



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA
CONTEMPORÂNEAS**

FELIPPE CALAZANS THOMAZ

**EU, AVATAR:
AS FLEXÕES DO SER A PARTIR DOS MMORPGs**

**SALVADOR
2013**

FELIPPE CALAZANS THOMAZ

EU, AVATAR:
AS FLEXÕES DO SER A PARTIR DOS MMORPGS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, da Faculdade de Comunicação, na Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre.

Orientador: José Carlos S. Ribeiro

SALVADOR
2013

AGRADECIMENTOS

Dentre os sentimentos mais finos do espírito humano está a gratidão. Certamente, se fôssemos contemplar cada pessoa que tornou esta dissertação – em sua totalidade – algo possível, incorreríamos no risco de estender este texto a uma quantidade extenuante de páginas. No entanto, o critério à seleção de cada palavra posta seria – e é – o reconhecimento ao apoio e auxílio a mim destinados, tão valiosos à jornada que aqui se pontua.

Minha família, minha base. A todos vocês, meus amores, sem dúvidas, o lugar de destaque. Isto que sou vem de vocês. Luiz Vicente e Jone, Murillo e Laís, Noeme, Lydia e Hypérides, Marcos, Matheus, Flávia, Liginha, Thiago – meu mano! –, Rafinha e tantos outros Calazans e Thomaz: sem palavras, amo vocês.

A Júlia, parceira nos diálogos e nos variados movimentos de meu ser. De fato, minha companheira, na alegria e na tristeza, na saúde e na doença, os obstáculos por nós vencidos mostram a importância central que exerce em minha vida. Func.

Ao orientador deste curso, José Carlos Ribeiro, por mostrar, através da própria conduta, que a seriedade e comprometimento com os deveres podem estar em íntima sintonia com a simpatia, bom humor e carisma – mesmo em momentos difíceis. Grato, meu amigo.

A Otávio Filho, por simplesmente sermos amigos. Sua influência se faz presente em cada linha desta dissertação, sobretudo no conforto dado nos momentos em que eu lhe transparecia as angústias decorrentes das incursões na Filosofia. Enfim, por me conduzir ao caminho do pensamento e pelos conselhos valiosos.

Aos amigos, pelos estímulos constantes e injeções de ânimo: Thecão, Thiaguinho, Sabão, Helem. Aos *tropipartners*: PV, Paraíba e Clarissa, Bob, Brotas, Rafael, Cunha e Diêgo. À família OQuadro, Os Nelsons e Jody Gillett, fé e *flow*. R1 e R2, Felipe Lacerda – você conhece! –, Thiago Falcão, Luiz Adolfo, Cris e Victão, Ed e Henrique, Denis e Ivan, Vitor e Talyta, Krum, João Ricardo, Dedé Elvas – univitelino – e Caio Vita. Aos amigos do GITS – todos vocês – e demais colegas da UESC, PósCom, USP e PUC-SP.

Aos professores André Lemos, Arlete e Luís Carlos Petry, Clotilde Perez e Sérgio Bairon – inspiradores, mesmo à distância –, Lynn Alves, Edson Dalmonte, Suzana Barbosa e Jorge Cardoso Filho: sou bem grato pelas inquietações provocadas; ainda rendem frutos.

Agradeço também ao apoio institucional do CNPq, fundamental à possibilidade de aprofundamento neste estudo.

Por fim, mas não menos importante, aos irmãos da União do Vegetal, pelos conhecimentos que miram dias de maior sabedoria, serenidade e firmeza. Luz, paz e amor a todos nós.

Felippe C. Thomaz
Salvador, dezembro de 2013

“[...] nos parece que había allí un hombre sentado sobre una piedra, los codos en las rodillas, las palmas en las sienes, y que, precisamente cuando íbamos a llegar, se ha levantado y se ha ido. Sospechamos que este hombre, dando un breve rodeo, ha ido a colocarse en la misma postura no lejos de nosotros. Si cedemos al deseo de sorprenderle – a ese poder de atracción que ejerce el centro de los bosques sobre quien en ellos penetra –, la escena se repetirá indefinidamente. El bosque está siempre un poco más allá de donde nosotros estamos.”

Ortega y Gasset, Meditaciones del Quijote.

*“My thoughts are changing my brain /
My neurons are playing like in a game /
And connected together as friends /
Within the electric machine.”*

Lucas Santtana, Jogos Madrugais.

THOMAZ, Felipe Calazans. **Eu, Avatar:** as flexões do ser a partir dos MMORPGs. 124 f. il. 2013. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

RESUMO

Examinamos, na presente dissertação, os processos de construção identitária e autoapresentação em ambientes simulados *online* de caráter lúdico. A partir do jogo *World of Warcraft*, são apresentados e discutidos certos elementos intervenientes no processo de assumir um avatar enquanto extensão de si, realizando atividades que, em sua maioria, reforçam as dinâmicas preestabelecidas do meio – MMORPG, ou RPG de participação *online* massiva. A escolha do objeto se vale pela posição privilegiada que o mesmo ocupa dentre os jogos da mesma categoria, o que nos permite apontar com maior propriedade que “as flexões do ser”, em função da incorporação de dispositivos digitais, refletem traços do “espírito do tempo” que presenciamos. A partir de uma postura interdisciplinar, o método adotado se aproxima da Filosofia – sobretudo da fenomenologia – e da Psicologia social, relacionando tais campos à Comunicação e aos *Gamestudies*. Deste modo, refletir sobre o que é compreendido enquanto “presença”, “experiência”, “percepção” e “imersão” nos permite perceber as camadas sociais inerentes à categoria de jogo em questão como peculiares formas de interação humana. A partir de um “mundo virtual”, examinamos o que constitui o corpo e o meio, propondo que ambos são construções visuais-funcionais, estreitamente ligados aos aspectos competitivos e estéticos do jogo. Assim, a discussão sustentada torna possível pensar as chamadas “flexões do ser” enquanto movimentos do jogador ao avatar e, noutra via e em certa medida, do avatar ao jogador.

Palavras-chave: Avatar, mundos virtuais, ser contemporâneo, flexões do ser.

THOMAZ, Felipe Calazans. **I, Avatar**: the flexions of being from the MMORPGs. 124 f. il. 2013. Dissertação (Master dissertation) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

ABSTRACT

We examine, in the present dissertation, the processes of identity construction and self-presentation in ludic simulated online environments. From the game *World of Warcraft*, we present and discuss some elements involved in the act of assume an avatar as an extension of the self, performing activities that, mostly, reinforce the preestablished dynamics of the medium – MMORPG, or *massive multiplayer online role-playing game*. The choice of our research object derives from the privileged position that this particular game occupies among other titles from the same category. This allows us to point more properly that the “flexions of being”, due to the incorporation of digital devices, reflect traits of our *Zeitgeist*. Through an interdisciplinary posture, our method nears the Philosophy – particularly the phenomenology – and Social psychology, relating these fields to the Communication and Gamestudies. In that way, reflect upon what is understood as “presence”, “experience”, “perception” and “immersion” allows us to contemplate the social layers inherent to this category of game as peculiar forms of human interaction. From a “virtual world”, we examine what constitutes the body and the environment, proposing that both are visual-functional constructions, closed linked to the competitive and aesthetics aspects of the game. In this sense, the discussion makes it possible to think the called “flexions of being” as movements from the player to the avatar and, recursively and to some extent, from the avatar to the player.

Palavras-chave: Avatar, virtual worlds, contemporary being, flexions of being.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Esquema visual da Ontologia Orientada a Objetos (HARMAN, 2011)	51
Figura 2: Objetos no castelo de Ventobravo (<i>Stormwind</i>)	52
Figura 3: Aplicação da OOO a uma cadeira de <i>WoW</i>	53
Figura 4: Tela inicial de criação de personagem	56
Figura 5: Tela de personalização do avatar	59
Figura 6: Atributos de <i>char</i> nível 1	64
Figura 7: Janela das <i>quests</i>	65
Figura 8: Avatar e sua <i>gear</i>	69
Figura 9: Aspecto visual e quantificado de objeto da <i>gear</i> – exemplo 1	70
Figura 10: Aplicação da OOO a objeto da <i>gear</i> – exemplo 1	71
Figura 11: Aspecto visual e quantificado de objeto da <i>gear</i> – exemplo 2	72
Figura 12: Aplicação da OOO a objeto da <i>gear</i> – exemplo 2	73
Figura 13: Preto, um <i>Pandaren</i> , medita	93
Figura 14: <i>Thanksgiving day</i> aos arredores de Ventobravo	95
Figura 15: Efeitos de ebriedade no avatar	97
Figura 16: Comparação entre experiências extracorpóreas e a experiência jogador-avatar em <i>3PP-gaming</i>	105

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Categorias fundamentais do jogo segundo Caillois (1990)	31
---	----

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	CHEGANDO ONDE JÁ ESTAMOS	15
2.1	Mitos, moldes	17
2.1.1	Do primitivo a(os) nós	21
2.2	Jogos humanos	27
2.2.1	Acerca dos <i>gamestudies</i>	32
3	MEIO E CORPO EM AMBIENTES FRONTEIRIÇOS	39
3.1	Do meio	39
3.1.1	Estrutura de “mundos virtuais”	44
3.1.2	Imersão e experiência: primeira aproximação	47
3.2	Do corpo	54
3.2.1	Criação de um avatar	55
3.2.2	Imersão e experiência: segunda aproximação	61
3.2.3	Avatar estendido: examinando objetos da <i>gear</i>	68
3.3	Síntese do trajeto	73
4	O PECULIAR SOCIAL	77
4.1	Papeis sociais <i>in game</i>	78
4.2	Seres sociais: categorias e estrutura(çõe)s de ajuntamentos	83
4.3	Fugas do <i>script</i>	94
4.4	Efeito Proteu: para onde rumamos?	99
5	CONCLUSÃO	109
	REFERÊNCIAS	115
	GLOSSÁRIO	122

1 INTRODUÇÃO

O terreno onde hoje pisamos parece pantanoso. Pantanoso em seu sentido de não-solidez, de fluidez, de incerteza e mutabilidade. Mesmo rumando avante, a cada passo, a névoa continua a pairar. Não sabemos o que se dará a ver num momento vindouro. Conjecturamos, a partir das pegadas precedentes, isto ou aquilo, mas a tal nuvem ainda é densa para permitir uma visão precisa. Justamente por isso, o bosque pantanoso se apresenta convidativo à exploração, a um passeio que permita alcançar clarões – habitações temporárias do pensamento.

O objeto ao qual lançamos o olhar neste estudo constitui-se enquanto um dos mais importantes fenômenos hodiernos da indústria do entretenimento. O jogo *World of Warcraft* é o título mais rentável e duradouro da franquia *Warcraft*, produzida pela companhia americana Blizzard Entertainment a partir de 1994. Basicamente, *WoW*, como também é chamado, é um MMORPG¹, ou seja, um jogo de RPG (*role-playing game*) de participação massiva de jogadores *online*, lançado oficialmente em 2004 e atualizado em diversas expansões desde então. Enquanto este texto é escrito, há milhões de pessoas conectadas aos servidores da Blizzard, habitando temporariamente, por assim dizer, o mundo de *Azeroth*, principal local onde a trama narrativa se desenrola. A derradeira contagem identificou 7,6 milhões de jogadores ativos ao redor do mundo².

Tal cenário nos remete novamente à ideia do pântano acima apresentada, visto que o mundo contemporâneo se abre em uma miríade de potencialidades comunicativas e tecnológicas, associadas diretamente ao indivíduo e ao social. Os dispositivos infocomunicacionais parecem estender nossos sentidos e contrair as delimitações espaço-temporais. Desta maneira, as noções de quem somos, de quem é o outro e do nosso papel na conjuntura social passam por notáveis transformações. Em paralelo, ao passo em que estes componentes tecnológicos nos parecem cada vez mais “naturais”, persiste a dificuldade em refletir sobre este mesmo processo, tamanha a velocidade com a qual o cenário se modifica. O aspecto dinâmico de nosso tempo reverbera em

¹ *Massive Multi-player Online Role-Playing Game*. Jogos online de participação massiva que seguem as características dos RPGs de mesa.

² Em 2010, *World of Warcraft* chegou a possuir cerca de doze milhões de jogadores. Desde então, a contagem foi decrescente, chegando, atualmente, a quase oito milhões de *players*. Em nota oficial, a Blizzard está remodelando alguns aspectos do jogo: do design de personagens a elementos de jogabilidade. Cf. <<http://wow.joystiq.com/2013/11/06/world-of-warcraft-down-100k-subscribers-to-7-6m/>>. Acesso em 20/11/2013.

diferentes campos do conhecimento. Da Filosofia à Medicina, da Comunicação à Física; são inúmeras as mudanças provenientes das imbricações homem-máquina.

O esforço que aqui empreendemos visa, justamente, compreender os processos de construção identitária e autoapresentação em ambientes simulados *online* de caráter lúdico. A partir de *World of Warcraft*, investigaremos o que está em jogo quando um indivíduo constrói um personagem e, através deste, passa a perceber o “mundo virtual”³ que o rodeia, realizando atividades que objetivam, em sua maioria, tornar o *avatar*⁴ mais apto aos desafios propostos pelo jogo.

Para tanto, nossa abordagem se vale das contribuições advindas dos campos da Comunicação, Filosofia, Psicologia social e *Gamestudies*. Esta postura interdisciplinar se deve ao fato de nosso objeto ser rico em possíveis abordagens. Pois, se nos colocamos no lugar de examinar os processos de criação identitária em um MMORPG, parece obrigatório atentar às dimensões históricas, ontológicas e sociais que concernem um dispositivo desta natureza. Além disto, se faz necessário discutir o papel dos elementos lúdicos na própria constituição humana, para então perceber o que se altera nesta dinâmica quando a atividade de jogo passa a ser mediada por computadores interconectados.

Desta forma, esta dissertação divide-se em cinco partes principais: a presente introdução, três capítulos centrais e a conclusão da discussão aqui construída⁵. No tocante aos capítulos, o primeiro deles busca traçar uma breve genealogia dos processos de percepção de si – das sociedades primitivas à contemporaneidade –, além de discutir a influência da esfera lúdica sobre as mais variadas manifestações humanas, e como estes mesmos elementos assumem novas roupagens quando passam a ser mediados por dispositivos eletrônicos.

³ Sabemos que o cenário tecnossocial que se apresenta ante aos olhos torna problemática qualquer distinção entre “real” e “virtual”. Nas ciências humanas, sobretudo na Comunicação, há considerável número de estudiosos que criticam tal dicotomia, considerando o influxo das tecnologias digitais no social e no particular. Apesar de termos ciência de tais críticas, adotamos, ao longo da dissertação, o termo “mundo virtual” – entre aspas – devido ao tratamento dado pela academia a ambientes desta natureza. A bibliografia aponta para este termo, *virtual world*, como meio de melhor traduzir a estrutura destes espaços. Reiteramos que a adoção do termo em nada visa considerar duas unidades distintas: real e virtual.

⁴ Do sânscrito, avatar significa “aquele que descende”. No budismo e hinduísmo são representações físicas de seres divinos, deuses encarnados. O termo é revisto na contemporaneidade a partir da representação do usuário/jogador em ambientes digitais navegáveis.

⁵ Apresentamos, também, um glossário que visa reunir os termos técnicos aos quais constantemente nos referiremos ao longo do texto.

Assim, o percurso traçado ao longo do tópico de número 2 almeja trazer elementos à percepção do tempo no qual estamos, visto que a organização individual e coletiva em redes comunicacionais digitais é algo característico de nosso momento na história. Ou seja, se nas sociedades primitivas o conhecimento de si e do mundo derivava dos mitos e ritos, ligados à esfera do sagrado e limitados aos limites sensoriais dos órgãos, na contemporaneidade podemos perceber uma disjunção do espaço-tempo, bem como diversos processos de “extensão” dos sentidos. Chegaremos ao momento em que será possível habitar temporariamente ambientes navegáveis e agir com um corpo de *bits*, interagindo, desta forma, com pessoas de todo o mundo através de personagens *in game*. Nosso tempo, o lugar onde já estamos.

Posteriormente, no segundo capítulo – tópico 3 –, dissertamos sobre a experiência de “estar lá”, em “mundos virtuais”. Detalhadamente, traremos à baila os conceitos de “imersão”, “percepção”, “presença” e “experiência” como forma de melhor compreendermos a mútua influência entre indivíduo e meio. Neste sentido, por se tratar de um “mundo virtual” de caráter lúdico – criado digitalmente a partir de dados computacionais – o pensamento mira o próprio questionamento do que constitui isto, um “mundo virtual”, e de que maneira é possível ter a sensação de “estar lá” a partir de um “estar-aí” prévio. Em outras palavras, nos interessa perceber como se dá o fenômeno de *imersão* em ambientes digitais navegáveis, relacionando este conceito às ideias de *percepção* e *experiência*, influentes à sensação de *presença*. Isto se torna mais claro na medida em que apreendemos “experiência” enquanto fluxo recursivo entre observador e coisa observada, enquanto movimento de interiorização do exterior e exteriorização do interior.

Acerca disso, ainda no segundo capítulo, nos valemos da Ontologia Orientada a Objetos (HARMAN, 2011), como forma de aprofundar os questionamentos acerca deste mesmo processo de experiência. Através do exame de objetos do ambiente e do equipamento do avatar, algumas tensões conceituais se fazem perceber, o que nos remete novamente ao momento no qual estamos: o tempo no qual o *self* se encontra espreado em redes comunicacionais digitais, com a imediata possibilidade de possuir corpos construídos a partir de linguagem binária e interagir, através destes, com pessoas reais⁶. Tais corpos, veremos, são combinações visuais e funcionais, atreladas ao sistema

⁶ Obviamente que os humanos, enquanto seres sociais, manifestam uma variedade de “fachadas” em seu fluxo cotidiano. Neste sentido, é *multi*, plural. O ente a partir de onde distintas formas de conduta emergem. Nos estudos de Goffman (2009, 2010, 2012) – dos principais aportes teóricos desta dissertação

de regras do jogo e possuintes de características estéticas que, por sua vez, podem influenciar os aspectos sociais *in game*, aspecto típico aos MMORPGs.

É nesta direção que aponta o derradeiro capítulo – tópico de número 4. Pois, se as dinâmicas sociais no ambiente do jogo podem levar o jogador a níveis mais profundos de imersão – enriquecendo, portanto, a própria experiência de “estar lá” –, torna-se necessário adentrar mais a fundo neste bosque. Assim, veremos que a construção identitária e as maneiras de autoapresentação estão atadas ao universo ficcional e às regras do *game*. É nesta redoma que o jogador poderá assumir um papel social e agir em conformidade com o mesmo, desempenhando atividades que deverão condizer com aquilo que assumiu ser – para si e para os outros. As descrições pormenorizadas estão contidas no capítulo em questão, mas, resumidamente, podemos dizer que à medida que o avatar evolui, o jogo lhe apresenta desafios mais complexos e a clara necessidade de organização em coletivos sociais. Tais são as premissas para que o jogador possa, de fato, fruir mais plenamente o conteúdo de *World of Warcraft*. Enfim, examinamos de que forma as escolhas que o jogador faz no momento de criação e evolução de seu personagem refletem, de alguma maneira, características particulares de seu ser.

Além disto, nos cabe examinar se, de alguma forma, o avatar *age* no jogador – ser biológico. Para tanto, trazemos questões que indicam afetações sensoriais provocadas pelo intenso nível de incorporação do avatar enquanto parte de si. Ou seja, as “flexões do ser” – termo que compõe o título desta dissertação – deverão ser compreendidas como movimentos do jogador ao avatar e, em certa medida, do avatar ao jogador.

Nesta discussão, nos valem da pesquisa de campo feita nos fóruns do *site* oficial do jogo e no próprio “mundo virtual”, através da criação e evolução de diversos avatares. Embora façamos, ao longo de toda a dissertação, reflexões provenientes das incursões no universo de *Warcraft*, é no último capítulo que discutimos com maior propriedade as observações levantadas durante a coleta dos dados. Do segundo semestre de 2012 a dezembro de 2013, avatares de diferentes características foram criados e evoluídos. Então, parte dos pensamentos que aqui se organizam textualmente derivam do olhar lançado pelo próprio pesquisador ao mundo do jogo e aos espaços de interação paralelos, a exemplo dos fóruns acima mencionados.

– o indivíduo é tomado enquanto ator. Abstêmio de uma unidade essencial, este mesmo indivíduo é resultado das situações sociais nas quais se insere continuamente ao longo de sua existência. Pensamos que com as tecnologias digitais esta possibilidade de ser vários e permanecer o mesmo se amplia consideravelmente. Ao longo deste trabalho, tal posição será melhor apresentada e defendida.

É válido destacar que o curso do texto foi pensado em analogia ao curso da vida. Discutindo, num primeiro momento, os elementos históricos que influenciam na formação do tempo em que estamos, para, em seguida, apresentarmos o processo de criação do avatar e as questões ontológicas associadas à percepção do ambiente. Somente a partir da reflexão inicial em torno do que é “estar lá” – diríamos, “ser lá” –, adentraremos os aspectos sociais, percebendo que estes estão intimamente ligados àquilo que se escolhe ser *in game*.

Os referenciais teóricos percorrem o campo da mitologia (ELIADE, 1972; VERNANT, 2009), dos estudos dos jogos (HUIZINGA, 2001; CAILLOIS, 1990) e dos jogos eletrônicos (AARSETH, 1997; MURRAY, 2000; FRASCA, 2003; entre outros), da percepção e experiência (MERLEAU-PONTY, 1980, 1999; DEWEY, 1980), da presença (HEIDEGGER, 2001, 2008, 2011; McMAHAN, 2003; entre outros) e imersão (MURRAY, 2000; RYAN, 2001; SALEN; ZIMMERMAN, 2003; entre outros), além das ideias de teóricos como Goffman (2009, 2010, 2012), Giddens (2009) e Norbert Elias (1994), pensadores convocados para auxiliar a reflexão em torno dos aspectos sociais inerentes aos MMORPGs.

Em suma, o presente texto se aproxima da fenomenologia, das dimensões narrativas e estruturais do “mundo virtual” em questão e, por fim, dos elementos que justificam a alcunha de “MMO” a RPGs desta natureza, a saber, os traços de interação entre indivíduos. Pensamos: já que não podemos surpreender *el hombre sentado sobre una piedra* – à metáfora de Ortega y Gasset – nos cabe dotar os olhos de instrumentos que nos permitam interrogar este mesmo vulto da maneira mais rigorosa possível. Ao nebuloso bosque de nosso tempo, rumemos.

2 CHEGANDO ONDE JÁ ESTAMOS

O “espírito do tempo” (*Zeitgeist*) no qual estamos inseridos encarna peculiares características em suas condições de formação do ser. Indícios disso se dão a ver através das formas de sociabilidade atuais: redes sociais digitais, tecnologias móveis e, especialmente, ambientes navegáveis habitados por avatares. Deriva deste cenário um indivíduo cada vez mais espreado em espaços na rede. Alguns estudiosos como Turkle (2011) afirmam que estamos na era *multilifing*, na qual possuímos – e temos a necessidade de gerir – diversas “vidas” em simultâneo.

Deriva daí a opção de compreender o processo de representação de si em ambientes digitais navegáveis, a partir de um RPG (*role-playing game*) *online* de participação massiva – MMORPG. Assim, será necessário discutir algumas variáveis intervenientes neste processo, alocando nosso objeto, o jogo *World of Warcraft* (*WoW*), produzido pela Blizzard Entertainment, a partir de 2004 – num contexto mais amplo. Através de uma breve genealogia, buscamos evidenciar alguns aspectos pelos quais as manifestações humanas geraram, ao longo de milênios, diferentes concepções de si próprio e de organização em coletivos sociais. Das tradições orais aos jogos eletrônicos – passando pela Idade Média e os ideais iluministas –, o homem foi alterando a forma que apreende a si muito em decorrência dos dispositivos comunicacionais a seu alcance: crenças e ritos nas sociedades primitivas (ELIADE, 1972; VERNANT, 2009), escrita e imprensa no início do capitalismo europeu (THOMPSON, 1998; SANTAELLA, 2004), meios massivos a partir do final do século XIX (THOMPSON, 1998;) e, hoje, tecnologias digitais (LÉVY; 1996, 1999; LEMOS, 2002).

Desta forma, destacaremos a importância dos mitos (coexistente aos ritos e crenças) nas sociedades primitivas e a relação destes com a esfera lúdica, o jogo. Procuramos, em seguida, mostrar indícios de como tais crenças sofreram um processo de “dessacralização” ao longo dos séculos, passando a fazer parte da cultura, sem o aspecto religioso. De que forma isto nos é útil? Pensamos que através dos mitos e ritos – em sua relação com as atividades lúdicas –, e considerando a influência dos meios de comunicação na autopercepção do homem ao longo dos tempos, chegaremos ao momento da história no qual um *mundo virtual* (FRAGOSO, 2012; KLASTRUP, 2003; BELL, 2008) tem sua estrutura narrativa construída sobre contos cosmogônicos. Ou seja, o ambiente navegável de caráter lúdico – simulacro – se vale de vários símbolos

para narrar seu surgimento; explicando os motivos da interminável guerra que motiva as ações dos jogadores *in game*.

A própria descrição do que é *WoW*, presente no guia oficial do jogo, demonstra: “*World of Warcraft* é um jogo multijogador *online* massivo de *mito*, magia e aventura ilimitada [...] guerreie em cercos *épicos* – uma série de experiências *legendárias* aguardam⁷” (WORLD OF WARCRAFT BEGINNER’S GUIDE, 2011. Grifo nosso). Mitos, lendas, atividades épicas... O que podemos entender por isso *hoje*? De que maneira estes elementos podem ser úteis à compreensão dos processos de autoapresentação e organização social presentes nos MMORPGs (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*)?

Assim, a tarefa de “chegar onde já estamos” parece exigir uma apreensão prévia do caminho trilhado até então. Caso contrário, incorremos no risco de tomar como novo aquilo que já nos é conhecido – embora aparentemente olvidado. Mesmo que o jogador não esteja interessado no aporte narrativo, é este conjunto de histórias que moldará aquele mundo⁸, fornecendo enquadramentos às ações que se estabelecem *in game*. Ou seja, o que a ele está imediatamente disposto na tela resulta de uma série de eventos míticos narrados ao longo dos quase vinte anos de história do jogo, desde o surgimento do primeiro título da saga *Warcraft*, em 1994.

Ressaltamos que faz-se necessário situar *World of Warcraft* como um dos mais exitosos produtos da indústria do entretenimento. Assim, não podemos perder de vista a ideia de que, em nosso tempo, a gestão de várias “vidas” – que são nossas e estão distribuídas nas redes – torna-se cada vez mais natural. Por isso, visamos compreender as “flexões do ser” não *nos*, mas *a partir dos* MMORPGs. Dito de outro modo, é preciso considerar que o objeto em questão é um exemplo entre tantos outros no que corresponde às formas contemporâneas de autopercepção (LIFTON, 1999; TURKLE, 1995, 2011; FERRAZ, 2010). *WoW*, pensamos, está inserido num corpo social que resulta de uma série de processos históricos, sendo nosso tempo moldado gradualmente pelos dispositivos computacionais.

Em seguida, surge a necessidade de compreender a esfera lúdica, dimensão em torno da qual o homem constitui-se *Homo ludens* (HUIZINGA, 2001). Assim, das

⁷ “World of Warcraft is a massively multiplayer online game of myth, magic and limitless adventure [...] battle in epic sieges – a host of legendary experiences await”. Tradução nossa.

⁸ Em perspectiva não-diegética, os dados computacionais são aquilo que modelam o mundo virtual. O ambiente simulado é possível pela organização numérica das informações, moduladas e transpostas ao jogador enquanto imagens e sons (MANOVICH, 2001). Tal discussão encontra-se no capítulo posterior, precisamente no tópico 3.1.

definições clássicas do jogo (HUIZINGA, 2001; CAILLOIS, 1990) às mais recentes (AARSETH, 1997; RYAN, 2000; SALEN; ZIMMERMAN, 2003), percebemos que novos suportes e possibilidades de jogo se apresentam, muito em decorrência dos avanços técnicos da área da computação. Com a entrada no “círculo mágico” (HUIZINGA, 2001; SALEN; ZIMMERMAN, 2003; PETRY, 2013; FERREIRA; FALCÃO, 2009) condicionada a um aparato eletrônico, alguns desdobramentos se apresentam à pesquisa. Tais definições serão necessárias ao curso desta dissertação.

Por fim, buscamos examinar a influência dos aparatos técnicos sobre o pensar, o comunicar (McLUHAN, 1979; THOMPSON, 1998; JOHNSON, 2001) e, atualmente tanto mais, sentir (YEE; BAILENSON, 2007; FERRAZ, 2013; PEREIRA, 2008, 2011; GANESH et al., 2009). Assim, visamos situar *WoW* enquanto MMORPG, compreendendo-o como dispositivo (AGAMBEN, 2009) característico a nosso tempo. A aquiescência deste tipo de *game* como forma do entretenimento – típico à cultura digital – e a conceituação de jogo fornecerão mais elementos à compreensão das discussões conduzidas nos capítulos posteriores.

2.1 MITOS, MOLDES

É pré-requisito para uma aproximação ao estudo dos mitos, o reconhecimento destes fenômenos humanos como criações do espírito⁹, como elementos fundamentais à cultura humana. O clamor feito por Mircea Eliade (1972) visa apartar a ideia de bestialidade ou infantilidade dos mitos, alegando que os mesmos são preciosos à compreensão do que é isto, o homem. O autor endossa, em seu *Mito e Realidade*, o coro que aborda o conjunto de elementos mitológicos enquanto uma “história verdadeira” a determinado agrupamento social. Deste conjunto de crenças e costumes, emerge o caráter exemplar, significativo e sagrado. Em viés histórico, Eliade (1972) aponta que desde Xenófanes (cerca de 565-470 a.C.), o *logos* relegou o *mythos* à esfera da fábula,

⁹ Tomamos aqui por “espírito”, aquilo que fundamenta as “ciências humanas”. Para os alemães, as Humanidades são *Geisteswissenschaften*, “ciências” ou “saberes” do espírito. No pensamento socrático (PLATÃO, 2001), o espírito é o que anima o corpo e o corpo, por sua vez, é o meio através do qual o espírito se manifesta. Nos escusamos, por ora, de maior aprofundamento nesta questão. Esta tarefa está reservada à discussão contida no próximo capítulo.

da invenção e da ficção, cabível, portanto, somente às sociedades “primitivas”. Retornaremos a isto ao longo deste capítulo, nos tópicos porvir.

Os reflexos da mitologia na Grécia antiga podem ser vistos em variadas obras, na *pólis* e no particular. Estas crenças permeavam as estruturas das cidades e os objetos cotidianos, a política, o lazer, os fazeres humanos. Como Jean-Pierre Vernant destaca, na Grécia arcaica e clássica “o religioso está incluído no social” (2009, p. 7). Afirma ainda:

Nesse tipo de religião, o indivíduo não ocupa, como tal, um lugar central. Não participa do culto por razões puramente pessoais, como criatura singular voltada para a salvação de sua alma. Exerce nele o papel que seu estatuto social lhe atribui: magistrado, cidadão, membro de fratria, de uma tribo ou de um demo, pai de família, matrona, jovem – rapaz ou moça – nos diversos aspectos de sua entrada na vida adulta (VERNANT, 2009, p. 8).

Ou seja, o mito, nesta Grécia, constituía-se como “religião cívica” na medida em que não ocupava um lugar à parte da vida familiar, profissional ou política. Nota-se, por outro lado, que a religiosidade manifestava-se nos costumes cotidianos dos indivíduos das *poleis*. Platão promulgava que “a vida deve ser vivida como jogo, jogando *certos* jogos, fazendo sacrifícios, cantando e dançando [...], assim o homem poderá conquistar o favor dos deuses” (*apud* HUIZINGA, 2001, p. 22. Grifo nosso). Merece atenção a ideia de jogar “certos” jogos, não “todos” ou “quaisquer”, mas aqueles em específico, como condição do favorecimento dos deuses.

Esta recomendação reverberava nas práticas cotidianas dos gregos deste período. Esta constatação remete-nos novamente a Eliade, no tocante à função do mito que, segundo ele, consiste em “revelar os modelos exemplares de todos os ritos e atividades humanas significativas: tanto a alimentação ou o casamento, quanto o trabalho, a educação, a arte ou a sabedoria” (1972, p. 10). A partir disso, não parece incoerente afirmar que, nestes contextos sociais, o mito era *fundamental*, no sentido de servir de alicerce a diversas outras atividades humanas. É através de um conjunto de histórias e símbolos que o homem acreditava que havia sido convertido no que era: “um ser mortal, sexuado, organizado em sociedade, obrigado a trabalhar para viver, e trabalhando de acordo com determinadas regras” (1972, p. 13).

Pensando estas questões no contexto do nosso objeto de pesquisa, surge a necessidade de apresentar a base mitológica que justifica e motiva as ações em *World of Warcraft* – a nível diegético. Como dito anteriormente, a história de *Warcraft* é iniciada em 1994 com o primeiro título da série: *Orcs and Humans* (Blizzard Entertainment).

Conforme contam as lendas do jogo (DEMICOLI, 201-?), desde a *criação* do universo – tempo primordial – os deuses criadores e modeladores do mundo trouxeram ordem a cem milhões de planetas. Os Titãs, poderosas *divindades* – entes sobrenaturais –, tinham a missão de garantir segurança aos futuros habitantes destes mundos que *seguissem seus passos* – modelos de conduta. Neste ínterim, um dos Titãs passa a duvidar da visão de um universo ordenado e resolve agir contra sua designação primeva. *Sarger*, como é chamado, foi corrompido e organizou um exército chamado *Legião Ardente*, que visava expurgar a vida em *Azeroth* – planeta que sedia inicialmente a trama de *Warcraft*. Para que esta missão fosse bem sucedida, a *Legião Ardente* corrompeu a ora passiva raça dos *Orcs*, submetendo-os à sua vontade e denominando-os *Horda*. Como resultado, uma batalha foi travada contra os humanos de *Ventobravo*, que formariam posteriormente a *Aliança*, união antagônica à ameaça da *Horda*. A partir daí, se deram inúmeras ações: mais *raças* se envolveram na guerra e outros mundos se tornaram palco dos combates.

