo do teórico francês ilustra a maneira pela qual a rede nos abarca, moldando nosso modo de pensar e comunicar e, a partir disso, nos envolvendo em uma “transparência inapreensível”. Nesse sentido, somos como uma mosca presa em um copo de vidro, que procura, em vão, se desvencilhar do invólucro que a detém. “Hoje não pensamos o virtual, somos pensados pelo virtual.” (BAUDRILLARD, 2005, p. 57)

Desta maneira, os estudos sobre os meios de comunicação na sociedade contemporânea estão voltados, principalmente, à observação das potencialidades do uso do computador nas interações humanas.

Autores como Manuel Castells (2003) afirmam que a nova sociedade é uma sociedade em rede. Esse conceito amplo abrange, por sua vez, o conceito de cibercultura que, em linhas gerais, deve ser compreendido como a esfera das relações construídas a partir dos meios eletrônicos. Similarmente, o conjunto desses novos ambientes de convivência é chamado de ciberespaço. Em tais locais, a comunicação torna-se instantânea, em um espaço que não é real nem falso, mas virtual. O conceito de virtual é retomado em seu sentido medieval, significando aquilo que existe em potência. A árvore existe virtualmente na semente.¹ Essa noção de falso e verdadeiro é um desafio conceitual característico dessa nova sociedade do virtual e da simulação.

A comunicação contemporânea contempla a transmutação do leitor em interator. Nesse ponto, os olhares da academia divergem com veemência. Por um lado, autores como George Steiner (2001) nomeiam a sociedade à qual pertencemos como “sociedade pós-verbo”, afirmando que a memória coletiva está atrofiada devido à ausência do ato da leitura apropriada, com silêncio, pausas e seriedade para com o texto que se apresenta aos olhos. “Tendemos a ser [...] ‘meios-leitores’ apenas”. (STEINER, 2001, p. 28) Por outro lado, teóricos mais favoráveis à implementação das novas tecnologias observam benefícios na utilização de diversas mídias como suportes cognitivos. Entre eles encontra-se Steven Johnson, que nos diz que as crianças da era do *videogame* “são mais ágeis para resolver quebra-cabeças e têm mais destreza com as mãos do que a geração da televisão”. (JOHNSON, 2003, p. 131) Essa dualidade entre “apocalípticos e integrados”² revela pontos interessantes a serem considerados, no entanto, não é isso que objetiva o presente artigo. O texto que segue é uma contribuição

¹ Para uma explanação mais detalhada desse conceito Cf. Levy (1996).

² Conceito utilizado segundo Eco (1995).

à discussão acerca da sociabilidade em meios eletrônicos, especificamente no caso dos MMORPGs.³

Ao pretender analisar aspectos ligados à formação de comunidades virtuais através de jogos eletrônicos, esta pesquisa se situa nos estudos acerca da sociedade contemporânea, do jogo como elemento inerente ao ser humano e das redes virtuais formadas através dos avanços tecnológicos. Tais avanços, aliados ao anseio de compartilhar informações livremente, de criar bens culturais, divulgá-los e compartilhá-los com todos os usuários da rede simultaneamente, evidenciam a necessidade de um estudo nessa área. Além disso, nota-se que as características do *videogame* sobrepujaram o próprio universo dos consoles e transcenderam até em novas formas de se navegar pela web (*banners* “jogáveis”, ambientação virtual etc). Apesar do crescimento dos MMORPGs, que conquistam gradativamente mais adeptos, há ainda poucas pesquisas acerca dessas mídias, outra evidência da necessidade de buscar pontos de vista que auxiliem a sua compreensão.

Essa investigação procura iluminar aspectos ligados à cibercultura e às potencialidades do meio virtual. Trata-se de uma observação acerca da maneira como o usuário transita nesses ambientes, interagindo com outras pessoas instantaneamente, se organizando em redes a partir de seus interesses e produzindo conteúdos que podem ser disponibilizados imediatamente a qualquer local do planeta. Além disso, os novos estudos acerca dos jogos eletrônicos oferecerão um auxílio à pesquisa, principalmente no tocante à imersão do jogador no meio em que se encontra. Ao longo deste percurso analítico, será possível observar um mundo no qual o jogador é um leitor/navegador/interator, numa hibridização que remete ao cinema, à literatura e ao caráter lúdico da comunicação contemporânea.

* * *

³ *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, ou seja, adaptações dos RPGs de mesa para o universo on-line, com a participação massiva de jogadores conectados simultaneamente.

