Usuários articulados em torno de MMORPGs: o chat como elemento marcador da posição socializante e identitária do sujeito jogador.[1]

Cláudia Presser Sepé[2]
Doutoranda da Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Resumo

O presente artigo, parte integrante da pesquisa de doutorado da autora, ainda em curso,discute o papel dos canais de chat no ambiente virtual de um RPG[3] *online* brasileiro. Como mote para essa discussão, serão utilizadas e problematizadas as concepções de Huizinga (2001) e Callois (1986), precursores das reflexões sobre jogos e sua função na sociedade. Em última instância, o que se quer propor é que, ao contrário do que esses autores defendem, os jogos, especialmente os do gênero que aqui servirá de base analítica, não se constituem como atividades que se antagonizam à vida cotidiana, nem tampouco podem ser tratadas essencialmente como atividades improdutivas. Nesse sentido, a hipótese de fundo é que, mais do que buscar evadir-se da dita "vida real", enquanto joga, o jogador procura ser o que é e vivenciar o ambiente do jogo de forma similar à de seu dia-a-dia.

Palavras-chave: jogo; RPG *online*; chat; socialização; identidade.

1 Sobre o jogo: textos fundadores sobre o conceito

Segundo consta do prefácio do livro de Roger Caillois (1986),

> tradicionalmente considerado como sinônimo de frivolidade por ser uma atividade gratuita, o jogo começou a ser reconhecido como fator decisivo no desenvolvimento da civilização, a partir dos trabalhos publicados por Huizinga nos anos trinta, especialmente o *Homo Ludens*.

De fato, logo nas primeiras páginas do livro de Huizinga (2001), já nos damos conta dessa afirmação, quando ele explica que o jogo é mais antigo que a cultura, uma vez que, antes dos homens, o jogo era praticado pelos animais em suas brincadeiras instintivas; por isso, ele afirma, pensar em cultura implica pensar em sociedades humanas. E mais, o que nos parece bastante discutível no que diz respeito a nosso objeto de estudo,:

---

[1] Trabalho apresentado à Sessão de Temas Livres- Intercom 2005

[2] Especialista em Língua Portuguesa; Mestre em Sociolingüística pela UFRGS; professora de Língua Portuguesa na Faculdade de Comunicação Social na Unisinos. E-mail: claudiapressersepe@yahoo.com.br.

[3] RPG é sigla de *Role Playing Game* (jogo de desempenhar papéis). Em se tratando de minha pesquisa de doutorado, e deste paper, tratarei de MMORPGs (*Massevely Multiplayer Online Role Playing Games*); ou seja, RPGs jogados em rede, *online* por vários jogadores conectados ao mesmo jogo.

"que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia geral de jogo[4]".

Fundamental mesmo, parece-me, ao estudo que pretendo desenvolver, o primeiro mapeamento que Huizinga faz do que seriam características inerentes ao jogo, ainda que possam parecer óbvias, que procurei reunir nos itens a seguir:

a) todo jogo significa alguma coisa: isso implica a presença de um elemento *não material* em sua própria essência (os grifos são nossos);

b) o *divertimento* é o que define a essência do jogo;

c) o jogo é uma atividade voluntária: se para que ele aconteça sejam necessárias ordens, não é mais jogo;

d) o jogo é sempre praticado nas horas de ócio: liga-se a noções de obrigação e dever apenas quando constitui uma função cultural reconhecida, como no culto ou ritual;

e) o jogo é *evasão da vida real* ; distingue-se da vida comum tanto pelo lugar quanto pela *duração* que ocupa;

f) todo jogo tem um fim e pode ser repetido a qualquer momento (aliás, para o autor, a *repetição* é uma de suas qualidades fundamentais, que não só se aplica ao jogo em geral como a sua estrutura interna);

g) todo o jogo ocorre num espaço previamente delimitado (e, nesse ponto, o autor remete a espaços ritualísticos, como o círculo mágico em determinadas culturas, a arena, a mesa de jogo, o tabuleiro, e assim por diante– lugares fechados, sagrados, onde *regras são respeitadas*); esses lugares, de acordo com Huizinga (2001:13), "são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial".

Além de todas essas características, há, ainda, os componentes de tensão e incerteza: joga-se pelo prazer de lidar com o imprevisto, mas, no fundo, o desejo que move o jogador é o de ganhar, sem, no entanto, jamais desobedecer às regras previstas. A

---

[4] Idéia geral entendida aqui como uma atividade lúdica regida por regras. No caso da citação referente a esta nota, Huizinga quer dizer que já os animais, em suas brincadeiras, também respeitavam regras, como por exemplo, não morder para machucar. No entanto, ao contrário de Huizinga, acreditamos que os homens, sim, acrescentaram contribuições em torno da idéia geral do jogo, particularmente no que diz respeito aos RPGs jogados em rede, *online*, o que desenvolverei mais adiante neste trabalho.

essência do espírito lúdico, explica o pesquisador, "é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão; a tensão aumenta a importância do jogo, e esta intensificação permite ao jogador esquecer que está apenas jogando"(p.59)