Notavelmente, os traços maniqueístas são comuns a todos os eventos do mundo de *Warcraft*. Seja pela *Aliança*, seja pela *Horda*, a história que ancora *WoW* apresenta diversos fatos que *explicam* e *justificam* o contexto atual daquele mundo. O tempo primordial vivenciado por divindades apresenta um momento de transição no qual a “força superior” é traída por um de seus membros; a partir daí, a lenda justifica o fato de os *orcs* serem propelidos à guerra contra os *humanos*. Ou seja, o motivo da guerra é explicado pelo mito cosmogônico sobre o qual o universo ficcional do jogo se sustenta. Apesar de Eliade ter como referência outros povos, a afirmativa a seguir parece válida. Diz: “após a cosmogonia e a criação do homem, ocorreram outros eventos, e o homem, *tal qual é hoje, é o resultado direto daqueles eventos míticos, é constituído por aqueles eventos*” (1972, p. 13. Grifos do autor). Aplicando esta ideia à mitologia do jogo, reforçamos que mesmo que o jogador não possua tais conhecimentos acerca do fundamento diegético do mundo de *WoW*, suas ações estarão atadas àquela realidade, constituída por tais eventos – essencialmente narrativos.

Então pensamos que *World of Warcraft*, ao utilizar elementos mitológicos em sua estrutura visual e narrativa, oferece ao jogador os moldes à compreensão daquele espaço e de si naquele espaço. Mais uma vez, mesmo que este jogador não conheça a fundo a história do mundo de *Warcraft*, aquilo que lhe está disposto na tela é resultado dos eventos *in illo tempore*, influentes à realidade na qual o jogador consente em estar inserido. Assim, certas leituras sobre o mito podem desvelar intrigantes facetas do

objeto em questão, visto que o aporte visual do *game joga* com inúmeros símbolos associados.

Em suma, Eliade (1972) advoga em favor da importância do mito na forma como o homem apreende a si próprio enquanto parte do cosmo, enquanto ser vivente em um mundo que lhe é anterior. O mito era, pois, parte integrante e formadora da *realidade*¹⁰, manifestando-se, em especial, através dos rituais.

O antropólogo escocês Victor Turner, ao examinar os ritos em seu *O Processo Ritual*, cita o trabalho de Monica Wilson quando esta afirma: “os rituais revelam os valores no seu nível mais profundo... os homens expressam no ritual aquilo que os toca mais intensamente [...], os valores do grupo é que são revelados” (*apud* TURNER, 1974, p. 19). Assim, a função básica destas atividades pode ser compreendida como “a passagem de algo do profano para o sagrado, da esfera humana para a divina”, conforme nos fala Agamben (2007, p. 66). A partir de um jogo de símbolos – sejam eles visuais, linguísticos, musicais etc. –, o homem “primitivo” tinha nos rituais o meio pelo qual conhecia de si e do mundo além de seu contexto social imediato. Um dos objetivos das ações exercidas nesta esfera de atividade era a ascensão a uma dimensão transcendental, mágica. A iniciação dos jovens na vida adulta, o plantio e colheita na agricultura, o casamento, a cura, enfim, as atividades humanas nestes coletivos sociais orbitavam a esfera do imaterial e, a depender da necessidade, era preciso atravessar o limiar existente entre homens e deuses.

A ideia de liminaridade como um estágio intermediário entre uma e outra dimensão é cara a este estudo e será aprofundada mais a frente, ao refletirmos sobre o conceito de *imersão* (MURRAY, 2000; RYAN, 2001). Por ora, *en passant*, é válido identificar a proximidade entre o ritual e o jogo, especificamente no que concerne aos elementos essenciais que constituem ambas atividades. Huizinga (2001) – autor de ideias às quais nos deteremos ainda neste capítulo – afirma:

Em todas as caprichosas invenções da mitologia, há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade. Se, finalmente, observarmos o fenômeno do culto, verificaremos que as sociedades primitivas celebram seus ritos sagrados, seus sacrifícios, consagrações e mistérios, destinados a assegurar a tranquilidade do mundo, dentro de um espírito de puro jogo, tomando-se aqui o verdadeiro sentido da palavra (p. 7).

¹⁰ O sentido de realidade aqui expresso remete tanto a um conjunto de padrões sensoriais e cognitivos, quanto a um sistema de crenças e linguagens simbólicas. Somados, organizam e significam as percepções, orientando as ações de um grupo nas interações com seu meio, conforme Pereira (2011). Atualmente, este conceito é estendendo para além da imediação física. Sinal disto é que somos costumeiramente compreendidos quando falamos em “realidade virtual” ou “realidade aumentada”.

Este “verdadeiro sentido” de jogo ao qual o historiador se refere remete, em breves linhas, à delimitação de um espaço específico no qual as pessoas envolvidas naquela atividade podem assumir, temporariamente, um papel outro àquele habitual. No contexto ritualístico, o movimento, o ritmo e as formas de “atuação” – elementos característicos do “verdadeiro sentido” de jogo – visam reiterar os eventos míticos. Os participantes destas atividades consentem em adentrar esta “esfera temporária de atividade” (HUIZINGA, 2001). Ou seja, as experiências religiosas, típicas a sociedades primitivas, forneciam àqueles homens explicações de sua origem e de seus modos de proceder em comunidade. Os jogos e brincadeiras derivam, como demonstra Agamben (2009), da esfera do sagrado, mas também representam sua inversão, no sentido de se tornarem práticas comuns¹¹.

Com o tempo, o privilégio do mito na construção de um sentido de ser e de mundo passa a ser questionado. Este pensamento é pungente na Grécia e difundido amplamente com a expansão do cristianismo. O Renascimento, mais a frente, retoma a temática mitológica por um viés cultural e não mais religioso. Com os avanços técnicos dos meios de comunicação – sobretudo a partir da imprensa, no século XV –, a concepção de si e do lugar que ocupamos no planeta passam por notáveis transformações. A aglomeração em centros urbanos industriais, os meios de transporte mais velozes e os *mass media*, a partir do final do século XIX, como dito por Thompson (1998), auxiliam no processo de formação de uma “mundanidade mediada”. Esta, segundo outros autores, fornece bases ao surgimento de uma “sociedade em rede” (CASTELLS, 2003; LÉVY, 1999), o lugar em que hoje estamos.

2.1.1 DO PRIMITIVO A(OS) NÓS

Para abrir caminhos ao intento central deste estudo é preciso apontar, mesmo que brevemente, como os processos comunicacionais estão profundamente ligados às percepções de tempo e espaço dos indivíduos. Falamos anteriormente da função

¹¹ O filósofo italiano dedica parte considerável de seu trabalho à reflexão em torno da ideia de “profanação” (AGAMBEN, 2007, 2009). Não nos cabe aqui aprofundar tal questão, no entanto, a caráter de ilustração, Agamben (2007) afirma que em determinadas sociedades, a brincadeira de roda era originalmente um rito matrimonial; jogar com a bola representava a luta dos deuses pela posse do sol e defende ainda que os jogos de azar derivaram de práticas oraculares.

exemplar que os mitos exerciam em sociedades antigas. Em decorrência deste “comportamento mítico”, as atividades humanas dispunham de um modelo de conduta, que eram reiterados através dos ritos, em proximidade com a esfera do jogo. Ou seja, em comunidades “primitivas”, o conhecimento dos eventos passados e de lugares distantes se dava mediante a oralidade, em situações de co-presença física, onde os suportes à comunicação não ultrapassavam as limitações orgânicas. “É através da experiência do sagrado, portanto, que despontam as ideias de *realidade*, *verdade*, e *significação*, que serão ulteriormente elaboradas e sistematizadas pelas especulações metafísicas” (ELIADE, 1972, p. 100. Grifos do autor).

No caso dos mitos gregos¹², necessário destacar, as obras de Homero (850 a.C.) e Hesíodo (770-700 a.C.) narram a criação e diversas venturas dos deuses. Em pouco, os comportamentos caprichosos destas divindades passam a ser criticados pelos racionalistas. Xenófanes (571-480 a.C.) é um expoente deste pensamento, triunfante, inicialmente, entre as elites intelectuais gregas. No século V a.C., por exemplo, o adjetivo *mythodes* já significava “fabuloso e sem prova”, opondo-se a qualquer ligação com o verdadeiro ou real (ELIADE, 1972). Em suma, o momento ao qual nos referimos agora é de transição da mentalidade mítica (homem resultado da “criação”) à histórica (homem resultado de fatos históricos catalogados).

A ideia de mitos isentos de uma dimensão transcendental atravessa toda Idade Média e fundamenta a civilização ocidental. Desde o fim da Antiguidade este conjunto de símbolos não era mais tomado “ao pé da letra” por pessoas cultas. Neste fluxo, é na Renascença que os mitos ressurgem, sendo apreendidos quanto à sua forma e não pelo caráter mágico. As criações artísticas e literárias deste período apresentam inúmeros retratos da narrativa mitológica, com peculiar interesse pelo valor cultural de tais relatos. A reinterpretação desta temática foi por um viés de apreensão dos sentidos “ocultos” ou “subtendidos”, num viés racionalista e lógico. Em larga medida, a sobrevivência da mitologia grega na cultura ocidental se deve às obras literárias e artísticas provenientes do Renascimento.

Em paralelo, crescia no cenário europeu um novo sistema de produção e intercâmbio de mercadorias. O feudalismo, gradualmente, se converteu em um sistema capitalista na medida em que os senhores feudais assalariavam seus trabalhadores e

¹² Segundo Feijó (1984) e conforme Martinez (2008), a mitologia grega compreende, basicamente, três grandes ciclos. O primeiro deles é o ciclo teogônico, dos deuses originários; o segundo é o ciclo olimpiano, no qual os deuses vencem os deuses originários e passam a habitar o Olimpo; e o terceiro ciclo, chamado de heróico, compreendendo os semideuses (filhos de deuses com mortais).

vendiam as mercadorias, frutos dos esforços destes. A quantia excedente – o lucro – muitas vezes, era revertido em novos investimentos para a terra, como a contratação de mais camponeses. Neste processo, um conjunto de transformações institucionais ocorreram para atender às demandas do crescimento territorial, econômico e político. Aos poucos, os feudos se tornariam estados-nações, com sistemas próprios de administração e tributação.

Ainda neste período, séculos XV e XVI, ocorreram profundas transformações culturais, resultantes também das inovações técnicas. Segundo Thompson (1998, p. 49),

estas mudanças, que incluem o que chamaríamos de “mediação da cultura”, tinham uma base cultural muito clara: o desenvolvimento das organizações da mídia que apareceram primeiramente na segunda metade do século XV e foram expandindo suas atividades a partir de então.

Neste ínterim, é notável um conjunto de modificações na maneira como os homens apreendem a si e o outro, o espaço onde vivem e o mundo além de seus contextos sociais imediatos. Abordar algumas destas modificações pode nos fornecer elementos para compreender melhor as implicações da autoapresentação em ambientes digitais, sobretudo porque esta discussão remete à influência dos meios de comunicação sobre a vida particular e social. Para tanto, faz-se necessário pensar os meios não enquanto meros transmissores de mensagens, mas como peças inerentes à história da humanidade (THOMPSON, 1998). Em outras palavras, a comunicação e suas variadas mediações se constituem enquanto importantes agentes na expansão da compreensão de si enquanto ente no tempo e espaço.

No caso em questão, o surgimento da imprensa impactou as condições de vida de muitas pessoas. Num primeiro momento, destaca Thompson (1998), somente as elites instruídas tinham acesso aos documentos gerados. No entanto, rapidamente estes impressos circularam por lugares além dos centros urbanos. Ou seja, o acesso ao conhecimento sem que houvesse a necessidade de intercâmbio de palavras em contextos de interação face-a-face torna-se, cada vez mais, acessível. Isto implica na geração de “novas formas de ação e de interação no mundo social, novos tipos de relações sociais e novas maneiras de relacionamento do indivíduo com os outros e consigo mesmo” (THOMPSON, 1998, p. 13).

Os produtos da imprensa de Gutenberg engendram novas maneiras de acessar a informação. A transformação do manuscrito em livro impresso transforma-o em um instrumento eficaz à meditação individual, criando novos hábitos de trabalho intelectual (SANTAELLA, 2004). Esta forma de leitura é, segundo Santaella (2004),

*contemplativa*¹³; o leitor da era do livro impresso e da imagem expositiva, fixa. George Steiner (2001), em um viés crítico frente a velocidade das informações da contemporaneidade, denomina este mesmo leitor enquanto “leitor incomum”. O pensador defende que atualmente, dada a quantidade de estímulos sensoriais, nos tornamos “meios-leitores” apenas. Em outro momento do mesmo ensaio, afirma que nossa sociedade encontra-se em um estágio “pós-verbal” (STEINER, 2001), com pouco ou nenhum interesse por textos escritos. A imagem que guia os pensamentos de Steiner é o quadro *Le philosophe lisant*, de Chardin. A imagem do leitor incomum é, pois, aquele que, no silêncio de sua câmara, veste-se elegantemente para se por à frente do livro, extraindo de lá a “graça particular” do processo de leitura. Sua proposta, portanto, é preparar os futuros leitores através de treinamentos gramaticais específicos¹⁴.

Retomando, o movimento de expansão da imprensa foi contínuo. Na transição do século XVIII para o século XIX, surgiram os serviços postais e as ferrovias. Assim, diversas convenções foram estabelecidas para introduzir o horário padronizado, baseado na Hora Média de Greenwich. Tal classificação atendia à necessidade de padronizar o tempo do mundo, dividindo o globo em 24 fusos horários. A partir desta regulamentação houve condição para coordenar os tempos locais e organizar redes de comunicação e transporte. Interessante perceber que “a padronização do tempo mundial trouxe um crescente interesse na experiência pessoal de tempo e espaço, de velocidade e simultaneidade, e na *disjunção entre o espaço e o tempo*” (THOMPSON, 1998, p. 38. Grifo nosso).

O autor fala de uma disjunção, uma separação entre o espaço e o tempo. Inicia-se aí um processo gradativo de desassociação entre estas duas dimensões. Com as telecomunicações, tal fator atinge proporções ainda maiores, influenciando, mais uma vez, as maneiras de pensar e comunicar em níveis individuais e sociais. Neste sentido, a ideia de “historicidade mediada” (THOMPSON, 1998) parece assumir forma mais nítida no momento em que as concepções de passado imbricam-se, cada vez mais, na crescente expansão de um reservatório de formas simbólicas mediadas.

¹³ Segundo Santaella (2004), há três tipos bem definidos de leitores: o contemplativo, o movente e o imersivo. Apresentaremos suas definições ao longo deste tópico.

¹⁴ Poderíamos tecer uma crítica a proposta de Steiner (2001), apontando a escassez na explicação das ações que tornariam possíveis tais treinamentos, sobretudo se considerarmos a crescente influência dos dispositivos eletrônicos nos processos de letramento e aprendizagem. O autor, reiteramos, apesar de defender a adoção de treinamentos gramaticais específicos, não explicita de que forma isto se daria. A fim de dar seguimento a argumentação que nos cabe, não adentramos em tal seara.

Neste sentido, parece que os antigos mitos assumem novas formas, conservando, curiosamente, semelhante função exemplar. Eliade (1972) compara, por exemplo, os personagens das histórias em quadrinhos aos heróis mitológicos, uma vez que tais personagens encarnam ideais de grande parte da sociedade na qual estão inseridos. Estendemos: será que os avatares, habitantes temporários dos “mundos virtuais”, podem também ser tomados enquanto novas roupagens destes heróis? É necessário cautela à formulação de uma questão desta natureza. No entanto, o site oficial do jogo provoca: “*World of Warcraft* é um jogo online em que jogadores de todo o planeta assumem papéis de *heróis fantásticos* para explorar um mundo virtual¹⁵” (WORLD OF WARCRAFT WEBSITE. Grifo nosso). Em todo caso, a ideia de que “o papel das tradições orais não foi eliminado, mas estas tradições foram suplementadas, e até certo ponto, reconstituídas, pela difusão dos produtos da mídia” (THOMPSON, 1998, p. 38) fica mais clara.

Enfim, com a Revolução Industrial, o fluxo de pessoas era maior nos espaços urbanos, uma vez que as atividades campestres e artesanais declinavam frente às fábricas. O cenário é de excesso de informação: notícias rápidas e fragmentadas nos jornais, redes elétricas, consumo, moda etc. Resulta disso um aumento radical na estimulação nervosa dos habitantes da cidade (SINGER, 2001). Assim, o *leitor movente* (SANTAELLA, 2004) é este, “treinado nas distrações fugazes e sensações evanescentes cuja percepção se tornou uma atividade instável, de intensidades desiguais” (p. 29).

Em resumo, os meios técnicos podem alterar as dimensões de tempo e espaço. Os indivíduos são afetados por tais alterações, sobretudo em seus modos de comunicar, não mais exigentes de co-presença física. Isto já foi dito. Porém, a *disjunção espaço-tempo* apresentada por Thompson (1998) acentua-se ainda mais com as redes informáticas e telemáticas.

As influências destes meios são determinantes à maneira pela qual o mundo se apresenta a nós hoje e como passamos a nos apreender enquanto elos de uma rede mais ampla: *nós* (CASTELLS, 2003). A concepção de espaço é dilatada enquanto o tempo parece contrair-se. Assistimos o surgimento de novos espaços de interação, onde processos de comunicação se manifestam em uma miríade de aparatos técnicos. A cidade muda e nós mudamos com ela; gradativamente, o físico e o virtual se entrecruzam num só espaço: híbrido (LEMOS, 2002). “Eletricamente contraído, o globo

¹⁵ Disponível em <<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>. Acesso em 10/11/2013.

já não é mais do que uma aldeia¹⁶” (McLUHAN, 1979, p. 19). Os rituais de passagem, caros às sociedades primitivas, poderiam muito bem ser reinterpretados em função do ruído peculiar da conexão *dial-up* nos primórdios da “era digital”: um limiar entre um espaço e outro, entre quem se é e quem poderá ser. Passamos a partilhar uma noção mais ou menos consensual da história e dos lugares distantes. Por estes motivos, somos alcunhados “sociedade em rede” (CASTELLS, 2003) e uma rede, ainda segundo Castells (2003) é um conjunto de *nós* interconectados. O conjunto de nossas ações, neste contexto, passa a exigir um termo específico: *cibercultura* (LEMOS, 2002; LÉVY, 1996, 1999).

A terceira categoria de leitor – seguindo a classificação de Lucia Santaella – se insere neste contexto. O *leitor imersivo* (SANTAELLA, 2004) presencia o tempo no qual as informações estão dispostas em dados computacionais. A recepção, estocagem, tratamento e difusão de signos se dá por meio de *bits*. Segundo a autora, é um leitor “em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multissequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, músicas, vídeo etc.” (2004, p. 24).

Neste cenário, a ficção científica traz preciosas imagens acerca das incorporações tecnológicas. *Minority Report*, de Spielberg, *Blade Runner*, de Ridley Scott, contos de Asimov e obras de Huxley são alguns exemplos de previsões quase oraculares. Assim como a pintura e literatura renascentistas reforçavam os ideais a serem postulados filosoficamente pelo Iluminismo – primazia da razão, da lógica e da matemática –, diversas obras *sci-fi* serviam – e vêm servindo – também ao propósito de vislumbramento das então novas realidades.

Recordando um momento anterior do texto, é notável como os velhos mitos são revistos por narrativas contemporâneas: atletas representados enquanto deuses ou semideuses, o homem comum que assume o papel de um herói soteriológico quando entra na cabine do telefone, *ritos* de consumo, reapropriações e incursões de novos termos na linguagem¹⁷... Enfim, são diversos os reflexos de tempos outros nos dias que correm. Por isso pensamos que verdadeiras pedras brutas podem surgir da consideração

¹⁶ A tradução original de Décio Pignatari toma *village* por *vila*. Aqui, conforme Fábio Fernandes (2006), optamos pela adoção do termo *aldeia*, por tal ideia ser assim referenciada cotidiana e academicamente.

¹⁷ Como exemplo disto, *delete*, verbete comum ao vocabulário latino, alude em primeira instância ao rio Lete (λήθη) que, segundo a mitologia grega, promove completo esquecimento à alma que beber ou mesmo tocar suas águas. Conforme contam as histórias, este esquecimento era condição básica à reencarnação; o rio, neste sentido, localiza-se no Hades.

dos aspectos históricos e mitológicos inerentes à constituição de nosso *Zeitgeist*. Cabe àquele que sobre elas se debruça a posse das ferramentas adequadas à lapidação¹⁸.

É notável que o desenvolvimento contínuo dos meios de comunicação suscitem questões que repercutem em variados campos do conhecimento. Atualmente parece ainda mais nítido o que McLuhan (1979) propõe com a ideia de *extensões*. Nossos sentidos são requisitados pelas mídias digitais de maneira inédita (RÉGIS, 2010; FERRAZ, 2010; PEREIRA, 2008), ao passo em que *somos* em diversos espaços virtuais em simultâneo (TURKLE, 1997, 2011; LIFTON, 1999; BOYD; ELLISON, 2007). São muitos ecos provocados por estes fenômenos. O que nos cabe aqui é viabilizar a percepção de que para a sociedade contemporânea torna-se cada vez mais natural gerir diversas “vidas” que são nossas e se encontram espalhadas em espaços de interação mediados por dispositivos computacionais¹⁹. O tema é controverso e desperta posições favoráveis e contrárias.

Em suma, a partir de uma breve genealogia acerca das transformações pelas quais o homem passou, expressas através de suas diversas manifestações comunicacionais, torna-se mais claro perceber onde nos encontramos historicamente. Das tradições orais à escrita, dos *mass media* às redes, estamos no momento em que é comum a milhões de pessoas assumir identidades provisórias em ambientes digitais navegáveis para fins diversos, como diversão, socialização, competição etc. A partir desta linhagem, acreditamos ser possível compreender melhor de que maneira as concepções “clássicas” do lúdico são retrabalhadas. O tópico seguinte visa fundamentar o que aqui se entende por *jogo*.

2.2 JOGOS HUMANOS

¹⁸ Como é o caso do trabalho de Ferraz (2013), intitulado “Estatuto paradoxal da pele e cultura contemporânea: da porosidade à pele-teflon”. No artigo, a autora faz uma significativa analogia entre Poros, o deus grego, e os processos de “contato” entre os indivíduos na contemporaneidade. Disponível em <http://compos.org.br/data/biblioteca_2027.pdf>. Acesso em 10/11/2013.

¹⁹ Reforçamos as considerações apresentadas na nota de rodapé 6, precisamente no tocante ao não-ineditismo dos ambientes digitais na gestão de diversas “personas” de um mesmo indivíduo. Socialmente, é assim que somos. O pai, o vizinho, o torcedor de determinado time, o membro de um grupo, enfim, variadas faces exigem distintos comportamentos como forma de manutenção destas situações sociais. As tecnologias digitais ampliam tal fenômeno, fornecendo mais espaços de interação nos quais a exigência de co-presença física para que a situação social ocorra é suprimida.

A consideração da dimensão lúdica nos modos de ser do homem é, há muito, examinada. Parte destes esforços deriva das contribuições de Johan Huizinga em seu *Homo Ludens*, publicado originalmente em 1938, obra fundamental às reflexões em torno de nossa constituição enquanto seres inerentemente lúdicos. Huizinga (2001) pensa o jogo enquanto uma esfera de atividades à parte do objetivismo do mundo do trabalho: diversão, excitação, habilidades manuais, encenações, regras específicas são alguns dos elementos que vêm à baila. O jogo, segundo Huizinga (2001), é basilar à religião, ao direito, às formas poéticas, à filosofia e às artes; em geral, a *todas* as atividades humanas. Justamente pelo caráter abrangente e totalizante de sua afirmação, se torna necessário investigá-la mais a fundo.

A *prima vista*, pode parecer um tanto contraditório afirmar que os elementos do jogo fundamentam tais atividades, uma vez que nelas a seriedade parece prevalecer. O incômodo parece se agravar quando levamos em consideração um adendo feito pelo autor, a saber, de que o jogo precede o homem.

Ora, estamos diante de uma redoma de atividades que são facilmente perceptíveis no mundo que nos rodeia. Os pavoneios dos pássaros em prol da conquista da fêmea, as brincadeiras dos cachorros, a espécie de atuação característica aos felinos, tudo isso, é lúdico (HUIZINGA, 2001). A pujança de tal fenômeno cultural é examinada com afincado pelo pensador holandês e, além de propor uma perspectiva à compreensão do que sejam os jogos, Huizinga traz à tona reflexos desta esfera de atividade nas variadas ações humanas. O *sapiens* exponencia o lúdico de forma tal que se constitui enquanto indivíduo e sociedade muito em decorrência disso. Conforme o próprio Huizinga, “encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos” (2001, p. 6). Se rememorarmos a discussão acerca da relação do ritual com a esfera lúdica, veremos que tal afirmação faz sentido.

No entanto, para que esta assertiva se apresente de maneira mais clara, faremos um percurso etimológico dos termos “jogo” e “lúdico” – talvez as palavras em seu estado primeiro iluminem a questão que aqui está posta. Conforme resgata Huizinga, a língua grega possui nada menos que três palavras para designar o jogo em geral. *Paidia* (παιδια), remetendo àquilo que é próprio da criança (improvisação e espontaneidade); *Athyro* (αθύρω), ligado mais à ideia de frivolidade e futilidade; e *Agôn* (αγών), domínio das competições e concursos. É notável desde já a diferenciação entre aquilo que é

considerado divertimento e excitação àquilo tratado como competição e desafio, sobretudo se considerarmos as funções ritualísticas que os jogos possuíam na Grécia antiga (VERNANT, 2009; ELIADE, 1972). Em outra raiz, a germânica, *Spiel* e *play* remetem a movimento, podendo significar também o ato de saltar, de dançar. No sânscrito, os sentidos das palavras que designam jogo orbitam em torno da ideia de “lançar”, “atirar”, ou ainda “parecer”, “imitar”. O verbete chinês *wan* designa “jogo infantil”, mas também compreende os significados tanto de “ter prazer com algo”, “entreter-se”, quanto de “examinar”, “manejar algo com cuidado”. Em suma, parece comum a essa diversidade etimológica a necessidade de aludir ao movimento, ao divertimento e à ação manual. É notável que diferentes designações diferenciam os variados sentidos de jogo. No entanto, como a ideia de lúdico chega até nós, no latim?

Segundo Huizinga, “contrastando fortemente com a heterogeneidade e a instabilidade das designações da função lúdica em grego, o latim cobre todo o terreno do jogo com uma única palavra: *ludus*, de *ludere*” (2001, p. 41). A ideia *ludere* nos alcança hoje através de outras palavras, como “ilusão” ou “alusão”, referindo-se, ambas, em certa medida, a “outra esfera de atividade” (HUIZINGA, 2001). A amplitude de *ludus* abrange jogos infantis, competições e representações litúrgicas.

Curiosamente, ainda conforme Huizinga (2001), a palavra em questão foi suplantada por um derivado de *jocus*, que, especificamente, designa “gracejar”, “troçar”. Em português falamos *jogo*, os franceses, *jeu*, os italianos, *gioco*, os espanhóis, *juego*. O inglês apresenta o verbo *to play*, derivativo do anglo-saxão *plega* que corresponde a jogo pela imagem de um movimento rápido e de um aperto de mãos; alude ainda ao ato de tocar instrumentos musicais e a todos os tipos de exercício físico. Ou seja, são várias as ideias incorporadas à palavra “jogo”. Dentre elas, movimento, ritmo e encantamento são centrais a variadas raízes etimológicas. Cabe ressaltar que Huizinga (2001) não se preocupa em categorizar os jogos conforme suas peculiaridades, mas, brilhantemente, agrupa-os à parte da vida ordinária, ou melhor, destaca tais ações do determinismo, comum à vida ordinária. O jogo, segundo o pensador holandês, é alegórico, possui um fim em si mesmo e baseia as variadas organizações humanas, a exemplo da religião e do direito. Encontramos uma síntese de seu pensamento nestes termos:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si

mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 2001, p. 33).

Quanto à ligação do jogo à esfera religiosa, há um ponto de tensão com as ideias de Roger Caillois, sociólogo e crítico literário francês do século XX. Este direciona parte de seu trabalho à expansão da compreensão de Huizinga, no que corresponde à maior exatidão da classificação de jogo. Sua crítica aponta que Huizinga realiza um estudo sobre a fecundidade do espírito de jogo no domínio da cultura e não dos jogos *per se*. Embora os autores aquiesçam em diversos aspectos, acabam divergindo no tocante ao alcance do próprio conceito de jogo. Caillois (1990) demonstra oposição à ideia de que a dimensão religiosa é envolta pela esfera lúdica. Acerca disto, pontua:

É indiscutível que o segredo, o mistério, o *travesti*, enfim, se prestam a uma atividade de jogo, mas convirá acrescentar desde já que essa atividade se exerce necessariamente em detrimento do secreto e do misterioso. Ela expõe-no, publicita-o e, de certa forma, gasta-o. Numa palavra, tende a retirar-lhe a sua característica mais essencial. Pelo contrário, quando o segredo, a máscara, o disfarce cumprem uma função sacramental, podemos estar certos de que aí não há jogo, mas instituição (CAILLOIS, 1990, p. 24).

Tal embate nos remete a uma distinta gradação do que é compreendido como jogo e à conseqüente necessidade de nos posicionar frente a tal impasse conceitual. Para que possamos fazê-lo com propriedade, é preciso apresentar as ideias de Caillois acerca do jogo, com especial atenção às categorias propostas por ele. Estas mesmas nos servirão de base para compreender os jogos eletrônicos, visto que ambos os tratados, o de Huizinga (2001) e o de Caillois (1990), são basilares aos *gamestudies*.

De início, o autor francês apresenta seu conceito de jogo em duas oposições: *paidia* e *ludus*. Evocamos suas palavras:

Numa extremidade, reina, quase absolutamente, um princípio comum de diversão, turbulência, improviso e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia contida que se pode designar por *paidia*. Na extremidade oposta, essa exuberância alegre e impensada é praticamente absorvida, ou pelo menos disciplinada, por [...] uma necessidade crescente de a subordinar a regras convencionais, imperiosas e incômodas, [...] com o propósito de lhe dificultar a consecução do objetivo desejado [...]. Designo por *ludus* esta segunda componente (CAILLOIS, 1990, pp. 32-33).

A partir desta primeira classificação – dualista –, Caillois (1990) apresenta seis características fundamentais à natureza do jogo, figurado em *paidia* ou *ludus*. A saber: 1) *livre*: a partir do momento em que há obrigação no cumprimento de tal atividade, de imediato o jogo perde a característica de ludicidade; 2) *delimitado*: está inserido em limites de espaço e tempo, estabelecidos previamente; 3) *incerto*: o resultado não está dado de antemão e seu desenrolar é relegado à iniciativa do jogador; 4) *improdutivo*:

não gera bens nem riqueza para além do próprio círculo do jogo; 5) *regulamentado*: na medida em que está sujeito a convenções instauradas momentaneamente, as únicas que contam durante tal atividade; 6) *fictício*: há a consciência de que se trata de uma realidade outra, oposição à vida normal.

Tal conceituação assemelha-se a visão de Huizinga (2001) no tocante à esfera lúdica, como fica claro. No entanto, Caillois (1990) reitera a necessidade de classificar categorias do jogo, por identificar esta lacuna no trabalho do historiador holandês. Assim, numa primeira mirada, são traçadas quatro classificações fundamentais, conforme demonstra a tabela 1.

Tabela 1: Categorias fundamentais do jogo segundo Caillois (1990).

Categorias	Características	Exemplos
<i>Agôn</i>	Aspecto de competição e rivalidade; Criação de igualdade de oportunidades aos jogadores; Reconhecimento e valorização do vencedor.	Futebol, boxe, esgrima ou atletismo.
<i>Alea</i>	Êxito condicionado à sorte; Vitória independe do jogador; Destino como artífice da vitória.	Jogos de dados, roletas, cara ou cora.
<i>Mimicry</i>	Mimetismo e encenação; Crer e fazer crer que se é temporariamente outra pessoa; Ilusão consensual.	Teatro ou brincadeiras de “faz-de-conta”.
<i>Ilinx</i>	Almeja destruir a estabilidade da percepção; Busca da vertigem; Intenção de atingir espasmo, transe ou estonteamento.	“Cobra cega” ou aparelhos de parques de diversão.

Apesar de separadas, as categorias acima podem se interrelacionar. O *agôn* e *alea*, por exemplo, estão presentes em simultâneo no dominó ou em certos jogos de carta. Ou seja, o jogador dispõe da sorte ao ter suas peças ou cartas selecionadas mas, a partir de então, utilizará técnicas para alcançar o objetivo da vitória. O destino reserva uma condição de jogo que será explorada da melhor maneira possível pelos jogadores, através dos modos de ação permitidos pelas regras.

Desde já, apresentamos uma problematização acerca do nosso objeto de estudo, *World of Warcraft*. Nos parece que este jogo – similarmente a alguns outros *games* – funde as quatro categorias apresentadas por Caillois (1990) na medida em que: 1) exige competências específicas do jogador, 2) oferece a ele certas situações na qual a sorte

determinará o curso da ação, 3) possibilita “encarnar” um personagem disposto na tela e, por fim, 4) pode gerar alterações na percepção, dado a intensidade pela qual os estímulos visuais e auditivos chegam ao jogador. Esta investigação se mostra intrigante e ainda carente de uma resposta definitiva. Mais do que isso, as categoriais de Caillois (1990) parecem exigentes de uma atualização em vista do contexto sócio-tecnológico do qual somos contemporâneos. Buscamos, ao longo da presente dissertação, promover contribuições nesse sentido.