O jogo é elemento inerente e indissociável da humanidade. Os elementos lúdicos, inclusive, precedem a existência do próprio ser humano. Isto se percebe nos rituais dos animais, nas ornamentações, nas brincadeiras etc. O jogo resignifica a ação, todas as atitudes tomadas enquanto se joga saem do espectro do determinismo para a esfera do alegórico, do imaterial. A exemplo, um tabuleiro de xadrez deixa de ser uma superfície dividida em quadrados alternadamente pintados e adquire um significado que transpõe o próprio tabuleiro, transformando-se num campo de batalha.

Nesse sentido, há forte ligação da estética com o jogo. Primitivamente, ritmo, beleza e harmonia eram as razões de se adentrar nesta esfera temporária de atividade. Huizinga (1996, p. 10) já afirma que “o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição em termos lógicos, biológicos ou estéticos”, justamente por ser imaterial, irracional, impossível, portanto, num mundo determinista. Assim sendo, o jogo é também função social, no momento em que une e aproxima, enquanto diverte, indivíduos de uma determinada comunidade.

Com o avanço da tecnologia e a organização da civilização em torno desta, a esfera do lúdico também se alterou profundamente. Os principais elementos do jogo são adaptados aos avanços no campo da eletrônica, sobretudo nas áreas da computação e dos meios de comunicação. As primeiras gerações de *videogame* ganharam muitos adeptos. Com a oportunidade de ter os jogos dos arcades⁴ em suas casas, um conjunto de pessoas começa a partilhar uma mesma esfera de atividade. Essas pessoas se conhecem, trocam jogos, dicas de como solucionar determinado desafio, enfim, uma rede de jogadores nasce.

Aliando aos elementos narrativos a capacidade de agir em um meio criado eletronicamente, os *games* firmam-se enquanto uma mí-

⁴ Conhecidos também como fliperamas. São as estruturas onde jogos são emulados e se dispõe de uma tela para acompanhar toda a ação e um teclado com botões que permitem o controle.

dia longe do caráter de mero entretenimento, no momento em que apresenta narrativas complexas e desafios que podem exigir alto grau de raciocínio para serem solucionados. Além das possibilidades de interação, o suporte audiovisual desses jogos ultrapassa seus próprios limites, implicando numa estética que é incorporada por outros meios, a exemplo do cinema.

No PC, inicialmente, os jogos são divididos em algumas vertentes. Enquanto uns se consagram pela interação em primeira pessoa,⁵ outros passam a ter um caráter mais reflexivo. Jogar não se limitava à habilidade de controlar bem o personagem, pulando obstáculos ou derrotando inimigos para chegar ao fim do estágio. Agora se exige do jogador uma interpretação constante do cenário onde ele se encontra e de que maneira é possível interagir com o ambiente. Assim, os MUDs⁶ são criados. MUDs, é válido esclarecer, são ambientes digitais com base no texto, onde o jogador desenvolve suas ações digitando comandos. Estas ações no ambiente não são diretas, mas mediadas pelo texto. Desse modo, a aventura exige primordialmente a interpretação textual. A estética se assemelha muito a RPGs⁷ como *Dungeons & Dragons* e o objetivo principal é derrotar os inimigos e resolver os desafios propostos. Os MUDs levam o participante a um mundo de fantasia, onde há magos, guerreiros, dragões, duendes etc. Estes jogos tornaram-se muito populares a partir do momento em que os computadores pessoais passaram a possuir um modem de acesso à rede. Isso, inclusive, permitia a troca de mensagens em tempo real pelos jogadores. Uma reformulação do *player* se esboça.

⁵ *Doom*, *Wolfenstein 3D*, *Quake*, entre outros. Os *shooters*, como são chamados, introduzem a visão em primeira pessoa e a ambientação num cenário tridimensional. O objetivo geral é matar para se manter vivo e derrotar a ameaça inimiga, modificando o contexto: ora num planeta distante, ora na Segunda Guerra Mundial, por exemplo.

⁶ MUD – *Multi-User Domains* – São ambientes digitais com base no texto, onde o jogador desenvolve suas ações digitando comandos. Sua interação não é direta, mas mediada pelo próprio texto escrito. A aventura perpassa muito mais a interpretação do que a ação em si.

⁷ RPG – *Role-Playing Game*.

Com a evolução gráfica dos jogos e a banda larga, novas modalidades de *game* se tornam possíveis. É o caso dos MMORPGs, que mesclam o sistema de jogabilidade dos RPGs com os jogos de aventura. Este tipo de jogo é baseado na possibilidade de representação do jogador no universo onde se passa a aventura e na narração colaborativa, uma vez que são as ações dos jogadores que definem a sequência de eventos que irá ocorrer. Sua tradução mais comum é, não por acaso, “jogo de interpretação de personagens”. Com intenção mais social que competitiva, os RPGs unem os jogadores num único time, tornando-os, assim, companheiros. Nota-se que esse gênero não é enraizado na disputa, mas na cooperação. O grupo de jogadores precisa estar unido se quiser ter sucesso nas aventuras. Sendo assim, não há *um* vencedor. Quem sempre vence, ao fim de cada campanha,⁸ é o grupo.

