



O Mundo Real de *World of Warcraft*¹

Augusto Martins Savietto Barbosa²
Bernardo Veiga de Oliveira Alves³

Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro

RESUMO

Analisa a filosofia pós-moderna através dos jogos eletrônicos em rede. Inicialmente, é traçado um panorama geral dos jogos eletrônicos e sua importância socioeconômica mundial. Em seguida, é realizado um diálogo entre os autores pós-modernos e os sofistas para uma tentativa de revalorização do real juntamente com um reto agir a partir da realidade. Depois, iniciamos um estudo de caso a partir do jogo MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) *World of Warcraft*, e analisamos alguns casos patológicos de jogadores viciados. Finalmente retornamos à questão teórica e aplicamo-la à realidade dos mesmos jogadores, isto é, como é possível a negação de um pensamento virtual e uma espécie de apologia ao real.

PALAVRAS-CHAVE

Virtual; Pós-moderno; *World of Warcraft*; RPG; Internet.

Introdução

Na medida em que são exigidos dos jogos eletrônicos melhores recursos gráficos, novos modos de interatividade e maior sofisticação, também se torna mais estreita a relação que o jogador nutre com os mesmos. Num espaço virtualmente delimitado – onde milhões de pessoas de todo o mundo conectam-se umas a outras para se desenvolverem como personagens de um jogo – é esperado de cada um destes um determinado nível de compromisso com este virtual. Assim, o hábito de participar de um jogo, seja ele *online* ou não, vem se tornando uma das formas de manifestação cultural que compõe o conjunto das novas mídias. Se considerarmos que estas expandem “dramaticamente a gama de recursos disponíveis para os consumidores através da internet e de outros canais” (DIZARD, 2000, p. 40), é clara a associação de tal fato com o crescente mercado de jogos eletrônicos.

¹ Trabalho apresentado na Sessão Ciberultura e Tecnologias da Comunicação, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Agradecemos a orientação do Prof. Dr. Eduardo Refkalefsky da ECO/UFRJ, onde coordena os projetos de pesquisa “Novas Estratégias de Comunicação” e “Comunicação e Religiosidade Brasileira”. Doutor em Comunicação e Cultura, com a tese “Estratégias de Comunicação e Posicionamento da Igreja Universal do Reino de Deus”. E-mail: ref@ufirj.br

² Aluno do curso de Graduação em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, da ECO/UFRJ. Integrante do grupo de pesquisa “Novas Estratégias de Comunicação” do Prof. Dr. Eduardo Refkalefsky. E-mail: alphavoc@hotmail.com

³ Aluno do curso de Graduação em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, da ECO/UFRJ. Bolsista de iniciação científica da UFRJ. E-mail: bvoa@hotmail.com



Segundo o NPD *Group*, uma empresa norte-americana líder em pesquisa de mercado, em 2004 a venda total de jogos para consoles e portáteis cresceu 8% e alcançou 6,2 bilhões de dólares em relação a 2003. Já a venda de acessórios e periféricos rendeu 3,7 bilhões de dólares⁴ e a venda de jogos para computador 1,1 bilhão.⁴ De acordo com pesquisas feitas pela ESA (*Entertainment Software Association*), consultoria em negócios de jogos eletrônicos, 69% dos pais de família americanos se divertem no seu tempo livre com algum jogo eletrônico.⁵

Mais especificamente, no campo dos jogos *online*, ou seja, no tempo real da internet, o número de jogadores que interagem entre si durante estes jogos é de 217 milhões⁶, segundo a *comScore*, empresa que trabalha com a estatísticas e medição de dados da internet.

Não é difícil, portanto, perceber a relevância diante do aspecto social, uma vez que o crescente número de jogadores, juntamente com todo o potencial econômico deste setor, mostra-se como uma nova forma de influência cultural. Influência esta que aumenta paralelamente com o desenvolvimento tecnológico de jogos eletrônicos, consolidando, assim, a supervalorização do virtual (LÉVY, 2005).

Faremos um estudo de caso do jogo *World of Warcraft (WoW)*, um MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, jogo RPG online de múltiplos jogadores em rede). *WoW* foi desenvolvido pela empresa norte-americana *Blizzard Entertainment* e conta com mais de 10 milhões de jogadores ao redor do mundo. O referencial teórico analisa o pensamento virtual pós-moderno em contraposição com o pensamento dos sofistas junto com uma proposta de revalorização do real.

1. Virtual X Real

A compreensão do pensamento virtual passa necessariamente pela diferenciação entre o relativismo sofista, para a inclinação à potência, e o relativismo pós-moderno, para a inclinação ao virtual. Os sofistas, inspirados pelo pensamento de Heráclito, diziam que a própria realidade é fruto do caos; portanto fruto de uma relação de

⁴ *U.S. video game industry sales dip in 2004*. Reuters. 18 fev. 2005. Disponível em <<http://gameinfore.com/news.asp?nid=5650>>. Acesso em: 7 fev. 2008.