Como forma de viabilizar este intento, cabe compreender como é feita a releitura do conceito clássico de jogo em uma conjuntura social marcada pelo desenvolvimento tecnológico. No caso, o campo dos *gamestudies* começa a ser delineado com mais precisão a partir da segunda metade da década de 1990, sobretudo nos EUA, Suécia e Noruega. Neste contexto, dois trabalhos se destacam: *Hamlet on the Holodeck*, escrito pela americana Janet Murray e *Cybertext*, do norueguês Espen Aarseth, ambos publicados originalmente em 1997. É caro a ambos o esforço em abordar as potencialidades do computador na emulação de histórias e nas possibilidades de leitura – à Santaella (2004) – desta particular forma de texto.

2.2.1 ACERCA DOS GAMESTUDIES

O conceito de literatura ergódica (AARSETH, 1997) é basilar a toda área dos *gamestudies*. O termo deriva da junção de *ergon*, denotando “trabalho”, “esforço” e *hodos*, que alude a “caminho” – de onde também deriva “método”, no grego, *méthodos* (μέθοδος), caminho através do qual alcançamos determinado resultado. Trocando em miúdos, o autor norueguês agrupa os *cibertextos* – resultantes deste “gênero literário” – como obras que requerem do leitor esforços além do mover de olhos ou do virar arbitrário de páginas. Segundo Aarseth, “durante o processo cibertextual, o usuário terá efetuado uma sequência semiótica, e este movimento seletivo é um esforço de construção física que variados conceitos de ‘leitura’ não contemplam²⁰” (1997, p. 1).

²⁰ “During the cybertextual 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”. Tradução nossa.

É válido frisar que o conceito de *cybertexts* (AARSETH, 1997) não se restringe aos jogos eletrônicos, mas preocupa-se, de maneira mais geral, em contemplar as formas de textualidade que requerem do jogador um “esforço extranoemático”. Sendo assim, “é uma *perspectiva* em todas as formas de textualidade, uma maneira de expandir o escopo dos estudos literários para incluir fenômenos que hoje percebidos como externos, ou são marginalizados pelo campo da literatura²¹” (AARSETH, 1997 p. 18).

Relacionando os traços apresentados por Aarseth às definições de jogo apresentadas por Huizinga (2001) e Caillois (1990), o suporte eletrônico entra em cena como um elemento condicionante à própria entrada na esfera lúdica. Ou seja, a diversão, a habilidade manual, a excitação e o consentimento em participar de uma atividade “improdutiva” passa a ser mediado por um dispositivo eletrônico. Através de determinados controladores – mediador entre os comandos dados pelo jogador e as ações do personagem –, o *game* torna-se possível. Neste sentido, Murray (2000) traz à baila um importante fator, a saber, a necessidade dos desenvolvedores e roteiristas – “escritores” – oferecerem caminhos ao “leitor”. Em outras palavras, segundo a autora (2000), a lógica de construção dos jogos eletrônicos deve contemplar as escolhas que o jogador fará ao longo de seu percurso.

Criar lacunas no texto a serem preenchidas por este leitor/interator intensifica, segundo Murray (2000), o desejo humano de viver temporariamente fantasias de mundos ficcionais. Está em jogo nesta discussão um novo espaço de ação, participatório, *imersivo*. Este último traço, caro ao presente trabalho, deriva do sentido literal da palavra: estar “mergulhado” em uma realidade própria – como a água nos é diferente, em comparação ao ar –, esse outro ambiente, de dinâmicas próprias e exigente de certas ações pelo jogador (MURRAY, 2000). Ou seja, estar imerso em um ambiente simulado implica na experiência de ser temporariamente transportado a outro espaço de ação.

Ainda, Ryan (2001) destaca que o conceito de imersão deriva da teoria literária, objetivando nomear o fenômeno da atenção focada em um aparato textual, de forma a obliterar o mundo circundante. Geralmente, no contexto dos jogos eletrônicos, esta ideia é revista, sobretudo porque é oferecido ao jogar um personagem que o representa na tela. O ponto de vista do personagem *in game* é, muitas vezes, a perspectiva do jogador,

²¹ “Is a perspective on all forms of textuality, a way to expand the scope of literary studies to include phenomena that today are perceived as outside of, or marginalized by, the field of literature”. Tradução nossa.

e vice-versa. Como sugere Ryan (2001), podemos pensar este personagem enquanto extensão: “Por ter uma extensão [...] no mundo ficcional, o usuário experiencia ao menos uma forma figurativa de imersão²²” (p. 308). Tal postura parece válida, apesar de necessitar de uma complementação. A autora (2001) pensa o fenômeno da imersão na relação que este estabelece com a narrativa do texto – seja ele ergódico ou não. Outra perspectiva contempla a dimensão não-diegética como fundamental à mesma sensação de transporte a um outro espaço. Em breves linhas, a adaptação do jogador aos dispositivos de controle pode, segundo McMahan (2003), contribuir à sensação de imersão, uma vez que os entraves técnicos não impedirão um transitar mais livre.

Enfim, a definição deste processo de desvelamento de um mundo ficcional nos fornece meios mais examinar atentamente a classificação a seguir.

O leitor de um cibertexto é um jogador; o cibertexto é um jogo-mundo ou mundo-jogo; é possível explorar, se perder e descobrir caminhos secretos nestes textos, não metaforicamente, mas através das estruturas topológicas do maquinário textual²³ (AARSETH, 1997, p. 4).

Assim, como forma de *linkar* estes conceitos – do leitor imersivo (SANTAELLA, 2004), da literatura ergódica (AARSETH, 1997) e da imersão (MURRAY, 2000; RYAN, 2001) – às concepções clássicas de jogo trabalhadas anteriormente, adotamos como guia a ideia de *círculo mágico* (HUIZINGA, 2001; SALEN; ZIMMERMAN, 2003; FERREIRA; FALCÃO, 2009; PETRY, 2013). De antemão, a vasta quantidade de estudos nesta área pode indicar duas coisas: ou o conceito é fundamental à compreensão de diversos fenômenos relacionados aos jogos eletrônicos ou é algo em construção, que ainda necessita de revisões e críticas até que se consolide enquanto conceito²⁴ propriamente dito. Vejamos.

É Huizinga (2001) quem primeiro alude ao “círculo mágico”, quando trata o jogo enquanto um tempo-espaço destacado da vida comum. Nesta redoma, as atividades, como vimos, são alegóricas e não visam cumprir objetivos do “mundo real”; há regras de conduta e consenso de submissão a elas entre os participantes. Arlete Petry (2013) é exitosa em sistematizar as aparições do termo em questão na obra *Homo*

²² “By having an extension (...) in the fictional world, the user experiences at least a figural form of immersion”. Tradução nossa.

²³ “The cybertext reader *is* a player, a gambler; the cybertext *is* a game-world or world-game; it *is* possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery”. Tradução nossa.

²⁴ Neste sentido, sugerimos a leitura de Deleuze e Guatarri (1992), sobretudo quando fazem uma acurada reflexão acerca da formação de um conceito, no tópico “O que é um Conceito”, contido no livro *O que é a Filosofia?*.

Ludens (HUIZINGA, 2001), agrupando-as em três eixos: 1) um espaço marcado material ou idealmente; 2) utilização como metáfora; 3) espaço sagrado (em oposição ao espaço de jogo). O que nos interessa, portanto, é perceber que as três classificações convergem no tocante a um espaço regido por determinadas regras, contido dentro de certos limites convencionados, podendo ou não estar à parte da vida cotidiana e do determinismo, como, por exemplo, no caso da atividade laboral. Lembremos que Huizinga (2001) define o jogo como fundamental à cultura, identificando os elementos lúdicos como basilares a todas as atividades humanas.

Mais recentemente, o termo é revisto por Salen e Zimmerman (2003), já no contexto de jogos eletrônicos, em referência direta à dicotomia entre o “espaço real” e o “espaço virtual” – distinção já bastante criticada neste estágio da cibercultura, como frisado anteriormente. O consenso entre os jogadores na instauração desta zona de atividade indica, conforme os autores, quem participa ou não do jogo. Num dos momentos, citando o trabalho do psicólogo Michael Apter, nos trazem que “no estado de jogo você experiêcia um *quadro protetor* que se apresenta entre você e o mundo “real” com seus problemas, criando uma zona encantada na qual, por fim, você está seguro que nenhuma ameaça poderá vir²⁵” (APTER *apud* SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 94. Grifo dos autores.).

No caso do *game*, a mediação técnica entra como fator particular na construção da borda deste círculo. Em outras palavras, a permanência no círculo mágico no caso dos jogos eletrônicos está condicionada à utilização do próprio dispositivo. Segundo Salen e Zimmerman (2003), a suspensão do *game* – quando o jogador pausa uma partida, por exemplo – é também a suspensão do círculo mágico, na medida em que aquela esfera temporária de atividade é interrompida. Em suas palavras,

o círculo mágico de um jogo é onde o próprio jogo ocorre. Jogar um jogo implica em entrar em um círculo mágico, ou, talvez, em criar um assim que o jogo começa. O círculo mágico de um jogo pode ter um componente físico, como o tabuleiro em jogos de tabuleiro ou o campo de jogo em competições de atletismo²⁶ (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 95).

Neste sentido, bem como Petry (2013), Ferreira e Falcão (2009) refletem sobre a ideia de círculo mágico presente no *Rules of Play* (SALEN; ZIMMERMAN, 2003),

²⁵ “In the play-state you experience a protective frame which stands between you and the ‘real’ world and its problems, creating an enchanted zone in which, in the end, you are confident that no harm can come”. Tradução nossa.

²⁶ “The magic circle of a game is where the game takes place. To play a game means entering into a magic circle, or perhaps creating one as a game begins. The magic circle of a game might have a physical component, like the board of a board game or the playing field of an athletic contest”. Tradução nossa.

apontando-o como um mediador da experiência lúdica. Os autores apresentam dois vieses neste sentido: o primeiro preocupa-se com o jogo como um objeto – produzido por uma companhia, a partir de complexos arranjos de dados computacionais –, numa abordagem mais tecnicista. O segundo viés se relaciona à maneira pela qual o *game* se apresenta durante o próprio processo de jogo – relação das regras e narrativa com os jogadores –, gerando a necessidade de adaptação aos comandos; ou seja, um desdobramento menos tecnicista e mais voltado às possíveis formas de leitura pelo jogador (SANTAELLA, 2004).

Mesmo considerando que tais ideias serão aprofundadas no próximo capítulo, desde já é válido buscar elos que as relacionem com *World of Warcraft*, nosso objeto. Podemos compreender que, neste mundo, o jogador adentra o círculo mágico a partir do momento em que *loga* – se conecta através de *username* e *password* – nos servidores da Blizzard. Isto é possível mediante um cadastro prévio no site da empresa americana. Tal registro está condicionado à compra do jogo e à assinatura mensal²⁷. Somente a partir destas premissas, as bordas do círculo mágico são abertas àquele que deseja viver variadas aventuras em *Azeroth*. Enfim, diversas instâncias se concatenam para tornar possível a experiência de *WoW*: o computador do jogador, a conexão banda larga, os servidores da Blizzard, o site da empresa, as formas de pagamento etc²⁸.

A partir destes diversos elementos intervenientes, é válido pensar os MMORPGs enquanto *dispositivo*. Este termo, aqui utilizado até então sem a devida atenção, merece ser contemplado, justamente porque é quem pode nos remeter de volta ao lugar onde estamos: um mundo capitalista interconectado por redes, no qual a indústria do entretenimento exerce um papel crucial.

Conforme Agamben (2009), dispositivo é “qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes” (p. 40). Esta conceituação deriva das ideias foucaultianas e, segundo o filósofo italiano, sempre revelam um jogo de poder, com funções estratégicas concretas. Não nos cabe aqui apontar com precisão quais são as estratégias da indústria dos jogos eletrônicos – atual

²⁷ Ao jogador iniciante, a compra do jogo custa cerca de R\$ 110,00, com os pacotes de expansão incluídos. A assinatura custa exatos R\$ 12,90/mês. Tais valores foram checados em 27/11/2013.

²⁸ Compreender as dinâmicas estabelecidas por diversas instituições para que um MMORPG possa funcionar é, certamente, um desdobramento interessante à pesquisa acadêmica. No entanto, a fim de restringir o escopo de observação a nossa proposta inicial, nos valemos desta noção mais *lato* como forma de situar nosso *game* em um contexto sociotécnico mais amplo.

ramo da indústria do entretenimento que mais fatura²⁹ –, porém é válido, como exercício de reflexão, atentar que são mais de sete milhões os jogadores – clientes – de *World of Warcraft*, conforme derradeiro *release* da Activision (detentora da Blizzard Entertainment), publicado em 6/11/2013³⁰.

Sobre este mesmo cenário, Agamben reitera em outro momento: “que o homem moderno já não sabe jogar fica provado precisamente pela multiplicação vertiginosa de novos e velhos jogos” (2007, p. 67). Ora, parece-nos que o que se dá a ver é justamente o oposto. Parece que nunca jogamos tanto. Parece que a “*gamificação* do mundo” é um dos traços mais característicos a nosso tempo. Quem nos encaminha a pensar neste sentido é Michel Maffesoli (2003) quando questiona: “Não é possível imaginar que, em lugar do trabalho, com seu aspecto crucificador, o lúdico, com sua dimensão criativa, seja o novo paradigma cultural?” (p. 12).

Nosso momento é emblemático no que corresponde às novas maneiras de perceber a si e interagir com o outro, isto é dito – e aqui foi reiterado – há tempos. *Habitamos* “mundos virtuais” e, em pouco, temos pleno domínio do corpo digital que nos representa *in game*. No entanto, o que é isto, um “mundo virtual”? O que permite a estrutura topológica destes espaços? Em outro sentido, é característico a MMORPGs, a realização de missões como forma de adquirir, entre outros benefícios, itens especiais que nos farão desempenhar nosso papel com sucesso. No entanto, sequer podemos ver alguns destes itens. Neste caso, que coisas são estas que se apresentam a nós, as quais não vemos, porém se tornam objetos de desejo? São meras indicações numéricas de atributos, são simulações visuais criadas a partir de dados computacionais?

Podemos ainda pensar: nos MMORPGs, o corpo que adotamos e que *somos* nestes espaços é composto de uma distribuição de pontos em atributos como força, inteligência, habilidade, espírito e vigor. De que forma este invólucro, quantificado em sua essência, detém a nossa consciência³¹? Inseridos neste simulacro, como podemos

²⁹ Atualmente, os *games* movimentam pouco mais de 20 bilhões de dólares ao ano (apenas nos Estados Unidos), segundo a Entertainment Software Association. Cf. 2013 *Sales, demographic and usage data. Essential facts about the computer and video game industry*. Disponível em <http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2013.pdf>. Acesso em 22/10/2013.

³⁰ Disponível em <http://files.shareholder.com/downloads/ACTI/2853503535x0x704154/aea0172e-98c1-42d4-b5f5-b92cb86d3211/ATVI_Q3_press_release_with_tables.pdf>. Acesso em 10/12/2013.

³¹ A ideia de “consciência” é bastante controversa e pode ser abordada por diversas correntes do pensamento. Na fenomenologia de Husserl – posição à qual nos aproximamos, sobretudo na discussão conduzida no capítulo seguinte –, resumidamente, “é sempre a capacidade de transcender, de dirigir-se a algo que não ela mesma” (MARCONDES FILHO, 2010, p. 125). Para Merleau-Ponty (1980, 1999), a ideia de consciência está mais próxima às noções heideggerianas de ser e tempo. Ou seja, consciência associa-se ao movimento do ser no mundo – noção próxima à de *Dasein* (HEIDEGGER, 2001) –, o ente

perceber o mundo que nos rodeia? Tais são os focos das discussões do próximo capítulo.

que percebe o meio através de seu corpo; consciência perceptiva (MARCONDES FILHO, 2010). O emprego do termo “consciência” se deve à consonância das abordagens acima com a reflexão conduzida nas páginas vindouras desta dissertação.

3 MEIO E CORPO EM AMBIENTES FRONTEIRIÇOS

Se recordarmos algumas questões levantadas ao final do capítulo anterior, pensando *World of Warcraft* enquanto dispositivo (AGAMBEN, 2009) que concatena diversas instituições para que possa efetivamente – e virtualmente – existir, poderemos chegar a uma conjectura: o sustentáculo das ações efetivadas em *WoW* é, em grande parte, de ordem material. Ou seja, se o servidor da Blizzard “cair”, este mundo outro para de girar. É o que ocorre nas ocasionais manutenções dos *servers*: a entrada no mundo de *Warcraft* fica suspensa temporariamente até que as alterações sejam feitas.

A ideia de um espaço simulado compartilhado com milhões de pessoas ao redor do mundo está condicionada a uma série de elementos ligados à computação, da infraestrutura de servidores e banda larga até os detalhes da estrutura topológica do ambiente, elaborados pelo *design* digital. Como forma de empreender investigações acerca da sensação de estar em um “mundo virtual” e se tornar habitante de um espaço desta natureza, cabe-nos, primeiramente, apontar algumas especificidades do meio em questão. Tal ponderação deverá contemplar alguns fundamentos que sustentam as “novas mídias”, visto que o que é transposto à tela resulta de uma série de processos – *a prima vista* – que não se deixam ver imediata e diretamente.

Neste sentido, para que possamos falar de “mundos virtuais”, “imersão” e “experiência e presença em ambientes simulados”, faz-se necessário, de antemão, contemplar alguns princípios que fundamentam as mídias digitais (MANOVICH, 2001; MURRAY, 2000). Assim, pensamos, será possível observar com maior clareza o objeto que se apresenta a nós, o qual interrogamos nesta dissertação.

3.1 DO MEIO

Datado de 2001, *The language of new media*, é uma referência recorrente nos estudos das – então – novas mídias, sobretudo no que corresponde aos cinco princípios fundamentais às mídias digitais. Aqui, apresentaremos as ideias de Manovich (2001) e, em seguida, discutiremos as quatro propriedades essenciais dos ambientes digitais, conforme Janet Murray (2000) em seu *Hamlet on the Holodeck*.

Lev Manovich (2001) parte da estrutura básica dos “objetos das novas mídias”, identificando a *representação numérica* como o primeiro dos cinco princípios por ele apresentados. Segundo o autor, a possibilidade de descrição matemática e de manipulação algorítmica são consequências deste primeiro fator. “Em suma, a *mídia se torna programável*” (MANOVICH, 2001, p. 27).

A segunda característica incide sobre a ideia de uma “estrutura fractal” inerente às mídias digitais, princípio denominado *modularidade*. “Objetos das novas mídias” são conjuntos de partes menores, combinados em uma estrutura maior, mas passíveis de controle individual. Assim, “porções” menores de um mesmo objeto propiciam operações localizadas, sem que haja a necessidade de reprogramação do sistema por inteiro. O terceiro princípio elencado por Manovich (2001) chama-se *automação* e deriva dos dois princípios apresentados anteriormente. A ideia, como o nome sugere, é a de um conjunto de operações que se realizam sem interferência humana direta. Ou seja, a partir de uma série de *scripts* iniciais, o sistema pode realizar tarefas por si só. No caso dos *games* este princípio é bastante efetivo, uma vez que o sistema de regras impõe determinados limites de atuação aos personagens controlados pelo computador. No caso específico de *World of Warcraft*, se observarmos um *NPC*³² por um tempo, veremos que o mesmo repete determinado movimento *over and over again*. Em *loop*, seu comportamento é programado previamente e o algoritmo ao qual obedece não varia em si: um NPC é um autômato.

Também decorrente da representação numérica e da modularidade, a *variabilidade* é o quarto princípio fundamental aos objetos das mídias digitais. Ainda segundo Manovich (2001), “em vez de cópias idênticas, um objeto das novas mídias origina, tipicamente, variadas versões distintas. Ao invés de serem criados completamente por um autor humano, estas versões podem ser combinadas em parte por um computador³³” (p. 36). Está em jogo aqui a possibilidade de alterar pequenos módulos do objeto e de gerar infinitas variações do mesmo, a partir de determinadas modificações. Isto fica mais claro se pensarmos a relação existente entre *database* e *interface*. Inúmeras interfaces podem ser criadas a partir de um mesmo banco de dados; se estes dados são modulares e podem ser representados numericamente, este sistema pode assumir formas diversas. Assim, podemos pensar que os objetos dispostos na tela

³² Sigla para *non-player character*: personagem controlado não pelo jogador, mas pelo sistema do jogo.

³³ “Instead of identical copies, a new media object typically gives rise to many different versions. And rather than being created completely by a human author, these versions are often in part automatically assembled by a computer”. Tradução nossa.

são organizações de linguagem binária, conjugada de maneira tal a se apresentar em infindáveis formas.

Este fator, inclusive, incide no quinto e último princípio de Manovich (2001): a *transcodificação*. Este fundamento baseia-se na distinção entre duas camadas, conforme o autor: a) camada computacional (linguagem computacional, estrutura e processamento de dados, por exemplo) e b) camada cultural (representações visuais, narrativa e elementos sonoros; ou seja, como esses dados se organizam enquanto formas cognoscíveis aos humanos). A rigor, Manovich (2001) defende que, desta imbricação, uma “nova” – considerando a data de publicação do livro em questão – cultura emerge. Nas palavras do autor, “no linguajar das novas mídias, ‘transcodificar’ algo é traduzi-lo em outro formato. A computadorização da cultura gradualmente cumpre similar transcodificação em todas as categorias e conceitos culturais³⁴” (p. 47).

Em outras palavras, o que Manovich traz com os cinco princípios fundamentais por ele elencados é a distinção entre aquilo que se dá a ver e aquilo que sustenta tal representação. Ou melhor, a camada cultural das novas mídias consiste na interpretação feita frente a um conglomerado de dados computacionais organizados em extensões diversas. Assim, nos continentes de *Azeroth* e além, em *Outland*, ao caminharmos por montanhas rochosas ou bosques nebulosos – semelhantes àquele de Ortega y Gasset –, ao adentrarmos em cavernas sombrias ou castelos da realeza, está em jogo uma relação do que se apresenta em tela com o que é processado internamente, no ser biológico e na máquina conectada à Blizzard.

Manovich (2001) nos convoca a pensar em espaços simulados enquanto derivados de processos duplos: 1) dos processamentos encriptados na máquina e 2) das formas pelas quais estes dados se apresentam aos humanos. Tal definição encontra significativa repercussão no trabalho de Murray (2000), sobretudo nas “quatro propriedades essenciais dos ambientes digitais”, elencados pela autora. São elas:

1) *Processuais*: habilidade do computador em executar uma série de regras. A informação não é estática e pode desempenhar comportamentos complexos e variados mediante programação. Segundo Murray, “ser um cientista da computação é pensar em termos de algoritmos³⁵” (2000, p. 72);

³⁴ “In new media lingo, to ‘transcode’ something is to translate it into another format. The computerization of culture gradually accomplishes similar transcoding in relation to all cultural categories and concepts”. Tradução nossa.

³⁵ “To be a computer scientist is to think in terms of algorithms”. Tradução nossa.

2) *Participatórios*: O caráter processual dos meios digitais abarcam a possibilidade de respostas aos *inputs* do usuário. Por isso, os computadores são, conforme Murray (2000), meios participatórios e interativos, no sentido literal do termo.

3) *Espaciais*: Ambientes digitais podem assumir a forma de espaços navegáveis passíveis de exploração pelo usuário. No caso dos MMORPGs, por exemplo, é através do movimento do avatar que o espaço *in game* lhe é revelado.

4) *Enciclopédicos*: A organização das informações em bancos de dados possibilita o acesso a partes específicas, facilitando a pesquisa, por exemplo. As respostas dadas aos *inputs* do usuário derivam de uma relação mais ou menos previsível do sistema. Devido a isto, a autora afirma que o caráter enciclopédico é muito mais uma gradação do fator processual do que um fundamento exclusivo.

Se pusermos as ideias de Manovich (2001) e Murray (2000) em debate, diversos pontos convergentes imediatamente se destacam. Neste sentido, é válido reforçar o aspecto mutável e manipulável dos meios digitais, sobretudo porque nosso objeto de pesquisa possui uma miríade de cenários e possíveis personagens. A tonalidade de cores do ambiente, a animação do movimento do avatar, a quantidade de dano que é infligida no inimigo quando assim procedemos, enfim, os elementos do jogo derivam da linguagem computacional – “representação numérica” e seus aspectos modulares, passíveis de automação, variáveis e transcodificáveis (MANOVICH, 2001) – apresentada em uma interface navegável e passível de modificações.

Ainda sobre o meio em questão e à parte da estrutura digital, é importante salientar que *World of Warcraft* é uma versão eletrônica dos RPGs de mesa. Esta categoria de jogo introduz os jogadores em um mundo imaginário, construído mediante a oralidade, onde determinados objetos (miniaturas e mapas, por exemplo) podem auxiliar a esta mesma construção. Os RPGs, a partir das histórias contadas por um “Mestre”, apresentam um universo fictício no qual as pessoas envolvidas realizam tarefas que rumam, em suma, à resolução de determinada trama narrativa. Sempre reticentes, as aventuras nos RPGs de mesa são encadeadas em sequência. Desta maneira, cumprindo-as uma após outra, os jogadores situam-se na fronteira entre quem são no ambiente fantasioso do jogo (um mago, um guerreiro ou um ladino, por exemplo) e fora deste cenário imaginado, no que é físico, palpável.

Nesta atividade liminar, comumente, as pessoas envolvidas em tal contexto de atuação empregam seus corpos como uma das estratégias utilizadas para construir o ambiente no qual se desenrolam as ações – novamente, um lugar imaginário, baseado na

linguagem e no sistema de regras do jogo. Alterações na voz e pequenos gestos, por exemplo, são instrumentos de atuação dos quais dispõem os jogadores-atores. Estes elementos são caros à sustentação da ludicidade pretendida. Aqui cabem duas considerações de ordem etimológica referentes à descrição acima: a primeira delas relaciona-se com a própria natureza lúdica desta atividade. Possuintes de raiz comum, *ludens*, o lúdico e a ilusão têm significados permeados entre si, como destacado no capítulo anterior. Em relação similar, a construção de um personagem se deve, em grande parte, à utilização do corpo do jogador que o representa. Sobre isso, a própria ideia que ancora tal palavra, “personagem”, deriva do antigo teatro grego, no qual os atores desempenhavam seus papéis através da utilização de máscaras. Seu rosto temporário e externo ao próprio corpo, media a voz que se origina do ator e alcança a plateia – daí, *per + sonae*, por onde o som passa³⁶.

Retomando, a discussão que envolve os fundamentos básicos dos meios digitais e a possibilidade de criação de mundos ficcionais através da oralidade parecem convergir no tocante aos MMORPGs. Gonzalo Frasca, expoente pesquisador do campo dos *gamestudies*, observa que o suporte digital traz em si um fator comportamental. Sob a ideia de estímulo e resposta, este pensamento nos remete ao conceito de literatura ergódica (AARSETH, 1997), apresentada no capítulo anterior.

Assim, a representação, segundo Frasca (2003), sempre teve papel fundamental na compreensão e explicação da realidade. Devido a incorporação dos computadores pela cultura humana, tornou-se possível explorar a fundo a simulação, por ele compreendida como tipos de “laboratórios para experimentação, onde a ação do usuário não somente é permitida, mas requerida³⁷” (FRASCA, 2003, p. 7). Esta postura é também reforçada por Salen e Zimmerman. Segundo eles, “o conceito de simulação se encontra na interseção da representação com sistemas dinâmicos. Como simulações, os *games* criam representações, mas o fazem de modo bastante particular: através do próprio processo de jogabilidade³⁸” (2003, p. 279).

³⁶ Tal discussão apresenta ricos caminhos à pesquisa. Jung é um dos estudiosos a lapidar a ideia de *persona*, sobretudo no seu *O Eu e o inconsciente*. No entanto, em Jung (2008), este conceito está associado aos de *arquétipo* e *inconsciente coletivo*, que por sua vez, são ideias bastante controversas no campo da Psicologia. Aqui, optamos pela consideração da raiz etimológica de *persona*, dada a ressonância que tal palavra possui em relação ao foco deste trabalho. Por este motivo, nos escusamos de maior aprofundamento no mesmo conceito.

³⁷ “Simulations are laboratories for experimentation where user action is not only allowed but also required”. Tradução nossa.

³⁸ “The concept of simulation lies at the intersection of representation and dynamic systems. As simulations, games create representations, but they do so in a very particular way: through the process of play itself”. Tradução nossa.

Mais uma vez, parecemos contemplar o lugar onde já estamos, identificando os *videogames* como aparatos fundamentais para a compreensão de nossa cultura. Através destes dispositivos, a popularização da simulação tornou-se possível (FRASCA, 2003). Acerca da possibilidade de interação com o ambiente simulado, o autor uruguaio afirma:

[A] simulação não simplesmente retém as características – geralmente audiovisuais – do objeto, mas inclui também um modelo de seus comportamentos. Este modelo reage a certos estímulos (inserção de dados, aperto de botões, movimentos do *joystick*), de acordo com um conjunto de condições³⁹ (FRASCA, 2003, p. 3).

Em suma, os aparatos computacionais são fundamentais às manifestações humanas em tempos atuais. A partir de sua estrutura numérica e modular (MANOVICH, 2001), os “objetos” – conforme são chamados pelo autor russo – das mídias digitais podem assumir caráter espacial (MURRAY, 2000). Estes ambientes simulados (FRASCA, 2003), sob certas condições, podem ser palco para milhões de pessoas realizarem tarefas diversas através de seus avatares, enquadrados pelo sistema de regras típicas aos RPGs de tabuleiro. Enfim, se tornam perceptíveis, a partir deste preâmbulo, ao menos duas dimensões de *World of Warcraft*: uma mais tecnicista, preocupada com os aspectos estruturais de *WoW* enquanto mídia digital, e uma mais ligada à categoria de jogo da qual deriva o MMORPG sob estudo. Este conjunto de dados, dispostos topologicamente e moldados a partir de objetivos lúdicos ligados à representação de papéis em um universo ficcional, auxiliam a compreensão do conceito de “mundo virtual”, ao qual nos deteremos a seguir.

3.1.1 ESTRUTURA DE “MUNDOS VIRTUAIS”

São diversas as conceituações que tentam dar conta de “mundos virtuais”. Aqui, elencaremos algumas delas no sentido de clarear a utilização que fazemos deste termo, no presente trabalho. Assim, poderemos ter em mente em que medida – e sob quais condições – este espaço navegável se constitui enquanto mundo propriamente dito, para

³⁹ “Simulation does not simply retain the – generally audiovisual – characteristics of the object but it also includes a model of its behaviors. This model reacts to certain stimuli (input data, pushing buttons, joystick movements), according to a set of conditions”. Tradução nossa.

então abrir espaço aos questionamentos posteriores, que miram contribuir à compreensão das experiências imersivas em “mundos virtuais”⁴⁰.

De imediato, podemos partir da seguinte premissa: “mundos virtuais dependem da mediação por computadores para existir” (FRAGOSO, 2012, p. 189). A especificidade que diferencia ambientes dessa natureza de demais universos imaginários – como universos ficcionais, religiosos ou míticos – se encontra na questão tecnológica (FRAGOSO, 2012). A postura de Fragoso (2012) se guarnece nos estudos de Bartle (2004), Schroeder (2008) e Bell (2008), acerca dos “mundos virtuais”. Richard Bartle é um dos criadores do primeiro MUD – *multi-user dungeon* ou calabouços multiusuário –, chamado MUD1. Em sua definição,

mundos virtuais são implementados por um computador (ou rede de computadores) que simula um ambiente. Algumas – mas não todas – as entidades nesse ambiente agem sob controle direto de indivíduos. Porque muitas dessas pessoas podem afetar o mesmo ambiente simultaneamente, diz-se que o mundo é compartilhado, ou multiusuário. O ambiente continua a existir e a desenvolver-se internamente (pelo menos até certo ponto) mesmo quando não há pessoas interagindo com ele; isso quer dizer que ele é persistente (BARTLE apud FRAGOSO, 2012, p. 188).

Ao considerarmos essa posição, ao menos três classificações se dão a ver. Podemos reler da seguinte forma: um “mundo virtual” é: 1) simulado, implementado por um computador; 2) compartilhado, quando vários usuários afetam o ambiente em simultâneo; e 3) persistente, existindo mesmo sem interferência direta do avatar. Similarmente, Mark Bell (2008) defende que “mundo virtual” é “uma rede síncrona e persistente de pessoas representadas por avatares, facilitada por redes de computadores⁴¹” (p. 2). Tal abordagem parece elencar alguns traços basilares aos ambientes em questão: a persistência e sincronicidade, o aspecto social e de autoapresentação e, por fim, a dimensão tecnológica. De fato, estas características são imediatamente perceptíveis quando experienciamos um “mundo virtual”. No entanto, há gradações destes eixos que merecem maior cuidado, por sua potência em revelar facetas do fenômeno em xeque.

Assim, Bell (2008) apresenta definições mais detalhadas de cada um dos traços supracitados. A *sincronicidade* alude a um “tempo comum” aos usuários, a um processo

⁴⁰ Certamente, se nos fosse possível, estenderíamos tal discussão a uma dissertação à parte. No entanto, como nosso foco já está devidamente delimitado, nos propomos a pensar os “mundos virtuais” enquanto receptáculos de avatares, enquanto espaços que sejam cenários de autoapresentação, de práticas sociais e de peculiares formas de comunicação.

⁴¹ “A synchronous, persistent network of people, represented as avatars, facilitated by networked computers”. Tradução nossa.

de comunicação síncrona – tautologicamente, a partir da etimologia de *chronos* (Χρόνος), conjugada ao prefixo *sin* (σύν). A *persistência* do “mundo virtual”, por sua vez, indica que este mesmo tempo é corrente; ou seja, não há como pausar o jogo, o mundo continua a “girar” mesmo quando o usuário não participa efetivamente. Tais condições temporais permitem que uma *rede de pessoas* habitem este espaço, onde suas ações afetam o ambiente geral – por mais que não haja interação direta entre usuários. Ou seja, a ação nestes ambientes está, muitas vezes, condicionada à presença de um avatar, *representação digital do usuário*. Enfim, a representação, a ação, as dinâmicas sociais e a sensação geográfica característica a “mundos virtuais” são possíveis graças às *redes de computadores*. Sem as trocas de dados entre dispositivos computacionais, esta simulação, segundo Bell (2008), não poderia se sustentar.