A partir da segunda metade da década de 1990, os MMORPGs já possuem vários adeptos. Muitos deles jogadores dos MUDs que agora têm a possibilidade de interagir diretamente com o cenário, sem, muitas vezes, o intermédio do texto. *Meridian 59*, em 1996, inaugura o sistema de cobrança mensal. Ao perceber a possibilidade de expansão de jogos desse tipo, vários títulos começam a ser lançados. Dentre eles, *Ultima Online* (1997), *Everquest* (1999), pioneiro na utilização do 3D, e, mais recentemente, *Ragnarok* (2001), merecem destaque por se tornarem grandes *hits* na indústria dos jogos *on-line*. Nesses ambientes bem desenvolvidos graficamente, os jogadores se veem representados por seus respectivos *avatares*,⁹ que podem ser editados conforme o desejo do jogador. Tal qual um RPG de mesa, quanto mais rica a representação, mais interessante o jogo se torna. Assim, a interação com outros jogadores é algo pretendido. É possível ao jogador cruzar

⁸ Sequência de aventuras (ou *quests*).

⁹ Do sânscrito, avatar significa “aquele que descende”. No budismo e hinduísmo são representações reais de seres divinos. O termo cabe na mídia digital no momento em que o usuário representa o seu “Eu” em outro espaço, o ambiente virtual.

com pessoas reais (também representados por seus avatares), trocar mensagens, itens ou se agrupar para realizar alguma tarefa.

Aos milhões, os indivíduos se organizam, tecendo redes de relacionamentos que vão além das limitações físicas. Nessas zonas de convivência, os vínculos sociais se constituem “a partir do ponto inicial do grau de afinidades e de interesses comuns, sem que os participantes tenham tido qualquer contato visual ou físico anterior”, conforme Ribeiro (2001, p. 141). São oferecidos lugares virtuais¹⁰ onde os usuários têm a possibilidade de entrar em contato, trocando as mais variadas informações e compartilhando aventuras e suas respectivas recompensas. As informações passam a se cruzar no ambiente virtual, formando uma rede que, como define Castells (2003), é “um conjunto de nós interconectados”. Constatase que

A particularidade deste espaço está centrada no fato de possibilitar ao navegante a exploração de novos aspectos existenciais, cognitivos e experienciais a partir de um ambiente desterritorializado. Situado entre o real e o imaginário, o ciberespaço surge como um espaço alternativo, onde algumas referências modeladoras das interações face a face (p. ex. postura, gestos faciais, distância entre os interlocutores, tom de voz, etc.) não se mostram presentes e tampouco necessárias na composição destes vínculos sociais. Desta forma, o ciberespaço pode ser caracterizado como um não-lugar, um lugar sem espaço, um espaço de alucinação consensual, um espaço virtual no qual as relações são construídas sem a presença do corpo físico e portanto vivenciadas unicamente através das construções imaginárias dos cibernautas, gerando novas formas de interações mediadas pela presença do computador. (RIBEIRO, 2001, p. 142-143)

Adentrando rapidamente na questão da corporalidade no ciberespaço, é válido lembramos de Scott Fahlman. Em 1982, em um

¹⁰ Nos MMOs, cidades e vilas são locais comuns de interação entre jogadores (representados, obviamente, por seus avatares).

periódico do Departamento de Ciências da Carnegie Mellon University, nos EUA, Fahlman propõe a utilização de símbolos para indicação de piadas.¹¹ A partir da união de caracteres, ele criou os mundialmente conhecidos *emoticons*.¹² “:-)” ao ser lido lateralmente, representa um rosto sorrindo. No periódico onde foi inscrito, havia, por vezes, problemas na compreensão de piadas implícitas, então o *emoticon* surge como uma referência corporal em meio à base textual, nesse caso indicando um sentimento de alegria. Os usuários da internet utilizam os *emoticons* não só na constituição da mensagem verbal, mas também como forma de expressar sentimentos e gestos, já que nesse modelo a estrutura do diálogo é puramente escrita. Nesse sentido, a emulação das expressões não-verbais se dá como forma de suprir a ausência do corpo no ambiente de interação. Além disso, como destaca Ribeiro (2001), nesses *chats* há a facilidade no controle das variáveis de relacionamento. Basta trocar o apelido (*nickname*), que é possível se tornar outra pessoa.¹³

Para analisarmos um MMORPG, necessitamos adentrar o campo acadêmico correspondente aos jogos eletrônicos. “Ludologia pode ser definida como uma disciplina que estuda jogos em geral e *videogames* em particular”.¹⁴ (FRASCA, 2003, p. 1, tradução nossa) Embora não seja um termo novo, essa apropriação foi feita por observar a ausência de um campo de estudo próprio dos jogos eletrônicos, uma vez que os pesquisadores utilizavam largamente os estudos sobre literatura e cinema para analisar os *games*. A partir de 1999, o termo *ludólogo* cresceu em popularidade no meio acadêmico relacionado aos jogos

¹¹ Cf. Long (2008).