E, ao falar do imprevisto, Huizinga menciona um outro elemento que, assim entendo, envolve o autor num paradoxo: o de que o ambiente do jogo é instável; isso porque, o autor explica, "a qualquer momento é possível à vida cotidiana reafirmar seus direitos" (p.24)

Ora, em que residiria esse paradoxo? No fato de, insistentemente, ao longo de seu livro, Huizinga afirmar que o jogo se processa num espaço confinado, apartado da vida real; só que, ao mesmo tempo, ele reconhece que há fatores externos a esse ambiente que podem pôr em xeque esse confinamento e fazer com que o jogador perceba que está, de fato, fazendo de conta. Tanto que ele mesmo aponta que outro traço fundamental do jogo é a consciência do ato de simular, tal como ocorre nos cultos e nas mascaradas (cerimônias primitivas em que determinados sujeitos de certas tribos mascaravam-se, assumindo a identidade de espíritos; em algumas dessas cerimônias, segundo relatos do autor, até a reação de espanto das mulheres[5] da tribo integra o espetáculo de faz de conta.).

Um outro aspecto, que também a mim parece controverso nas afirmações de Huizinga, é o movimento que ele faz de, ora definir o jogo como um ornamento à vida e, ora, em decorrência disso, como uma necessidade. Será que as noções de ornamento e necessidade são compatíveis? O autor parece oscilar entre considerar o jogo uma atividade vital ou complementar.

Ainda vale destacar que o jogo, para o mesmo autor, introduz ordem e perfeição num mundo caótico, mesmo que de maneira temporária e limitada. E mais: que as comunidades que se formam em torno de determinados jogos, mesmo depois de

---

[5] Com respeito a essas cerimônias, assim como em outros momentos do livro, gostaria de destacar que ler Huizinga, ainda que se considere a relevância de suas considerações a quem interessa estudar jogos, bem como a época em que as fez (década de 30), pode se tornar, para alguns receptores não tão incautos, um exercício, por vezes, desconfortável, por algumas afirmações que faz, como esta, em torno dos rituais sagrados de culturas primitivas: "(...) Tanto quanto me consta, os etnólogos e antropólogos concordam todos com a idéia de que o estado de espírito que preside às festas religiosas dos povos selvagens não é de ilusão total (...)Além disso, *nem as mulheres*, em última análise, são inteiramente iludidas." De qualquer forma, a menção às mascaradas remete a um dado que julgamos merecer destaque, especialmente porque pretendemos, em certa medida, propor o contrário do que Huizinga afirma, ao sustentar que o jogo *permite ser outro*. E, sobre isso, o próprio autor explica: "a visão de uma figura mascarada, como pura experiência estética, nos transporta para além da vida cotidiana, para um mundo onde reina algo diferente da claridade do dia: o mundo do selvagem, da criança e do poeta; o mundo do jogo. (p.30) Grifo nosso.

encerradas as partidas, tendem a se tornar permanentes, tal como ocorre com a criação de clubes.

Finalmente, Huizinga explica que a sociedade , ao jogar, nada mais está fazendo do que expressar a interpretação que faz da vida e do mundo (de novo o paradoxo?), mas que, ainda assim, mesmo nos jogos que envolvem competição, o jogo tem um fim em si mesmo, já que seu desfecho não representa "qualquer contribuição para o processo vital do grupo"[6](pp. 56,57)

Na esteira de Huizinga, Caillois (1986)[7] também define o jogo (que é ordem) como uma atividade separada da vida real (confusa, complexa), que implica riscos, regras e liberdade. Segundo este autor, costuma-se associar o jogo ao ócio e à frivolidade, já que *não produz nada*[8], ao contrário do trabalho, que dá origem a bens e obras. Para ele, e também para Huizinga, baseadas no espírito do jogo, muitas instituições e disciplinas tornam-se responsáveis pela organização das sociedades (como é o caso do Direito), uma vez que o jogo é uma atividade organizada e regida por regras (daí o par direitos/deveres que dão corpo a muitas das leis).

Para Caillois, o que leva alguém a jogar são sentimentos antagônicos: entra-se no jogo *para ganhar*, mas sabendo de antemão que se pode perder; e, nesse sentido, o autor mais uma vez se irmana com Huizinga, quando este trata da vontade de lidar com o imprevisto, o que causa tensão e, por isso, prazer. Aí, defende Caillois, residiria outra importância do jogo: estimular o autocontrole no sujeito jogador, de forma a aprender a lidar de maneira sóbria tanto com o fracasso quanto com a vitória. Aprender isso, ele prossegue, "é levar a cabo a obra da civilização".(p.20)

Nesse momento, tal como percebemos em Huizinga, Caillois parece se envolver no mesmo paradoxo, quando diz que o jogo está condenado a não fundar, nem a produzir nada; e compara-o à ciência, que, com suas descobertas, é capaz de transformar o mundo. O paradoxo, entendo, está nas considerações feitas no parágrafo acima, pois julgo que esse autocontrole que o jogo, em princípio, desenvolveria, seja de extrema valia para o convívio social[9].