⁴ *Industry Facts*. *Entertainment Software Association*. Lista elaborada pela ESA contendo os dez tópicos mais relevantes da indústria de softwares de entretenimento. Disponível em <<http://www.theesa.com/facts/>>. Acesso em 7 fev. 2008.

⁵ *Game Player Data*. *Entertainment Software Association*. Diversos indicadores e características que ilustram o perfil do jogador usual de videogames. Disponível em <<http://www.theesa.com/facts/gameplayer.asp>>. Acesso em: 7 fev. 2008.

⁶ *Worldwide Online Gaming Community Reaches 217 Million People*. Andrew Lipsman. 10 jul. 2007. Disponível em <<http://www.comscore.com/press/release.asp?press=1521>>. Acesso em: 7 fev. 2008.



contrários: “Conjunções: completo e incompleto (convergente e divergente, concórdia e discórdia, e de todas as coisas, um e de um, todas as coisas)” (HERÁCLITO, 1980, p. 49). Em consequência dessa relação, tem-se um discurso que por si próprio é caótico e contraditório.

A partir dessa realidade, o que realmente importa é a eficácia do discurso, o que os iguala, portanto, aos pós-modernos. Podemos dizer que os pós-modernos e os sofistas clássicos assemelham-se na qualidade do discurso, mas não nas suas visões iniciais sobre a realidade. Sua convergência baseia-se em um discurso manipulador da mesma em função de um poder efetivo sobre esta. Os sofistas se inclinam para a realidade, mas observam-na tal qual objeto de caos e inconsistência, eterna mutabilidade; de tal forma que não se podem afirmar os princípios aristotélicos de identidade e não-contradição acerca da própria realidade. Para os pós-modernos, não há o interesse em ter o real como objeto, não porque seja algo contraditório ou caótico, mas porque há um algo mais digno de interesse, que é o virtual. Este virtual, no seu sentido pós-moderno, se define como a manipulação das possibilidades no presente de um futuro supostamente moldado e controlado:

As coisas só têm limites claros no real. A virtualização, passagem à problemática, deslocamento do ser para a questão, é algo que necessariamente põe em causa a identidade clássica, pensamento apoiado em definições, determinações, exclusões, inclusões e terceiros excluídos. Por isso a virtualização é sempre heterogênea, devir outro, processo de acolhimento da alteridade. (LÉVY, 2005, p. 25)

Isto é, os pós-modernos não declaram propriamente o fim da história, da realidade, do fundamento ou da verdade, e sim mudam o foco de sua atenção para o seu objeto, o virtual, como afirma Baudrillard:

É toda a metafísica que desaparece. Já não existe o espelho do ser e das aparências, do real e do seu conceito. Já não existe coextensividade imaginária: é a miniaturização genética que é a dimensão da simulação. O real é produzido a partir de células miniaturizadas, de matrizes e de memórias, de modelos de comando – e pode ser reproduzido um número indefinido de vezes a partir daí. Já não tem de ser racional, pois já não se compara com nenhuma instância, ideal ou negativa. É apenas operacional. Na verdade, já não é o real, pois já não está envolto em nenhum imaginário. É um hiper-real, produto de síntese irradiando modelos combinatórios num hiperespaço sem atmosfera. (BAUDRILLARD, 1991, p. 8)



O virtual substitui o real não porque este último não existe ontologicamente, mas porque ele simplesmente não mais é relevante.

Assim, a mentalidade pós-moderna é fruto de uma possibilidade de pensamento da sua própria época, porque seria impossível voltar-se para o virtual se, antes, historicamente, não existisse a possibilidade concreta do mesmo.

Isto não nos conduzirá a qualquer versão do *determinismo* tecnológico, mas sim à idéia de que certas técnicas de armazenamento e de processamento das representações tornam possíveis ou condicionam certas evoluções culturais, ao mesmo tempo em que deixam uma grande margem de iniciativa e interpretação para os protagonistas da história. (LÉVY, 2006, p. 10)

O transcendental histórico está à mercê de uma viagem de barco. Basta que alguns grupos sociais disseminem um novo dispositivo de comunicação, e todo o equilíbrio das representações e das imagens será transformado, como vimos no caso da escrita, do alfabeto, da impressão, ou dos meios de comunicação e transporte modernos. (*Id., Ibid.*, p. 16)

O conhecimento da construção do pensamento pós-moderno, como fruto da ocasião de uma nova técnica, implica a possibilidade de um pensamento contraditório aos seus princípios.