¹² Junção das palavras *emotion* (emoção) e *icon* (ícone).

¹³ As flexões do ser na rede são desdobramentos interessantes do ponto de vista da psicologia, como os estudos feitos por Sherry Turkle. Cf. Turkle (1995).

¹⁴ “Ludology can be defined as a discipline that studies games in general, and video games in particular.”

eletrônicos, para descrever aquele que é contra a suposição comum de que *videogames* deveriam ser vistos como extensões de narrativa.

Ainda recentes, os estudos acerca dos *videogames* são divididos em duas correntes: os *narratologistas* e os *ludólogos*. Os primeiros são representados principalmente por Espen Aarseth, editor-chefe do jornal *gamestudies*,¹⁵ professor da Universidade de Copenhagem, na Dinamarca, e principal pesquisador do Centro de Pesquisas sobre Jogos de Computador. Outro nome importante desta corrente é Janet Murray, diretora do Programa de Aperfeiçoamento da Universidade da Geórgia, nos Estados Unidos. Os narratologistas analisam os *videogames* como um estilo literário, chamando-os de “cibertextos”. No entanto, o enfoque destes pesquisadores não é pensar a base textual do jogo, mas de que maneiras o jogador poderá *ler* este texto. Em paralelo, esse segmento interessa-se em buscar vias de uso do meio digital em função da criação literária.

Os ludólogos, por outro lado, acreditam que o jogo não carece de elementos narrativos, por já possuir aquilo que Huizinga (1996) define como “elemento lúdico”, ou seja, o jogo atrai o indivíduo porque é a base de seu comportamento, já existindo antes dele, inclusive. Sendo assim, não há a necessidade de narrativa para que haja o jogo, essa máquina “começa a funcionar só a partir do momento em que os participantes consentem em se transformar em bonecos temporários.” (McLUHAN, 1979, p. 267) Assim que o jogador se permite entrar na esfera do lúdico, todas as suas ações saem do plano material e se tornam alegóricas. Com isso, para essa corrente de estudo, o interesse está mais ligado à interação com o meio virtual que à própria história do jogo (no caso dos *games*).

Uma terceira ramificação dos estudos acerca dos jogos eletrônicos permeia os dois vieses brevemente descritos acima. Esse segmento não vê divergência entre os narratologistas e os ludólogos, mas enxerga-os

¹⁵ <www.gamestudies.org>

como complementares. A proposta de convergência entre as correntes nos traz a ideia de que um modelo específico de narrativa, como o *videogame*, implica na hibridização entre história e sistema de jogo, ou seja, o desenvolvimento da leitura depende da constante interpretação do ambiente virtual onde se está inserido. O ato de jogar um *game* se situa, pois, na relação entre a estrutura narrativa e os elementos lúdicos. Frasca (2003), ao confrontar as possibilidades da simulação com as da narrativa convencional, afirma que “simulações são laboratórios para experimentações onde a ação do usuário não é somente permitida, como requerida”.¹⁶ (FRASCA, 2003. p. 7, tradução nossa) Nesse ínterim, enquanto os autores de narrativas oferecem um objeto com histórias já definidas, os autores de simulações dão as ferramentas para que o leitor possa avançar no processo de leitura. Essas ferramentas, assim como ocorre na representação tradicional, dependem da participação do observador através do processo de interpretação. A exemplo, a interface de *World of Warcraft*, o jogo em questão, a um iniciante em MMORPGs, pode parecer assaz complicada; no entanto, a um jogador já experiente nesse gênero, a adaptação aos recursos que lhe são dispostos se dá mais tranquilamente. Essa adaptação contribui à ideia de imersão no ambiente, proposta por Murray (2003). Segundo ela, a “imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso em água, que causa a mesma impressão sensorial de uma experiência psicologicamente imersiva em uma realidade estranha”. (MURRAY, 2003, p. 98) Ao tomarmos essa “realidade estranha” como um mundo virtual graficamente bem elaborado, observamos que a simulação não somente perpassa o avatar e suas ações, indo além do que é passível de controle do jogador. O clima, a fauna e a flora têm como molde as estruturas já existentes fora do jogo, no mundo físico. Esses elementos con-