---

[6] Essa consideração do autor, bem como outras características que ele apresenta para os jogos, serão problematizadas quando discutirmos os MMORPGs, mais adiante
[7] Data da primeira publicação, 1967.
[8] Os grifos em *itálico* nessa seção são de nossa autoria.
[9] E acredito encontrar eco nos estudos de Goffman sobre as representações do Eu na vida cotidiana (2003).

Seguindo essa mesma linha de raciocínio, Caillois defende, como o faz Huizinga, que o jogo, ao final da partida, *pode e deve voltar a recomeçar exatamente do mesmo ponto, sem que nada de novo tenha surgido.* Isso, entre outros motivos, porque ele ocorre num espaço fechado e protegido; qualquer contaminação com a vida real irá corromper e arruinar a sua natureza.(Se é previsto que uma possível "contaminação" possa ocorrer, que espaço tão protegido seria esse?)

Caillois explica que a corrupção a que se refere não é produzida pelo jogo, mas pelos sujeitos que jogam (Seria possível pensar em jogo sem o jogador, numa dimensão sociocultural?). Tanto que, assim que um possível desonesto seja descoberto, é retirado imediatamente da cena. Por esse viés, o autor acaba reconhecendo que *aquilo que se expressa nos jogos não é distinto do que se expressa numa cultura* ; e, por isso, percebo, se enrede em mais uma contradição.

Essa contradição fica mais evidente, assim visualizo, quando Caillois propõe uma classificação para os tipos de jogos[10], coisa que Huizinga não faz, associando-a tanto a formas culturais e institucionais quanto a manifestações de corrupção, derivadas de um comportamento obsessivo de determinados sujeitos, como podemos observar abaixo:

Quadro I- Tipologia de jogos proposta por Callois e sua correspondência a formas socialmente integradas , bem como a formas sociais corrompidas[11]

Tipos de jogos	Formas culturais que permanecem à margem do mecanismo social	Formas sociais integradas à vida social	Corrupção
Agon (Competência)	Esportes	Competência comercial Exames e concursos	Violência, desejo de poder, astúcia

[10] Merece destaque o fato de Callois defender que os quatro tipos de jogo que propõe não impliquem a solidão, mas a companhia; porém logo volta a explicar que "o mais das vezes se trata de um círculo necessariamente restringido", uma vez que o número de jogadores não poderia multiplicar-se ao infinito. (pp.85 e 86)

[11] Quadro parcialmente reproduzido de Caillois (1986:105).

Alea (Sorte)	Loterias,cassinos, hipódromos,	Especulação bursátil	Superstição, astrologia
Mimicry (Simulacro)	Carnaval, teatro, cinema, culto à estrela	Uniforme etiqueta cerimonial	Alienação, desdobramento da personalidade
Ilnix (Vertigem)	Alpinismo, esqui, embriaguez da velocidade	Profissões cujo exercício implique domínio da vertigem	Alcoolismo e drogas

No quadro acima, Caillois associa, na segunda coluna, da esquerda para a direita, os quatro tipos de jogos que propõe em sua classificação a formas culturais apartadas do que ele chama de mecanismos sociais; ou seja, de elementos reguladores externos ao jogo *per si*, enquanto atividade calcada em regras ideais, já apontadas por Huizinga, tais como: ser uma prática livre, separada da vida real, incerta, improdutiva, regulamentada, fictícia (no sentido de implicar o "fazer de conta").

Ainda que seja discutível pensar no Carnaval, no cinema, entre outros exemplos dados pelo autor, como manifestações culturais isoladas de mecanismos sociais, já que ele as analisa como formas de jogo, e, portanto, guiadas por características próprias como aquelas traçadas por Huizinga, o que gostaria de discutir é justamente o conteúdo exposto nas duas últimas colunas do quadro, em contraposição com a segunda. Isso porque é aí que vejo referendada a contradição a que me referia anteriormente.

Como pode Cailllois reconhecer, como faz em dado momento de seu livro (p.87), que aquelas características dos jogos são "puramente formais e pouco revelam sobre as diferentes atitudes psicológicas" que os regem e, ao mesmo tempo, ao longo de sua obra, insistir em sustentá-las como definidoras do jogo em suas manifestações culturais? Além disso, mesmo admitindo que as estruturas do jogo e do que ele chama de estruturas úteis (socialmente produtivas, como o trabalho) sejam idênticas, defende que são exercidas em terrenos incompatíveis e, sendo assim, excludentes. Ou seja: *o jogo e a vida corrente são campos, embora simultâneos, antagônicos.*

Isso posto, o que me parece, considerando a natureza dos MMORPGs que venho analisando, é que esse antagonismo defendido tanto por Caillois, quanto por

Huizinga, não se processa dessa forma, especialmente se levarmos em conta que o primeiro sustenta ser o jogo realizado dentro de limites *precisos* de tempo e de lugar (reservado, fechado e protegido), e o segundo, que o jogo é *evasão* da vida real. Pelo contrário, minha suposição é que o sucesso de jogos como os MMORPGs repousa justamente no fato de que a vida cotidiana e o que é experimentado no ambiente do jogo não se separam de forma[12] tão decisiva como os autores parecem propor, como veremos mais adiante.