Acerca disto, outra voz significativa ecoa tais propriedades:

Um mundo virtual é uma *representação persistente* online que contém a possibilidade de *comunicação síncrona entre usuários*, assim como entre usuário e mundo, dentro de uma *estrutura espacial* desenhada como um universo navegável. “Mundos virtuais” são mundos nos quais se pode navegar através de *representações persistentes do usuário*⁴² [...] (KLAstrup, 2003, p. 101. Grifos nossos.).

Em proposta semelhante, Ribeiro e Falcão (2009) apresentam similar compreensão acerca dos “mundos virtuais”. Segundo eles, “mundos virtuais são ambientes multiusuário, navegáveis espacialmente através de um avatar e mediados por computador [...]” (RIBEIRO; FALCÃO, 2009, p. 87). Então, parece haver sentido na apreensão de um MMORPG enquanto dispositivo – conforme Agamben (2009) –, sobretudo se considerarmos a maneira como este objeto se apresenta a nós: um espaço navegável elaborado graficamente a partir do *design* digital, contendo regras às formas de atuação e inserido em uma esfera lúdica, permitindo que pessoas reais, através de seus computadores, compartilhem a experiência de “estar lá”, juntos. Portanto, a variedade de vozes parece endossar as características dos “mundos virtuais” apresentadas por Bell (2008), Bartle (2008), Frago (2012), entre outros pesquisadores voltados a compreensão destes espaços.

No entanto, paralelamente a uma definição mais, digamos, “crua” de “mundos virtuais” (enquanto “representação persistente”), há uma dimensão estética

⁴² “A virtual world is a persistent online representation, which contains the possibility of synchronous interaction between users and between user and world within the framework of a space designed as a navigable universe. ‘Virtual worlds’ are worlds you can move in, through persistent representations of the user”. Tradução nossa.

importantíssima que se revela a cada “habitante”, individualmente. A misteriosa dinâmica entre o observador e a coisa observada nos permite considerar a *percepção* como algo fundamental à própria experiência de “estar lá”. Assim, o tópico seguinte almeja trazer elementos que se voltem à compreensão da percepção em ambientes simulados, relacionando este tópico à ideia de *experiência*, *imersão* – aqui apresentado anteriormente – e *presença*. O esforço é de tentar compreender como este mundo se apresenta ao jogador/leitor/interator enquanto o revelar-se de algo aos sentidos.

3.1.2 IMERSÃO E EXPERIÊNCIA: PRIMEIRA APROXIMAÇÃO

Movida pelo interesse em desenvolver um método de observação de “mundos virtuais” que contemple a experiência descrita pelo jogador acerca do “estar lá”, Klastrup (2009) apresenta-nos o conceito de *worldness*. A principal preocupação da autora – como também demonstram Ribeiro e Falcão (2009) – é compreender como se dá a experiência presencial em “mundos virtuais”. O meio a tal objetivo, segundo Klastrup (2003, 2009), consiste na compreensão dos “mundos virtuais” enquanto hibridação de espaços sociais e elementos lúdicos. Ou seja, para que este entendimento ocorra, é necessário considerar a performance do usuário, os esforços requeridos pelos *cibertextos* (AARSETH, 1997) e a narrativa interativa (MURRAY, 2000). Segundo ela, “todos estes elementos unidos criam a sensação de *worldness* e nos permitem sentirmo-nos envolvidos com, talvez até imersos em, um mundo virtual⁴³” (KLASTRUP, 2009, p. 100).

A partir das ideias concentradas na palavra *worldness*, a contribuição que nos cabe visa trazer elementos que podem nos auxiliar a refletir sobre tal fenômeno. Assim, talvez o conceito que parece novo seja visto em um contexto mais amplo e como devedor de discussões anteriores. Sim, pois se falamos de *worldness*, isto é, da sensação de “habitar” “mundos virtuais”, experienciando-os em suas estruturas espaciais através de um corpo criado digitalmente, estamos falando também de *percepção*, *presença* e *experiência*, três conceitos caros à filosofia ocidental.

⁴³ “All these elements together create the sense of ‘worldness’ and enable us to feel involved with, maybe even immersed in, a virtual world”. Tradução nossa.

De forma similar, a ideia de *imersão* apresenta congruências com os conceitos acima destacados. No capítulo anterior, apresentamos tal conceito segundo Ryan (2001), objetivando dar conta da elasticidade das formas de leitura na contemporaneidade. Deste modo, a síntese feita por Janet Murray (2000) ilustra bem o que caminho que agora estabelecemos. Segundo ela,

A experiência de ser transportado a um local simulado elaborado é prazerosa em si mesma, independentemente da fantasia de seu conteúdo. Nos referimos a esta experiência como imersão. *Imersão* é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso em água [...]. A sensação de estar rodeado inteiramente por uma outra realidade, como a água é diferente do ar, que toma-nos toda a atenção, todo nosso aparato perceptivo⁴⁴ (MURRAY, 2000, p. 98. Grifo da autora.).

Nesta definição, Murray (2000) insere um elemento assaz importante à compreensão da imersão: a influência de nosso aparato perceptivo na possibilidade de se transportar psicologicamente, mesmo que tão somente durante determinado período, a um “mundo virtual”. A sensação de estar imerso, podemos então pensar, deriva de um processo de troca entre o observador e a coisa observada; o fruidor e a obra; o avatar-jogador e o ambiente que hospeda seu devir.

Acerca deste fluxo mútuo de influências – do mundo ao sujeito e vice-versa –, mas tendo como referência o mundo físico, Merleau-Ponty publica o célebre *O Olho e o Espírito*, de 1964. A ideia central a este texto nasce na *Fenomenologia da Percepção*, sua tese de doutorado, defendida em 1945. O filósofo francês se detém sobre o processo de troca entre a figura do pintor e aquilo que lhe é eleito enquanto quadro, situando o corpo como meio através do qual este processo se manifesta. É o corpo, em sua motricidade e sentidos, que obtém do meio aquilo que irá posteriormente traduzir em imagem. Podemos pensar, como o próprio autor promulga, em um processo de interiorização do exterior e, em outra via, exteriorização do interior. Segundo o próprio, “o olho vê o mundo, e o que falta ao mundo para ser quadro, e o que falta ao quadro para ser ele mesmo, e, na palheta, a cor que o quadro aguarda” (MERLEAU-PONTY, 1980, p. 90). Em nossa perspectiva, é o movimento do avatar que nos fornece condições de experienciar o mundo circundante. O eixo que ancora o ponto de vista gira em torno de nosso personagem, é a partir desta perspectiva que o ambiente se desvela.

⁴⁴ The experience of being transported to an elaborately simulated place is pleasurable in itself, regardless of the fantasy content. We refer to this experience as immersion. *Immersion* is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water [...]. The sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus”. Tradução nossa.

Portanto, Merleau-Ponty (1980, 1999) nos convida a pensar no movimento recursivo entre observador e coisa observada e, neste sentido, nos parece que tal ideia apresenta desdobramentos que podem ser base à compreensão da *percepção* em ambientes simulados. Esta afirmativa nos remete ao estudo realizado por John Dewey, sobretudo em seu *A Arte como Experiência*. Nesta obra, Dewey se debruça sobre fenômeno similar, assumindo, por outro lado, não a figura do pintor como guia à discussão sustentada, mas aquele que frui a obra de arte. Desta interação emerge a ideia de *experiência* como um possível modo de ser, “como algo não exclusivamente vinculado ao conhecimento, mas ligado à ação, inclusive à ação cotidiana” (CARDOSO FILHO, 2011, p. 43). Cabe aqui uma breve digressão acerca do termo em questão: se pensarmos na raiz etimológica de “experiência”, poderemos contemplar alguns aspectos daquilo que Dewey nos traz. O radical latino *peri* corresponde ao grego *peira* (πέιρα) e indica “obstáculo”, “limitação”. Com o prefixo *ex-*, a ideia que sustenta tal palavra é a de rompimento de limites, de abertura a novas perspectivas. Em suma, experiência indica o ato de alcançar aquilo que está além do próprio perímetro, aquilo que não é ainda conhecido. Acerca disto, no jogo, há um elemento interessante que nos remete a considerar o sistema de regras que sustenta o MMORPG em questão: a quantificação da “experiência” como condição à evolução do avatar. Examinaremos esta questão no tópico 3.2.2, ainda neste capítulo.

Retomando, ao adentrarmos pouco mais nos campos abertos por Merleau-Ponty (1980, 1999) e Dewey (1980), veremos que o processo de desvelamento do mundo em sua forma mais “pura” está condicionado a um modo de olhar que diverge do enquadramento comum à vida ordinária, cotidiana. Por acreditarem na possibilidade de *ir às coisas mesmas* mediante determinada postura, ambos herdaram as bases de seu pensamento do campo da Fenomenologia. Esta vertente da Filosofia possui raízes no pensamento de Edmund Husserl e, posteriormente, é revisto por seu controverso pupilo, Martin Heidegger. Conforme os professores Sergio Bairon e Luis Carlos Petry,

o que pode “tornar-se visível” é o que pode mostrar-se aparente tal como é. Assim, por exemplo, Heidegger identifica o –logia da fenomenologia, enquanto a manifestação do logos, ou seja, o *deixar que algo apareça* através da fala. Não se trata, portanto, da razão, mas, antes disso, da ação da linguagem. Mas essa ação, que não é totalmente livre e aleatória, ou fruto de uma projeção da mente objetivando o fenômeno, revela-se a cada passo, como a manifestação ontológica da coisa. *Trata-se da permissão para que a coisa se manifeste tal qual é, o que nunca ocorrerá definitivamente*. Nesta tradição, a interpretação não se fundamenta na consciência em seu poder metodológico-racional, mas na manifestação da realidade da *coisa que vem ao nosso encontro* (2000, pp. 31-32. Grifos nossos.).

O “revelar-se” da coisa a um ente – sendo a linguagem a morada deste ser (HEIDEGGER, 2011) – fornece condições a uma experiência (DEWEY, 1980), possível através do corpo, vidente e visível, móvel no mundo (MERLEAU-PONTY, 1980). No entanto, o mundo ao qual os três autores se referem passou por significativas modificações em suas estruturas particulares e sociais. Os meios de comunicação, como visto no capítulo anterior, são influentes neste processo. Índícios abundam no que corresponde a alterações cognitivas e sensoriais em função da incorporação das tecnologias pelo homem. A Internet e os aparatos computacionais, cada vez mais, imbricam-se aos objetos cotidianos (LEMOS, 2013). Neste fluxo, se considerarmos a simulação como traço marcante à sociedade contemporânea, chegaremos, novamente, aos “mundos virtuais”. Espaços de interação nos quais objetos e corpos são desenhados graficamente e passíveis de controle pelo sujeito. Neste sentido, questionamos: como apreender estes objetos? Como conceber a “experiência” em um ambiente desta natureza?

Como possível caminho ao exame destas questões, tomamos como método de observação a Ontologia Orientada a Objetos – OOO – (HARMAN, 2011), fundamentada na quadratura heideggeriana – *das Geviert* – (HEIDEGGER, 2008). Graham Harman defende que os objetos⁴⁵ são apreendidos somente em sua estrutura quádrupla, a partir das tensões provocadas por tais dimensões. São elas: o objeto sensual e objeto real, qualidade sensual e qualidade real.

Para Harman, o “objeto sensual” é aquele percebido por nossa consciência; o “objeto real” é o que se retira de qualquer percepção e que jamais podemos conhecer; a “qualidade sensual” é aquela que percebemos pelos sentidos e a “qualidade real” só nos é acessível através do intelecto. Apreendemos os objetos pelas suas qualidades sensuais quando os experienciamos, e pelas suas qualidades reais pelo intelecto. Nunca chegamos a desvelar o segredo do objeto “real” (LEMOS, 2013, p. 3).

Ou seja, o “objeto real” ao qual Harman (2011) se refere é sempre fugidio à total apreensão; por mais que observemos e conjecturemos, o “objeto real” jamais é alcançado. O “objeto sensível” ou sensual, por outro lado, é aquilo alcançamos pela percepção. Esta dimensão dos objetos existe a partir de sua aparição à consciência, pouco importando o objeto livre da intencionalidade humana, o objeto *em si*. A “qualidade sensual” fornece condições de avaliar o estado de determinado objeto

⁴⁵ Assim como Lemos (2013), não diferenciaremos aqui “coisa” de “objeto”, como faz Heidegger (2008). Tal discussão nos remeteria a outro objetivo, que não se apresenta como foco deste trabalho. Trataremos, portanto, objeto e coisa como sinônimos.

quando este se dá a ver. São traços, características que dizem respeito à condição daquilo posto à frente. A “qualidade real” é a conjectura intelectual feita, incluída na observação; a dimensão do objeto passível de ser alcançada mediante apropriada reflexão. O esquema apresentado na figura 1 pode contribuir à compreensão desta proposta:

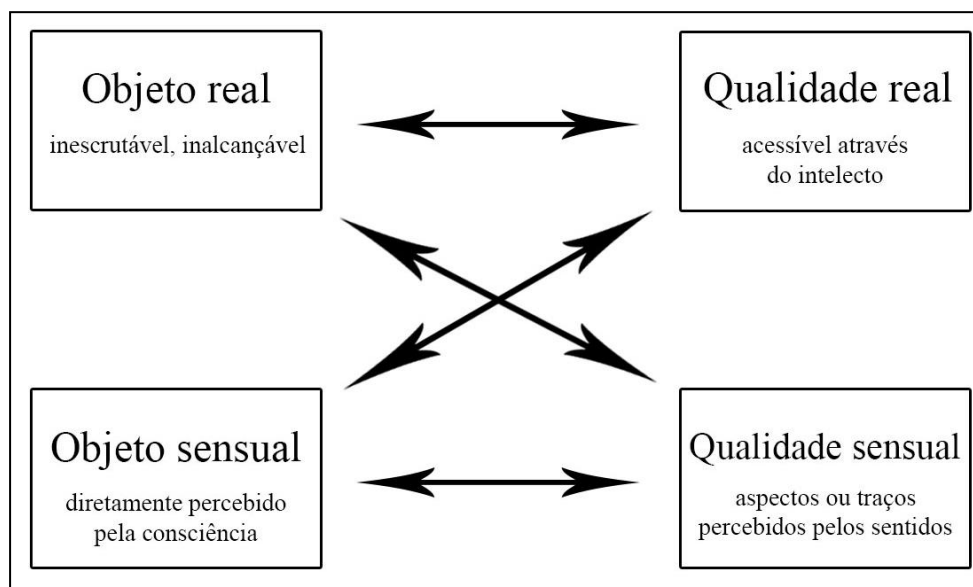


Fig. 1: Esquema visual da Ontologia Orientada a Objetos (HARMAN, 2011).

Portanto, como forma de melhor compreender a discussão que se estabelece no próximo tópico, aplicaremos a OOO (HARMAN, 2011). A partir do exame do que constitui o cenário de World of Warcraft será possível vislumbrar melhor o que constitui, nas dinâmicas de jogo, o próprio avatar. Esta reflexão nos remeterá ao capítulo 4, central a este trabalho. Vejamos a imagem abaixo:



Fig. 2: Objetos no castelo de Ventobravo.

Observando a figura 2, imediatamente percebemos uma mesa rodeada de cadeiras de madeira, com um candelabro e alguns livros dispostos em sua superfície. O quadro ao fundo apresenta a imagem de montanhas e a parede que o sustenta é composta de pedras. A captura desta tela foi feita a partir do ponto de vista de um dos avatares construídos ao longo desta pesquisa. O ambiente é um cômodo no castelo real da cidade de *Ventobravo* (*Stormwind*, originalmente), principal centro da raça *humana* no jogo. O detalhamento gráfico nos permite contemplar algumas características destes objetos e por eles faremos uma aplicação primeira da OOO (HARMAN, 2011), a fim de reutilizar este método quando examinarmos o corpo do avatar e os objetos que contribuem à formação deste⁴⁶.

Aceitando a ilusão da simulação, vemos que a cadeira é de madeira, possui pregos grandes nas junções das partes e apresenta ranhuras e sinais de desgaste. O “objeto sensual” seria a própria cadeira em sua aprição imediata aos sentidos. As qualidades, ao contrário do plano físico, são constantes e não estão sujeitas a ação do tempo – o prego não enferrujará, nem a madeira irá se decompor com os anos, a não ser

⁴⁶ A ambientação em *WoW* oferece diversos elementos gráficos correspondentes aos cenários. As formas, cores e texturas variam nas diferentes localidades do mundo virtual. Nesta cena, escolhemos aplicar a *Geviert* à cadeira por ser este elemento o único passível de interação. No game, o avatar pode sentar em uma delas, ao contrário dos demais elementos desta imagem: estáticos e meramente ilustrativos.

que seja redesenhada pela equipe do *design*. Assim, a “qualidade sensual” seriam as ranhuras da madeira e o estado um quanto gasto em que a cadeira se apresenta. A “qualidade real” poderia ser compreendida como a capacidade desta cadeira em suportar um corpo, em permitir que “pessoas” sentem na mesma; ou ainda, o fato da mesma ser antiga, existente, talvez, desde reinados mais antigos. E o “objeto real”, em que consiste? Para Heidegger (2008) e Harman (2011), o objeto real estará sempre velado em qualquer fenômeno. É por este motivo que a filosofia de Heidegger concerne à ausência; nunca chegaremos à essência deste objeto, independente de quantas e quão qualificadas sejam as observações.

Neste caso, o quadrante proposto por Harman (2011) poderia assumir forma similar à figura 3:

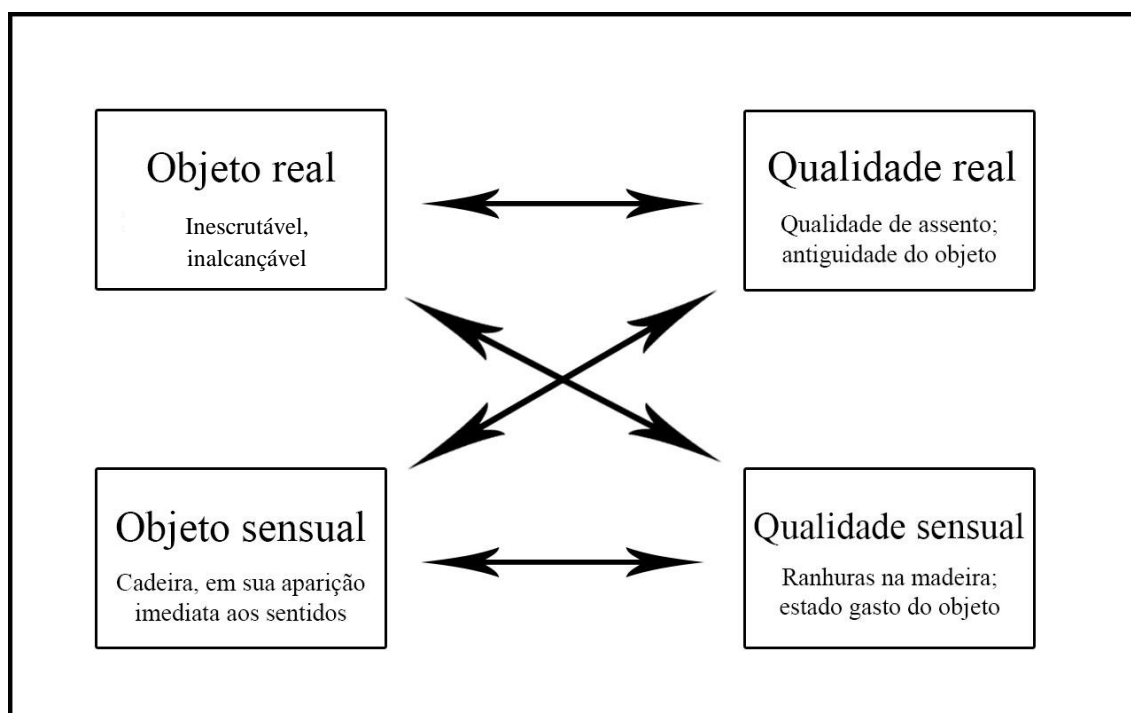


Fig. 3: Aplicação da OOO a uma cadeira de WoW.

Em suma, considerar os princípios essenciais às mídias digitais (MANOVICH, 2001; MURRAY, 2001) nos fornece meios de interpelar o processo de autoapresentação em “mundos virtuais” de caráter lúdico. Dito de outro modo, parece ser necessário atentar ao fato de que os MMORPGs são um agregado de dados computacionais, dispostos em duas vias principais: 1) originando formas humanamente cognoscíveis e 2) engendrando processamentos variados na máquina do jogador, conectada aos servidores da Blizzard. É considerando isto que o aspecto da simulação (FRASCA, 2003) se

apresenta mais claramente. O *game* apresenta vias de atuação ao jogador e não lhe restringe a uma sequência linear no cumprimento das atividades. Sua história naquele mundo será constituída pelas escolhas que são feitas pelo próprio jogador, representado por seu avatar. Enfim, experienciar o ambiente simulado decorre da criação e manutenção deste corpo digital, “vidente e visível” (MERLEAU-PONTY, 1980). Buscamos, no tópico seguinte, aprofundar parte das questões e perspectivas teóricas apresentadas até então.

3.2 DO CORPO

Recordando o diálogo entre Sócrates, Hermógenes e Crátilo – narrado por Platão – acerca da “justeza dos nomes”, chegaremos a uma proposição etimológica que nos parece bastante coerente e afim com a discussão conduzida no tópico anterior. Em determinado momento do texto, ao investigarem uma sequência de nomes, chegam à palavra grega que nos é traduzida enquanto *corpo* (*σώμα; soma*) e, a partir daí, a ideia que prevalece é a do corpo como invólucro da alma (*ψυχή; psyché*). Este mesmo corpo é invólucro e prisão, é o túmulo da alma que lhe preexiste e lhe sobrevive. É também o meio pelo qual a alma se manifesta, se exprime, é seu *signo*, seu sinal – *semein* (PLATÃO, 2001). Estar corporificado, na perspectiva socrática, é ter a alma aprisionada em um suporte, ter as ideias encarnadas no invólucro que é também sinal de sua existência, caso contrário, a presença deste sujeito não seria possível.

O conceito de *Dasein* apresentado por Heidegger (2001) toma como premissa a existência do ente em um mundo que lhe preexiste. É necessário, segundo o pensador alemão, um mundo que lhe forneça condições de existência. Desta forma, afirma em seu *Ser e Tempo*: “a pre-sença sempre se compreende a si mesma a partir de sua existência” (HEIDEGGER, 2001, p. 39). Em brevidade, as “flexões do ser”, ou seja, os movimentos do *Dasein* em seu constante intercâmbio com o mundo que lhe comporta, ocorre em perspectiva temporal. Neste sentido, pensar o *este-aí* remete-nos à ideia de *pre-sença* como algo relacionado à existência corpórea do ente. Segundo o próprio, “ela [a presença] se distingue pelo privilégio de, em seu ser, isto é, sendo, estar em jogo seu próprio ser” (HEIDEGGER, 2001, p. 38). O ser, no tempo, é. Sendo, o ser experiencia o mundo que o cerca.

Nesta via, a condição existenciária do ser – o mundo –, vimos, passou por transformações no tocante às possibilidades de comunicação humana. No entanto, à parte das dimensões culturais, ainda continua sendo *aquela* mundo. O ente, apesar de profundamente marcado por tais alterações de ordem cultural e tecnológica, continua sendo este aí, em seu corpo móvel em constante negociação com o espaço e com os outros que lhe circundam. Em analogia, no caso dos MMORPGs, a construção de um corpo digital é a condição existenciária do avatar. Nos referimos ao mesmo Dasein – este compêndio de possíveis modos de ser no qual irrompe a compreensão acerca de si próprio e dos outros –, contemplando, entretanto, uma dimensão ligada às tecnologias digitais: a possibilidade de controlar um outro corpo, em espaço digitalmente simulado – inserido, ressaltamos, na tecitura *deste* mundo que nos comporta. Em suma, a perspectiva adotada não é dicotômica em relação aos ambientes “real” e “virtual”. Nos interessa compreender o fenômeno em xeque enquanto ampliação dos modos de ser, em função dos meios técnicos. Para tal finalidade, se faz necessário descrever o processo de criação de um avatar, apresentando algumas questões que serão discutidas a fundo no capítulo posterior a este.

3.2.1 CRIAÇÃO DE UM AVATAR

Podemos encaminhar esta reflexão a partir da tela do jogo que possibilita a criação do avatar, como nos mostra a figura 4:



Fig. 4: Tela de criação de personagem.

Iniciando a leitura da esquerda para direita, de cima para baixo, veremos que é possível escolher o sexo do avatar; se masculino ou feminino. Esta escolha não implica em alterações no que corresponde aos atributos do personagem, as modificações são meramente estéticas – podendo refletir, posteriormente, nas dinâmicas sociais estabelecidas *in game*. Abaixo deste *box*, ainda na figura 4, vemos duas colunas: uma azul e outra vermelha, estas são as *raças*. A *Aliança* é composta por *Humanos*, *Anões*, *Elfos Noturnos*, *Gnomos*, *Draeneis*, *Worgens* e *Pandarens* – inseridos na derradeira atualização do jogo, a expansão *Mists of Pandaria*. A *Horda*, por sua vez, está representada pelos *Orcs*, *Mortos-vivos*, *Taurens*, *Trolls*, *Elfos Sangrentos*, *Goblins* e também *Pandarens*. A dualidade *Aliança vs. Horda* está ancorada na narrativa do jogo e as raças dispostas em cada uma destas facções estão em guerra, sustentando a ludicidade e o caráter antagonico do mundo de *Warcraft*.

É válido discorrer um pouco acerca das cores de cada uma das facções, considerando que as mesmas não foram escolhidas ao acaso, mas, indicam uma espécie de *ethos* de cada um dos pólos rivais. A cor azul, respectiva a *Aliança*, alude a estabilidade, confiança, sabedoria, inteligência; a cor vermelha, indica energia, guerra, força e poder – algo muito mais afim com os ideais e modos de conduta da *Horda*. *Orcs*, *Trolls* e *Mortos-vivos* são seres monstruosos e estão ligados a esta última facção; *Gnomos*, *Humanos*, *Draeneis* são raças pertencentes a *Aliança*. Se considerarmos as feições destas raças e relacionarmos ao significado de suas respectivas cores, veremos que há congruências.

Prosseguindo, à direita do *box* das facções, há uma caixa de informações contendo a descrição específica da raça selecionada. No caso da imagem em observação, o personagem em construção é um *Gnomo*. Assim, através deste *box*, é possível saber as habilidades e vantagens inerentes a raça em questão. Estes pontos estão na cor amarela e organizados em tópicos. Logo abaixo, há um breve relato do contexto da raça escolhida na narrativa do jogo. Este resumo apresenta a história e os motivos pelos quais aquela raça encontra-se em guerra. É algo curto que pode servir como introdução ao *plot* que o jogador dará continuidade.

No centro da imagem podemos ver um *preview* do personagem em construção. O *box* à direita contém informações referentes à *classe* escolhida. Similarmente às referências de raça, esta caixa apresenta vantagens e potencialidades da classe selecionada, além de um breve relato acerca da origem da mesma. Os atributos de classe, conjugados à raça, podem gerar poderosos personagens. Por exemplo, se a raça *gnomo* possui bônus em utilização de adagas e espadas curtas, pode ser um indicativo à escolha de uma classe como *ladino*, que utiliza armas desta natureza. Ainda, se esta raça possui mais pontos de *mana* – responsável, no jogo, pelo lançamento de magias –, talvez seja mais indicado selecionar alguma classe que utilize estes atributos em seu curso de ações, a exemplo dos *magos*, *bruxos* ou *sacerdotes*.

Ao todo, são onze as possíveis classes de personagem em *World of Warcraft*. São elas: *guerreiro*, *paladino*, *caçador*, *ladino*, *sacerdote*, *xamã*, *mago*, *bruxo*, *monge*, *druída* e *cavaleiro da morte*. É possível selecionar somente uma classe para cada personagem. Nota-se desde já que a criação de um avatar não ocorre somente por afinidade estética, mas há todo um jogo de atributos quantificáveis, diretamente responsáveis pelo êxito deste personagem ao curso de sua “vida”. As combinações mais poderosas de raça e classe estarão propensas ao êxito e cabe ao jogador conhecer o sistema de regras e a função que assume na dinâmica de jogo⁴⁷.

Como forma de ter uma noção da “demografia” de *World of Warcraft*, se faz necessário apresentar dados que fornecem uma estatística populacional dos avatares existentes nos servidores da Blizzard. A coleta destes dados é feita pelo site *Realm*

⁴⁷ Basicamente, são três papéis sociais em *WoW*: *DPS* (*damage per second*), incumbidos de infligir dano nos inimigos; *curadores* (*healers*), responsáveis pela cura dos outros jogadores, quando em grupo; e *tanque* (*tank*), que funcionam como escudo dos grupos, recebendo e suportando os danos dos inimigos para que os demais jogadores inflinjam o maior dano possível. A discussão que concerne estes papéis está reservada ao capítulo seguinte.

*Pop*⁴⁸ e os números apresentados são renovados a cada duas semanas. Segundo a observação feita em 20/12/2013, existem atualmente quase quinze milhões de avatares em *WoW* (14837417 personagens, exatamente). Destes, cerca de 53% (7.886.962 avatares) são da *Aliança*, o restante, 46,5% (6.901.975 avatares), pertencem à *Horda*. 62% dos avatares são do sexo masculino e 38% são personagens femininos. Dentre as raças mais escolhidas, destacam-se os *humanos*, da *Aliança* (16,4%), e, na *Horda*, os *elfos sangrentos* (13,5%). No tocante às classes, os *caçadores* possuem leve vantagem sobre as demais (12%), porém há um visível equilíbrio entre estas classes escolhidas pelos jogadores: todas possuem cerca de 9% de avatares.

Dada a vasta quantidade de personagens, e considerando a quantidade de assinantes deste serviço (quase oito milhões, conforme contagem da Blizzard), podemos conjecturar que é comum aos jogadores de *WoW* possuírem mais de um *char* – *character*, personagem. No entanto, costumeiramente, há aquele avatar que recebe mais investimentos por parte do jogador: o principal, o *main*. Os demais servem a finalidades diversas e são chamados de *alts*, personagens alternativos. Geralmente, o jogador tem ciência das potencialidades de seus avatares. Tal conhecimento se deve à própria natureza quantificada dos atributos inerentes a um personagem.

Acerca disso, são cinco, os principais *atributos* – também chamados de *stats* – de um avatar: *força*, *agilidade*, *vigor*, *intelecto* e *espírito*. O sistema de distribuição de pontos em cada um destes atributos é muito devedor dos RPGs de tabuleiro. Recomenda-se, neste sentido, que o jogador tenha ciência das potencialidades e fragilidades inerentes à combinação que eleger como seu representante, de modo a explorar os benefícios de sua raça/classe e dirimir as deficiências das mesmas.

Após este primeiro passo, o jogador é levado à tela de personalização do avatar. A figura 5 ilustra tal processo:

⁴⁸ Disponível em <<http://wow.realmppop.com/>>. Acesso em 20/12/2013.



Fig. 5: Tela de personalização do avatar.

Neste momento da criação, é possível detalhar esteticamente o personagem. A escolha da cor da pele, da feição, do estilo e cor de cabelo e dos pelos faciais são meramente ilustrativas, sem afetações nos atributos. Sherry Turkle, em seu *Life on the Screen*, de 1995, afirma que “os games são laboratórios para a construção identitária”⁴⁹ (p. 184). Neste sentido, pensamos que esta etapa reflete uma característica notável dos tempos hodiernos, a saber, a gestão de múltiplas “vidas” em suportes digitais. Segundo Turkle (1995), “mais pessoas experimentam a identidade como um conjunto de papéis que podem ser misturados e combinados”⁵⁰ (p. 180). Parece óbvio e, de alguma maneira, repetitivo. Goffman (2009) destina a quase totalidade de seu *A representação do eu na vida cotidiana* ao pensamento acerca do indivíduo enquanto ator social, que se expressa muito em função das impressões que obtém do “público” – interatores – nas situações sociais que participa. Podemos, nesta linha, afirmar que assumimos distintos personagens quando a situação assim requer. Permanecemos, ainda assim, o mesmo ente.

Na mesma linha, Ducheneaut et al. (2009) apresentam um estudo acerca da personalização de avatares em *World of Warcraft* e em outros dois “mundos virtuais”. Os resultados da pesquisa reforçam o pensamento de Turkle, acima referido. A partir da aplicação de questionários, os pesquisadores perceberam fortes indícios que

⁴⁹ “The games are laboratories for the construction of identity”. Tradução nossa.

⁵⁰ “Many more people experience identity as a set of roles that can be mixed and matched”. Tradução nossa.

demonstram a influência do gênero, faixa etária e constituição física dos jogadores no processo de autoidentificação com seus avatares. Resumidamente, notaram que jogadores mais novos tendem a criar avatares de similar faixa etária, enquanto, por outro lado, usuários mais velhos estão mais propensos a criar avatares que se distanciam de suas idades reais (DUCHENEAUT et al., 2009). Além disso, outra variável influente no processo de autoidentificação com o avatar é o peso do jogador. Os pesquisadores observaram que jogadores em sobrepeso estão mais propensos a criar uma versão idealizada de si. Em suma, “os resultados parecem indicar que quanto mais o avatar permite a projeção de uma versão ‘melhorada’ de si, mais importante este avatar se torna ao usuário⁵¹” (DUCHENEAUT et al., 2009, p. 6).