¹⁶ “Simulations are laboratories for experimentation where user action is not only allowed but also required.”

tribuem não somente no visual do ambiente, como também servem para ampliar a sensação de estar imerso. Como afirma Brenda Laurel, (apud BARTON, 2008, p. 5, tradução nossa) “objetos do mundo real tornam as representações mais acessíveis e portanto mais agradáveis, para um número maior de pessoas”.¹⁷ Ou seja, é muito mais divertido jogar em um ambiente que se assemelha, inclusive climaticamente, ao mundo físico. Não à toa, os fatores climáticos passam por uma importante remodelagem na indústria dos *games*. Onde antes o personagem permanecia, por limitações gráficas, enxuto ao se expor à chuva, agora inúmeros cálculos computacionais são feitos durante esse fenômeno, possibilitando não somente que o personagem fique molhado, como também que se formem poças de água e haja mudança de luz, uma vez que essa passa a ser refratada pelas gotas de chuva.¹⁸

Como, no caso dos jogos eletrônicos, há sempre um nível de indeterminação no enredo, isso impede os jogadores de saber o que se encontra na “página final” desses cibertextos. O processo de troca literária, então, necessita de conhecimento das ferramentas oferecidas e da maneira como usá-las, pois somente assim o jogador poderá avançar em sua leitura. A esse fenômeno, Aarseth (1997) dá o nome de *literatura ergódica*, que vem do grego *ergos* e *hodos*, respectivamente trabalho e caminho. No entanto, por mais que se descreva esses textos, o que os define enquanto literatura ergódica só poderá ser compreendido no momento em que os experimentamos. Os *cibertextos*, segundo sua denominação, requerem um esforço não-trivial no ato da leitura, mais do que somente o mover dos olhos e o virar periódico ou arbitrário de páginas. “Durante o processo cibertextual, o usuário terá efetuado uma sequência semiótica, e esse movimento seletivo é

¹⁷ “Real-world objects make representations more accessible, and hence more enjoyable, to a larger number of people”.

¹⁸ Para maiores informações acerca do clima em meios virtuais Cf: Barton (2010).

um trabalho de construção física que os vários conceitos de ‘leitura’ não englobam”.¹⁹ (AARSETH, 1997, p. 1, tradução nossa)

Ingressar no mundo de *Warcraft* (chamado Azeroth) exige um cadastramento. Este procedimento, através do site oficial, implica um pagamento que, ao ser efetuado, fornece uma chave de acesso ao jogo. Antes de efetivamente começar a jornada em Azeroth, foram pesquisadas informações em meios que não o próprio jogo. Observando fóruns de discussão referentes a *World of Warcraft*, ficou perceptível a maneira peculiar com a qual os jogadores se comunicam. As gírias e os elementos do *game* são transpostos para a esfera cognitiva dos participantes, nas relações mantidas por essas pessoas (em grande parte delas, também mediadas pelo computador). Steven Johnson (2001, p. 80) afirma que a gíria se aproxima do digital por ser dinâmica. “O influxo de novos termos deixa a língua viva”. Nos fóruns, uma linguagem própria surge a partir de expressões provenientes da internet. Siglas como *Lol*, *btw* e *thx*,²⁰ por exemplo, são comuns nesses ambientes. As informações trocadas pelos jogadores nessas “ágoras eletrônicas” (RIBEIRO, 2001) são geralmente muito sucintas. Nesses ambientes, são tiradas dúvidas relacionadas a todos os assuntos do *game* e torna-se possível um diálogo mais analítico, uma vez que o jogador já não está imerso no ambiente virtual.

Ao efetuar o *login*,²¹ chega-se à zona de seleção de personagem (em *WoW*, é possível ter até 50 personagens diferentes). Ao clicar no link *Create New Character*, o jogador é levado à zona onde é possível “montar” o *char*.²² Na tela de seleção, é possível pertencer à Aliança

¹⁹ During the cyber textual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of ‘reading’ do not account for”.

²⁰ Respectivamente: *Laughing out loud* ou *lots of laughing*, para expressar gargalhadas; *By the way*, “a propósito”; *Thanks*, “obrigado”.

²¹ *Log in* é um termo da computação que remete à ideia de acesso ao sistema preterido através de um nome de usuário e uma senha. Também pode ser *sign in*, *sign on* ou *log on*.