Assim, se o sofista Górgias tende a um certo niilismo ontológico na frase “*nada existe; se existe, não pode ser conhecido; se conhecido, não pode ser transmitido*”, (MARTINS, 2004, pág. 28) um pós-moderno, por outro lado, jamais afirmaria a não-existência da realidade, visto que, de certa forma, ele constata, mesmo que talvez inconscientemente, a existência do virtual a partir do real. Não podemos dizer, a princípio, que os pós-modernos são superficiais na sua visão de mundo; por não buscarem o verdadeiro fundamento do real. Isto porque há uma coerência no seu modo de pensar na medida em que não há um juízo contraditório sobre o real, e sim um profundo desprezo. A sua superficialidade decorre desta excessiva atenção que dedicam ao seu objeto de suposta contemplação, o virtual.

Devemos, antes, retomar o valor aristotélico de um discurso tanto vinculado quanto preocupado com a realidade, isto é, com a união da ontologia com a política, a pós-modernidade, ao desprezar o real, também despreza o sentido da *polis*. Assim, conforme afirma Aristóteles: “é evidente que toda Cidade está na natureza e que o homem é naturalmente feito para a sociedade política” (ARISTÓTELES, 2002, pág. 4) Por *polis*, devemos entender a relação do indivíduo com os outros, tanto econômico quanto sócio-culturalmente. Assim, não podemos, de forma alguma, desacreditar na

realidade, porque é nela e a partir dela que surge o virtual. Negligenciar tal fato é negligenciar uma postura vital perante o discurso. De certo modo, deve-se admitir a premissa aristotélica da superioridade da causa em relação ao efeito (*Id.*, *apud* PHILIPPE, 2002, p. 117); então se deve retornar às causas como princípio do discurso para compreendê-las e também aquilo que seria o seu efeito: o virtual. O que não quer dizer que devemos adotar uma atitude absolutamente oposta, que seria o desprezo total pelo virtual, como afirma Lévy: “enquanto tal, a virtualização não é nem boa, nem má, nem neutra” (LÉVY, 2005, pp. 11 e 12); mas que devemos medir o segundo – o virtual – em função do primeiro – o real. Não é que haja uma soberania da *polis* perante a Ontologia, pois a *polis* não se dá no virtual, e sim no real. Isto também implica que antes, há uma superioridade da Ontologia sobre a Política, porque só é possível conhecer o que se deve fazer quando se sabe o que é o real. Devido a isto é impossível um discurso dos pós-modernos vinculado à *polis*.

É necessário, portanto, resguardar a boa Ontologia, senão a Política estará em debilidade. A medida da *polis* não pode ser a da eficácia, porque não necessariamente será a medida dos entes da *polis*. Uma vez que se admite uma espécie de ortodoxia da *polis*, pode-se admitir a aplicabilidade desta no contexto dos indivíduos, o que seria inadmissível no discurso pós-moderno. Com o desprezo do real e, por conseqüência, com o desprezo da *polis*, não há uma ortodoxia de um dever, mas a manipulação eficaz do real sem a medida de uma ontologia, isto é, com a medida do virtual. O agir na *polis* é medido pela virtualidade da ação. Com isto, no máximo, poderá existir uma *polis* accidental pela eficácia, se esta se confundir com uma ortodoxia ontológica.

2. *World of Warcraft*

World of Warcraft foi lançado em novembro de 2004 e é o maior MMORPG em 2007/2008 em termos de usuários, tendo mais de 10 milhões de jogadores associados à *battle.net*, servidor oficial do jogo (mais de 2,5 milhões na América do Norte, 2 milhões na Europa e 5,5 milhões na China), sem contar os outros jogadores que jogam em servidores “piratas”. O jogo é atualmente disponibilizado em sete idiomas, sendo que a versão em russo ainda encontra-se em desenvolvimento, com data de lançamento prevista ainda para 2008. No quesito vendagem, *WoW* foi o jogo mais vendido dos anos de 2005 e 2006, sendo que em 2007 só perdeu para seu pacote de expansão, *The Burning Crusade*. Este, por sua vez, foi o jogo de computador mais rapidamente vendido da história, com a cifra de 2,4 milhões de cópias vendidas no primeiro dia e



cerca de 4,5 milhões de cópias durante o primeiro mês de vendas.⁷ *World of Warcraft* é de autoria da *Blizzard Entertainment*, empresa fundada em 1991 na Califórnia. Altamente tradicional no setor de jogos eletrônicos, a companhia é responsável pelo desenvolvimento de 26 jogos, dentre eles as séries *Warcraft*, *StarCraft* e *Diablo*, seus títulos de maior sucesso. Segundo o *ranking* elaborado pelo site de tecnologia e atualidades *GigaOM*, *WoW* ficou em primeiro lugar dentre dez outros MMORPGs, enquanto o *Second Life*, jogo desenvolvido pela empresa americana *Linden Lab*, bastante conhecido no Brasil, ficou em décimo lugar, com 500 mil jogadores⁸.