2 Para entender melhor um RPG: um passeio por Erínia

Um RPG (*Role Playing Game*), segundo Williams (2003), é um game em que os jogadores guiam seu personagem através de uma série de aventuras ou para perseguir algum objetivo. Para tanto, o jogador deve melhorar seu personagem, aprimorando seus níveis de habilidade ou atingindo os objetivos propostos pelo jogo. Quando muito jogadores participam do mesmo RPG e jogam *online*, temos a denominação MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games).* Nils Olson (s.d.) explica que esses jogos são *computer games* em rede, baseados em temas-fantasia, a partir do qual o jogador cria, desenvolve e controla um personagem (avatar) ficcional complexo, que se move por um cenário virtual (ambiente) repleto de calabouços, cidades movimentadas, florestas perigosas e lugares sinistros. Um exemplo desse tipo de jogo é o Erínia, objeto de análise de minha pesquisa de doutorado.

Decidi optar por esse jogo, primeiro por se tratar de produto nacional (a empresa responsável por sua criação é a Ignis Games, localizada no Paraná, que possui uma incubadora tecnológica responsável pela criação de videojogos, alguns já exportados (inclusive o próprio Erínia), para a Alemanha, o que desmistificaria a idéia de que só em países como EUA e Japão videogames são produzidos; em segundo, porque esse jogo apresenta características, em sua composição, particularmente no item monstros e magias[13],

---

[12] Crítica semelhante à que faço a esses autores é desenvolvida pelo etnógrafo Alan Fine (*In* Olson, sd: p.10), que diz ser a visão de Huizinga, e outros que seguem a mesma linha, romancizada, porque descreve o jogo como uma atividade idealizada que toma lugar fora do mundo ordinário.

[13] Tal como é explicado na página do jogo, o avatar do jogador entra em contato com lendas, mitos e elementos culturais brasileiros como a Lenda da Mandioca e da Erva Mate, "trabalhos", "encostos" e "descarregos", com base, segundo consta da seção "características" da página do Erínia, nos trabalhos de Câmara Cascudo. Mesmo assim, esses elementos foram adaptados para um contexto mais familiar ao público desse estilo de jogo, na intenção de despertar seu interesse, sem desfigurar a essência cultural.

que remetem a traços de nosso folclore[14], tal como podemos ver na descrição das características do Erínia, constantes do site do jogo:

> O Erínia é um jogo RPG (*Role Playing Game*- Jogo de representação de papéis) para computador, de uso massivo pela internet(...) permite que milhares de pessoas joguem simultaneamente, interagindo em um mundo virtual que evolui e se altera constantemente, mesmo quando não estão conectados ao jogo. O enredo é inspirado em elementos do folclore brasileiro, adaptando monstros imaginários de nossa cultura, lendas e mitos ao contexto dos jogos clássicos de RPG (normalmente em estilo medieval). (...)Algumas das criaturas que podem ser citadas são o Saci, o Caipora, o Gogó de Sola, entre outros.

E, em terceiro, porque esse jogo apresenta canais que permitem estabelecer interlocução entre os jogadores, foco maior de meu interesse de pesquisa.

Assim, penso que, talvez, além de me permitir investigar o que pretendo, a análise de funcionamento desse jogo me possibilite avaliar, inclusive, como se dá a interatividade[15] entre os jogadores mediada por uma língua que não o inglês, mais comum em jogos desse tipo.

Estabelecido o MMORPG a ser investigado, passo a descrever os procedimentos de intervenção em campo.

O primeiro deles, já executado, foi o meu cadastramento à comunidade de jogo do Erínia. Para tanto foi necessário que eu criasse um *login*, senha e passasse a pagar uma mensalidade. Há outras opções de pagamento, mas optei por esta, com um custo de catorze reais e noventa centavos. O boleto de pagamento é enviado para meu e-mail.

---

[14] Com respeito à exploração de traços do folclore de uma cultura, Moreno (2003:220-221) fala a respeito da importância de aplicação de políticas públicas sobre o setor dos videojogos, que deveriam fomentar a criação nacional e regional , bem como estimular a ampliação de catálogos de títulos que explorem outro tipo de aventuras e interações, que não apenas enredos violentos, de ação e de esportes. Somente uma adequada política de subvenções a empresas minoritárias e a criações de vertente educativa e cultural poderia permitir a diversificação dos catálogos e, ao mesmo tempo, possibilitar a inclusão de argumentos, personagens e conteúdos relacionados com culturas locais que poderiam se apresentar de forma atrativa aos olhos da comunidade mundial de videojogos, ou, ao menos, segmentos importantes desta.

[15] Interatividade, no escopo deste trabalho, é entendida como o papel dinâmico dos usuários em sua relação com os games e com outros usuários, capaz de, através do uso de ferramentas digitais, projetar-se no ambiente do jogo, o que implica a manipulação dos elementos disponíveis no ambiente virtual (como, por exemplo, os avatares) e, principalmente, o acionamento dos canais de interlocução nele existentes. A formulação desse conceito, ainda provisório, foi resultado de uma primeira revisão da literatura que realizei, mas que, devido ao limite de páginas estipulado para este texto, optei por não incluir. Entre os autores consultados estão: Fragoso (2001); Braga(2001); Primo (2001); Manovich(2001); Laurel (1993); Lévy (1999).