²² *Character* – Como o avatar é comumente chamado nos MMOs.

ou à Horda (facções rivais), escolher a raça – a exemplo de *elfos*, *orcs*, *gnomos*, entre outros seres comumente inspirados nos livros de fantasia – e a classe a qual irá pertencer, como guerreiro, ladrão, mago, druida etc. As combinações de raça e classe ficam a critério do jogador. Além disso, os jogadores podem editar a aparência física de seu *char*, selecionando características como gênero, as feições, a cor da pele e do cabelo. Este processo de criação é uma premissa para adentrar estes mundos. Os jogadores têm à disposição uma gama de variáveis técnicas para a construção de seus corpos de *bits*. O visual é arbitrário, assim como o nome do avatar. Feito isso, basta clicar no botão *Enter the World* para iniciar a experiência de habitar outro mundo.

Ao poder controlar seu avatar pela primeira vez, logo surge no mapa um indicador da primeira *quest*, ou aventura, a ser realizada. A identificação dos *NPCs*²³ que oferecem as aventuras (*quest-givers*) se dá com um sinal exclamativo sobre suas cabeças. Ao interagir com esses personagens, surge à tela uma descrição da *quest* a ser realizada, contendo informações do que precisa ser feito, por que motivo e o que o *player* receberá em troca. No início do jogo as tarefas são simples, cumprindo a função de ambientar o jogador aos comandos e às possibilidades de interação com o meio. Ainda não há uma estrutura narrativa densa, o que se pretende é a conquista do jogador.

Em *WoW*, essas atividades não só remuneram de alguma forma o avatar, como também contribuem para o desenvolvimento da sociabilidade no local, pois não é raro encontrar jogadores realizando outras (ou as mesmas) missões no mesmo ambiente. Por isso as *quests* são umas das atividades centrais do jogo.²⁴ A observação de sua estrutura remete à afirmação de Jill Rettberg: “*Quests* em *World of Warcraft* têm uma estrutura muito clara. Suas partes básicas não variam: *Quest-giver*, história, objetivos, recompensas” (RETTBERG, apud

²³ *Non Player Character* – Personagens emulados pelo jogo, que não são controlados por pessoas reais.

²⁴ Ao todo, há cerca de 6000 *quests* em *World of Warcraft*.

KARLSEN, 2008. p. 5, tradução nossa).²⁵ Desta forma, o jogador adquirirá os pontos de experiência (*XP* ou *EXP*) correspondentes à missão. Como são quantidades consideráveis de *XP* que o jogador recebe ao fim de uma *quest*, a realização dessas tarefas são o meio mais eficiente de *upar*.²⁶

A evolução do personagem se dá quando esse, ao adquirir determinado número de *XP*, sobe de nível. Melhorando seus atributos, o avatar torna-se mais preparado para enfrentar inimigos mais fortes e realizar *quests* mais complicadas. Nesse sentido, destacam-se as observações feitas por Andrade acerca do *leveling*²⁷ em outro MMORPG, o *Star Wars Galaxies*. Segundo ele, o *level*

É um indicador que [...] fica à mostra na parte superior da tela e aparece feito um *cartão de visita* sobre a cabeça dos avatares, encontrados no interior do ambiente. [...] *Conhecimento* é a palavra que melhor pode definir o sentido de *level*. Ou seja, a medida que o interator vai jogando, explorando o ambiente [...] e interagindo com os elementos desse cenário, cumprindo missões e sendo remunerado, seu indicador vai aumentando. [...] A cada *level* que avança, meu avatar vai se tornando mais capacitado para a aventura [...] porque assim estaria adquirindo mais conhecimento, enfrentando armadilhas do jogo. (ANDRADE, 2007, p. 94)

À medida que o jogador adquire maior *conhecimento* através do seu avatar, as *quests* levam-no a cumprir tarefas fora do local onde começou sua jornada. Levados para fora da vila em direção às cidades maiores, torna-se mais comum a interação com outros jogadores, fato que também é devido à maior dificuldade encontrada nas *quests* conseqüentes. Nesse momento, observa-se um ponto crucial para o de-

²⁵ “Quests in *World of Warcraft* have a very clear syntax. The basic parts of a quest do not vary: Quest-giver, background story, objectives, rewards.”

²⁶ Apropriação da expressão *Level up*, que significa subir de nível. Durante o *game*, os jogadores comumente falam em *upar* seus personagens, ou seja, evolui-los.

²⁷ Novamente, uma apropriação do conceito de *level up*, subir de nível.

envolvimento da experiência do jogo. Agora o avatar se reorganiza em torno das grandes cidades de Azeroth, podendo escolhê-las como lar. Nesses ambientes, o encontro com outros jogadores torna-se algo comum. Em *WoW*, o jogador tem à disposição possibilidades de interação por meios verbais e não verbais. Além de possuírem um suporte textual que permite a troca de informações numa espécie de *chat*, é possível desenvolver movimentos corporais, conhecidos como *emotes*, para transmitir informações por meios que não a própria língua. O jogador pode explorar a simulação de seus sentimentos através dos gestos de seus avatares. A experiência do jogo se enriquece bastante quando é possível se ver representado não só nos comandos funcionais, mas também nas abstrações. A satisfação que o jogador sente ao expressar suas emoções através do avatar tem sua origem nos princípios lúdicos do homem. Segundo Huizinga (1996), excitação, fascínio e divertimento são características primordiais do jogo. A sensação de dançar com outro avatar perpassa os movimentos desempenhados pelo personagem e adquire uma função social no momento em que os jogadores consentem em adentrar essa esfera temporária de atividade. A sensação de estar imerso é bastante enriquecida a partir do momento que dá vazão ao imaterial.