Em *WoW*, o jogador é representado por um personagem criado (*character*) com base em características comuns ao universo dos RPGs, como elfos, cavaleiros, monstros, feiticeiros e *orcs*. Tendo a opção de customizar seu personagem quase que totalmente, cada jogador acaba por se tornar praticamente único e original no servidor em que joga. Antes de começar o jogo e criar o personagem, deve-se escolher entre *Horde* (Horda) e *Alliance* (Aliança), ou seja, definir em que lado da história vai entrar. Na medida em que o jogo se desenvolve, o jogador deve realizar missões com o objetivo de adquirir pontos de experiência e passar para os próximos níveis. Ele deve capturar artefatos, matar monstros e executar outras tarefas em geral, além de batalhar contra outros jogadores. Formam-se *guilds* (guildas), que são grupos de jogadores que fazem um pacto de amizade e não-agressão quando têm algum objetivo em comum. Quanto mais se joga, mais pontos se ganha, e mais a personagem se aprimora, tornando-se mais forte e capaz de acessar novas fases. Além disso, uma infinidade de armas, habilidades específicas e magias tornam o jogo muito mais atraente, pelo fato de que sempre haverá algo a mais que pode ser alcançado. Soma-se a isto o fato de que em janeiro de 2007, com o lançamento do primeiro pacote de expansão *The Burning Crusade*, aumentou drasticamente o número de fases, armas, personagens e mundos, além do limite de poder que a personagem pode alcançar. Um novo pacote de expansão, *Wrath of the Lich King*, já foi anunciado, porém ainda não há previsão de lançamento.

Dentro dos servidores, é comum o jogador se deparar com anúncios de armas e equipamentos durante o *chat* digitado que aparece constantemente na tela. Os jogadores mais experientes vendem itens de valor pelo preço de dinheiro do jogo (moedas de cobre, prata e ouro); e também realizam trocas por itens de valor equivalente.

⁷ *WoW* ultrapassa 10 milhões de assinantes. 24 fev. 2008. Disponível em <http://www.geek.com.br/modules/noticias/ver.php?id=16804&sec=7>. Acesso em: 24 fev. 2008.

⁸ *GigaOM Top 10 Most Popular MMOs*. Blake Snow. 13 jun. 2007. Disponível em <http://gigaom.com/2007/06/13/top-ten-most-popular-mmoms/#comments>. Acesso em: 9 fev. 2008.



Para ser um membro oficial do jogo, deve-se primeiramente comprar o *software*, que, em janeiro de 2008, custa em torno de US\$ 20 no site *Amazon.com*.⁹ O pacote inclui 4 CDs para a instalação do jogo, mais o direito de um mês de se jogar no servidor oficial da *Blizzard*, concedido através de um número de série único, pessoal e intransferível. Para continuar jogando após este prazo, o jogador deve adquirir créditos de dias de jogo através de pagamento via cartão de crédito ou cartão pré-pago vendido em lojas especializadas, similar ao que é feito normalmente com telefonia celular. Nos Estados Unidos, por exemplo, um dia de jogo custa US\$ 0,50 e na China, US\$ 0,83. Há pacotes com descontos para quem adquire créditos por períodos mais longos, como meses ou semestres. No Brasil, não é muito comum um jogador de *WoW* ser pagador do jogo, visto que a opção primária no país são os servidores piratas ou privados, criados por jogadores que disponibilizam suas máquinas para serem os *hosts* (hospedeiros) do servidor e de todos os jogadores que se conectem a ele. Para tal, não é necessário nem pagar periodicamente nem ter uma cópia original do jogo.

Paralelamente, são duas as formas de se ganhar dinheiro ilegalmente com o jogo. A primeira é através da venda de armas e equipamentos não por dinheiro do jogo, mas por dinheiro real, via depósito em conta bancária. A outra refere-se aos personagens registrados numa conta particular de um jogador, onde ele aluga e/ou vende sua senha para que outros jogadores tenham acesso (ou simplesmente tomem posse) de um personagem já criado, bastante desenvolvido e pronto para jogar em todos os níveis. Um exemplo desta prática é o site www.wowaccountsales.com, que disponibiliza um serviço de compra, venda e trocas de personagens paralelamente ao processo de associação com a *Blizzard*.