Enfim, a “montagem” de diversos *presets* feita pelo usuário resultará em sua ulterior representação no ambiente simulado. Ao concluir a etapa de criação de personagem, o jogador necessita clicar no botão “Entrar no Mundo” para que a sequência de aventuras tenha início. É neste momento que a abertura do “círculo mágico” (HUIZINGA, 2001; SALEN; ZIMMERMAN, 2003) se torna, de fato, mais evidente. O *player* é inicialmente levado ao cumprimento de algumas *quests* iniciais, nas redondezas do local primeiro do avatar. Acerca disto, é válido evocar a síntese feita por Jane McGonigal (2011, p. 53):

O trabalho primário em *World of Warcraft* é o auto-aperfeiçoamento [...]. Você tem um avatar e sua tarefa é melhorar aquele avatar, tornando-o mais forte e rico em diversas maneiras possíveis: mais experiência, mais habilidades, armaduras mais fortes, mais talento e maior reputação⁵².

Enfim, a sequência inicial de *quests*, acreditamos, visam introduzir o jogador aos comandos do *game*, apresentando-lhe algumas dicas para os primeiros passos de sua jornada. Pensamos que a diminuição da distância que separa o jogador de seu avatar tem início na fase inicial do jogo, através do cumprimento de missões simples, fáceis e de rápida recompensa. Veremos, a seguir, que o domínio técnico é um importante elemento influente à sensação de “imersão”. Neste sentido, faz-se agora necessário investir esforços na tentativa de compreender mais a fundo os conceitos de *imersão* e *experiência* em “mundos virtuais”, retomando a discussão do tópico 3.1.2.

⁵¹ “These results seem to indicate that the more an avatar allows a user to project an ‘enhanced’ version of themselves, the more important the avatar becomes to the user”. Tradução nossa.

⁵² “Your primary job in *World of Warcraft* is self-improvement [...]. You have an avatar, and your job is to make that avatar better, stronger, and richer in as many different ways as possible: more experience, more abilities, stronger armor, more skills, more talent, and a bigger reputation”. Tradução nossa.

3.2.2 IMERSÃO E EXPERIÊNCIA: SEGUNDA APROXIMAÇÃO

Anteriormente, quando fizemos uma aproximação inicial aos conceitos que dão nome a este tópico, voltamos a atenção às formas de percepção do ambiente simulado, considerando que este mesmo processo resulta da interação do jogador com o “mundo virtual”, mediante avatar. Entretanto, o caminho percorrido até então contemplou algumas definições iniciais acerca do “corpo” e como este mesmo constructo alia dimensões estéticas ao sistema de regras do jogo – através do *stats*, atributos do personagem. É necessário agora imergir mais profundamente nestas ideias, na tentativa de compreender melhor o que nos é referido aqui enquanto “flexões do ser”.

Alison McMahan (2003) apresenta dois vieses ao conceito de imersão: um deles ligado à atenção do jogador no suporte narrativo e outro mais técnico, indicando o grau de adaptação deste às regras e comandos do *game*. No propósito de relacionar este conceito – em sua dupla acepção – às ideias de “engajamento” e “presença”, a autora apresenta três condições à imersão em jogos eletrônicos: 1) as expectativas que o usuário tem do jogo e ambiente simulado deverão estar de acordo com aquilo que o próprio jogo oferece; 2) as ações do usuário deverão causar impactos não-triviais no ambiente; e 3) as convenções do mundo deverão ser consistentes em si, mesmo se não estiverem diretamente relacionadas ao mundo físico (McMAHAN, 2003, pp. 68-69).

Ainda sobre o viés “não narrativo” da imersão, a autora destaca a influência dos sistemas de recompensa na captura da atenção do jogador. Ganhar pontos, elaborar estratégias ao sucesso e mostrar-se aos demais como um hábil jogador são alguns dos pontos destacados por McMahan (2003). No entanto, para que o usuário possa avançar no jogo de maneira mais efetiva, necessita conhecer o sistema de regras e as formas de atuação das quais dispõe. Este grau de adaptação conflui para o que a autora chama de *deep play*. Ou seja, atingir um nível mais profundo da jogabilidade requer do usuário conhecimentos específicos das dinâmicas estabelecidas no sistema e ambiente do jogo.

Acerca disto, é notável que *World of Warcraft* sustenta-se sobre um complexo sistema de regras que, por sua vez, deriva dos RPGs de tabuleiro. Conhecer o próprio *char* implica em ter ciência de seus atributos, saber a importância do papel social assumido naquele ambiente e dos modos de conduta mais condizentes com a sustentação do mesmo. Embora pareça simples dito desta forma, o jogo se torna mais complexo à medida em que o avatar evolui. Em pouco, a interface do *game* passa a

oferecer inúmeros outros ícones ao jogador: novas habilidades podem ser utilizadas, itens mais poderosos são adquiridos, profissões *in game* passam a requerir treinamentos específicos... Enfim, ao longo da evolução do personagem, mais variáveis entram em jogo, o que nos leva a atestar que *WoW*, definitivamente, é um jogo para *hardcore players* (JUUL, 2010).

Então é neste sentido que McMahan (2003) observa a influência do conhecimento técnico sobre o processo de imersão. O *player* mais adaptado ao controle deste outro corpo, poderá ter a sensação mais profunda de “estar lá”. Encontramos ressonâncias deste pensamento em estudo de Lombard e Ditton (1997), voltado ao exame da “presença” em “realidades virtuais” – VR. Os autores apresentam seis fatores que atuam no tocante à sensação de presença em ambientes simulados: 1) qualidade da interação social; 2) realismo do ambiente (gráficos, sons etc.); 3) efeito de “transporte” a um outro espaço; 4) grau de “imersividade” gerada pela interface; 5) habilidade do usuário em desempenhar ações significativas; 6) impacto social destas ações e, por fim, a atuação do computador enquanto agente social inteligente (LOMBARD; DITTON, 1997).

Estes seis fatores são responsáveis, segundo os autores, pela sensação de presença em ambientes simulados. McMahan sintetiza esta classificação como segue: “presença como a sensação artificial que um usuário tem em um ambiente virtual de que aquele ambiente não é mediado⁵³” (2003, p. 72).

Assim, para que possamos entender melhor de que maneira este nosso ser se estende e contrai em “mundos virtuais”, é necessário atentar a um pressuposto fundamental, expresso na posição fenomenológico-hermenêutica de Heidegger: a compreensão do ser. Acerca disto, pensa Fanton (2009): “nós só nos relacionamos com o ente que nós mesmos somos e com os demais entes ao compreendermos o nosso próprio ser e o ser dos entes que vão ao nosso encontro no mundo” (p 19). Em outras palavras, Fanton (2009) ressoa o pensamento heideggeriano no tocante à exclusividade humana na compreensão do próprio ser e do ser de outros entes. Nossa estrutura ontológica, segundo Heidegger (2001), consiste na interpretação que o *Dasein* realiza de si mesmo: “o *Dasein* é o único ente no qual irrompe a compreensão do ser” (FANTON, 2009, p. 19).

⁵³ “Presence as the artificial sense that a user has in a virtual environment that the environment is unmediated”. Tradução nossa.

Se pensarmos a constituição da palavra *Dasein*, nos depararemos com a junção de *Da* (“-aí”; “pre-“) e *Sein* (“ser-“ ou “estar-“; “-sença“). Acerca da primeira palavra, Martin Heidegger nos fornece a seguinte explicação:

[...] o “pre” da pre-sença remete ao “aqui” e “lá”. [...] A espacialidade existencial da pre-sença que lhe determina o “lugar” já está fundada no ser-no-mundo. O lá é a determinação daquilo que vem ao encontro dentro do mundo. [...] A expressão “pre” refere-se a essa abertura essencial. Através dela, esse ente (a pre-sença) está junto ao pre-sente do mundo e se faz presença para si mesmo (HEIDEGGER, 2001, p. 186. Grifos do autor.).

Esta abertura (*Erschlossenheit*) indica o aspecto prático (ou pragmático) da compreensão do ser (FANTON, 2009). Podemos pensar esta questão à luz da conjugação do próprio verbo “ser” no presente simples: sou, és, é. A analítica existencial do *Dasein* (HEIDEGGER, 2001) assume tamanha importância na filosofia ocidental por extrair do tautológico aspectos essenciais à compreensão do ser. Portanto, antes de refletir sobre nós mesmos como existentes no mundo, já há um entendimento prévio de nosso modo de ser prático, em fluxo cotidiano⁵⁴ (HEIDEGGER, 2001; FANTON, 2009).

Assim, se voltarmos às investigações da aplicação do conceito de presença a ambientes digitais navegáveis, torna-se perceptivo a influência do meio nesta questão. Quanto mais “transparente” for a mediação, segundo McMahan (2003) e Lombard e Ditton (1997), mais propenso estará o usuário à sensação de estar imerso. Ou seja,

devido ao fato de ser uma ilusão perceptiva, a presença é uma propriedade de uma pessoa. Assim, por ser resultado da interação entre características formais e de conteúdo de um meio e características de um usuário, pode variar e varia entre os indivíduos e ao longo do tempo para o mesmo indivíduo⁵⁵ (LOMBARD; DITTON, 1997, p. 10).

Enfim, o conhecimento do sistema de regras, a adaptação aos comandos e estímulos sensoriais do jogo, a habilidade na manipulação dos dispositivos de controle parecem de fato confluir ao sentido de presença em uma estrutura gráfica e imersiva que

⁵⁴ Esta posição encontra apoio na sociologia de Giddens (2009), sobretudo quando este define o conceito de “segurança ontológica” como algo relacionado à sensação de “vida normal”. Ou seja, a mútua influência existente entre indivíduo e sociedade – agente e estrutura – pode ser percebida no fluxo ordinário das ações. Os hábitos da vida cotidiana tanto reforçam determinada realidade social quanto são, ao mesmo tempo, reflexos de uma série de enquadramentos prévios destes mesmos indivíduos. Assim, conforme Giddens (2009), no social, o cumprimento de certas práticas – correspondências a determinadas expectativas comportamentais – auxiliam no processo de constituição da chamada “segurança ontológica”.

⁵⁵ “Because it is a perceptual illusion, presence is a property of a person. However it results from an interaction among formal and content characteristics of a medium and characteristics of the media user, and therefore it can and does vary across individuals and across time for the same individual”. Tradução nossa.

assume aspectos de “mundo”. Assim, quando o jogador se estende à tela, tem à disposição a quantificação dos atributos que o constituem *in game*. Retomando a ideia de presença em sua relação com a compreensão prévia de si e dos outros – o *Da do Dasein* (FANTON, 2009) –, percebemos que a noção de quem se é na esfera lúdica é, em muito, devedora desta própria quantificação, que por sua vez, fornecerá ao jogador vias de atuação nas situações sociais que consinta em participar. Obviamente que tal afirmação só fará sentido se tomarmos o avatar enquanto extensão do jogador.

Assim, a representação numérica é algo característico aos MMORPGs, tanto no que corresponde à linguagem binária, quanto à apresentação dos atributos do avatar em pontos.



Fig. 6: Atributos de *char* nível 1.

Observando a figura 6, vemos que na guia “Atributos” constam os cinco itens já apresentados no tópico anterior. A partir da distribuição de pontos nestas categorias que o avatar se constituirá. No caso deste *char*, percebemos a primazia do Intelecto sobre os demais atributos. Isto implica em mais pontos de mana, que, por sua vez, permitem maior utilização de magias. Considerando que o personagem em questão é um Mago, a combinação de atributos – mesmo no nível inicial – já apresenta indícios de quem este personagem é. Podemos então supor que o “pre-” da “pre-sença” (HEIDEGGER, 2001), no contexto dos MMORPGs, encontra base nos atributos quantificados. Dito de outro modo, a noção prévia de quem se é neste ambiente parece ser devedora da quantidade

de pontos em força, agilidade, vigor, intelecto e espírito. É a distribuição de valores nestas categorias que fornecerá moldes aos modos de atuação *in game*.

Ao criar o avatar, o jogador se depara com um constructo despido de itens valiosos, com pouco poder de ataque e ínfimos “pontos de vida”. É assim que o personagem “vem ao mundo”. Os “primeiros passos” do *char* o levam a interagir com alguns *NPCs* específicos. Os *quest-givers*, como são chamados, oferecem a possibilidade de cumprir tarefas em troca de recompensas. Inicialmente, estas atividades consistem em derrotar alguns inimigos, falar com alguém próximo, coletar determinados itens na região inicial, entre outras atividades pouco exigentes de domínio técnico, como mostra a figura 7. Curtas e simples, as aventuras iniciais ofertadas pelos *quest-givers* têm a finalidade de, como dito, ambientar o jogador em relação a seu personagem. Pensamos que este primeiro momento é uma espécie de tutorial aos comandos, onde a distância entre jogador e seu avatar começa a ser reduzida – considerando o domínio técnico como influente à ideia de “presença” (McMAHAN, 2003).

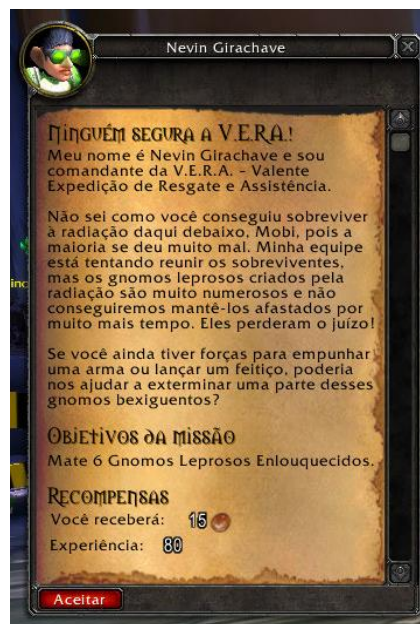


Fig. 7: Janela das *quests*.

A realização de tarefas desta natureza é uma das atividades centrais aos MMORPGs, tanto que estarão presentes durante todo processo de evolução do personagem. Vemos, na figura 7, que a janela é composta da “descrição” (do que se trata, qual a história que ancora a ação porvir), dos “objetivos da missão” (o que é

preciso ser feito para solucionar situação apresentada) e das “recompensas oferecidas” (pontos de experiência, dinheiro virtual e, muitas vezes, itens). Conforme Jill Rettberg: “*Quests* em *World of Warcraft* possuem uma sintaxe muito clara. Suas partes básicas não variam: *Quest-giver*, história, objetivos, recompensas⁵⁶” (RETTBERG apud KARLSEN, 2008, p. 5).

O que nos interessa, a partir desta descrição, é situar este tipo de atividade como algo inerente aos MMORPGs. Mais especificamente, é através do cumprimento de *quests* que a evolução do avatar ocorre mais rapidamente. Sempre reticentes, espera-se que o jogador realize tais tarefas em troca de itens, dinheiro (virtual, para ser utilizado no jogo) e – em geral, principalmente – *pontos de experiência*.

Ora, neste ponto, abre-se um campo que, se visto a partir das considerações de Dewey (1980), parece um tanto curioso. Se tivermos “experiência” enquanto um fluxo contínuo entre a criatura e o ambiente (DEWEY, 1980; CARDOSO FILHO, 2011), imediatamente nos depararemos com uma dimensão *quanti* deste conceito, contida na ideia de “pontos de experiência”. Vejamos a definição de “*experience point*” contida no WoWWiki, uma das maiores enciclopédias colaborativas voltadas ao *game*:

Um ponto de experiência (abreviado como EXP ou XP) é uma unidade de medida para o avanço de nível do personagem. Avançar ao próximo nível requer uma quantidade específica de pontos de experiência, que é determinada por uma fórmula. [...] Isto é baseado na ideia de que assim que os personagens derrotam inimigos mais fortes, ganham experiência em combate que os permite melhorar suas habilidades⁵⁷ (WoWWiki, 2013).

Fica evidente o caráter agonístico (CAILLOIS, 1990) de tal nivelamento. Através da vitória sobre inimigos, da exploração do mapa, do aprimoramento de suas profissões e habilidades, o avatar torna-se mais capacitado ao desafio. Isto é expresso numericamente a partir do nível do *char*; quanto maior este índice, mais forte se torna. Sendo as *quests* em *WoW* o meio mais efetivo de *upar* – subir de nível, mediante acúmulo de XP –, observa-se que a disposição destas é fundamental ao desenvolvimento do jogo. Podemos aqui relacionar esta característica à seguinte afirmação:

⁵⁶ *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”. Tradução nossa.

⁵⁷ “An experience point (abbreviated EXP or XP) is a unit of measurement for character level advancement. Advancing to the next level requires a fixed amount of experience points which is determined by a formula. [...] This is based on the concept that as character defeat stronger enemies, they gain combat experience that allows them to improve their skills”. Tradução nossa. Disponível em <http://www.wowwiki.com/Experience_point>. Acesso em 26/11/2013.

Em uma experiência, o fluxo vai de algo a algo. Como uma parte conduz a outra e como outra parte traz aquela que veio antes, cada uma ganha distinção em si própria. O todo permanente é diversificado por fases sucessivas que constituem ênfases de seus variados matizes (DEWEY, 2010, p. 90).

Encadeadas uma à outra, as aventuras são experienciadas em sequência pelo jogador. A descrição situa, o objetivo traça o plano e os prêmios recompensam a execução da tarefa. Os pontos de experiência, neste sentido, podem ser pensados enquanto tradução, para o sistema de jogo, de um processo outro que ocorre no jogador. Este, ao experienciar o ambiente e sua dinâmica lúdica característica através do avatar, é naturalmente impelido a ler, interpretar e agir com êxito e rapidez sobre o ambiente simulado. Ao evoluir o personagem, este adquire mais habilidades, expressas em pequenos ícones na tela⁵⁸. Enfim, maior o nível, tanto maior serão as variáveis técnicas disponíveis. Desta forma, é possível conjecturar que ao passar do tempo, não somente o avatar se torna mais capacitado (pela melhoria dos atributos) à ação, mas o próprio indivíduo tende a se modificar. Tendo o avatar enquanto extensão do ente que o controla, é cabível pensar em um desenvolvimento paralelo: o jogador deverá saber como lidar com as novas potencialidades de seu *char* ao passo em que esse “aprende” mais habilidades no decorrer de sua evolução. Com o tempo, além do domínio técnico, o jogador localiza-se com facilidade no cenário e, desta forma, encontra-se mais habilitado a desempenhar seu papel com eficácia. Em suma, está em jogo não só a troca do avatar com o ambiente, mas também do jogador com o avatar e vice-versa.

É um fenômeno bastante intrigante, este de assumir personagens criados digitalmente enquanto representações de si. Neste sentido, algo que nos chama atenção diz respeito à própria constituição “física” – isto é, os atributos – do avatar. Através de sua melhoria, o personagem torna-se mais capacitado ao desafio, isto já foi dito. No entanto, o aprimoramento de tais atributos conta com o suporte de itens, armas e armaduras coletados durante o jogo. Estes objetos influenciam diretamente o *stats* do personagem⁵⁹ e são cobiçados pelos jogadores, devido às melhorias que proporcionam. O desejo de ter uma *gear*⁶⁰ rara motiva diversos *players* a investir horas em masmorras e calabouços, na tentativa de adquirir tais itens e, conseqüentemente, obter mais êxito nas empreitadas que participar.

⁵⁸ O nome dado às guias que organizam tais ícones é, apropriadamente, *barras de ação*.

⁵⁹ São comuns os casos de leilões de contas contendo personagens poderosos e itens raros em sites de compra como Ebay, por exemplo. Atualmente a Blizzard Entertainment não recomenda este tipo de prática, mas é algo que ocorre periféricamente. Para uma discussão específica acerca do interesse neste tipo de transação, recomendamos a leitura de Thomaz (2012a).

⁶⁰ Conjunto de equipamentos que compõe o personagem: armas, armaduras e acessórios.

O que nos intriga, porém, é perceber que o desejo do jogador aponta para objetos simulados. Estes mesmos itens influenciarão diretamente seus modos de ser no universo do jogo. É como se o personagem criado fosse um misto das combinações de raça e classe escolhidas e dos objetos que adquire ao longo de sua existência. Se olharmos atentamente, perceberemos que é exatamente isto. A *gear* modifica os atributos dos avatares e, num ambiente de acirrada competição, aqueles que possuem os melhores itens estarão mais propensos à vitória. A assimilação do sistema de regras pelo jogador parece resultar na redução da fronteira divisória entre personagem e seu controlador, entre criatura e criador. Para que possamos conduzir o pensamento a estas questões – ainda na tentativa de compreender o que aqui é referido enquanto “flexões do ser” –, vamos investigar a natureza destes objetos, utilizando, mais uma vez, a OOO (HARMAN, 2011) como método.

3.2.3 AVATAR ESTENDIDO: EXAMINANDO OBJETOS DA *GEAR*

Apesar da importância dos objetos da *gear* na composição do avatar, jamais vemos estes equipamentos dispersos pelo cenário. A única maneira de os alcançar visualmente é através da incorporação ao personagem. Assim, é possível possuir inúmeros itens nas *bags* – no jogo, são os compartimentos onde tais itens são guardados –, onde são representados por pequenos ícones. Reiteramos, no entanto, que os objetos em si só se tornam espacialmente perceptíveis quando utilizados pelo avatar. De imediato, esta característica já problematiza a própria constituição destes equipamentos enquanto “objetos”. Considerando o pospositivo *-jecto* em sua relação com a ideia de “lançar”, “arremessar”, conjugado ao prefixo *ob-*, que indica “diante de”, “em frente”, emerge a ideia de algo posto a frente, algo lançado adiante e alcançado pelos sentidos. Ou seja, os objetos da *gear* – diretamente influentes ao corpo do avatar – oscilam entre a representação passível de visualização direta no ambiente do jogo e a caracterização icônica, contida nas *bags* e de visualização restrita ao próprio jogador.

Ao todo são dezoito espaços a serem preenchidos por equipamentos. Cada parte do corpo tem seu(s) *slot(s)* correspondente(s), apresentados nas colunas à esquerda e direita da imagem do avatar. Vejamos a figura 8:



Fig. 8: Avatar e sua gear.

No caso do personagem representado na figura 8, a combinação dos elementos privilegia o atributo “Vigor”, uma vez que este Paladino é um *tank*. Ou seja, o critério de seleção da *gear* priorizou equipamentos que tivessem mais pontos neste atributo, de modo que o avatar pudesse suportar a maior quantidade de dano possível, sem perder muitos “pontos de vida”. Em suma, os personagens “moldados” de acordo com os papéis sociais que assumem *in game* tenderão a ser mais exitosos no cumprimento de suas atividades. A adaptação ao sistema de regras inerente aos RPGs auxilia na compreensão desta dinâmica.

A partir da observância da *gear* enquanto parte do avatar, interrogaremos tais objetos conforme a Ontologia Orientada a Objetos (HARMAN, 2011). Buscamos então perceber que o processo de autoapresentação em “mundos virtuais” transpõe a mera construção do avatar. Ou seja, esta *persona* digital é um composto visual-funcional que transita entre os elementos estéticos e os atributos quantificados relacionados às regras do jogo. Assim, poderemos compreender que boa parte das ações do jogo são voltadas à própria construção do personagem, num *continuum* que visa a melhoria dos atributos como forma de vencer os desafios propostos pelo *game*.

Interroguemos os itens abaixo conforme a OOO proposta por Graham Harman (2011):



Fig. 9: Aspecto visual e quantificado de objeto da gear – exemplo 1.

O equipamento que observamos na figura 9 é o escudo indicado pela seta branca, chama-se “Guarda Forjado em Sangue”. A textura aplicada pelo *design* digital e o nome do objeto indicam que o mesmo é metálico, com adornos vermelho-sangue. Não é permitido ver muito mais que isso, pouco do objeto sensual se revela. Por exemplo, quando “chove” em *Azeroth*, a ação das gotas de chuva sobre o metal é inexistente, pois ambos, a chuva e o escudo, são representações de ordem computacional, limitados graficamente. Evidentemente, tais restrições estão associadas à necessidade de gráficos mais leves para tornar a transferência de dados mais eficiente entre o servidor e o jogador. Desta maneira, afirmamos que a limitação na representação das “qualidades sensuais” no “objeto sensual” torna este mesmo objeto sensual qualquer coisa de perene. Pois, neste jogo em específico, a extensão temporal não é perceptível no ambiente; os mesmos não se deterioram, não sofrem intempéries em decorrência do passar do tempo⁶¹. Por mais que o escudo (bem como todas as armas) possua uma quantidade X de “durabilidade” (v. figura 9, lado direito), está só será gasta quando em batalha. Enfim, o estado do objeto – mutável em função do tempo – é transposto numericamente através de determinada quantidade de “durabilidade”. Por limitações

⁶¹ Por outro lado, há uma série de jogos que contemplam a ação do tempo sobre os objetos dispostos na tela. A série *The Sims* (MAXIS), por exemplo, prevê os efeitos do passar das horas sobre os objetos do cenário. A comida deixada sobre a pia, em minutos, passa a atrair moscas e apodrece, o banheiro, quando muito usado, fica sujo e adquire um aspecto condizente com este estado... enfim, o *gamedesign* contempla a mutabilidade dos objetos em função do tempo. Em *WoW*, o mesmo não ocorre. Os objetos permanecerão do mesmo modo independente do que lhes ocorra – excetuando o caso de uma mudança na programação e *design* do *game*.

gráficas, no entanto, a modificação de tais pontos em nada alteram a representação visual do próprio objeto.

Seguindo, no tocante ao outro polo das qualidades, a “qualidade real”, inferimos que esta se manifesta na serventia exercida pelo objeto na própria dinâmica de jogo, isto é, o aumento da capacidade de suportar danos. Na mecânica de *WoW*, tal aumento se expressa numericamente, através de dada quantidade de “armadura” e os bônus em variados atributos do *char*. Tais objetos auxiliarão no cumprimento do papel social adotado pelo jogador-avatar ao curso do *game*. Desta forma, encontrar os itens mais adequados àquilo que se propõe ser é algo da maior importância, e repercute, sobretudo, nas interações com outros jogadores. Desta maneira, aprofundaremos as questões relacionadas à ordem social no capítulo posterior.

Retomando, poderia o “objeto real” é sempre algo velado, impassível de apreensão – a figura fugidia em meio ao bosque, conforme Ortega y Gasset. Harman (2011) e Heidegger (2008) defendiam que o “objeto real” é sempre algo inescrutável, jamais é alcançado em sua totalidade. Podemos nos aproximar do “objeto real” a partir das relações que estabelece com os outros três pontos do quadrante, mas jamais poderemos contemplar qualquer objeto em sua dimensão essencial. “O mundo em si é feito de realidades retiradas do acesso pleno da consciência⁶²” (HARMAN, 2011, p. 38). Sendo assim, o quadrante se apresenta conforme a figura 10:

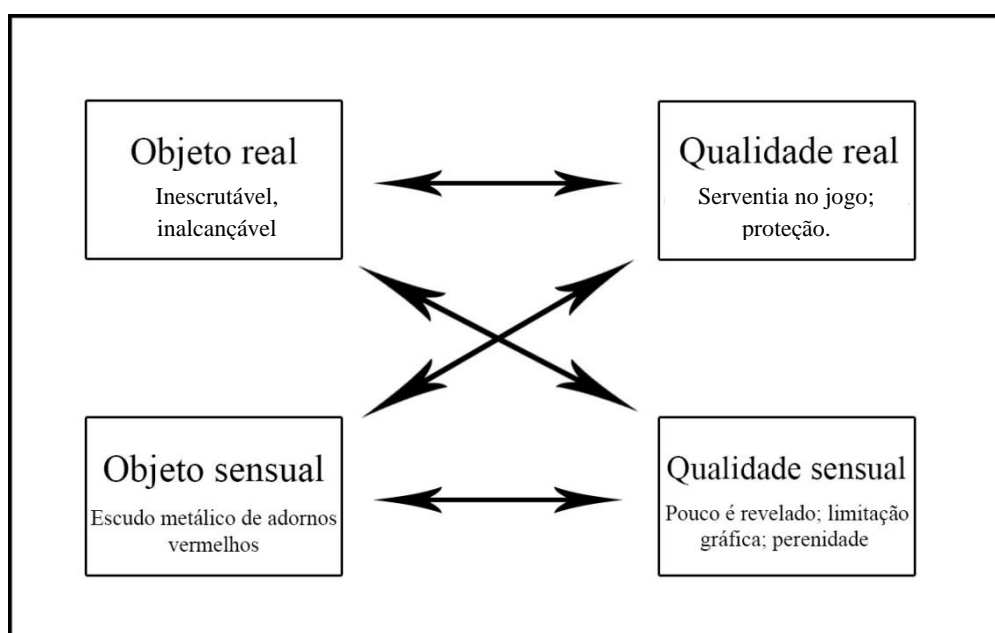


Fig. 10: Aplicação da OOO a objeto da gear – exemplo 1.

⁶² “The world in itself is made of realities withdrawing from all conscious access”. Tradução nossa.

É válido, mais uma vez, situar a aplicação da OOO a objetos de *World of Warcraft*. Tal exercício reforça o título do presente capítulo, que visa apresentar diversas vias à compreensão do corpo e do meio onde este se encontra, no jogo. Em determinado momento do *gameplay*, a obtenção de alguns objetos – armas, itens e acessórios – se torna uma condição ao êxito nas missões assumidas pelo jogador. Além disso, a *gear* influencia intimamente quem se é no espaço de jogo, considerando o sistema de regras que sustenta a própria experiência de *WoW*. Então, novamente, o esforço aqui é de contemplar o maior número de variáveis possíveis a estas “novas” formas de conceber a si. Parece mesmo que a noção de *self* é elasticada de maneiras nunca antes vistas, a partir, como é o caso, da percepção de um constructo visual-funcional digital como uma possível face.

Se replicarmos o método de observação da OOO a outro objeto da *gear*, nos depararemos com questões similares. Vejamos:



Fig. 11: Aspecto visual e quantificado de objeto da gear – exemplo 2.

Na figura 11, as setas brancas indicam o objeto que estamos interrogando, no caso, as “Brafoneiras da Tundra”, proteção para os ombros, adquiridas ao derrotar um *boss*. Simplificadamente, o “objeto sensual” é esta estrutura metálica pontiaguda; a “qualidade sensual” é o estado um tanto gasto do objeto (notando as ranhuras do mesmo); a “qualidade real” é a finalidade no jogo, a proteção, transcrita

quantitativamente, que o item proporciona. O “objeto real” permanece incógnito, inescrutável. Visualmente, podemos transpor como consta na figura 12:

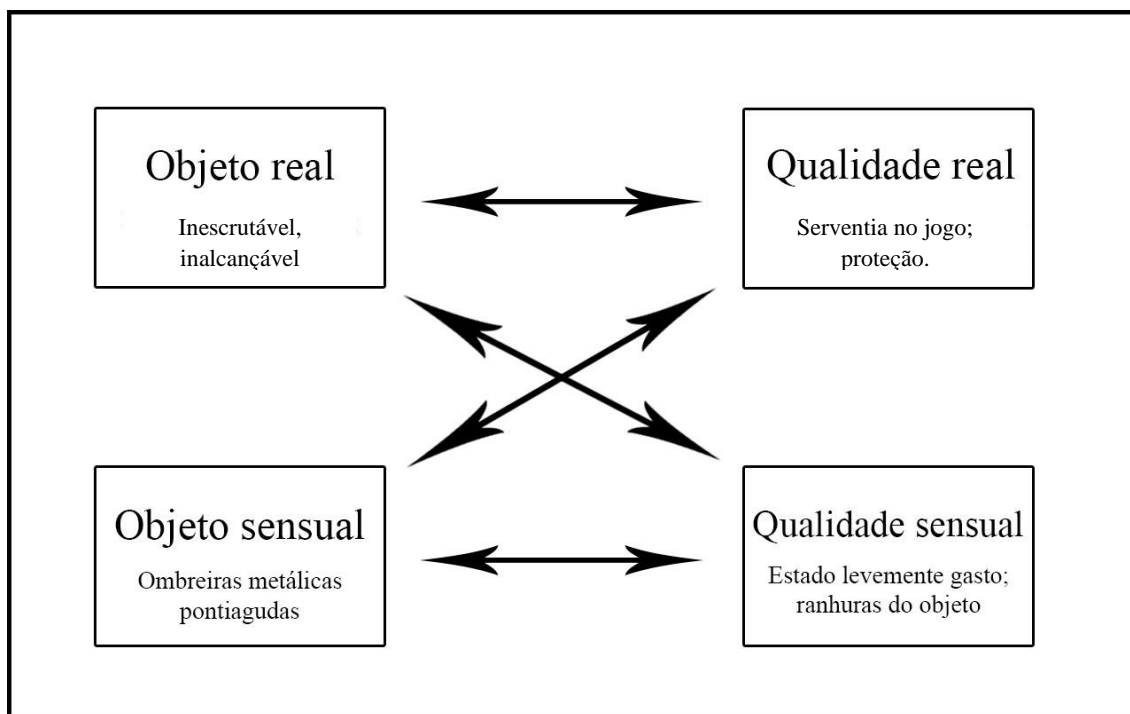


Fig. 12: Aplicação da OOO a objeto da gear – exemplo 2.

Enfim, poderíamos aplicar a OOO (HARMAN, 2011) a quaisquer objetos da gear do avatar. O método apontaria a similares resultados. O que nos concerne, no entanto, é verificar como os conceitos de presença, percepção, experiência e imersão se apresentam em “mundos virtuais” e de que forma tais ideias estão relacionadas ao “corpo” do avatar – estendido aos objetos que possui. Para tanto, aproximamos os *gamestudies* à Filosofia, em um meio que permite a comunicação entre pessoas de distintas partes do planeta através de construções corpóreas digitais. Para que o avanço à última parte desta dissertação se dê de maneira mais fluida, julgamos necessário fazer um resgate do percurso adotado neste capítulo.

3.3 SÍNTESE DO TRAJETO

Tomar MMORPGs enquanto produtos das tecnologias digitais implica na consideração das dimensões técnicas, inerentes a jogos desta natureza. Assim, este

capítulo apresentou princípios estruturais a um meio como *World of Warcraft* (MANOVICH, 2001; MURRAY, 2000). A simulação, vimos, é um traço característico a ambientes navegáveis. Onde antes havia primazia da representação, a simulação parece adquirir um lugar cada vez mais privilegiado (FRASCA, 2003).