Erving Goffman (2002), em *A representação do Eu na vida cotidiana*, analisa as interações humanas a partir da teoria da dramaturgia. Utilizando exemplos de comunicação *face to face*, como a rotina do trabalho e a hora do almoço num refeitório coletivo, Goffman analisa a maneira como os indivíduos se apresentam aos outros na intenção de se comunicar. *Linkando* Goffman a *World of Warcraft*, percebe-se que o julgamento prévio que é feito ao estar na presença de outras pessoas é perfeitamente cabível no universo do jogo. Ao nos deparamos no ambiente virtual com outro jogador, imediatamente identificamos aspectos que irão nos fornecer informações acerca do outro. Com as informações iniciais em mãos, “o indivíduo terá de agir de tal modo que, com ou sem intenção, *expresse* a si mesmo, e os outros, por sua

vez, serão *impressionados* por ele”. (ICHEISER apud GOFFMAN, 2002, p. 11). Assim, “a projeção inicial prende o indivíduo àquilo que está se propondo ser e exige que abandone as demais pretensões de ser outras coisas”, sendo assim, “em toda interação, o tema básico é o desejo de guiar e regular as respostas dadas pelos outros presentes”. (GOFFMAN, 2002) Daí, a postura inicial dos jogadores quando em contato com outros criará uma situação projetada que servirá como plano para a atividade cooperativa que se segue. Nesse sentido, cabe a assertiva de Maffesoli (apud RIBEIRO, 2001, p. 143) acerca das interações mediadas por computador:

Sou de um mundo que constituo. É nesse sentido que preciso compreender a construção social da realidade que, ao contrário do que se pensa, é essencialmente simbólica. O mundo de que sou é, portanto, um conjunto de referências que divido com outros.

Em MMOs é comum a utilização de softwares que auxiliem a comunicação durante o jogo. Entre eles, o *Skype*, *MSN Messenger* e, principalmente, o *TeamSpeak*. Além de facilitar ações táticas, o *TeamSpeak* funciona como um meio de interação entre os jogadores, independentemente do nível que pertençam. Nos casos observados, o software em questão é um grande aliado na formação desses laços, pois é comum aos jogadores contar piadas, cantar músicas e discutir determinados assuntos, no momento em que ninguém fala. Desta maneira, tal recurso é bastante útil no momento em que aproxima não somente *chars*, mas jogadores reais. Este estado transparece no *chat* via voz, onde o usuário é um jogador que se encontra imerso, juntamente com seus companheiros, numa esfera temporária (e virtual) de atividade. Torna-se visível que os aspectos sociais são de importância primordial no sistema dos MMORPGs. Para Henry Jenkins (2007), “é difícil saber se são as atividades de jogo ou as atividades sociais que atraem as pessoas, porque elas passam tanto tempo conversando com

as outras quanto passam no universo das batalhas contra os monstros.”

* * *

A compreensão acerca da sociabilidade nos meios digitais encontra, nos jogos eletrônicos, um campo vasto para investigação. A criação de ambientes virtuais de participação coletiva remete-nos às noções de jogo defendidas por Huizinga (1996): o jogo possui, inerentemente, função social.

Ao aliar o caráter lúdico a uma rede de computadores que se interconecta, a experiência de jogar um MMORPG consiste, principalmente, na capacidade de resolver, em conjunto, os desafios propostos. A partir do momento que se dá o contato entre pessoas de diferentes locais do planeta, num ambiente simulado, as vivências adquiridas por um estão diretamente ligadas às do outro. Conforme Castells (2003, p. 8), “a Internet é um meio de comunicação que permite, pela primeira vez, a comunicação ‘muitos com muitos’, num momento escolhido, em escala global”. Nesse sentido, os MMOs são vistos como suportes para formação de comunidades virtuais, percebendo que estas se encontram perfeitamente adaptadas à rede, utilizando ferramentas que permitem ao jogador a *imersão em um mundo simulado*, como defendem Frasca (2003) e Murray (2003).