3. O mundo de *Warcraft* e o mundo real

Há uma grande diferença entre o pensador pós-moderno e o indivíduo que vive conforme este pensamento, porque o segundo não necessariamente tem o conhecimento teórico detido pelo primeiro, mas antes possui uma experiência de vida e um conhecimento simples conforme a própria disposição. Podemos considerar a experiência do virtual alienante, a partir do momento em que ultrapassa um determinado limite,

⁹ Disponível em <http://www.amazon.com/Blizzard-Entertainment-World-of-Warcraft/dp/B000067FDW/ref=pd_bbs_1?ie=UTF8&s=videogames&qid=1199886186&sr=8-1>. Acesso em: 9 fev. 2008.



quando o virtual se torna, por excelência, superior ao real. Isto é, já não acontece mais uma submissão do real ao virtual, mas sim um quase que total desprezo pelo primeiro:

O campo aberto é o da simulação no sentido cibernético, isto é, o da manipulação em todos os sentidos destes modelos (cenários, realização de situações simuladas, etc.) mas então *nada distingue esta operação da gestão e da própria operação do real: já não há ficção*. (BAUDRILLARD, 1991, págs. 152 e 153)

O que faz do ato de jogar *WoW* algo tão sedutor que impede que o jogador tenha a parcimônia em medir o tempo que deve passar na frente da tela do computador? São aspectos que tocam na imagem social que o jogador projeta em sim mesmo. A projeção de uma nova personalidade, a construção de novas perspectivas de crescimento e evolução e o claro sentido de pertencimento e aceitação dentro do universo do jogo são os três fatores que, basicamente, explicam a diferença entre um MMORPG como *World of Warcraft* e outros jogos *online*.

Assim que o jogador se torna associado ao jogo e cria seu personagem, ele já começa a procurar maneiras de tornar mais fácil a sua identificação com o mesmo. Ele procurará agir conforme uma espécie de roteiro que elabora com base no caráter que é esperado do seu guerreiro. Esta é uma prática particularmente comum aos jogos de RPG. Dentre dezenas de opções, o jogador pode encarnar um humano que é ordenado cavaleiro e deseja fazer o bem para seu povo ou um *orc* bárbaro que apenas tem como objetivo destruir e saquear cidades, por exemplo. Estas e todas as outras personificações são totalmente aceitas dentro do jogo.

Infundáveis possibilidades de crescimento são oferecidas ao jogador de *WoW*. Nunca haverá monstros e inimigos suficientes para se derrotar, nunca haverá uma quantidade limite de armas que se pode obter, e a personagem praticamente nunca pode parar de melhorar. Assim é traçada a trajetória de um *character* de *WoW*, num caminho quase sem fim onde não há limites para se desejar ser o melhor. Mesmo com a vaga possibilidade de um jogador esgotar seu personagem, ele pode começar o jogo todo de novo com um diferente, com atributos, poderes, missões e mapas completamente novos em relação à anterior; pois um jogador tem o direito de registrar até dez *characters* por cada servidor e cinquenta por cada conta que possui em seu nome.¹⁰

¹⁰ *Characters FAQ*. Perguntas frequentes e dúvidas referentes aos personagens do universo de *WoW*, no site oficial do jogo. Disponível em <<http://www.worldofwarcraft.com/info/faq/characters.html>>. Acesso em: 27 mai. 2008.



Um participante de *WoW* é, a partir do momento em que se registra, um membro da comunidade através de quatro instâncias. Primeiro, ele é um jogador de *World of Warcraft*, o que já é uma característica um tanto seleta nos meios sociais em geral; segundo, ele faz parte de um servidor (*realm*) específico, o que irá definir a modalidade de jogo escolhida pelo usuário (cada *realm* traz uma possibilidade distinta de competição entre os jogadores e o ambiente); terceiro, ele escolheu entre a Aliança e a Horda, ou seja, definiu qual lado irá defender e quais raças serão suas aliadas e quais serão suas inimigas. Membros de uma não se misturam com os de outra e não podem entrar em territórios adversários. Em quarto e último lugar, o jogador se vê plenamente incluído ao se juntar a uma guilda, e tornar-se, de fato, amigo de certos jogadores em especial. Através da guilda, ele irá compartilhar missões, pontos de experiência, dinheiro e itens, além de contar com a ajuda de seus aliados quando for necessário.

Tudo isto exerce um forte efeito sobre o jogador, devido ao fato de ele poder se tornar parte de algo muito maior do que ele próprio, sem que ele se sinta pequeno. Uma pessoa psicologicamente saudável e com seu aspecto social bem desenvolvido já irá sentir estes pequenos efeitos; porém, mais ainda irá sentir a diferença alguém que não consegue construir relações adequadas com outras pessoas, e/ou já apresenta problemas de ordem social ou psicológica. Nestes casos, quando o virtual deixa de ser uma ficção para se tornar virtualmente presente, o jogador já adquire uma patologia psicológica, como expõe a Dra. Maressa Orzack, fundadora e coordenadora da clínica *Computer Addiction Services*, no hospital McLean em Newton, Massachussets, além de professora assistente na Escola de Medicina de Harvard. A Dra. Orzack entrevistou um jogador de *World of Warcraft* que eventualmente se tornou seu paciente, após encontrar problemas relacionados às excessivas horas de jogo:

Ele era um ávido jogador de *World of Warcraft*, e eu perguntei a ele o que acontece quando ele joga: ele estava simplesmente encenando uma personagem virtual ou ele se sentia que estava, de fato, dentro do jogo? Ele me disse que quando joga, está completamente dentro do jogo. Ele se tornou imerso em *World of Warcraft* e teve problemas em se retirar deste mundo virtual. Eu também perguntei o que ele esperava encontrar toda vez que ligava o jogo, e sua resposta foi um sentido de pertencimento. Este indivíduo veio de uma família que infelizmente estava ruindo, e *World of Warcraft* foi sua maneira de escapar disso. Este indivíduo de 18 anos de idade era miserável. Ele não se dava mais com ninguém de sua família e continuava a se refugiar dentro do jogo.¹¹

¹¹ *Expert: 40 Percent of World of Warcraft Players Addicted*. Rob Wright. 8 ago. 2006. Disponível em <http://www.tomsgames.com/us/2006/08/08/world_of_warcraft_players_addicted/>. Acesso em: 07 dez. 2007.



Segundo a Dra. Orzack, 40% dos jogadores de *World of Warcraft* são viciados, isto é, não conseguem estabelecer limites quanto ao tempo que passam jogando, e constantemente se prejudicam social e psicologicamente com isso. Pesquisas realizadas pela *comScore* revelam que jogadores de jogos eletrônicos são divididos em duas categorias: os jogadores viciados, que gastam 16 horas ou mais por semana jogando em uma plataforma ou 11 horas ou mais por semana jogando em duas ou mais plataformas; e os jogadores comuns, que gastam menos de 16 horas por semana jogando em uma plataforma.¹² No dia 3 de outubro de 2006, foi ao ar no jornal *A Current Affair* da rede de televisão australiana *Channel 9* uma reportagem sobre Ben Fordham, um adolescente de 16 anos jogador de *WoW*. Ben, que conheceu o jogo há nove meses, passa em média 16 horas por dia na frente do computador jogando; e não trabalha nem estuda.¹³ Na mesma reportagem é citado um caso mais grave, em que um menino chinês de 13 anos se jogou de um prédio de 24 andares após jogar *WoW* durante várias horas. Os pais do menino processaram a *Blizzard Entertainment* por isto.¹⁴

Como já vimos o agir deve estar vinculado sempre a uma ortodoxia, que, por sua vez, está alicerçada em uma ontologia. A multiplicidade do virtual não conduz necessariamente para um reto agir, como foi exposto nos casos supracitados. Mas, muitas vezes, conduz para um agir totalmente imaginário num presente extemporâneo, isto é, não um presente do real, do fundamento; mas um presente como a possibilidade ficcional:

A operação ficcional tem isto de diferente da operação do conceito: enquanto conceito, tipo abstrato, converte, pela definição, o mundo numa *realidade finita*, e produz uma *atualidade concreta* (e por isso controlável), a ficção, palavra concreta, converte, pelo prazer e ao acaso, o mundo numa *virtualidade infinita*, e produz uma *extemporaneidade múltipla* (e por isso imprevisível). O pensamento como ficção é o infinito lançar-se estratégico na extemporaneidade do múltiplo. (...) Para o pensamento-ficção, trata-se, portanto, de nem ser meramente atual, nem simplesmente utópico, mas *extemporâneo*. É bem do presente que se trata, hoje e aqui: “o mundo presente, os homens presentes, / a vida presente”. Mas não do presente como momento atual do conceito; o presente da extemporaneidade, eis como a vida anima o pensamento a trabalhar, ficcionando possíveis. (D’AMARAL, 2004, pág. 89)

¹² *comScore Study Reveals Gamers Are an Attractive Online Advertising Segment*. Andrew Lipsman. 16 mai. 2006. Disponível em <<http://www.comscore.com/press/release.asp?id=861>> Acesso em: 7 fev. 2008.

¹³ *Warcraft Addict Makes A Current Affair*. 10 out. 2006. Disponível em <http://gaygamer.net/2006/10/warcraft_addict_makes_a_curren.html> Acesso em: 7 fev. 2008.

¹⁴ *Parents suing Blizzard for World of Warcraft Addiction*. Blake Snow. 18 nov. 2005. Disponível em <<http://www.joystiq.com/2005/11/18/parents-suing-blizzard-for-world-of-warcraft-addiction/>> Acesso em 7 fev. 2008.