A seguir, o acesso ao jogo é permitido. Para não enfrentar dificuldades já no início, entrei na página do jogo e imprimi suas regras.

O próximo passo foi entrar no jogo propriamente dito, mediante a criação de meu personagem, procedimento usual em jogos do tipo RPG. No caso do Erínia, quando o jogador cria seu personagem, ele ganha alguns pontos de saída, que devem ser distribuídos pelas habilidades que ele prioriza; por exemplo, se quer ser um mago, deve distribuir os pontos em mente, espírito; se quer ser um guerreiro, em força, rapidez no combate, agilidade. Como não estava decidida sobre o que queria ser, distribuí igualmente meus pontos em todas as habilidades. Isso feito, comecei a jogar, mas, ainda, de forma muito assistemática, o que pretendo intensificar no decorrer deste e do próximo ano.

Como dados apreendidos das pré-observações que pude fazer, a cada entrada no ambiente do jogo, descobri que há mais de uma cidade na composição dos mapas por onde os jogadores circulam; no início do jogo, entramos em Aquilonius, um lugar relativamente seguro, cercado por muros protegidos por guardas (avatares-programas[16]). Nesse lugar, cujas características lembram uma cidade campesina, as bestas (criaturas) que devem ser combatidas são os Gogós Sarnentos, uma espécie de cães, que atacam os jogadores. Muitas vezes, um Gogó morto faz o jogador ganhar moedas, o próprio couro do animal e poções mágicas, que servirão para trocar ou comprar itens necessários ao personagem do jogador. Já as poções restauram os níveis de energia perdidos durante o jogo. As outras cidades são Hesperius e Thuorence, mas ainda não as explorei devidamente, porque preciso evoluir meu personagem; ou seja, aumentar meus pontos e ficar, assim, mais forte. Isso é necessário, porque, nessas cidades, os monstros são muito mais poderosos do que o Gogó Sarnento; entre eles há o Velho do Saco, que lança umas bolas de fogo nos jogadores; o Isquelê, que é um esqueleto; a Perna Cabeluda, que acerta golpes violentos, o Saci, entre outros, contra os quais tentei lutar e morri quase que instantaneamente.

Quando o avatar do jogador morre, ele reinicia o jogo, junto ao avatar-programa chamado Xico (com x mesmo) Conselheiro, que pode ser consultado sobre o que fazer ao longo de mais uma partida. Esses conselhos são sempre os mesmos, acessados pelo

---

[16] Existem avatares, que são jogadores, e outros, que são programas e que só interagem com os jogadores quando solicitados. Nesse caso, há um número fixo de tópicos de interlocução a serem disparados pelo avatar-programa, assim: "O que deseja: Saber sobre os magos da cidade? Comprar mercadorias?". Nesse caso, o jogador seleciona o tópico e, então, vem a resposta numa caixa de diálogo. Os tópicos disponíveis são diferentes para cada tipo de avatar-programa . Desse modo, se este avatar for um pai de santo (que existe no jogo), ele vai perguntar se o jogador quer encomendar um trabalho; jogar um feitiço em alguém. Se for um mago, oferecerá tipos de magia, e assim por diante.

jogador, como já expliquei. No entanto, apesar de o ambiente do jogo também aparentar ser o mesmo, alguns fatos já alteraram as relações dentro das cidades. Por exemplo, num de meus retornos pós-morte, um grupo de jogadores havia tomado de assalto a bandeira da cidade de Thuorence e estavam em guerra contra outros jogadores. Isso é avisado pelo chat Erínia, um dos existentes no jogo. Não cheguei a participar do combate e não sei se os jogadores chegam a matar outros personagens, ou se só podem matar as bestas; esse é um dado que, só com muito mais tempo de jogo, poderei descobrir.

Quanto ao funcionamento dos canais de interlocução, percebi que os jogadores mais evoluídos, quando interpelados por mim, prontamente se ofereciam a ajudar-me, tanto para ensinar o funcionamento dos comandos de dialogia (falar em privativo, incluir amigos em lista ou falar com um clã[17]), quanto para fornecer itens (moedas, poções...) necessários à evolução de meu avatar. Nesse processo de cooperação, todos ganham: quem auxiliou aumenta seus pontos para mudar de nível, e quem recebeu ajuda, também. Da mesma forma, se eu for incluída numa lista de amigos de outro jogador e ambos lutarmos juntos contra uma das criaturas do jogo, tanto ele quanto eu ganhamos pontos, pois é como um trabalho em equipe. Aliás, uma das jogadoras me incluiu num clã e disse que "Clã é pra ajudar um ao outro".