Além disso, torna-se também necessário fazer uma ressalva acerca dos jogos eletrônicos enquanto objetos *hipermidiáticos*, onde diferentes linguagens são incorporadas e convergem num espaço de interação entre usuários/jogadores/clientes. A linguagem do cinema permeia não somente as animações de abertura do jogo, como também a base de enquadramentos e movimentos de câmera *in game*. A forte presença do áudio para a ambientação e de textos como elementos descritivos remetem a Gosciola (2003), quando este faz uma análise do conceito de *hipermídia*, caracterizado pela relação do usuário com a convergência dos meios. Esses cibertextos (AARSETH, 1997) requerem do *leitor*, além da interpretação do ambiente onde está, um

esforço extranoemático para avançar no processo de troca literária. Através de comandos exercidos no teclado/mouse/*joystick*, será possível movimentar o avatar criado pelo ambiente, derrotar adversários e conversar com os demais jogadores. É nesse sentido que o conceito de *literatura ergódica* se encontra: para atravessar esse texto, é necessário mais que o movimento de olhos e o virar periódico ou arbitrário de páginas; é preciso um esforço físico por parte do leitor.

É observado também que o coletivo resignifica toda a experiência de jogar um MMORPG. As atividades realizadas em grupo adquirem uma importância mais global no universo do jogo. Por isso, pretende-se que o jogador utilize a comunicação para estabelecer contato com os demais e assim enriquecer as vivências compartilhadas com seu avatar. “Jogar implica interjogar”. (McLUHAN, 1979, p. 270) MMOs são, portanto, mídias dinâmicas que necessitam de mais observações para buscar maior compreensão das relações humanas que se dão nesses simulacros. Nesse âmbito, “[...] as pessoas, as instituições, as companhias e a sociedade em geral transformam a tecnologia, qualquer tecnologia, apropriando-a, modificando-a, experimentando-a”. (CASTELLS, 2003, p. 10)

Visto que os jogos multiusuário adquirem cada vez mais jogadores, é válido ressaltar a importância (e necessidade) de mais olhares sobre os vários desdobramentos desses *games*, onde jogar é mais que simplesmente resolver desafios, é pertencer a um sistema de regras e colaborar na manutenção desses mundos virtuais.

Referências

AARSETH, Espen. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore and London: The John Hopkins Univ. Press, 1997.

ANDRADE, Luiz Adolfo de. *A Galáxia de Lucas: sociabilidade e narrativa nos jogos eletrônicos*. 2007. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Curso de Pós-graduação em Comunicação, 2007.

BARTON, Matt. **How's the weather**: simulating weather in virtual environments. 2008. Disponível em <<http://gamestudies.org/0801/articles/barton>>. Acesso em: 2 fev. 2010

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total**: mito-ironias da era do virtual e da imagem. Porto Alegre: Sulina, 2005.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1995. (Coleção Debates)

A ERA DO *Videogame*. Produção do Discovery Channel. Exibição em 2007.

FRASCA, Gonzalo. **Simulation versus narrative**: introduction to ludology. Routledge, 2003. Disponível em <http://ludology.org/articles/VGT_final.pdf>. Acesso em: 4 jul. 2011

GOFFMAN, Erving. **A representação do Eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2002.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias**: do game à TV interativa. São Paulo: Editora SENAC, 2003.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1996.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e se comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

JOHNSON, Steven. **Emergência**: a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

KARLSEN, Faltin. **Quests in Context**: a comparative analysis of Discworld and World of Warcraft. 2008. Disponível em <<http://gamestudies.org/0801/articles/karlsen>>. Acesso em: 21 abr. 2009

LE MOS, André; PALACIOS, Marcos (org.). **Janelas do ciberespaço**. Porto Alegre: Sulina, 2001.

LONG, Tony. **Sept. 19, 1982: Can't you take a joke? :-)**. In: Wired News, 2008. Disponível em <http://www.wired.com/science/discoveries/news/2008/09/dayintech_0919>. Acesso em: 24 ago. 2009.

MCLUHAN, Marshall. Jogos, as extensões do homem. In: MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultix, 1979.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural - Unesp, 2003.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

RIBEIRO, José Carlos. Um breve olhar sobre a sociabilidade no ciberespaço. In:

LEMO, André; PALACIOS, Marcos (org.). **Janelas do ciberespaço**. Porto Alegre: Sulina, 2001

SMITH, Jonas Heide. **Tragedies of the ludic commons**: understanding cooperation in multiplayer games. 2006. Disponível em <<http://gamestudies.org/0701/articles/smith>>. Acesso em: 19 abr. 2008.

STEINER, George. **Nenhuma paixão desperdiçada**. Rio de Janeiro: Record, 2001.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade**: uma teoria social da mídia. Petrópolis – RJ: Vozes, 1998.