O que, aparentemente, se mostra como pobre, infecundo e desgastado é o real, por causa do seu limite. O virtual atrai pelo seu aspecto fantasioso e múltiplo, por não estar submetido aos grilhões da limitação. Mas isto é somente aparência, pois não podemos justificar uma vida totalmente alienada, tampouco o suicídio. Em última instância, o total fascínio pelo virtual gera uma vida própria deste mundo e a negação da própria vida na realidade. Não uma questão puramente conceitual, de conceitos abstratos, de questões lógicas, ou de sutis discussões escolásticas; mas de questões de vida ou morte para o indivíduo. Isto é, vida no real e morte no virtual; ou vida no virtual e morte no real.

Mas não podemos criticar o virtual sem imediatamente estabelecer uma proposta de retorno ao real, porque isto seria como tirar de um mendigo um alimento estragado e deixá-lo só, morrendo de fome. É errado somente desaconselhar o jogador de participar do jogo, sem também enaltecer e defender a realidade. Pois considerando a avidez dos jogadores de permanecerem com este hábito tal como usuários de drogas, é necessário preencher o vazio deixado pela negação do virtual com aspectos próprios do real. Sobretudo, a sensação de pertencimento, como descrita pelo paciente da Dra. Orzack, porém pertencimento não puramente virtual, mas um pertencimento calcado nas relações concretas limitadas pelas disposições do espaço-tempo.

Contudo, não podemos demonizar o virtual, mas antes podemos promovê-lo junto com um crescimento do real, uma vez que eles não são contraditórios, como afirma Lévy:

A multiplicação dos meios de comunicação e o crescimento dos gastos com a comunicação acabarão por substituir a mobilidade física? Provavelmente não, pois até agora os dois crescimentos sempre foram paralelos. As pessoas que mais telefonam são também as que mais encontram outras pessoas em carne e osso. Repetimos: aumento da comunicação e generalização do transporte rápido participam do mesmo movimento de virtualização da sociedade, da mesma tensão em sair de uma “presença”. (LÉVY, 2006, pág. 23)

Não há necessidade de um desprezo categórico em relação ao virtual, se o real for considerado como um criador do virtual. Isto é, o real deve ser a medida do virtual. O segundo deve ser submetido ao primeiro, assim como o reconhecimento da arte como algo oriundo da natureza, e também o efeito submetido à própria causa. Assim, se considerarmos o virtual como uma extensão do real sob o seu controle, poderemos afirmar, da mesma forma que McLuhan, que o virtual é o prolongamento dos sentidos:



“o uso de qualquer meio ou extensão do homem altera as estruturas de interdependência entre os homens, assim como altera os ratios entre os nossos sentidos” (MCLUHAN *apud* MACHADO, 2003, pág. 283).

A alteração da extensão do homem deve estar submetida ao próprio homem, como uma possibilidade do aumento da própria potencialidade. Assim, a *Nova Atlântica* de Bacon deve estar a serviço do próprio homem e não de uma disfunção contrária ao real com sentido em si mesma no virtual. Devemos sempre considerar que o virtual é criação humana enquanto efeito da construção técnica, portanto uma arte em dicotomia com a natureza. Assim, na medida em que o pensamento moderno eleva a arte – “não procuramos puerilmente os pomos dourados, antes de tudo depositamos na marcha triunfal da arte sobre a natureza” (BACON, 1997, pág. 88) – o pensamento pós-moderno o conduz até as últimas consequências, desencadeando o desprezo pela natureza, pelo fundamento, pelo real. O pós-moderno interpretou o moderno erroneamente, pois a abertura da técnica é absolutizada com uma finalidade em si mesma. O moderno abriu a possibilidade de um pensamento técnico, e o pós-moderno concretizou esse pensamento para uma finalidade em si mesma. Devemos, antes, retificar o desenvolvimento do pensamento moderno para uma abertura da técnica que serve ao homem. E assim, abrir o jogo para um mundo controlável pelo jogador que o desperte para o real.

4. Conclusão

No cenário do entretenimento eletrônico, também é pertinente o estudo de uma ética, isto é, dos limites do agir num contexto do virtual. Pois, o fascínio do múltiplo pode despertar no indivíduo o desprezo quase que completo pelo real e até pela vida. Existe, portanto, uma grande tendência, na proporção da evolução técnica, para um aumento da inclinação para o virtual. Porém, não devemos condenar ou demonizar a técnica como algo ruim em si mesmo, mas antes procurar novos caminhos para lidar com o encanto da técnica e o seu controle.

Deve-se aumentar as pesquisas relacionadas a *World of Warcraft* devido à sua grande influência sócio-econômico-cultural em mais de 10 milhões de pessoas de diferentes culturas que participam deste universo interativo como modificadores do mesmo. A *Blizzard Entertainment* nutre perspectivas positivas em relação a este público, uma vez que já anunciou o lançamento do segundo pacote de expansão para o jogo, o que deve atrair novos jogadores e consolidar mais ainda os já associados. Em



geral, as pesquisas acadêmicas brasileiras que procuram tratar de jogos eletrônicos não levam em conta jogos do gênero MMORPG, e sim jogos não tão populares, como o *Second Life*. O *SL* é um jogo que goza de maior sucesso mais especificamente no Brasil, e não em todo o mundo, como se costuma supor.