Isso não quer dizer, no entanto, que não há jogadores veteranos que, simplesmente, ignoram os novatos. Não ser "ouvido", nem ajudado, aliás, é extremamente frustrante. Isso me levou a pensar que o elemento identitário estaria associado, duplamente, aos canais de chat, assim: 1) no contexto do jogo, sou, quando em interação dialógica; sem interlocução, o jogador não tem assegurada a independência necessária para tomar decisões, agir, pois, na maioria das vezes, depende da informação e do auxílio de outros jogadores para evoluir; 2) o chat, assim, atualizaria um interlocutor situado num tempo e num espaço que transcende o ambiente do jogo e pode desembocar numa interação em outros canais midiáticos (MSN, E-mails[18]), quiçá extra CMC, em encontros presenciais.

---

[17] As diferentes formas de se ativar a interlocução, como se pode ver, se ramificam: pode-se falar em privativo, mas, a seguir, incluir um jogador numa lista de amigos e mesmo formar clãs. Para cada forma de agregação o comando de fala é diferenciado. Assim, se eu estiver falando com um colega de um mesmo clã, todos os demais jogadores associados a esse clã também receberão minha mensagem; já em privativo, somente a pessoa para quem enviei a mensagem. E tudo isso acontece ao mesmo tempo em que se joga.

[18] Vale destacar que isso já ocorreu comigo: um dos jogadores do clã pediu que eu enviasse uma foto para o e-mail dele, passado por um dos canais de chat existentes dentro do jogo, e outro quis saber se eu era M (mulher) ou H (homem). A jogadora que me incluiu no clã relatou que tinha idade entre 12 e 15 anos, que seu pai também jogava, e que ele estava organizando o site do pessoal do clã. Além disso, no dia que em que falamos pela primeira vez, vendo que eu ia me

3 MMORPGs: um tipo de jogo que Caillois e Huizinga não tiveram tempo de conhecer

De acordo com Williams (2003:6) já que a estrutura dramática dos MMORPGs deixa a desejar, o conteúdo e a vida social[19] desses tipos de jogos compensam e fazem valer a pena jogar. Como disse um jogador entrevistado pelo autor, "encontrar novas pessoas é o aspecto mais interessante do jogo; isso dá a ele uma dimensão social; por trás de *cada personagem, existe uma pessoa*." E Williams não é o único a destacar o papel socializador dos MMORPGs.(O grifo é nosso.)

Humphreys (2004) destaca que, com o advento dos games *online multiplayer*, os jogos de computador passaram a explorar os aspectos de rede da tecnologia e tornaram-se, assim, intensamente sociais. Além disso, pontua o mesmo autor, os MMORPGs são exemplos de games em que a criatividade do jogador leva a novas e impredizíveis saídas, cada vez que o jogo é jogado. Isso porque esses jogos não apresentam um final pré-estabelecido: o enredo vai sendo construído a cada lance dos jogadores e, mesmo que um determinado jogador se desconecte do servidor ao qual o jogo está vinculado, a aventura da qual ele participa segue em evolução, já que outros tantos jogadores conectados ao mesmo ambiente de jogo e ao mesmo servidor, conectados em diferentes partes do mundo, seguem jogando. De tal sorte que, quando aquele jogador voltar a conectar-se, o mundo do jogo já poderá ter sofrido transformações. Por isso, explica Humphreys, no nível do texto, o jogo MMORPG produz um texto emergente, mutável e em processo. E cita como exemplo o jogo *Ever Quest*, cujas interações comunitárias ocorrem simultaneamente por todo o mundo de Norrath (o mundo desse jogo) e de forma diferente nos 40 diferentes servidores[20] que rodam o jogo.

Sendo, então, processual o MMORPG, depreende-se, tal como o mesmo autor explica, que esse novo modelo de produção midiática implica conceber os jogadores como criadores de texto, ao mesmo tempo em que se estabelecem comunidades e redes de

---

desconectar do jogo, mandou-me um beijo na testa dizendo: "É o que digo para todas as minhas amigas, e vc (você) é uma delas."

[19] Essa vida social é incrementada dentro desses jogos por canais de chat , que podem ser ativados a qualquer momento no ambiente do jogo, através dos quais os jogadores trocam informações, negociam itens (armas, poções mágicas) necessários à evolução de seus personagens, ou, simplesmente, são utilizados para um bate-papo sobre qualquer assunto.

[20] Servidores são computadores que autenticam os usuários, para que eles tenham acesso ao ambiente do jogo de forma simultânea; graças a essa autenticação é possível recuperar o histórico de acesso de cada jogador.

relações. Disso decorre, Humphreys conclui, que o jogo é tanto textual quanto social e, assim, envolve tanto recursos tangíveis quanto não; ou seja, esses recursos são criados tanto pelo trabalho pago do desenvolvedor/distribuidor do jogo, quanto pelo trabalho não pago dos jogadores[21].

Se analisarmos esses dados sobre os MMORPGs expostos até aqui, já podemos perceber que muitas das idéias de Huizinga e Caillois tornam-se passíveis de discussão, sempre considerando, claro, sua anacronia[22], a começar pelas características que ambos apontam para os jogos, notadamente aquela que diz ser todo jogo evasão da vida real; ou ainda, que a vida real e o jogo são campos antagônicos.