Desta forma, lançamos o olhar aos “mundos virtuais”, na tentativa de compreender aspectos fundamentais a este tipo de ambiente. A ideia prevalente é a de representações persistentes do mundo e do usuário, representado por um avatar. A dimensão técnica que possibilita a sincronicidade entre o usuário e o ambiente foi contemplada a partir de diversas conceituações (FRAGOSO, 2012; BELL, 2008; KLASTRUP, 2003; RIBEIRO; FALCÃO, 2009).

Para que fosse possível apreender estas posturas de maneira mais qualificada, fizemos uma primeira aproximação aos conceitos de imersão e experiência. Abordamos, pois, a ideia de estar em um ambiente digital navegável topologicamente, de dinâmicas próprias, através do controle de um representante criado digitalmente. Assim, à luz das contribuições de Merleau-Ponty (1980, 1999) e Dewey (1980), questionamos o que se entende por “percepção” em “mundos virtuais”, relacionando esta ideia à de “experiência” como intercâmbio contínuo entre indivíduo e o mundo que lhe rodeia. Resultou daí o senso de um ambiente simulado, construído a partir de objetos graficamente elaborados e que, em conjunto, ambientam o jogador em um espaço de ação de caráter lúdico (KLASTRUP, 2003, 2009). Este mesmo espaço nos é apreendido mediante o avatar, nosso corpo digital.

Em seguida, escavando o sentido etimológico de “corpo”, chegamos à perspectiva socrática, que o concebe enquanto invólucro e sinal da “alma” (PLATÃO, 2001). Ou seja, é através do corpo que podemos sentir o mundo à nossa volta, sendo este mesmo corpo o sinal de nossa existência. As manifestações do espírito – nos remetendo ao fundamento das *Geisteswissenschaften* – ocorrem em perspectiva temporal. O ser *é*; *sendo*, o ser experiencia sua própria existência. Este pensamento no remeteu à reflexão em torno do *Dasein* (HEIDEGGER, 2001; FANTON, 2009) como um possível modo de ser. A “pre-sença” compreende a si previamente e também resulta da relação de troca entre o ente e o mundo.

Neste sentido, relacionamos este conhecimento prévio acerca de si ao processo de criação de um avatar, este constructo visual-funcional atrelado a elementos estéticos e ao sistema de jogo. Composto de atributos quantificados, o corpo criado pelo jogador transpõe a forma e se desdobra em uma série de valores que, ulteriormente,

encaminharão o jogador ao papel social assumido. Através da explicação deste processo, abrimos caminho à compreensão de jogos eletrônicos *online* enquanto “laboratórios de identidade” (TURKLE, 1995; DUCHENEAUT et al., 2009), discussão esta a ser aprofundada no capítulo a seguir.

A partir do entendimento do sistema de regras característico aos MMORPGs, os conceitos de experiência, imersão, percepção e presença foram retomados. Desta vez, buscando incluir o domínio técnico como variável importante à sensação de “estar lá”. Quando não há entraves técnicos – no tocante ao “manuseio” do avatar –, mais propenso estará o jogador a se sentir parte daquele ambiente (McMAHAN, 2003; LOMBARD; DITTON, 1997). Assim, o ato de tomar o avatar enquanto parte de si parece estar relacionado ao conhecimento das regras do jogo e à habilidade no controle deste outro corpo.

Conhecer as potencialidades do próprio personagem requer constante atenção por parte do jogador. Isto se deve à evolução deste avatar, que ocorre, por sua vez, em decorrência do acúmulo de XP – “pontos de experiência”. A melhoria dos atributos e a utilização de novas técnicas requerem revisões da interface do jogo, em vista da multiplicidade de habilidades que são incorporadas ao *char* – representadas graficamente através de ícones na tela. Ou seja, pensamos que à medida em que o avatar “sobe de nível”, o jogador também evolui, pois precisa desenvolver sua capacidade de controlar as diversas habilidades “aprendidas” pelo avatar. Portanto, as “flexões do ser” se apresentam a nós enquanto uma correlação entre o jogador e seu constructo, o avatar. Adiante, tal afirmação tornar-se-á mais clara.

Em paralelo a este aprendizado, o personagem passa a conseguir itens mais valiosos na medida em que cumpre *quests* de nível mais alto. Este conjunto de equipamentos influenciará diretamente os atributos constitutivos do *char*. Pensamos um “avatar estendido”, composto não somente da combinação de raça e classe, mas como resultado direto dos equipamentos que incorpora. Assim, percebendo a relevância destes objetos à própria constituição do personagem, interrogamo-os utilizando a Ontologia Orientada a Objetos (HARMAN, 2011). O intento maior à utilização deste método foi refletir sobre a constituição do meio digital e do próprio avatar que nele se inclui. Assim, objetos do espaço e da *gear* foram analisados, objetivando apresentar vias à compreensão dos objetos que constituem o mundo e o personagem em *World of Warcraft*, relacionando – principalmente o segundo – ao sistema de regras do jogo: determinante à camada social que se estabelece em MMORPGs.

Abrimos espaço à discussão porvir. Propomos, no capítulo seguinte, uma compreensão da influência dos ajuntamentos sociais à sensação de ser – mesmo que temporariamente – um avatar. Também nos interessa investigar certas afetações sensoriais provocadas pelo borramento da fronteira que separa o jogador do avatar. Ou seja, relacionando as ideias de percepção, imersão, experiência e presença em ambientes navegáveis à influência das interações sociais *in game*, tentaremos vislumbrar para onde rumamos. Podemos perceber indícios que apontam a ideia de múltiplas vidas como algo que já vigora em nosso tempo, em certa medida. Cabe a nós, a partir de certos desdobramentos que se dão a ver em *WoW*, perceber o “ser contemporâneo” como qualquer coisa de flexível, situando-o – situando-nos – em pleno momento de reconfiguração.

4 O PECULIAR SOCIAL

Mesmo reconhecendo o papel central que os aspectos sociais exercem nos MMORPGs – não à toa são alcunhados enquanto jogos “multijogador massivo” –, abordaremos as interações estabelecidas *in game* como forma de compreender melhor as dinâmicas de autoapresentação em ambientes desta natureza. Pois, se a sociabilidade, em determinada etapa do jogo, deixa de ser uma opção e se torna uma necessidade – em vista da resolução de desafios mais árduos, por exemplo –, precisamos atentar ao fato de que a relação do jogador com o avatar está inserida em um conjunto de normas comportamentais, atreladas, por sua vez, ao sistema de regras do jogo.

Neste sentido, destinamos este capítulo ao exame do caráter social inerente a *World of Warcraft*, percebendo que este mesmo traço influi diretamente à *persona* que somos no ambiente simulado. Acreditamos que é neste processo de agir em conformidade com o papel social assumido que a ideia de um “personagem” se manifesta mais claramente, visto que os modos de atuação aos quais o jogador estará atrelado remetem a uma série de convenções e expectativas sociais mais amplas. Assim, costumeiramente, o domínio técnico de cada um dos jogadores, quando em coletivo, levam o grupo ao sucesso. Tais ações precisam estar em sintonia, numa coordenação – no sentido literal do termo – bastante peculiar.

Para que possamos perceber claramente o grau de influência dos ajuntamentos sociais na relação do jogador com seu avatar, propomos detalhar características dos papéis sociais *in game*, bem como as funções destes ajuntamentos no desenrolar da experiência tecno-lúdica. Nos interessa também perceber como se manifestam algumas interações mais “despretensiosas” no jogo, abordando-o em um viés mais ligado à interação, em situações nas quais os elementos competitivos parecem, temporariamente, repousar. Como aporte teórico, nos valem, principalmente, das considerações de Erving Goffman (2009, 2010, 2012), percebendo o “mundo virtual” de *Azeroth* como palco para representações de si.

Ao final do capítulo, examinamos o fenômeno que vem sendo alcunhado de “Efeito Proteu” (YEE; BAIENSON, 2007), no sentido de compreender como a relação jogador/avatar se estreita na medida em que o ser biológico incorpora as “vivências” do avatar em sua memória, dado certo grau de identificação com o receptáculo digital de

seu devir. Assim, cremos, podemos contemplar diversas facetas do fenômeno sob cuidados na presente dissertação.

4.1 PAPEIS SOCIAIS *IN GAME*

Mencionamos anteriormente que são basicamente três papéis sociais em *WoW*. Cada um destes apresenta aos jogadores vias de ação específicas, exigindo dos mesmos a compreensão prévia do papel assumido e o domínio dos modos de conduta particulares. A partir da apresentação e categorização dos mesmos, será possível contemplar indícios de que a construção do *char* está atrelada ao aspecto social do jogo, principalmente quando o avatar adquire níveis mais elevados.

Assim, *tank* ou tanque é um papel fundamental às empreitadas em grupo. Responsável por atrair os *mobs* (v. Glossário) – em geral, *NPCs* – para si, absorvendo a maior quantidade de dano possível. Esta característica visa livrar os demais jogadores do ataque dos inimigos, sendo este o motivo pelo qual os *tanks* devem investir esforços no atributo Vigor (aumentando seus “pontos de vida”) e em armaduras pesadas, de placas metálicas e escudos resistentes. O domínio técnico do *tank* deve ser preciso, pois este necessita estar atento a quem é alvo do oponente, além de auxiliar o poder ofensivo do grupo mediante ataque direto e lançamento de feitiços. Com habilidades próprias para chamar atenção, o tanque deverá ser sempre o alvo das investidas antagônicas. Ou seja, este papel é uma espécie de escudo para os demais avatares desempenharem suas ações.

Neste sentido, os *healers* ou *curadores* são destinados à restauração dos pontos de vida de todos os integrantes do ajuntamento, especialmente dos *tanks*. Através de magias e totens, estes personagens podem garantir o êxito de um grupo em missões coletivas, exercendo, desta forma, um papel fundamental. Por isso mesmo, os principais atributos aos *healers* são Intelecto e Espírito, associados ao lançamento de magias e feitiços. Ou seja, não é sua função principal – quando em grupo – atacar inimigos, inflingindo grande quantidade de dano, mas, por outro lado, o jogo lhe fornece condições de garantir a sobrevivência de seus parceiros. Um equívoco no *timing* de lançamento de magias de curas pode comprometer toda a investida do grupo. Acerca disto, Castronova (2007, p. 50) pontua: “deixar que a pessoa errada morra significa que

todos morrerão⁶³”. Bem, há situações onde tal generalização determinista não se sustenta. A depender da constituição e habilidade grupo e da quantidade de pontos de vida que restam ao *boss*, a função de um *tank* poderá ser temporariamente suprida. *Healers* também são responsáveis por “ressuscitar” personagens mortos durante ou após o combate.

Os dois papéis supracitados, podemos pensar, são mais responsáveis por fornecer aos *DPS* – *damage per second* – condições de atuação. Esta categoria de personagem objetiva infligir o máximo de dano no mínimo de tempo, constituindo, portanto, a força ofensiva dos ajuntamentos sociais em *WoW*. São classes voltadas ao incremento de atributos como Força e Agilidade, relacionados à capacidade de ataque.

Nardi (2010, p. 15) sintetiza estas classificações da seguinte forma:

Jogadores escolhem uma “classe” [...], cada uma com habilidades distintas das outras. Habilidades são divididas em classes de *dano*, nas quais armas e feitiços poderosos matam os monstros; classes *tank* de armaduras pesadas, que usam suas habilidades para chamar atenção dos monstros e evitar que estes ataquem os demais jogadores; e classes *curadoras*, que restauram jogadores assim que são atacados. Curadores deverão garantir a sobrevivência dos *tanks*, sem os quais o grupo muito provavelmente irá perecer⁶⁴ (Grifos da autora.).

Já nos parece claro que boa parte das interações sociais em *WoW* está fundamentada na distinção triádica de especialidades, tendo em mente que o cumprimento de *quests* e a participação em missões coletivas são centrais à experiência de habitar *Azeroth*. Esta constatação se deve – remetendo à discussão levantada no capítulo anterior – à necessidade de constante evolução do avatar como forma de usufruir melhor o conteúdo do jogo e agir neste espaço com maior propensão ao êxito.

No entanto, questionamos: o que leva o jogador a escolher ser *tank*, *healer* ou *DPS*? De que forma a adoção destes modos de conduta *in game* reverberam aspectos dos mesmos? Considerando os investimentos em tempo e recursos no processo de evolução de um avatar, torna-se necessário reforçar a importância do processo de escolha do papel a ser desempenhado. Ou seja, se há três vias bem definidas de atuação e cada uma destas apresenta modos específicos de conduta, o que leva um jogador a escolher uma em detrimento da outra?

⁶³ “[...] letting the wrong fellow die means that everyone dies”. Tradução nossa.

⁶⁴ “Players choose a ‘class’ [...], each of which has its own distinctive skills. Skills are divided into *damage* classes, whose powerful weapons and spells kill the monsters; heavily armored *tank* classes which use their abilities to gain the attention of the monsters to keep them from attacking others; and *healing* classes which restore players as they are attacked. Healers must ensure the survival of tanks, without whom the group will almost certainly perish”. Tradução nossa.

Almejando a compreensão destas questões, fizemos uma postagem no fórum oficial do site de *World of Warcraft*, interrogando os jogadores acerca do motivo pelo qual escolheu o papel que exerce *in game*⁶⁵. As respostas são muitas, das mais detalhadas às mais objetivas, e citaremos algumas delas, como forma de, mais uma vez, apresentar alguns indícios de que aquilo que chamamos de “flexões do ser” também se apresentam na relação do avatar com outros jogadores *in game*.

Shengrang, uma “monja” *morta-viva healer* – que aparentemente é um jogador do sexo masculino –, afirma o seguinte:

Exemplo 1

[...] desde pequeno e até hoje sempre que eu vejo uma pessoa ferida, aleijada, que nasceu com alguma deficiência mental ou sofre da falta de algum sentido (cegos, surdos e mudos) me bate aquele sentimento e desejo do quanto seria legal possuir o dom da cura e milagres iguais aos que Jesus Cristo fazia. [...] Gosto do sentimento de jogar um jogo online do qual minha função é manter todos vivos, ajudar constantemente, andar pelo jogo e achar algum jogador ferido mesmo que não esteja fazendo grupo comigo e o curar. E mesmo aqui sendo apenas um jogo sei que estou fazendo algo bom, pois com os jogadores vivos não vão ficar frustrados com a morte e a derrota em alguma masmorra ou raide, e a vitória no final é uma alegria verdadeira [...].

Fonte: pesquisa de campo (participação dos jogadores no fórum do site oficial de *WoW*).

Outro personagem, chamado Tyrendor, um *cavaleiro da morte humano tank*, diz:

Exemplo 2

Sempre gostei de chamar a responsabilidade para mim, portanto jogo de *tank*, que é uma função que você precisa ser extremamente responsável. Gosto da ideia de meritocracia, ser reconhecido pelos seus acertos e seus erros.

Fonte: pesquisa de campo (participação dos jogadores no fórum do site oficial de *WoW*).

Outro *tanque*, uma *elfa sangrenta maga* chamada Traydora, reforça:

Exemplo 3

Acho simplesmente emocionante ser o *tank*: o primeiro a pular na frente de tudo, o primeiro a morrer, ser o cara que quanto mais apanha, mais forte fica. Desenvolvi um carinho especial para com os *healers*. Acho que TRABALHO EM EQUIPE e liderança foram os fatores que me fizeram

⁶⁵ O tópico pode ser visualizado em <<http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/10785798826>>. Recomendamos a leitura do mesmo, visto que podem enriquecer a discussão que aqui é construída. Em consideração à necessidade de limitar o corpo do texto, elencamos somente alguns trechos das respostas dadas pelos jogadores. Acesso em 05/12/2013.

Exemplo 3 (continuação)

pegar esse papel. Momento glorioso: uma *raid* pode ter 25 pessoas, mas é a mim que o Lei Shen, Garrosh, Sha do Medo⁶⁶ etc. querem matar primeiro. Hoje vejo *healers* como fieis companheiros... e os DPSs como... meus ADDs.

Fonte: pesquisa de campo (participação dos jogadores no fórum do site oficial de *WoW*).

É enfático desde já a importância do *teamwork* como meio para o sucesso nas aventuras do jogo. A assimilação das potencialidades e funções associadas ao papel assumido é uma condição ao êxito individual e coletivo. Acerca disto, Rantardado, um *troll caçador DPS*, nos apresenta uma perspectiva interessante:

Exemplo 4

Escolhi ser DPS por ser a função que me enche de adrenalina ao ver o life do boss descendo, o que me motiva a bater mais. Na minha opinião, temos tanta responsabilidade quanto os *tank[s]* e os *healer[s]*, apesar da maioria não considerar isso.

Fonte: pesquisa de campo (participação dos jogadores no fórum do site oficial de *WoW*).

Outro *DPS*, um *worgen ladino* chamado Rottwêiler, traz mais alguns elementos a esta discussão:

Exemplo 5

Gosto de jogar de *rogue* [ladino] por me permitir jogar de forma mais individual. [...] Lembro que quando eu estava escolhendo qual classe que eu iria me dedicar, a possibilidade de jogar de forma mais individual foi o que mais pesou. Não queria ter uma classe que dependesse das outras. [...] Portanto, de uma certa forma isso é um reflexo da vida real. Não sou de ter muitas amizades nem um círculo social grande. Gosto de fazer as coisas de forma solitária e procuro sempre ser independente, dispensando qualquer trabalho em grupo.

Fonte: pesquisa de campo (participação dos jogadores no fórum do site oficial de *WoW*).

Tais explanações indicam que as variadas formas de atuação no jogo, em certa medida, refletem traços que se fazem presentes, costumeiramente, no jogador. O avatar, enquanto representante deste ente no “mundo virtual”, reflete certos aspectos emocionais e cognitivos daqueles que detêm seu controle. No entanto, árduas são as formas de atestar estas ideias de maneira universal, visto que são dinâmicas muito particulares e requerentes, portanto, de estudos mais localizados. Enfim, diversos relatos neste mesmo *post* apontam outra variável interveniente ao processo de criação de um representante virtual: a estrutura narrativa do jogo. Alguns jogadores falam de uma

⁶⁶ O(a) jogador(a) se refere a poderosos *bosses* de determinadas missões coletivas. Especificaremos o que são *raids* no tópico seguinte.

empatia com a história inerente àqueles personagens, destacando também este motivo como influente à escolha do *char* criado⁶⁷.

Portanto, observamos que, a depender do papel assumido *in game*, o jogo parece “cobrar” uma postura condizente com a construção *a priori*. Estar a par das funções atribuídas a si deriva, em grande medida, dos aspectos sociais inerentes aos MMORPGs. Conhecer o sistema de regras, as habilidades que possui e escolher a *gear* adequada exigem estudo e familiaridade com as dinâmicas do jogo. Estudar as potencialidades e as fraquezas do avatar e agir em conformidade com os papéis adotados são fatores que nos permitem considerar que diferentes experiências podem advir do constructo visual-funcional feito pelo jogador.

Em outras palavras, o enquadramento ao qual o jogador estará atrelado no desenrolar do jogo apresenta ao jogador uma realidade de mundo e esta deverá ser levada em consideração a todo momento, se o sucesso nas aventuras for o objetivo – no caso do aspecto competitivo de *WoW*, é difícil achar um outro objetivo que não o de constante evolução. Nas palavras de Goffman (2012, p. 31),

quando os papéis dos que participam numa atividade são diferenciados – o que ocorre frequentemente – a visão que uma pessoa tem daquilo que está ocorrendo será provavelmente muito diferente da visão de outra. [...] Interesses diferentes produzirão [...] relevâncias motivacionais diferentes.

De maneira rápida, o lugar de fala do autor canadense abarca a ideia de que, em nosso fluxo cotidiano, somos marcados pela necessidade de negociação simbólica com os demais indivíduos. Desta maneira, nos constituímos enquanto seres sociais na medida em que assumimos diferentes papéis como forma de “definir a situação de interação” (GOFFMAN, 2009). A capacidade de ler estímulos de ordem social e agir em resposta a eles são características que fazem parte do *Geist* humano. Em analogia ao teatro, somos diferentes *personas* – à raiz etimológica do termo – mesmo sendo os mesmos; *self, but not the same*. Ou melhor, somos justamente esta fusão de diferentes papéis, este lugar no qual irrompem variadas formas de conduta, a depender do ambiente e indivíduos com os quais interagimos. Assim, segundo Goffman, “o indivíduo terá de agir de tal modo que, com ou sem intenção, *expresse* a si mesmo, e os outros por sua vez terão de ser de algum modo *impressionados* por ele” (2009, p. 12).

⁶⁷ A caráter de ilustração, particularmente – assumindo por ora o tempo verbal enquanto primeira pessoa do singular –, o fato de ter criado um paladino humano *tank* como personagem principal se deve a uma simpatia anterior – visto que acompanho a saga *Warcraft* desde 1995 – a esta raça e classe. Além disso, a escolha do *tank* enquanto papel se deve à responsabilidade atribuída a esta função: atenção constante aos próprios pontos de vida, ao alvo dos inimigos e a necessidade de proteger os demais são alguns motivos.

Grifos do autor.)⁶⁸. Ou seja, o ser, *sendo*, se “flexiona” em direções diversas, a partir da necessidade que a ele se apresenta.

Em suma, os diferentes papéis sociais em *WoW* remetem a distintas perspectivas de jogo. Tais modos de atuação estão interrelacionados e são dependentes entre si, sobretudo quando o desafio passa a requerer organizações em coletivo. Talvez seja justamente o sistema de regras do jogo, ao qual os avatares estão submetidos, que propicie uma distinção tão clara de papéis sociais. Goffman (2012), apesar de se referir ao jogo de xadrez, sintetiza bem tal questão:

Um jogo como xadrez produz, *para aqueles que podem segui-lo, um universo habitável, um plano de ser, um elenco de personagens com um número aparentemente ilimitado de situações e atos diferentes, para realizar através deles suas naturezas e destinos*. Contudo, grande parte disso pode ser reduzida a um pequeno conjunto de regras e práticas interdependentes. Se a inteligibilidade da atividade cotidiana dependesse igualmente de um conjunto fechado e finito de regras, sua explicação nos proporcionaria um meio poderoso para analisar a vida social (p. 27. Grifos nossos.).

Enfim, é no sentido de aprofundar a discussão aqui iniciada que apresentamos o tópico seguinte, voltado ao exame dos diferentes tipos de ajuntamentos sociais no ambiente do jogo.

4.2 SERES SOCIAIS: CATEGORIAS E ESTRUTURA(ÇÕE)S DE AJUNTAMENTOS

Considerando a dimensão social enquanto parte intrínseca aos MMORPGs e, conseqüentemente, influente à relação estabelecida entre jogador e avatar, é preciso apresentar e distinguir os principais tipos de ajuntamentos existentes em *WoW*, bem como propor a reflexão acerca do processo de estruturação (GIDDENS, 2009) de um “mundo virtual”. O exercício é pensar de que maneira certos aspectos sociais agem na criação de um “senso de mundo”. Através das ideias de Goffman (2009, 2010, 2012), perceberemos como o aspecto interacional está atrelado a uma série de expectativas do – e por parte do – outro. Este esforço visa tanto clarear as definições acerca dos papéis

⁶⁸ Esta afirmação reverbera as ideias apresentadas no capítulo anterior, acerca do corpo como “invólucro e sinal”, como “vidente e visível” em um mundo preexistente, no qual a compreensão do ser se manifesta na “abertura essencial” – o *Da* do *Dasein* – ao mundo e aos outros. Pensamos, a partir deste eco, que o círculo – objetivos da dissertação – começa a se fechar.

sociais *in game*, quanto aprofundar a compreensão daquilo que chamamos aqui de “flexões do ser”, remetendo às ideias trabalhadas no capítulo anterior.

Assim, no jogo, há um *chat* que media boa parte das interações. Através da escrita, os jogadores têm a possibilidade de enviar mensagens instantâneas a outros avatares. Basicamente, há três possíveis modos de envio de mensagens: dizer (*say*), gritar (*yell*) e sussurrar (*whisper*). Os dois primeiros dependem da proximidade geográfica dos avatares. Ou seja, o que é “dito” fica disponível à leitura de vários jogadores próximos espacialmente; quando a mensagem é “gritada”, o alcance é maior. Ambas, portanto, são maneiras de comunicação aberta, podendo ser vistas por outras pessoas, a depender da distância. O “sussurro”, por outro lado, é uma espécie de *chat* privado (PVT), no qual somente os dois interlocutores têm acesso direto. Neste caso, já não há dependência de proximidade entre os *chars*, a comunicação poderá ser feita em parcelas distintas do “planeta”, basta saber o nome do receptor e digitar o comando “/*whisper* <nome do avatar>”, seguido da mensagem.

Conforme Goffman (2009) mais uma vez, podemos pensar estas distintas formas de interação via *chat* sob os conceitos de “região de frente” – ou “fachada” – e “região de fundo”. Para que possamos direcionar o pensamento neste sentido, é necessário apresentar tais conceitos. Assim, o autor define “fachada” enquanto “a parte do desempenho do indivíduo que funciona regularmente de forma geral e fixa com o fim de definir a situação para os que observam a representação” (GOFFMAN, 2009, p. 29). Em outras palavras, é o “equipamento expressivo” empregado pelo indivíduo durante seu processo de representação⁶⁹. A “região de fundo”, por sua vez, é apresentada enquanto “o lugar, relativo a uma dada representação, onde a impressão incentivada pela encenação é sabidamente contradita como coisa natural. [...] É aqui onde se fabrica laboriosamente a capacidade de uma representação expressar algo além de si mesma” (GOFFMAN, 2009, p. 106). Ou seja, é onde os atores podem assumir uma fachada distinta àquela apresentada em situações sociais menos intimistas.

Nesta via, Ribeiro (2003) insere os elementos técnicos dos meios digitais como intervenientes no processo interacional. Em suas palavras,

[...] as interações parecem evidenciar uma forma peculiar de circularidade de imagens projetadas e idealizadas, resultantes da soma de dispositivos técnicos propiciados pelo ambiente e de aspectos inter e intra-subjetivos presentes na maneira pela qual se identificam as ações dos diversos interlocutores – e,

⁶⁹ Tomando representação enquanto processo inerente ao indivíduo, ser social, que negocia com seus pares e com o meio, objetivando “definir a situação da interação” (GOFFMAN, 2009).

conseqüentemente, presentes no processo de intercâmbio das informações efetivadas entre eles (RIBEIRO, 2003, p. 123).

Considerando esta dinâmica, de imediato, podemos pensar nos *chats* abertos enquanto “fachadas” ou “regiões de frente”, visto que a informação “transmitida” (GOFFMAN, 2009) estará acessível a todos os presentes – e o jogador *sabe* disso. O *whisper*, com o aspecto privado, pode ser pensado enquanto uma “região de fundo” em latência. Ou seja, o jogador pode, durante um processo interacional, apresentar uma “fachada” e, na “região de fundo”, dizer a outrem algo que, se dito abertamente, poderia resultar em uma pena social qualquer.

Além destes recursos, o jogador pode utilizar o corpo do avatar como meio de expressão. As características físicas são elementos influentes às dinâmicas interacionais que são estabelecidas *in game*. Conforme Knapp e Hall (1999, p. 102), “as aparências são consideradas indicadores da história, caráter, personalidade, talentos e provável comportamento futuro de uma pessoa”. Se considerarmos a íntima relação entre “pessoa” e “persona”, percebemos que tal pensamento se adequa a nosso objeto.

Assim, o próprio corpo do avatar pode ser pensado enquanto meio de comunicação. Os *emotes*, por exemplo, são gestos desempenhados pelo personagem que expressam diretamente determinados sentimentos. No jogo, ao digitar */cry* ou */laugh*, */flirt* ou */kiss*, o que vemos é uma ação correspondente por parte do avatar: o choro e o riso, o flerte e o beijo.

Nesse sentido, se pensarmos na ideia de “impressão emitida” (GOFFMAN, 2009) enquanto um conjunto de informações não-verbais que estão sujeitas a escapar do controle do indivíduo durante a interação, emerge um contraponto: a realização de determinados gestos pelo personagem se dará mediante o *input* dos comandos adequados. Ou seja, no ambiente do jogo, o conjunto de elementos que possibilitam a “impressão emitida” pode ser mais facilmente gerenciado pelo sujeito, o que, na ideia de Goffman (2009), se aproximaria à ideia de “impressão transmitida” – tomada enquanto símbolos verbais ou seus substitutos, usados propositadamente para veicular as informações desejadas.

Ainda nesta questão, podemos pensar que os variados canais de comunicação *in game* – mesmo se o avatar não estiver, efetivamente, em situação de interação – estão, de algum modo, comunicando algo. Se recordarmos a ideia de corpo enquanto invólucro e sinal (PLATÃO, 2001), este pensamento se torna mais claro. Watzlavick, Beavin e Jackson (2007, p. 45) nos fornecem subsídio a tal reflexão: “atividade ou

inatividade, palavras ou silêncio, tudo possui um valor de mensagem; influenciam outros e estes outros, por sua vez, não podem *não* responder a essas comunicações e, portanto, também estão comunicando” (grifo dos autores).

Enfim, o corpo e o bate papo são recursos a serem utilizado em diversas circunstâncias, mas, além desses, os jogadores podem utilizar outros *softwares* para comunicação via voz. Dentre os mais conhecidos está o *TeamSpeak*⁷⁰, que cria canais para interações através dos microfones dos usuários. A utilização deste meio possibilita uma comunicação mais efetiva, uma vez que os jogadores não necessitam digitar aquilo que intentam dizer. O *TeamSpeak* e serviços similares são bastante comuns nos coletivos sociais *in game*, principalmente em *guilds* e *raids*.

A ideia de “guilda” é retomada nos MMORPGs em analogia aos agrupamentos de mercadores na Itália renascentista (JOHNSON, 2003). Estes coletivos sociais partilhavam de alguns signos e miravam objetivos comuns à sua classe. Por exemplo, os mercadores de seda na Florença do século XII uniam-se no intuito de obter melhores condições de trabalho e aprimoramento técnico de suas atividades. Neste sentido, a agremiação, de forma espontânea e organizada, de indivíduos isolados em um corpo social com interesses comuns visava a solução de determinados desafios enfrentados por estes indivíduos. Em *WoW*, costumeiramente, os membros de uma *guild* auxiliam-se mutuamente, trocando itens entre si e fazendo doações de *gold* (dinheiro *in game*), além de reunirem-se para realizar determinadas *quests*⁷¹.

Similarmente, a pesquisa de campo feita por Nardi (2010), também em *World of Warcraft*, aponta graus de companheirismo em diversos ajuntamentos sociais deste tipo. Segundo ela, “há *guildas* cristãs, *guildas* gay, *guildas* baseadas em localização, *guildas* familiares, *guilds* militares, *guilds* de *coworkers* e *guilds* de colegas profissionais. Tais

⁷⁰ TS, como também é chamado, é um sistema de comunicação via voz, um *software* que permite a criação de canais de conversa a partir da utilização de microfones e caixas de som conectados ao computador. Amplamente utilizado em MMORPGs e em outros *games online*, o *TeamSpeak* é uma forma de manter a interação entre determinados jogadores sem que haja a necessidade de “teclar”. A coordenação das ações se torna, desta maneira, mais facilmente controlável. Disponível em <<http://www.teamspeak.com>>. Acesso em 1/12/2013.

⁷¹ A exemplo, em sessão de jogo de 04/12/2013, jogando com Coreto, o *humano paladino*, recebi um convite para entrar em uma *guild*, chamada *Big Man Party*. O convite veio de um outro jogador, que estava na mesma praça, na cidade de *Ventobravo*. Uma vez dentro da *guild*, os outros integrantes me deram boas-vindas e imediatamente se mostraram solícitos a auxiliar no que lhes estivesse ao alcance. A comunicação se deu, inicialmente, via *chat*, em canal reservado ao grupo (acessível mediante comando “/guild” ou “/g”), onde todos os *guildies* – integrantes – poderiam ler. O “chefe” da *Big Man Party*, um *humano mago* chamado Ugotta me deu, sem que eu pedisse, alguns itens valiosos. Enfim, toda a pesquisa de campo aponta que comportamentos dessa natureza são comuns no contexto das *guilds* em *WoW*.

guilds adaptam o jogar para que se adeque a seus valores⁷²” (NARDI, 2010, p. 26). Atualmente – ao final de 2013 –, a *Big Man Party* está ampliando seu plantel de avatares, recrutando novos jogadores no intuito de montar um time fixo para “raidar”.

Raids são coletivos sociais temporários que visam a resolução de desafios mais complexos. São grupos de cinco a quarenta jogadores que, divididos em *tanks*, *healers* e *DPSs*, se aventuram em calabouços contra os inimigos mais poderosos do jogo. Não fosse esta aglomeração, estes *bosses* não seriam derrotados, tamanho o seu poder. São em missões deste tipo que o domínio técnico do jogador sobre o avatar é exigido ao máximo, pois agir em conformidade com dezenas de outros *players*, requer atenção e conhecimento das potencialidades do personagem. Enfim, o comportamento de um *char* deverá estar em sintonia com o grupo.

Acerca disto, Goffman (2009) trabalha a partir da ideia de que o indivíduo pode escolher o papel social que mais lhe apetece. No entanto, uma vez feita esta escolha, as atitudes tomadas deverão estar de acordo com aquela definição inicial. Trazendo para o *game*, se o jogador assume o papel de um *healer* – papel fundamental ao sucesso do grupo –, deverá agir conforme tal. Caso contrário, a sustentação da situação é posta em xeque. Neste sentido, o autor afirma que “um indivíduo que implícita ou explicitamente dê a entender que possui certas características sociais deve de fato ser o que pretende que é” (GOFFMAN, 2009, p. 22).