Um próximo artigo poderia considerar algumas soluções mais pragmáticas para o problema dos jogadores viciados em jogos eletrônicos em geral, e *WoW* em especial. Exemplos como tratamentos psicológicos adequados, estabelecimento de limites por pessoas responsáveis e a prática de outras atividades saudáveis podem servir como pontos de partida para a resolução de cada caso, respeitadas suas particularidades. Mas todas as considerações citadas devem ter como premissa a submissão do virtual ao real.

Referências bibliográficas:

- ARISTÓTELES. *A Política*. São Paulo: Martins Fontes, 3ª ed., 2002.
- BACON, Francis. *Os pensadores*. São Paulo: Nova Cultural, 1997.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulações*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- D'AMARAL, Marcio Tavares. *Comunicação e diferença*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2004.
- DIZARD, Wilson Jr. *A Nova Mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. 2ª ed., 2000.
- MACHADO, Irene. *O ponto de vista semiótico*. In: Antonio Holfeld; Luiz C. Martino; Vera França. (org.). *Teorias da Comunicação. Conceitos, escolas e tendências*. Petrópolis: Vozes. 3ªed., 2003.
- PHILIPPE, Marie-Dominique. *Introdução à Filosofia de Aristóteles*. São Paulo: Paulus, 2002.
- HERÁCLITO. *Fragmentos*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1980.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: Editora 34. 14ª ed., 2006
- _____. *O que é o virtual?*. São Paulo: Editora 34. 7ª ed., 2005.
- MARTINS, Ives Gandra Filho. *Manual esquemático de história da filosofia*. São Paulo: LTR, 2004.

Internet

- *U.S. video game industry sales dip in 2004*. Reuters. 18 fev. 2005. Disponível em <<http://gameinfowire.com/news.asp?nid=5650>>. Acesso em: 7 fev. 2008.



- *Industry Facts. Entertainment Software Association.* Lista elaborada pela ESA contendo os dez tópicos mais relevantes da indústria de softwares de entretenimento. Disponível em <<http://www.theesa.com/facts/>>. Acesso em 7 fev. 2008.
- *Game Player Data. Entertainment Software Association.* Diversos indicadores e características que ilustram o perfil do jogador usual de videogames. Disponível em <<http://www.theesa.com/facts/gameplayer.asp>>. Acesso em: 7 fev. 2008.
- *Worldwide Online Gaming Community Reaches 217 Million People.* Andrew Lipsman. 10 jul. 2007. Disponível em <<http://www.comscore.com/press/release.asp?press=1521>>. Acesso em: 7 fev. 2008.
- *WoW ultrapassa 10 milhões de assinantes.* 24 fev. 2008. Disponível em <<http://www.geek.com.br/modules/noticias/ver.php?id=16804&sec=7>>. Acesso em: 24 fev. 2008.
- *GigaOM Top 10 Most Popular MMOs.* Blake Snow. 13 jun. 2007. Disponível em <<http://gigaom.com/2007/06/13/top-ten-most-popular-mmos/#comments>>. Acesso em: 9 fev. 2008.
- Disponível em <http://www.amazon.com/Blizzard-Entertainment-World-of-Warcraft/dp/B000067FDW/ref=pd_bbs_1?ie=UTF8&s=videogames&qid=1199886186&sr=8-1>. Acesso em: 9 fev. 2008.
- *Characters FAQ.* Perguntas freqüentes e dúvidas referentes aos personagens do universo de *WoW*, no site oficial do jogo. Disponível em <<http://www.worldofwarcraft.com/info/faq/characters.html>>. Acesso em: 27 mai. 2008.
- *Expert: 40 Percent of World of Warcraft Players Addicted.* Rob Wright. 8 ago. 2006. Disponível em <http://www.tomsgames.com/us/2006/08/08/world_of_warcraft_players_addicted/>. Acesso em: 07 dez. 2007.
- *comScore Study Reveals Gamers Are an Attractive Online Advertising Segment.* Andrew Lipsman. 16 mai. 2006. Disponível em <<http://www.comscore.com/press/release.asp?id=861>> Acesso em: 7 fev. 2008.
- *Warcraft Addict Makes A Current Affair.* 10 out. 2006. Disponível em <http://gaygamer.net/2006/10/warcraft_addict_makes_a_curren.html> Acesso em: 7 fev. 2008.
- *Parents suing Blizzard for World of Warcraft Addiction.* Blake Snow. 18 nov. 2005. Disponível em <<http://www.joystiq.com/2005/11/18/parents-suing-blizzard-for-world-of-warcraft-addiction/>> Acesso em 7 fev. 2008.