Pelo contrário, o que tenho observado, não só a partir da literatura, quanto pela experiência jogando MMORPGs, é que é justamente a presença constante da dita vida real[23], permanentemente atravessando o ambiente desses jogos, que os torna tão atraentes. Tanto que determinados jogadores avançados, que já desenvolveram muito seus personagens, acabam vendendo-os, de fato, em sites como o "eBay"; o mesmo aplicando-se a toda sorte de tesouros e objetos valiosos necessários à evolução dos personagens no jogo. Quem os compra, em geral, são outros jogadores que não querem perder tempo evoluindo seu próprio personagem, o que lhes permite ganhar tempo de jogo.

Outro aspecto que merece discussão, apontado por aqueles autores, é o que diz respeito a que o jogo sempre recomeça do mesmo ponto. Ora, como já apontamos aqui, o universo de jogos como os RPGs *online* acha-se permanentemente em evolução, não só pelo trabalho dos próprios jogadores, cujas ações acarretam transformações nesse mundo, quanto dos próprios desenvolvedores dos jogos que os atualizam sempre (sejam os mapas (ambientes do jogo), sejam os personagens e os equipamentos fornecidos para seu incremento); assim, ainda que o jogo possa ser recomeçado, no caso dos games em pauta, esse recomeço nunca será igual. Da mesma forma, merece ser questionado o quesito

---

[21] Vale relembrar que cabe ao jogador criar seu avatar e costumizá-lo, bem como desenvolvê-lo ao longo do jogo, melhorando seu desempenho através do incremento de suas habilidades (força, nível de magia, tipos de combate...) Quando o autor explica que esse trabalho dos jogadores é não pago, isso não significa que eles não tenham gastos para participarem do jogo, pois é preciso que paguem uma taxa mensal ao provedor, sem falar nas mensalidades referentes ao pagamento da conexão utilizada, tanto para fazer o *download* do jogo, quando é possível, quanto para manter o acesso ao jogo em funcionamento via Internet.

[22] Lembrando que o primeiro publicou seus escritos sobre jogo, a primeira vez, em 1936, e o segundo, em 1967.

[23] Real aqui entendido como o que ocorre fora do ambiente do jogo. Acredito, assim como Castells (2000:389), que as ditas comunidades virtuais são apenas diferentes das comunidades físicas, não seguem os mesmos modelos de comunicação e interação destas; mas isso não significa que elas não sejam reais. O que ocorre é que elas funcionam em outro *plano de realidade*.

improdutividade, associado aos jogos pelos mesmos autores, como uma atividade que se esgota em si mesma; o mesmo valendo para a concepção do jogo como uma atividade que comportaria um número limitado de participantes, como defende Caillois.

Se, como destacamos, os MMORPGs permitem o encontro entre diferentes sujeitos, não somente através de suas representações icônicas (os avatares), mas, especialmente, via canais de chat e outros espaços criados para socialização, sem contar a multiplicidade de jogadores (inclusive de diferentes partes do mundo) que podem estar conectados ao mesmo provedor, fica difícil sustentar uma definição de jogo como uma atividade apartada da vida real ou mesmo improdutiva[24] (até porque acessar jogos como esses implica despender tempo e dinheiro).

Essa idéia de multiplicidade de jogadores em interação remete a um outro aspecto que julgo igualmente importante. No jogo, assim como na vida presencial, cotidiana, assumimos diferentes papéis, tal como nas mascaradas de Huizinga, ou conforme Goffman explica em seu livro "A representação do Eu na vida cotidiana". O que o jogador vê, no ambiente do jogo, são personagens que o representam, bem como a outros jogadores; só que esses personagens *não são* os próprios jogadores. Ao mesmo tempo, as possibilidades de interlocução e, por extensão, de socialização, permitidas pelos MMORPGs, talvez relativizariam esse pretenso (?) ocultamento, de tal sorte que os sujeitos por trás dos personagens (máscaras), de fato, não estão completamente ocultados, como muitos autores sobre cibercomunidades costumam defender.

O que quero dizer, nesse caso, é que o visível e o ocultado, nos MMORPGs, se confundem, graças à criticada, por Huizinga, "contaminação da vida real". E é justamente esse ponto, particularmente, que presumo ser o maior atrativo de games como esses.

Dessas reflexões, assim, decorre minha hipótese de saída, segundo a qual o fator preponderante motivador desse acoplamento dos sujeitos a jogos do tipo RPG *online*, mais do que o caráter ludo-ficcional[25], é a interatividade jogador←→jogador, estimulada pelos canais de interlocução existentes no ambiente do MMORPG, bem como a

---

[24] Segundo dados da Revista Info de dezembro de 2002, "pessoas introvertidas costumam aprender a se comunicar melhor por intermédio do game e, mais tarde, conseguem aplicar esse conhecimento na vida real. Diversos jogadores afirmam que liderar missões virtuais ajuda a ganhar experiência e confiança para relacionamentos de verdade.