Geralmente, fica a cargo do líder do grupo coordenar estes diversos talentos para elaborar guias de ação mais efetivas contra determinados inimigos. A organização das estratégias de combate, costumeiramente, é responsabilidade deste “capitão”. Para tanto, o jogador que assume este lugar deverá conhecer a fundo o sistema de regras do jogo e os demais avatares que fazem parte de seu ajuntamento. Isto reitera a “importância capital da informação que o indivíduo *inicialmente* possui ou adquire a respeito dos companheiros participantes, já que é com base nesta informação inicial que o indivíduo começa a definir a situação e planejar linhas de ação, em resposta” (GOFFMAN, 2009, p. 19. Grifos do autor.).

Além das *raids*, há outra categoria de ajuntamentos que possui traços semelhantes. Classificadas em geral enquanto desafios *PvE*⁷³, as *dungeons* ou

⁷² “There were Christian guilds, gay guilds, location-based guilds, family guilds, military guilds, guilds of coworkers, and guilds of professional colleagues. Such guilds tailored play to suit their values”. Tradução nossa.

⁷³ Em *WoW* há três tipos de servidores: *PvE* – *player versus environment*, jogador versus ambiente –, *PvP* – *player versus player*, jogador versus jogador – e *RPG* – *role-playing game*. Cada um possui

masmorras, são missões coletivas voltadas para grupos de cinco jogadores. A divisão de papéis em missões deste tipo, geralmente, respeita a estrutura básica de três *DPSs*, um *tank* e um *healer*. Agrupados em *parties* (v. Glossário), os jogadores podem “correr” – expressão utilizada *in game* – as masmorras e derrotar inimigos mais potentes que as *quests* convencionais e menos potentes que os *bosses* das *raids*.

As *dungeons* são mais um exemplo de como os atributos quantificáveis do avatar exercem influência direta sobre o papel social adotado. Assim, os variados tipos de ajuntamentos em *WoW* nos permitem fazer um paralelo com a ideia de “ocasiões sociais” (GOFFMAN, 2010), sobretudo porque estes coletivos de ordem social abarcam variadas linhas de ação por parte dos jogadores. Segundo ele,

Cada classe destas ocasiões possui um ethos distintivo, um espírito, uma estrutura emocional que precisa ser criada, mantida e desfeita apropriadamente de forma que o participante perceba que ele é obrigado a ser tomado pela ocasião, independentemente de seus sentimentos pessoais. Estas ocasiões, que são normalmente programadas de antemão, possuem uma agenda de atividades, uma alocação da função de gerenciamento, uma especificação de sanções negativas para conduta inapropriada, e um desenrolar preestabelecido de fases e um ponto alto (GOFFMAN, 2010, p. 29).

Além destes, há agrupamentos voltados ao confronto com jogadores reais: são as *arenas* e *battlegrounds* ou campos de batalha. São ajuntamentos sociais temporários, do tipo *PvP*. São espécies de modos de jogo à parte de um *gameplay* mais voltado à narrativa. Há diversas subvariações de *battlegrounds* e *arenas*, cada uma com dinâmicas próprias. Assumem formas semelhantes a “minijogos” dentro de um universo lúdico mais amplo. Missões deste tipo exigem conhecimentos específicos, considerando que a imprevisibilidade de um jogador real pode reservar algumas surpresas que, por sua vez, poderão requerer reflexos mais rápidos e técnicas mais acuradas.

Em suma, a evolução do personagem leva à complexificação da própria experiência de “estar lá”, uma vez que linhas de atuação mais específicas são desveladas ao jogador. O aspecto social ganha destaque a partir dos níveis intermediários. Espera-se que aquele conhecimento seja utilizado em prol de missões mais complexas e mais distantes do local onde o avatar inicia sua jornada. Segundo McMahan (2003), o senso de estar junto com pessoas reais em um ambiente simulado pode auxiliar na própria

dinâmicas próprias e em resumo, os *servers PvP* permitem que os jogadores se ataquem em regiões de contestação – considerando a guerra existente entre *Aliança* e *Horda*. Os *PvE*, por outro lado, não permitem tais confrontos (a não ser que os jogadores consintam em duelar). Servidores RPG são voltados a um *gameplay* menos competitivo e mais próximo aos RPGs de mesa. Assumir o *ethos* da raça através da linguagem é um exemplo de modos de conduta em servidores deste tipo. Em nosso caso, os avatares criados foram em *servers PvP* e *PvE*, dada a maior popularidade destes e o acirramento do aspecto agonístico.

sensação de presença, uma vez que certas ações desempenhadas pelos avatares podem ser percebidas pelos demais jogadores. A isto, neste contexto, ela chama de “realismo social” (McMAHAN, 2003), reverberando um dos seis fatores influentes à sensação de presença, apontados por Lombard e Ditton (1997).

Ou seja, saber somente o básico dos comandos e regras já não garante a sobrevivência do *char* quando em disputa mais acirrada, em um ambiente povoado por inimigos. Dito de outro modo, o sucesso no percurso é dependente da habilidade em controlar o corpo digital em suas variadas funções. Assim, se o avatar morrer, o jogador deverá reconduzir o “espírito” liberado até o cadáver, de modo que este, a um clique, possa “reencarnar”⁷⁴. Um fato interessante é que a narrativa é suspensa enquanto não se está “vivo”. O avatar não recebe “pontos de experiência” neste estado. A alma precisa do corpo para poder agir sobre o mundo e perceber os reflexos de sua ação. A premissa à experiência é a habitação no – e através do – corpo, vidente e visível, invólucro e sinal.

Feitas as classificações dos principais modos de ajuntamento em *WoW*, nos cabe encontrar mais reflexos destes modos de ser e interagir socialmente. Tal intento se vale pela consideração de que o jogo induz, de diversas maneiras, o personagem a se articular em coletivos sociais. Esta mesma indução é traço fundamental aos MMORPGs. Portanto, nos parece necessário examinar melhor a camada social existente em *WoW*, articulando-a às ideias apresentadas nos capítulos anteriores.

De início, tomemos como guia a analogia entre *Azeroth* e um parque de diversões, proposta por Aarseth (2009). A imagem trazida pelo autor é a de um espaço limitado, onde estão presentes uma série de atrações: variados cenários e diferentes criaturas monstruosas a serem derrotadas. O jogador é, segundo o pesquisador, “um convidado fantasmagórico” – *a ghost-like guest*, no original – que possui pouco poder de ação sobre a estrutura do mundo. Neste aspecto, seu transitar se assemelha a parques temáticos como a *Disney*: “Vamos em frente, por favor, mais monstros e vistas maravilhosas aguardam na próxima esquina”⁷⁵ (AARSETH, 2009, p. 114). Ou seja, ao contrário de outros ambientes simulados nos quais o jogador pode construir edificações e governar cidades e distritos, em *WoW*, seu movimento possui pouca influência na estrutura do mundo em si, seu agir é restrito neste sentido. Parece fazer sentido,

⁷⁴ Os paladinos, sacerdotes, xamãs e cavaleiros da morte podem possuir a habilidade de ressuscitar os companheiros, a depender do papel social assumido.

⁷⁵ “Move along, please, more enjoyable monsters and sights await around the next corner”. Tradução nossa.

portanto, a comparação do jogador a um visitante em um parque de diversões: um indivíduo que passeia com liberdade restrita aos moldes propostos de antemão, onde pode ter variadas experiências com as atrações, mas somente com *aquelas* atrações.

O termo “estrutura” no parágrafo acima foi empregado no sentido de chamar atenção ao seguinte fato: os ajuntamentos sociais, as formas de interação e a criação de personagens estão contidas em uma redoma bastante peculiar, como vem sendo aqui demonstrado. O que sustenta esta experiência de outro mundo, através de outro corpo, é um *software*, programado de antemão por uma vasta equipe de *gamedesigners*. O jogador é “este-aí”, inserido e envolto numa “caixa de areia”, onde “brinquedos” e “peças de montar” lhe são oferecidos *from the outside*. Infinitas possibilidades podem advir destas combinações, mas estão todas elas atreladas àquela estrutura pré-programada.

Fica, a partir deste indício, ainda mais claro a ideia de um avatar enquanto *persona*. No teatro grego, o ator, ao utilizar a máscara que o transformava em determinado personagem, estava inserido naquela estrutura narrativa. Por mais que pudesse incrementar seus modos de atuação, gesticulando ou impostando a voz desta ou daquela maneira, permanecia representando o papel daquela peça, concebido previamente pelo autor da mesma. Consentir com esta ilusão – à *ludere* – tem como pressuposto estar de acordo com aquela sequência de ações e esperar, do roteiro e do ator, algo em torno daquela linha. Este pensamento repercute, por sua vez, na ideia de *ilusão de agência* (FALCÃO, 2010), tomando aqui “agência” – resumidamente – enquanto força pela qual se exerce a vontade sobre o jogo. Em suma,

embora seja possível fazer com que um personagem de *World of Warcraft* aja do modo como o jogador que o controla deseja, a gama de ações que ele pode desempenhar está subordinada à gama de ações que o jogo – e o contexto social *online* – permite que ele execute (FALCÃO, 2010, pp. 102-103).

Portanto, estas “flexões do ser” às quais renitentemente nos referimos, parecem ser um movimento de expansão limitado, um elastecimento do *self* dentro de limites bastante nítidos. No entanto, a estrutura do mundo não está alheia ao desejo dos jogadores. Castronova (2007), por exemplo, compara a estrutura política do “mundo real” à do “mundo virtual”, na medida em que ambas envolvem a necessidade que os governantes – no caso do jogo, os desenvolvedores – têm de assegurar os interesses de seus habitantes, garantindo o melhor curso de ações para todos os jogadores. Conforme o autor, “é possível perceber a dimensão política quando os desenvolvedores – o governo local, para todos os efeitos e propósitos – alteram o *design* do jogo em resposta

às inquietações da comunidade. Isto acontece a todo momento [...]”⁷⁶ (CASTRONOVA, 2007, pp. 38-39).

A ideia de um sistema social que se altera a partir do movimento de seus indivíduos encontra suporte na *teoria da estruturação*, proposta por Anthony Giddens (2009). Articular alguns pontos deste conceito nos é válido na medida em que percebemos um certo movimento recursivo entre os habitantes do mundo de *Warcraft* e os patronos da Blizzard.

Assim, Giddens (2009) observa uma dupla influência entre *agente* e *estrutura*, no corpo social. A postura que assume é crítica com relação às correntes sociológicas que identificam a primazia da estrutura sobre o indivíduo, como se este último não fosse dotado de certos poderes de ação, como se fosse meramente um sujeito passivo às pressões das instituições. Similarmente e em sentido oposto, critica a “concepção psicológica” do social, voltada à compreensão de que a sociedade é um conglomerado de indivíduos isolados. O sociólogo inglês propõe que ambos os polos, indivíduos e estrutura, influenciam-se mutuamente e que tais manifestações podem ser percebidas nas práticas cotidianas. É desse modo, por meio de uma corrente cíclica e retroalimentada, que os fatos são reconhecidos e reiterados, tornando-se aquilo que reconhecemos por sociedade.

Obviamente que tais comportamentos cotidianos resultam também da assimilação de práticas convencionadas. A ideia de um sistema que se retroalimenta é perfeitamente cabível, tanto pelo ato de se dar a saber (por meio da identificação/denominação dos fenômenos) quanto pela constituição de uma prática recorrente, a rotina. Nas palavras de Giddens (2009, p. 70),

a rotina faz parte da continuidade da personalidade do agente, na medida em que percorre os caminhos das atividades cotidianas, e das instituições da sociedade, as quais só o *são* mediante sua contínua reprodução. Um exame de rotinização, devo afirmar, dota-nos de uma chave-mestra para explicar as formas características de relação do sistema de segurança básica com os processos reflexivamente constituídos inerentes ao caráter episódico dos encontros (Grifos do autor.).

Ligando este princípio a nosso objeto de estudo, percebemos que a rotinização de certos comportamentos auxiliam na formação de um “senso de realidade”. Costumeiramente, os jogadores se comportam de maneiras um tanto predeterminadas. Tanto é, que o sucesso dos ajuntamentos está condicionado ao êxito no cumprimento do

⁷⁶ “You see the politics when game developers – the local government, for all intents and purposes – alter the game’s design in response to the concerns of community. This happens all the time [...]”. Tradução nossa.

papel assumido pelo jogador. Se, por um motivo qualquer, todos os avatares começarem a se comportar de uma maneira distinta àquela preconcebida, certamente haverá um estranhamento de ordem social. Em nosso fluxo cotidiano, seguimos certas linhas de ação e estas mesmas linhas nos fornecem um senso de “segurança ontológica” (GIDDENS, 2009), através do qual temos a sensação de que nosso meio social permanece “normal”.

Examinando mais a fundo as ideias de Giddens, nos deparamos com a noção de “agente” enquanto produto da estrutura – no momento em que exhibe certa familiaridade com as convenções em suas práticas rotineiras – e produtor da mesma, considerando diferentes graus de influência entre ambos. Como explica:

As atividades sociais humanas [...] são recursivas. Quer dizer, elas não são criadas por atores sociais, mas continuamente recriadas por eles através dos próprios meios pelos quais eles se expressam como atores. Em suas atividades, e através destas, os agentes reproduzem as condições que tornam possíveis essas atividades (GIDDENS, 2009, pp. 2-3).

Ou seja, em *WoW*, o “realismo social” (McMAHAN, 2003), influente à sensação de presença em ambientes simulados (LOMBARD; DITTON, 1997), fornece, de antemão, vias de conduta aos jogadores – tomados aqui como atores que representam personagens particulares em cenários de natureza digital. Tais modos de ser estão atrelados a algumas convenções (GIDDENS, 2009) e expectativas sociais (GOFFMAN, 2009, 2010, 2012), negociadas em interações de variados tipos, cooperativas e antagônicas. Todas estas, porém, respeitam um conjunto estrutural anterior, relacionado ao sistema de regras em associação com o aporte narrativo (JUUL, 2005). Tal estrutura não é fixa no tempo e está sujeita a alterações, mediante as necessidades que se apresentam (CASTRONOVA, 2007). Assim, a persistência do “mundo virtual” em uma conjuntura estrutural “móvel” nos faz ver uma espécie de movimento recursivo (GIDDENS, 2009) entre os indivíduos (avatares) e a estrutura (empresa desenvolvedora). Este fluxo envolve aspectos de uma certa “ordem invisível”, sobre a qual reflete Norbert Elias em seu *A sociedade dos indivíduos*:

A ordem invisível dessa forma de vida em comum, que não pode ser diretamente percebida, oferece ao indivíduo uma gama mais ou menos restrita de funções e modos de comportamento possíveis. Por nascimento, ele está inserido num complexo funcional de estrutura bem definida; deve conformar-se a ele, moldar-se de acordo com ele e, talvez, desenvolver-se mais, com base nele. Até sua liberdade de escolha entre as funções preexistentes é bastante limitada. Depende largamente do ponto em que ele nasce e cresce nessa teia humana [...] (ELIAS, 1994, p. 21.).

Recordando a analogia entre *World of Warcraft* e o parque de diversões (AARSETH, 2009), chegamos à ideia de um espaço navegável espacialmente e de caráter lúdico. Este ambiente pode ser atrativo e cheio de surpresas, porém limitado a uma redoma predefinida. Por outro lado, a argumentação construída ao longo dos capítulos deste estudo nos permite questionar se as interações *in game* limitam-se às categorias aqui apresentadas ou as transpõe, promovendo espécies de “fugas ao *script*” mais salientes. Em outras palavras, compreender a si no espaço virtual e fruir o próprio ambiente simulado através do avatar são fatores que parecem indicar a possibilidade de formas de atuação para além do “usual”.

Nesse sentido, uma gama de ações que escapam ao “determinismo” da lógica do MMORPG – evolução do personagem, melhoria dos atributos, cumprimento de desafios – pode existir, se considerarmos que o jogador, na redoma onde está inserido, possui vias de atuação que não necessariamente remetem ao constante êxito. Como uma espécie de *flâneur* no “mundo virtual”, pode visitar padarias, bares e hospedarias; pode transitar por lugares pelo simples prazer de contemplar tal cenário; pode, ainda, conversar de modo mais despretensioso com os passantes, entre tantas outras possíveis formas de atuação. A imagem abaixo – figura 13 –, de um dos *chars* criados, ilustra bem tais possibilidades.



Fig. 13: “Preto”, um *Pandaren*, medita.

Retomando a analogia feita por Aarseth (2009), nosso trânsito pelo parque de diversões não se limita à simples utilização dos equipamentos dispostos, mas pode abarcar diversas outras rotas de ação. Dentro dos limites do parque, podemos experimentar os brinquedos, conversar com alguém que passa ou fazer um lanche nos locais adequados sem que haja interesse direto em fazer esta ou aquela tarefa, em seguir um *script* predeterminado. Neste fluxo de ações mais “despretensiosas”, há a possibilidade latente do encontro, a virtualidade de uma con-vivência. Examinemos com mais cuidado tais questões no tópico a seguir.

4.3 FUGAS DO *SCRIPT*

Falamos aqui em algumas perspectivas acerca da relação de troca entre jogador e o ambiente, durante a experiência de habitar um “mundo virtual”. Buscamos agora verificar de que maneira os jogadores podem estabelecer relações menos “objetivistas” com seus pares, utilizando os meios de ação e comunicação *in game*. Pois, considerando a vastidão do mundo de *Warcraft*, questionamos de que forma emergem comportamentos “desviantes”, tomando a norma regente enquanto necessidade de constante evolução do *char*. Para tanto, faremos uma breve apresentação do que compreendemos aqui enquanto “desvio”, apresentando alguns exemplos – experienciados via pesquisa de campo – de interações desta natureza. O intuito é relativizar a compreensão da camada social do jogo como algo exclusivo às dinâmicas competitivas, percebendo que as interações podem também assumir interfaces mais “despretensiosas” (MAFFESOLI, 1996).

Vejamos figura 14, logo abaixo, feita na sessão de jogo de 26/11/2013, durante o período do *Thanksgiving day*. O local da captura de tela foi nos arredores da cidade de Ventobravo (*Stormwind*), centro principal da raça humana.



Fig. 14: Thanksgiving day aos arredores de Ventobravo.

Apesar dos *nicknames* atrapalharem um pouco a percepção do espaço, vemos, à esquerda da figura 14, uma mesa posta com algumas cadeiras ao redor e uma quantidade razoável de avatares compartilhando este espaço. Notavelmente, a Blizzard incorporou os elementos culturais do *Thanksgiving day* americano no jogo, criando um espaço específico de interação onde antes era só floresta. Ao “comer” os alimentos dispostos na mesa, o avatar recebia melhoramentos temporários em seus atributos básicos. Talvez por isso, tantas pessoas estavam aí reunidas. Após o Dia de Ação de Graças, este espaço foi desfeito pelos desenvolvedores.

Através do acompanhamento desta sessão de jogo, percebemos que diversas interações foram efetivadas neste ambiente: de diálogos casuais a duelos entre avatares da mesma facção. Passavam tanto jogadores *solo* – que estavam jogando sozinhos – quanto grupos de avatares. Costumeiramente, em situações onde há aglomeração de *chars*, diversos *buffs* – magias que melhoram os atributos temporariamente – são lançados em avatares sem que eles sequer peçam. Alguns jogadores agradecem, outros parecem ignorar, mas o que nos chama atenção em relação ao que nos interessa nesta pesquisa é a percepção de que este tipo de comportamento é algo comum à dinâmica de sociabilidade típica a *World of Warcraft*. No caso da comemoração do *Thanksgiving day* nos arredores de *Ventobravo*, parecia não haver guerra alguma no mundo de

Azeroth. As interações estabelecidas nesta situação, de certa forma, aparentavam suprimir temporariamente o caráter agonístico de *WoW*.

Pouco depois, na mesma sessão de jogo, no *chat* da *guild*, um jogador parece estar em situação um tanto quanto desconfortável, além fazer alguns comentários sobre sua “vida real” com os companheiros:

Exemplo 7

<p>[Guilda] [Dkpelenoso] ae tomei muita bebida com meu char a tela ta td embassada como tiro o efeito?</p> <p>[Guilda] [Dodgez] hahaha</p> <p>[Guilda] [Dodgez] só esperar</p> <p>[Guilda] [Dodgez] da uns 5mins</p> <p>[Guilda] [Dkpelenoso] kkk</p> <p>[Guilda] [Dkpelenoso] e ruim kara</p> <p>[Guilda] [Dkpelenoso] ate vomitei kkkkk</p> <p>[Guilda] [Dkpelenoso] ae... vo comer algo pois estive no posto de saude hj de manha .. ate agr a pouco</p> <p>[Guilda] [Dkpelenoso] fui consultar e tallz</p> <p>[Guilda] [Dkpelenoso] dps vo logar no encantaporco pra zua kkkkk</p> <p>[Guilda] [Dkpelenoso] flw..</p>

Fonte: pesquisa de campo (registro de diálogos *in game*)

No jogo, as bebidas alcólicas são consumíveis e não alteram os atributos do personagem, mas simulam as sensações de embriaguez. A tela fica desfocada, os movimentos incertos, a fala “embolada” e, a depender da dose, o *char* chega a vomitar. Outro efeito curioso é a alteração na percepção do nível do avatar inimigo. Costumeiramente, o adversário é visto como se tivesse um *level* mais baixo do que realmente tem; uma alusão, talvez, à súbita e inconsequente “coragem” quando da ingestão de bebidas alcólicas. A figura 15 fornece uma ideia do estado em que o avatar se encontra ao “encher a cara”:

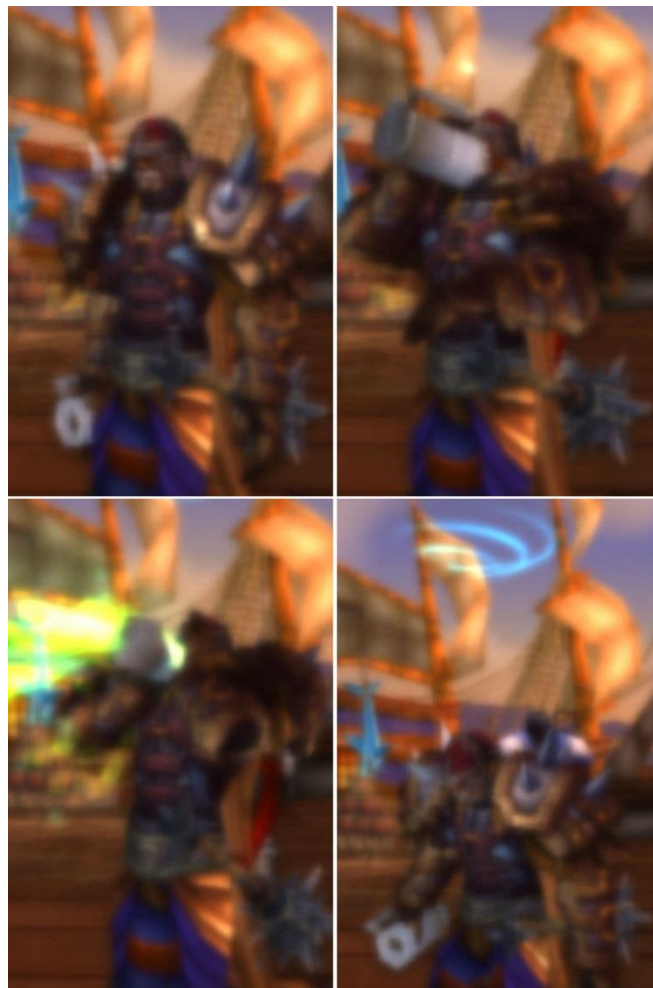


Fig. 15: Efeitos de embriaguez no avatar.

A condição de visualização apresentada na figura 15 dificulta o cumprimento de missões. Se pensarmos que o comportamento majoritário – geralmente tido como “norma” – é evoluir o próprio personagem, podemos conceber atitudes desta natureza como espécies de “desvios”. Conforme Howard Becker (2008, pp. 20-21), “depois que descrevemos as regras que um grupo impõe a seus membros, podemos dizer com alguma precisão se uma pessoa as violou ou não, sendo portanto, nesta concepção, desviante”. Uma ressalva se faz necessária desde já, em *WoW*, em situações mais “livres”, estas regras de conduta não se apresentam claramente definidas, afinal de contas, é um ambiente de caráter lúdico. As sanções negativas geradas a partir de determinado comportamento “desviante” não constituem duras penas – como as punições ao dirigir embriagado na “vida real”, por exemplo. Neste sentido, nos valem das ideias de Becker (2008) no tocante à compreensão de certas ações enquanto fugas do *script* principal. Recordemos que para estar em *Azeroth* o jogador precisa pagar uma mensalidade. Ou seja, parece improvável que um indivíduo gaste seu dinheiro somente

para beber, “jogar conversa fora” ou pescar em um “mundo virtual”. Embora as dinâmicas de jogo pareçam induzir estes avatares a *guidelines* relacionadas ao cumprimento de missões cada vez mais difíceis e à necessidade de formar coletivos sociais para tais finalidades, há possibilidades de atuação que escapam ao mero determinismo. As constantes interações entre os avatares, portanto, indicam a função ontológica que o convívio social exerce. “Parece que, à parte a mera troca de informação, o homem *tem* de comunicar com outros para ganhar consciência do seu próprio eu [...]” (WATZLAWICK; BEAVIN; JACKSON, 2007, p. 78. Grifo dos autores.).

Assim, a possibilidade de exercer um papel mais “despretensioso” pode contribuir à sensação de “mundanidade” – *worldness* (KLASTRUP, 2003). Ações deste tipo podem “adornar” a experiência de “estar lá”. É válido recordar em que consiste tal fenômeno,

[...] a experiência de “mundanidade” parece estar relacionada ao sentimento de presença e engajamento em um mundo virtual, uma experiência que é resultado de um *design* de mundo particular (como o mundo nos é apresentado enquanto ferramenta para que brinquemos com ele), da ação recíproca entre formas de interação disponíveis no mundo (o mundo enquanto jogo e espaço social), e do acúmulo de experiência das “vivências” no mundo (interações no tempo e performance contínua de personagens persistentes no mundo)⁷⁷ (KLASTRUP, 2003, p. 104).

Em outras palavras, a disposição de linhas de ação de variadas matizes pode contribuir ao aspecto imersivo de um jogo desta natureza. Não podemos esquecer, por outro lado, que estas mesmas possibilidades de conduta foram de antemão programadas pelo sistema – o algoritmo modifica a visualização da tela quando o avatar bebe, por exemplo. Mas as apropriações que os jogadores fazem destes recursos podem gerar resultados interessantes.

A exemplo, há uma série de *machinimas*⁷⁸ gravados no ambiente de *WoW* que possuem notável visibilidade no YouTube e *sites* similares. Videoclipes, narrativas seriadas e *sketches* de comédia ilustram bem as apropriações “desviantes” que os

⁷⁷ “[...] the experience of ‘worldness’ appears to be related to the feeling of presence and engagement in the virtual world, an experience which is the result of the particular world design (how the world is presented to us as a tool to play with), the interplay between agents and interaction forms available in the world (the world as game and social space), and the accumulated experience of “lived life” in the world (interaction-in-time and the continuous performance of persistent characters in the world)”. Tradução nossa.

⁷⁸ *Machinima* (junção das palavras *machine* e *cinema*) são espécies de filmes criados a partir de jogos eletrônicos. Utilizando o cenário e personagens destes ambientes, narrativas videográficas são desenvolvidas.

jogadores fazem do espaço⁷⁹. Utilizamos aspas por considerar algumas diferenças entre a noção de desvio proposta por Becker (2008) e estes fenômenos, aqui classificados sob a mesma égide.

Podemos verificar, portanto, que as interações *in game* transpõem o mero caráter funcional/determinista e pode assumir formas mais “soltas”. Dentre as condutas mais “despretensiosas”, há a possibilidade de transcender o ambiente do jogo, criando outros produtos culturais a partir da apropriação daquelas ferramentas. Retomando a ideia de *worldness* (KLASTRUP, 2003, 2009), aquiescemos que estas ações podem se constituir enquanto “a cereja do bolo”, tornando mais rica a experiência de “estar lá”, a partir da vazão a comportamentos mais livres – dentro dos limites definidos anteriormente.

Pensamos que quanto mais amplo o espectro de ações disponíveis no jogo, tanto maior será a capacidade de elástico e contração deste ser. Ou seja, se nosso devir está condicionado a uma predefinição por parte dos desenvolvedores – mesmo considerando a possibilidade dos jogadores intervirem neste processo, de certa forma –, podemos pensar que as “flexões do ser” dependem do espaço dado de antemão.

Há, porém, uma variável interveniente que merece especial atenção: a aparência visual do avatar como possível influente aos comportamentos estabelecidos *in game*. Investigado sob a alcunha de “efeito Proteu” – *Proteus effect* (YEE; BAILENSEN, 2007) –, esta relação indica uma influência da dimensão estética sobre a social. A partir desta discussão, faremos a ligação das concepções do corpo/avatar – aqui trabalhadas no capítulo anterior – às formas de interação em *World of Warcraft*. Assim, acreditamos que será possível fechar um escopo de observação acerca das flexões do ser a partir dos MMORPGs, propondo, por fim, algumas questões provenientes deste esforço.

4.4 EFEITO PROTEU: PARA ONDE RUMAMOS?

Vimos, ao longo dos capítulos desta dissertação, apresentando e discutindo diversos traços relacionados ao conhecimento prévio que o indivíduo tem de si mesmo e às maneiras de se autoapresentar em “mundos virtuais”. Neste capítulo, o tomamos

⁷⁹ A caráter de ilustração, recomendamos a visualização de “*Merry X-Mas [Machinima Mashup 2013]*” (KHAYLLYS, 2013), publicado no YouTube em 1/12/2013. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=ug83GJ-CQjY>>. Acesso em 7/12/2013.

enquanto uma espécie de ator (GOFFMAN, 2009, 2010, 2012), que negocia socialmente com seu entorno a todo momento. O conhecimento de regras e as interações mantidas ao longo da “vida” nos permitem pensar em diversas “faces” de um mesmo ente, o que, no caso dos MMORPGs, adquire um caráter representacional: a mediação feita pelo avatar à presença em ambientes simulados. Este constructo digital abriga nosso devir – invólucro – e, em simultâneo, fornece sinais de nossa existência naquele espaço (PLATÃO, 2001; HEIDEGGER, 2001; MERLEAU-PONTY, 1980).

Podemos, portanto, com base no trajeto adotado até este momento, defender a ideia de que o lugar em que estamos – nosso tempo neste mundo – tem como uma das peculiaridades, a possibilidade de criar e gerir diversas “vidas”, interagindo, a partir delas, em cenários digitais espacialmente navegáveis. Segundo Turkle (2011, p. 160), “a vida mista é uma combinação do que se tem *on-* e *offline*. Atualmente, queremos não somente satisfação na vida, mas em nossa vida mista. Nos movemos do *multitasking* ao *multilifing*⁸⁰”. Isso, no entanto, não é exclusivo às redes digitais. Sob a ótica de Goffman (2009), possuímos diversas faces, personagens em latência. Tais “fachadas” visam definir a situação social e gerenciar suas formas de expressão de forma tal que os demais interatores sejam impressionados. Ou seja, segundo Goffman (2009, 2010) negociamos socialmente a todo tempo e visamos, neste *game* da vida ordinária, o controle da situação social. Porém, é característico a nosso tempo uma vasta quantidade de possíveis identidades em diferentes mediações: jogos eletrônicos, metaversos como *Second Life* (Linden Lab, 2003), perfis em *sites* de redes sociais, entre outras possíveis *personas*; em maior ou menor grau, variantes de nosso *self*.

Tais ideias já haviam sido vislumbradas anteriormente, no trabalho de Robert Lifton, originalmente datado de 1993. Em seu *The Protean self*, o autor discorre sobre um *self* multifacetado como indício e resultado da rapidez característica à contemporaneidade. Este “ser proteano” é fruto de um contexto histórico mais amplo e, se recordarmos a discussão construída ao longo do primeiro capítulo desta dissertação, tal afirmação fica mais evidente. Segundo Lifton (1999, p. 5), “se o ser é um símbolo do organismo de um sujeito, o processo de ‘ser proteano’ é a contínua recriação psíquica deste símbolo⁸¹”. Um dos pontos defendidos por Lifton (1999) ao longo de sua obra

⁸⁰ “The life mix is the mash-up of what you have on- and offline. Now, we ask not of our satisfactions in life but in our life mix. We have moved from multitasking to multi-lifing”. Tradução nossa.

⁸¹ “If the self is a symbol of one’s organism, the protean self-process is the continuous psychic re-creation of that symbol”. Tradução nossa.

remete à emergente necessidade de uma organização plural de si como forma de estar adaptado ao espírito de nosso tempo. Vejamos:

Minha convicção é de que certas manifestações do proteanismo são não somente desejáveis, mas necessárias ao futuro humano. [...] Proteanismo faz pressão contra a comunalidade humana, em oposição às divisões morais e psicológicas fixas e absolutas⁸² [...] (LIFTON, 1999, p. 11).

Apesar do estudo de Lifton (1999) não apontar diretamente as possibilidades de ser em ambientes simulados, sua análise nos fornece subsídio para pensar que o *Zeitgeist* que presenciamos assume características de pluralidade. As mediações técnicas parecem exponenciar o *protean self* de maneira radical, oferecendo múltiplas vias de ser em simultâneo. Como destaca o autor,

O *self* proteano pode transcender tempo e espaço – contendo simultaneamente elementos de divergentes períodos históricos e igualmente divergentes locais culturais e geográficos. O *self* proteano não necessita estar apenas aqui ou lá, mas pode estar aqui e lá⁸³ (LIFTON, 1999, p. 225. Grifos do autor.).