[25] E, nessa linha de raciocínio, mais do que o divertimento (essência do jogo, segundo Huizinga), como já indiquei neste trabalho.

decorrente socialização[26] entre os participantes da mesma comunidade de jogo. Nesse caso, presumo, mais do que buscar ser o que não é, o jogador busca ser o que é; ou, por outra , ressalvadas as diferenças contextuais, experimentar e viver o ambiente do jogo, de forma muito parecida ao que faz em sua vida fora desse ambiente, em sua vida cotidiana. Um ambiente tão mutável como os demais que o jogador integra no seu dia-a-dia , independente de sua presença[27], porque ocupado por outros sujeitos que igualmente contribuem para sua modificação.

Considerações finais

Acredito que, mesmo que me dedicando a um estudo de caso, restrito a um jogo, minha pesquisa possa vir a contribuir para abrir caminho num campo que julgo, ainda, um tanto inexplorado, particularmente no que se refere à forma como se dá a interatividade entre jogadores de MMORPGs e em que medida o capital social ativado nesse processo poderia ser, então, o diferencial de jogos desse tipo. Para tanto, deverei investir mais na noção de interatividade, bem como nas instâncias de interação mediadas pelo jogo de computador que serve de estudo de caso para minha pesquisa. Da mesma forma, um instrumento de coleta de dados deverá ser construído por mim, a fim de que eu possa descobrir, afinal, o que realmente sentem os jogadores do Erínia .

Nesse sentido, faço minhas as palavras de Geertz, reproduzidas por Simone Pereira de Sá, com o que encerro este trabalho:

---

[26] De acordo com Williams (2003), analisando o RPG *online Ever Quest*, jogar games desse tipo pode conduzir a contatos humanos diretos (...); instâncias de relações mais próximas envolvem jogadores que se conhecem *online* e prolongam suas relações *off line*, ocasionalmente resultando em romance e, mesmo, casamentos. Da mesma forma, relata o autor, ocorre o fortalecimento de relações preexistentes, através do jogo. Williams prossegue explicando que o contato entre jogadores que não se conheciam previamente mostra o potencial dos MMORPGs para construir um capital social e também um retorno da dinâmica arcade*, do início dos anos 80, do que ele chama *melting-plot* (um lugar no qual várias nacionalidades ou raças vivem juntos e, gradualmente, misturam-se dentro de uma comunidade).
*Arcade: centro de diversão com games operados por moedas. Esses lugares eram espaços de mistura social que atravessava idade, raça e linhas étnicas - (Herz, 1997 apud Williams, p.7)

[27] O que quero dizer é que, cotidianamente, sujeitos ocupam e exercem determinadas ações em diferentes espaços (trabalho, escola, academia). Essas ações contribuem para a transformação desses espaços, juntamente com a transformação dos sujeitos. Ocorre que se, durante um tempo, algum (ns) desses sujeitos deixar (em) de freqüentá-los, os demais sujeitos e os referidos espaços continuarão a promover aquelas transformações. O mesmo acontece nos MMORPGs, tal como relatei no corpo deste trabalho.

> Reconhecendo (...) que a comunicação em rede estrutura a vida social contemporânea, aposto na idéia de que há que se discutir as implicações políticas, históricas e culturais dos vários enredos diversamente articulados com os poderes, afetos e sociabilidades através de uma aproximação *antes de tudo microscópica, local*, atenta às apropriações e aos desvios e disposta a abrir mão *dos grandes enunciados em prol* ''do tateio (...) através de *pequenos casos* que podem iluminar o geral na exata medida em que são singulares". (GEERTZ, 1978, apud Sá, 2002: 1978.) O grifo é nosso.

Referências bibliográficas

BRAGA, José Luiz. *Interatividade e Recepção.* 2001

CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo. Fondo de Cultura Económica*, México, 1986

CASTELLS, Manuel. *The rise of the network society*. Second edition, Massachusetts, Blackwell Publishers, 2000.

FRAGOSO, Suely Dadalti. *De interações e interatividade*. *Fronteiras*, Vol. III, n.1, setembro, São Leopoldo, 2001.

GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana.* Rio de Janeiro, Petrópolis, 2003.

HUIZINGA, Johan. *HOMO LUDENS*. Editora Perspectiva, São Paulo, 2001.

HUMPHREYS, Sal. *"You just got better at alteration [135]"The shifting relations of players and developers in multi-user online games.* Queens University of Technology, 2004. Disponível em: <http: //www.aoir.org./members/papers42/Sal%20Humphreys%20AoIRS%202003.htm

LAUREL, Brenda. *Computer as theatre*. Addition-Wesley, 1993.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura.* Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo, 1999.

MANOVICH, Lev. *The Language of the New Media.* Massachusetts Institute of Technology, 2001.

MORENO, Pedro Manuel. *El videojuego: lecciones de la primera cultura multimedia. In:Bustamante, Enrique (coord.) Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias culturales en la era digital*. Gedisa Editorial, Barcelona, 2003.

OLSON, Nils. *MMORPGs:A study of Player Perspectives of Lineage. University of Calgary.* Disponível em<http://www.aoir.org/members/papers42/AOIR_Paper%20Nils_Olson.htm>