Ou seja, presenciamos mais um indício de retorno à esfera mitológica através da ideia de um ser proteano (LIFTON, 1999), ulteriormente contemplado sob a alcunha de “efeito Proteu” (YEE; BAILENSEN, 2007). Na mitologia grega, Proteu é uma divindade aquática que possui dois dons notáveis: da premonição (conhecimento do passado, presente e futuro) e da metamorfose (podia assumir formas físicas variadas). Inspirados pela imagem de um deus que pode transformar-se infinitamente, tanto Robert Lifton quanto Nick Yee e Jeremy Bailenson se apropriaram da simbologia associada a Proteu para melhor compreender a possibilidade de assumir diferentes papéis em simultâneo, considerando tal fenômeno enquanto algo marcante de nosso momento histórico. No tocante ao efeito Proteu (YEE; BAILENSEN, 2007), Van Der Heide et al. (2013, p. 841) sintetizam: “[o] efeito Proteu postula que em um ambiente virtual imersivo, os jogadores adotam expectativas e estereótipos consistentes com os avatares que eles incorporam, e adaptam-se às expectativas que presumem que os outros têm de seu comportamento⁸⁴”.

⁸² “My conviction is that certain manifestations of proteanism are not only desirable but necessary for the human future. [...] Proteanism presses toward human commonality, as opposed to the fixed and absolute moral and psychological divisions [...]”. Tradução nossa.

⁸³ “The protean self can transcend time and space – to contain simultaneously elements from highly divergent historical periods and equally divergent geographical and cultural places. The protean self need not be just here or there but can be here *and* there”. Tradução nossa.

⁸⁴ “Proteus effect posits that in an immersive virtual environment users adopt expectations and stereotypes consistent with the avatars they embody, and they conform to the expectations that they assume others have for their behavior”. Tradução nossa.

Relevante enquanto fenômeno, mas ainda exigente de mais estudos para se tornar um conceito, o efeito Proteu articula os campos da comunicação e do *design* digital à psicologia social, no sentido de tentar verificar de que maneira a projeção que o indivíduo faz de si mesmo (*ideal self*) repercute através de seu avatar. As dinâmicas de interação do jogador, defendem eles (YEE; BAIENSON, 2007; DUCHENEAUT et al., 2009; VAN DER HEIDE et al., 2013), possuem estreita relação com a “estética” do personagem. Portanto, diversas pesquisas em MMORPGs apontam que ser um *orc* ou um *morto-vivo* forneceria, segundo os pesquisadores citados, comportamentos diferenciados a ter um *elfo noturno* ou *anão* enquanto personagem. Em suma, os autores promulgam que a aparência do jogador *in game* pode afetar os comportamentos do avatar ao curso de sua “vida”.

Através de alguns esforços quanti/qualitativos, indícios deste fenômeno se dão a ver. A partir da apresentação de alguns estudos, aprofundaremos tais questões, examinando-as com mais cuidado e apontando arestas a serem lapidadas em pesquisas futuras. Em resumo, foram apresentados indícios de que os jogadores alinham suas condutas às expectativas que os outros têm de seu comportamento e muito desta relação está fundamentada na aparência do avatar. Assim, tais pesquisas indicam, por exemplo, que usuários representados por avatares mais “atraentes” tendem a assumir comportamentos mais amigáveis e extrovertidos.

Neste processo, agem diversos elementos intervenientes. Yee, Bailenson e Ducheneaut (2009), fizeram diversos censos com jogadores de *World of Warcraft* e verificaram que a altura do avatar (medido em *pixels*) e nível de atração (acessível através de *survey* com jogadores) agem em conformidade com os aspectos comportamentais. Resumidamente, seus estudos apontam que avatares mais altos parecem se destacar em comparação aos de baixa estatura. No entanto, os próprios autores demonstram a fragilidade deste pensamento, apontando a necessidade de mais – e mais profundas – investigações.

Sob tratamento em diversos estudos, mas ainda requerente de uma aproximação mais específica e profunda, o efeito Proteu (YEE; BAIENSON, 2007) fornece indícios de interferências comportamentais a partir da aparência do *char*. Neste sentido, comparando o processo de personalização do avatar em três “mundos virtuais”, Ducheneaut et al. (2009, p. 1), propõe que os “usuários compreendem alguns aspectos

de seus ‘*ideal selves*’ através de seu avatar⁸⁵”, tomando como referência a ideia de ambientes simulados enquanto “laboratórios para a construção de identidades” (TURKLE, 1997, p. 184). Sobre isto, no tocante a “mundos virtuais”, típicos à “cultura da simulação” (TURKLE, 1997, 2011), Ribeiro (2009) nos auxilia a pensar:

[...] os usuários experienciam um espaço de possibilidades, rompendo as “amarras” derivadas da presentificação do corpo. Com uma vasta gama de possibilidades de experimentação [...], eles possuem a oportunidade de criar diversos sujeitos [...], de maneira fragmentada⁸⁶ (RIBEIRO, 2009, p. 296).

Com isso em mente, apresentamos a questão central ao trabalho de Ducheneaut et al. (2009), latente durante toda a argumentação conduzida pelos pesquisadores:

Se mundos virtuais são plataformas para exploração identitária, [...] é lógico presumir que as variações e tipos de modificações corporais permitidas por um dado sistema do avatar afetará a maneira como os usuários constroem sua identidade *online* (DUCHENEAUT et al., 2009, p. 1).

Para observar melhor esta hipótese, o método encontrado por Ducheneaut et al. (2009) consiste na aplicação de questionários a mais de cem usuários de três “mundos virtuais”: *World of Warcraft*, *Second Life* e *Maple Story* (Nexon, 2003). O intuito é examinar o *link* entre um o sistema de características do avatar, o avatar criado pelo usuário e traços físicos e psicológicos do ente físico. O estudo aponta para questões interessantes, como variáveis decorrentes da faixa etária e da aparente “juventude” do avatar. Observam que “enquanto usuários mais jovens criam de fato avatares de idade semelhante, usuários mais velhos aparentemente preferem criar um avatar que pareça um tanto diferente em idade⁸⁷” (DUCHENEAUT et al. 2009, p. 3). Além da faixa etária, os pesquisadores puderam verificar a média de avatares criados que cada usuário. No caso de *WoW*, são cerca de doze *chars*/jogador. Destes, costumeiramente, um é o *main*, o principal personagem, aquele no qual o jogador investiu mais. Enfim, “ficou claro que usuários não apenas identificam um avatar como ‘*main*’, mas também concentram-se sobre eles quase exclusivamente⁸⁸” (DUCHENEAUT et al. 2009, p. 4).

É neste fluxo que os autores aproximam a ideia do avatar de “mundos virtuais” à de um “*self ideal*” – uma imagem idealizada que o indivíduo faz de si, a partir um

⁸⁵ “[...] users realize some aspects of their ‘ideal selves’ through their avatar [...]”. Tradução nossa.

⁸⁶ “[...] users experience a space of possibilities, breaking the ‘bonds’ derived from the presentification of the actual body. Having a wide range of experimentation options [...], they have the opportunity of creating in a fragmented manner, several [...] subjects”. Tradução nossa.

⁸⁷ “While younger users indeed create avatars of a similar age, older users apparently prefer creating an avatar that appears quite different in age”. Tradução nossa.

⁸⁸ “[...] it became clear that users can not only identify one avatar as their ‘main’ but also that they focus on it almost exclusively”. Tradução nossa.

conjunto de influências psicológicas e sociais. Desta maneira, o poder transformativo dos “mundos virtuais”, segundo Ducheneaut e seus colegas (2009), parece ser mais evidente sobre os aspectos corporais que mentais⁸⁹. Uma construção corpórea digital que pode projetar um conjunto de afetações sensoriais no indivíduo que o elege como seu representante no ambiente simulado. Portanto, não parece incoerente pensar que, em certa medida, “o avatar é um veículo para escapar de um dos aspectos mais visíveis e inevitáveis de nossos corpos físicos: sua decadência em função do tempo” (DUCHENEAUT et al., 2009, p. 9).

Assim, podemos vislumbrar um certo movimento recursivo entre o jogador – ser biológico – e o avatar – composto visual/funcional; um *objecto* estético e imbricado nas regras do jogo. A dupla influência emerge quando pensamos nos processos de identificação, de projeção de si, quando problematizamos a exclusividade da ação do usuário sobre seu personagem virtual. Se tomarmos os influxos de novos termos na linguagem ordinária dos jogadores e a *incorporação* das vivências do avatar, a partir dos modos de ser *in game*, podemos inferir que, de algum modo, o avatar age sobre o ser frente à tela. A reciprocidade de influências parece, de fato, provocar uma série de afetações sensoriais nos entes físicos.

Pesquisadores da *Radboud University Nijmegen*, na Holanda, e da *University of Toronto*, Canadá, elegem como abordagem a imbricação das Neurociências aos *Gamestudies*, Psicologia e Comunicação. Através dos pressupostos acima apresentados – influências da aparência do avatar sobre os modos de ser no jogo; *Proteus Effect* –, se valem de escaneamentos cerebrais em jogadores, visando trazer mais elementos à compreensão acerca das possíveis formas de projeção do indivíduo na tela – reforçando a investigação de *se e de que maneira* isto ocorre neurologicamente.

Enquanto submetidos a este teste, os participantes avaliaram traços de si, do avatar e de outros, divididos em “outros próximos” (parentes e amigos próximos) e “outros distantes”. Curiosamente, “dados das neuroimagens revelaram, no caso da referência com avatar, maior atividade cortical no lóbulo parietal inferior esquerdo, uma região associada com a autoidentificação em uma perspectiva de terceira pessoa⁹⁰” (GANESH et al., 2011, p. 1577). Esta mesma região do cérebro, predominantemente, é

⁸⁹ Por exemplo, o estudo aponta uma relação de maior identificação do usuário com o avatar, quando este participante é obeso. Os resultados apresentados induzem a pensar que as pessoas com sobrepeso – pelo menos no caso desta pesquisa – tendem a projetar versões mais idealizadas de si no mundo virtual.

⁹⁰ “Neuroimaging data revealed greater avatar-referential cortical activity in the left inferior parietal lobe, a region associated with self-identification from a third-person perspective”. Tradução nossa.

responsável pelas “experiências extracorpóreas”, nas quais o senso de si e a própria agência se localizam em um “segundo corpo”. Em situações desta natureza, a perspectiva visuoespacial parte de uma posição superior. Os autores comparam este ponto de vista aos modos de visualização característicos aos jogos em perspectiva de terceira pessoa (*3PP-gaming*), nos quais o jogador se manifesta no ambiente simulado na perspectiva de um terceiro. Este complexo processo pode ser mais facilmente compreendido se visto conforme o esquema representado na figura 16:

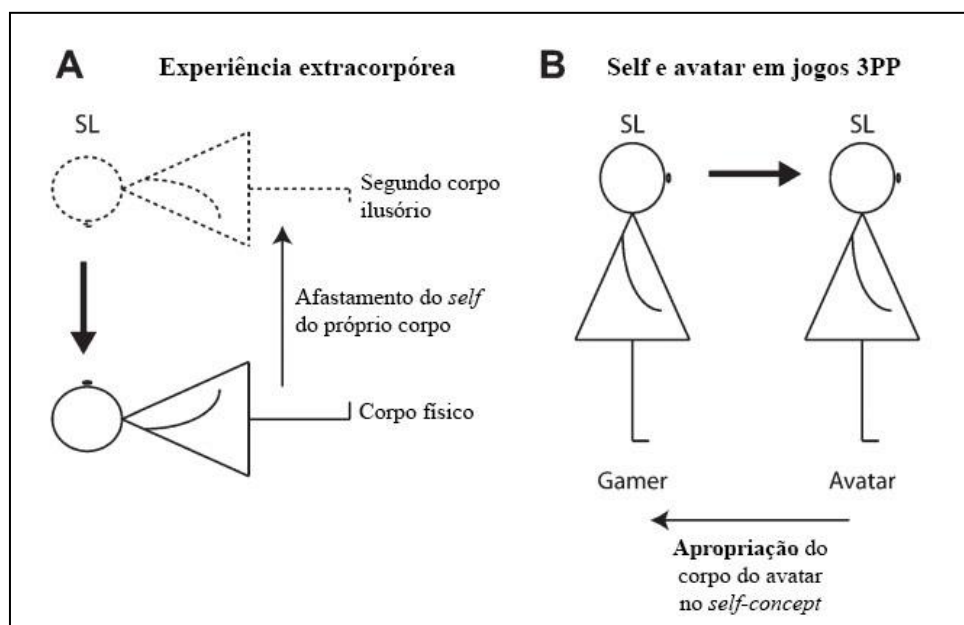


Fig. 16: Comparação entre experiências extracorpóreas e a experiência jogador-avator em 3PP-gaming.

Ganesh et al. (2011) percebem que a perspectiva em terceira pessoa pode facilitar a apropriação do corpo do avator pelo *self-concept* – algo como um “autoconceito” – do jogador. Por isso, no gráfico, é necessário atentar ao significado do SL, *self-location* – “localização do eu” ou, diretamente, “localização do *self*”. Devido aos traços imersivos aliados à sensação de presença em “mundos virtuais”, a localização do *self* pode ser transferida ao corpo do avator e vice-versa.

Obviamente que os jogadores relacionam-se de maneiras distintas com seus avatares. Nem todos, por exemplo, demonstram o mesmo grau de autoidentificação com seus personagens, o que nos permite relativizar as ideias sustentadas por Ganesh et al. (2011). No entanto, os resultados deste estudo apontam a uma relação positiva da identificação do avator à ideia que o indivíduo tem de si mesmo, em terceira pessoa –

self-concept. Por exemplo, ainda de acordo com os estudos mencionados, no hemisfério esquerdo do cérebro, na região parietal inferior, a atividade foi mais intensa quando os estímulos correspondiam ao avatar – em comparação a si próprio (*self*) e aos outros, divididos em familiares e distantes.

Além desta, outra hipótese foi confirmada por Ganesh et al. (2011), relacionada ao envolvimento emocional: a maior atividade da parte rostral do giro cingulado anterior foi notada quando os estímulos estavam relacionados ao *self*. Esta região do cérebro exerce um importante papel na avaliação feita a partir das sensações corporais e emoções. Ou seja, esta região age sobre a sensação de envolvimento emocional do indivíduo, consigo mesmo e com os outros (BUSH; LUU; POSNER, 2000; GUSNARD et al. 2001). Assim, Ganesh et al. (2011) perceberam que o maior grau de envolvimento emocional do indivíduo foi com relação ao *self*, seguido imediatamente do avatar. “A atividade neural nesta região foi mais intensa para o avatar do que para outros familiares e distantes⁹¹” (GANESH et al. 2011, p. 1582).

Podemos inferir, a partir destas considerações, que os reflexos das “flexões do ser” em – e a partir de – “mundos virtuais” são quaisquer coisas de enigmáticos. Estes desdobramentos apresentam vias incógnitas, pelas quais se torna arriscado atestar com precisão os efeitos provocados pelo notável elasticamento das *personas* e modos de ser na contemporaneidade. Pois, se recordarmos a ideia McLuhiana de que as tecnologias reconfiguram os meios em que estamos inseridos e, neste fluxo, reprogramam nossa vida sensorial (McLUHAN, 1979; PEREIRA, 2011), estamos sujeitos a vislumbrar novas possibilidades de existência.

Este vislumbramento se faz ainda mais claro se nos aproximarmos das observações feitas por Ben Singer (2001) acerca das afetações sensoriais provocadas pela modernidade. Através da análise de ilustrações, tirinhas e propagandas presentes em jornais do final do século XIX e início do século XX, o autor propõe uma “concepção *neurológica* da modernidade” (2001, p. 95), afirmando que o início do século XX tem o *hiperestímulo* como marcante característica. Pela observação das multidões que se acotovelam nas cidades grandes, do tráfego nas ruas, do barulho e sinais de trânsito, das vitrines e anúncios, Singer afirma que a modernidade “foi concebida como um bombardeio de *estímulos*” (2001, p. 96). Em seguida, o autor comenta que Georg Simmel, em conjunto com diversos médicos especializados em

⁹¹ “Neural activity in this region was stronger for avatar than for familiar distant others”. Tradução nossa.

neurastenia, insistiu que o excesso de estímulos sensoriais associado às pressões da vida urbana culminariam no “efeito fundamental de exaurir ou incapacitar os sentidos” (2001, p. 117). No entanto, nos parece que nossos sentidos estão longe de serem exauridos ou incapacitados, mas se encontram em pleno estágio de reformulação. Um indício que nos permite cultivar tal pensamento é a própria ideia de um ser proteano (LIFTON, 1999), de uma era *multilifing* (TURKLE, 2011).

Assim, o efeito Proteu (YEE; BAILENSEN, 2007; DUCHENEAUT et al. 2009; GANESH et al. 2011) nos é rico não enquanto conceito formado, mas enquanto vislumbamento de uma realidade que, conforme vemos, parece se apresentar em estágio embrionário. Vemos, no simulacro de *WoW*, os antigos druidas e xamãs ressignificados em personagens passíveis de “encarnação”. Similarmente, percebemos que os mitos de origem do “mundo virtual” são eventualmente acrescidos de novos capítulos – passíveis de compra no site da Blizzard. Neste universo, “aquele que descende”, *avatara*, somos nós, pontos interconectados em redes sociais, estéticas e político-econômicas. No entanto, há indícios de que a incorporação deste personagem, de alguma forma, *backfires* ao jogador, podendo influenciar, inclusive, aspectos de seu funcionamento cerebral (GANESH et al., 2011).

Para onde rumamos? Certamente, ainda não há condições de responder com precisão a tal questão – mesmo porque a mesma tende a estender-se no tempo, a cada vez que repetida, esboçando, desta forma, traços de um futuro ainda desconhecido. Apesar disto, vemos que os movimentos do *self* contemporâneo já se estruturam em uma constituição maquínica mais ampla, através de ambientes comunicacionais, espaços navegáveis e corpos digitais.

Se rememorarmos a ideia McLuhiana de “extensão” como a capacidade de um sistema poder se estender através de algum dispositivo específico, “promovendo formas incrementadas de afetar e de se comunicar com os seus respectivos grupos e/ou ambientes” (PEREIRA, 2011, p. 110), somos levados a pensar no tempo – presente – em que dispositivos eletrônicos engendram, em maior ou menor grau, alterações nas faculdades humanas. Nesta via, não parece incoerente pensar no indivíduo contemporâneo enquanto um ser estendido à esfera do digital, enquanto um *Dasein* proteano e fluido, enquanto conglomerado de *personas*, no físico e no virtual – por mais problemática que tal diferenciação a nós hoje se apresente.

Tais questões apresentam desdobramentos que exigiriam, se fosse o caso, um tratamento específico, visto que são tão intrigantes quanto interessantes. Pelo nosso

escopo de observação, reservamos a apresentação de alguns destes possíveis desdobramentos à etapa seguinte do texto, as considerações finais. Para tanto, recordaremos o trajeto feito até então, de modo a trazer elementos que nos permitam contemplar nosso tempo como emblemático estágio da humanidade, no qual os modos de ser e estar no mundo parecem estar em plena transformação. Portanto, nos parece plausível que o chão onde pisamos é, de fato, qualquer coisa de pantanoso, tamanha a incerteza do que se põe à frente, a partir dos indícios aqui apresentados. Apesar da dificuldade em vislumbrar com exatidão as possibilidades de ser em função da incorporação dos dispositivos eletrônicos, parecem claras algumas manifestações características ao *self* contemporâneo. Ou seja, podemos perceber notáveis indícios de alterações nas formas de conceber a si, o outro e o mundo circundante. Dos ritos primitivos chegamos, a partir dos MMORPGs, a uma paisagem que traz elementos à visão de possíveis “flexões do ser” em conformidade com os ambientes comunicacionais digitais e com os dispositivos computacionais.

5 Conclusão

O caminho trilhado até o momento demonstrou quão complexo é o tempo em que vivemos. A disjunção espaço-temporal exponenciada pelos meios comunicacionais digitais nos oferece novos espaços de vivência e interação. Presenciamos um tempo onde dados computacionais são modelados em estruturas topológicas, capazes de receber milhões de pessoas representadas por avatares. Sob a égide do jogo, uma vastidão de indivíduos resolve dedicar longas horas de suas vidas à criação e gestão de novas “vidas”. Resulta disso um ser espraiado em redes digitais e ambientes comunicacionais, bem como a percepção da crescente naturalidade na incorporação dos aparatos eletrônicos.

É neste cenário que o interesse em examinar as possibilidades de ser relativas a ambientes simulados de caráter lúdico – no caso, MMORPGs – se fez claro. Para isso, esta dissertação percorreu campos do conhecimento que fornecessem meios de apreender tão intrigante fenômeno. Nos parece, em resumo, que presenciamos um tempo de rápidas mudanças nos modos de apreender a si, ao outro e ao mundo circundante. Assim, o que nos coube foi trazer elementos que pudessem tornar a compreensão daquilo que chamamos de “flexões do ser” algo possível, desvelando facetas de tal fenômeno em sua complexidade característica.

Nos deparamos, portanto, com uma manifestação inerente ao ser humano – o lúdico (HUIZINGA, 2001; CAILLOIS, 1990) – em uma roupagem eletrônica, mediada por computadores interconectados. A esfera do jogo, vimos, adquire características peculiares quando se ancora nos aparatos digitais e ambientes comunicacionais. Dito de outro modo, a atual constituição humana é fruto de um acúmulo de acontecimentos históricos (ELIADE, 1972), relacionados intimamente, por sua vez, aos meios técnicos de cada época (THOMPSON, 1998). Em consideração a este pensamento, lançamos o olhar ao passado para que pudéssemos compreender melhor o tempo em que vivemos (AGAMBEN, 2007, 2009). Neste fluxo, comparamos os mitos cosmogônicos relativos a algumas sociedades primitivas à história da origem do mundo de *Warcraft*, propondo a apreensão do jogo em questão enquanto um dispositivo contemporâneo, (AGAMBEN, 2009) que concentra dimensões econômicas, sociais, estéticas, dentre outras.

Assim, através de uma breve genealogia, vimos que o conhecimento que o indivíduo tem de si, do outro e do mundo passou por inúmeras transformações desde a “dessacralização” dos elementos mitológicos. Neste ínterim, contemplamos alterações nas percepções de tempo e espaço (McLUHAN, 1979; THOMPSON, 1998), além de refletir sobre as maneiras como as redes digitais parecem elevar a disjunção espaço-tempo às mais altas potências (CASTELLS, 2003; LÉVY, 1999).

Em seguida, levantamos a discussão acerca de como o jogo eletrônico é mais um exemplo das transformações pelas quais passamos. Ou seja, um MMORPG é um dentre tantos outros ramos da chamada indústria cultural, tão pungente em nosso tempo e tão influente aos modos de ser contemporâneo. Vimos que estas novas modalidades textuais (AARSETH, 1997; SANTAELLA, 2004) exigem meios específicos para que possam ser experienciados: o esforço físico além daquele que é necessário à leitura textual. Assim, contrastamos as noções de imersão em textos escritos e em cibertextos (MURRAY, 2000; RYAN, 2001), percebendo os meios computacionais – maquinários textuais – enquanto objetos liminares (TURNER, 1974), possíveis através de alguns princípios estruturais fundamentais (MANOVICH, 2001). Resulta deste pensamento, a extensão da ideia de texto e de leitor: mais um indício das transformações que presenciamos na contemporaneidade.

Sobre isso, é válido recordar que a noção de “círculo mágico” (HUIZINGA, 2001) é também repensada quando passa a encontrar suporte nos meios eletrônicos. Através da discussão das ideias de pesquisadores mais recentes (SALEN; ZIMMERMAN, 2003; RIBEIRO; FALCÃO, 2009; PETRY 2013), pudemos refletir sobre o processo de adentrar a esfera lúdica como algo estreitamente relacionado à mediação. Ou seja, o jogo adquire a possibilidade de existir enquanto estrutura topológica criada digitalmente, enquanto “mundo virtual” (FRAGOSO, 2012; BELL, 2008; KLASTRUP, 2003, 2009).

Tal pensamento nos é caro. Pois, se nosso objeto de estudo pode ser considerado um “mundo virtual” e se, neste mesmo espaço, uma vasta quantidade de pessoas passam a habitá-lo, estamos diante de uma relação do ser com o mundo que o rodeia. Neste sentido, o que se modifica no tocante à percepção de si, do outro e do espaço circundante quando “estar lá” depende de um avatar? Como apreender a si neste outro mundo? Resumidamente, nossa contribuição aponta para tensões conceituais provocadas quando acrescentamos a esfera digital aos referenciais sobre os quais se sustentam algumas áreas ligadas à fenomenologia e à sociabilidade. Para resolver tais

questões, nos valem de dados coletados durante a pesquisa de campo realizada entre 2012 e 2013, discutindo-os à luz do referencial teórico adotado.

Trocando em miúdos, conduzimos o pensamento às contribuições advindas da Filosofia acerca do que é isto, “experiência” (DEWEY, 1980), “percepção” (MERLEAU-PONTY, 1980, 1999) e “presença” (HEIDEGGER, 2001), associando tais conceitos ao de “imersão” (MURRAY, 2000; RYAN, 2001) em um ambiente simulado. Pois, se nos interessa compreender como o *self* parece se elastecer e contrair em nosso tempo, emerge a necessidade de examinar contribuições anteriores acerca da relação que se estabelece entre sujeito e mundo, entre observador e coisa observada.

Daí, como forma de refletir sobre a emblemática estrutura que se dá a ver no mundo de *Warcraft*, nos valem da OOO – Ontologia Orientada a Objetos – (HARMAN, 2011). O que nos é válido recordar nesta conclusão é a problemática que emerge quando aplicamos a OOO – concebido originalmente em relação a objetos físicos (HEIDEGGER, 2008) – a um ambiente simulado, composto de dados binários transcodificados em *outputs* cognoscíveis aos humanos (MANOVICH, 2001). Dito de outro modo, se as dualidades existentes entre “objetos sensuais e reais” e “qualidades sensuais e reais” – vértices que compõem *das Geviert* – são apreensíveis quando a referência toma por base o plano físico, parece ser necessário reconsiderar parte dos aspectos que constituem “a quadratura”, na medida em que tratamos de objetos criados digitalmente.

Nesse sentido, defendemos que, no jogo, a “qualidade real” se dá abertamente, em estreita sintonia com o sistema de regras sobre o qual se sustenta o *WoW*. A quantificação dos atributos fornecem a indicação precisa das potencialidades de determinados itens. Assim, a inferência intelectual – *eidos* – que seria feita em relação ao objeto físico assume uma característica numérica. Em perspectiva similar, a “qualidade sensual” se apresenta como qualquer coisa de perene, uma vez que o *design digital* do MMORPG em questão – ainda – não contempla possíveis alterações na forma do objeto representado. Ou seja, a limitação gráfica conserva certa imutabilidade na “qualidade sensual” do objeto. Ainda, complexificamos o que é apreendido enquanto “objeto real” em um simulacro navegável. Aquilo que para Heidegger (2008) e Harman (2011) é inescrutável – impossível, portanto, de ser alcançado pela percepção –, no *game*, pode ser justamente a trama de operações computacionais que sustenta a representação: os dados digitais, a linguagem binária. Enfatizamos que, se tais dados forem apagados dos servidores da Blizzard, todos os objetos do mundo de *Warcraft*

deixam de existir. Portanto, sua dimensão “essencial” nos permite pensar que o “objeto real” pode, efetivamente, ser um complexo sistema de processamento de dados computacionais.

Parte do intuito em evidenciar essa tensão conceitual se deve à ideia que, em latência, percorre toda a dissertação: a gradual normalidade na criação e gestão de diversas “vidas” (TURKLE, 1995, 2011). Pois o ente – também o do jogo – se depara, a todo momento de sua existência, com os objetos a seu redor. Para que pudéssemos aprofundar a reflexão em torno da ideia de *multilifing* – muito embora não nos remetêssemos diretamente a ela –, diversos exemplos e descrições do processo de criação de personagens em *WoW* foram trazidos ao texto.

Evidenciando e discutindo algumas variáveis intervenientes neste processo, ficou evidente que um avatar é uma combinação estética e funcional, que mescla elementos visuais a atributos quantificáveis, relacionados intimamente ao sistema de regras do jogo. A partir da “montagem” – devido à combinação entre *presets* dados de antemão – de um avatar, o jogador pode imergir no mundo de *Warcraft* e realizar tarefas que rumam, em sua maioria, à melhoria dos atributos do próprio avatar. Assim, a ideia de “experiência” é retomada enquanto algo quantificado, enquanto unidade de medida que permite que o *char* “suba de nível”.

Desta forma, seguindo o curso de sua “vida”, o avatar é levado a cumprir missões mais complexas em locais mais distantes de seu lugar de origem. Muitas destas, inclusive, passam a requerer ao jogador organizações em coletivos sociais. Nestes ajuntamentos, observamos, é necessário escolher um dos papéis oferecidos *in game*. Tal escolha apresentará vias de ação específicas ao avatar e espera-se que tal personagem aja de acordo com aquilo que promulga ser. Se isso não ocorre, o sucesso de todo grupo poderá se comprometer. Através de relatos de jogadores – coletados no *site* oficial de *World of Warcraft* – e da descrição de situações presenciadas durante as sessões de jogo, nos foi possível ter uma noção mais clara da influência que as dinâmicas sociais exercem no *game*.

Estas considerações estão ancoradas, principalmente, nas ideias de Erving Goffman (2009, 2010, 2012) e Anthony Giddens (2009), relativas aos processos de interação e estruturação de coletivos sociais maiores. No tocante a tais questões, nos ativemos na analogia entre *World of Warcraft* e um parque de diversões (AARSETH, 2009), evidenciando que as escolhas do jogador e os meios de interação *in game* estão inseridos em concepções anteriores por parte dos desenvolvedores do jogo. A vasta

gama de possíveis ações em *WoW* está atrelada aos moldes propostos de antemão pela Blizzard.

Ainda assim, nesta redoma, os aspectos sociais podem ser importantes elementos à sensação de presença (McMAHAN, 2003), uma vez que as ações desempenhadas pelo avatar no ambiente do jogo podem ser percebidas por outros jogadores, também representados por seus *chars*. A adaptação aos comandos de controle – domínio técnico –, o conhecimento do sistema de regras e das possibilidades de interação confluem para a diminuição da barreira entre o “estar aí” – frente à tela – e o “estar lá” – no mundo do *game* (LOMBARD; DITTON, 1997). Ou seja, o caráter social, os elementos narrativos e a assimilação dos controles podem ser elementos influentes aos processos de imersão e presença, enriquecendo a experiência de estar em um ambiente simulado, percebido através dos sentidos orgânicos.

No entanto, de que forma o avatar pode agir sobre o jogador que detém seu controle? Ou melhor, será que as tais “flexões do ser” só podem ser apreendidas através da suposta primazia do jogador sobre o personagem? Nesta perspectiva, podemos pensar que o avatar engendra transformações no ser biológico? Caso haja indícios disto, como examinar esta questão? Apontamos, através de pesquisas relacionadas ao chamado *Efeito Proteu* (YEE; BAILENSEN, 2007), diversos indícios da influência do avatar – sobretudo em sua dimensão estética – sobre a conduta do indivíduo *in game* (DUCHENEAUT et al., 2009; VAN DER HEIDE, 2013) e fora do jogo (GANESH et al., 2011), naquilo que é biológico.

Estes estudos convergem no tocante à crença de que as representações de si no ambiente do jogo transpõem uma ingênua aleatoriedade e podem, de fato, influenciar aspectos sensoriais e cognitivos do jogador. Apesar de intrigantes, optamos por deixar essas questões “em aberto”. Tal escolha se deve ao aporte metodológico adotado neste trabalho e à restrição ao próprio escopo de observação. Em todo caso, a possibilidade de um mesmo ser assumir e transitar por diversas “vidas” – por ele criadas, frisamos – parecem refletir uma notável característica de nosso momento na história: a possibilidade de sermos vários (TURKLE, 2011), como Proteu (LIFTON, 1999).

Em suma, as reticências inerentes a essa discussão apresentam novos caminhos a serem trilhados em esforços futuros. Pois, certamente, a cada tentativa de apreender por completo este objeto de estudo em suas variadas facetas, o mesmo parece se mover *un poco más allá de donde nosotros estamos*, como o homem fugidio no bosque de Ortega y Gasset. Nos resta, por fim, a habilidade de clarear o nevoeiro que à frente se

apresenta, através da ordenação de pensamentos e palavras, da maneira mais sábia e rigorosa que for possível.

REFERÊNCIAS

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

_____. A Hollow World. World of Warcraft as Spatial Practice. In: H. G. Corneliusen e J. W. Rettberg. (Eds.) **Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader**. Cambridge: MIT Press, 2009.

AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.

_____. **O que é o contemporâneo?** e outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.

BAIRON, Sérgio; PETRY, Luís Carlos. **Hipermídia, psicanálise e história da cultura**. São Paulo: Editora Mackenzie, 2000.

BECKER, Howard. **Outsiders: estudos da sociologia do desvio**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BELL, Mark. Toward a definition of “virtual worlds”. In: **Journal of Virtual Worlds Research**, v. 1, n. 1, 2008.

BESSIÈRE, K.; FLEMING, S.; KIESLER, S. The ideal Elf: identity exploration in World of Warcraft. In: **CyberPsychology & Behavior**, v. 10, n; 4, 2007.

BOYD, Danah; ELLISON, Nicole. Social network sites: Definition, history, and scholarship. In: **Journal of Computer-Mediated Communication**, 13(1), 2007.

BOYD, Danah. Social network sites as networked publics: Affordances, dynamics, and implications. In: Z. Papacharissi (Ed.). **A networked self: Identity, community, and culture on social network sites**. New York: Routledge, 2011.

BUSH, G.; LUU, P.; POSNER, M. Cognitive and emotional influences in anterior cingulate cortex. In: **Trends Cogn Sci**, v. 4, n. 6, 2000.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1997.

CARDOSO FILHO, Jorge. Para “apreender” a experiência estética: situação, mediações e materialidades. **Revista Galáxia**. São Paulo: n. 22, 2011.

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

CASTRONOVA, Edward. **Exodus to the virtual worlds: how online fun is changing reality**. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

_____. **Theory of the avatar**. CESifo Working Paper n. 863, 2003.

CORETO. Healer, tank ou DPS – Por que vc escolhe?. In: **Fórum geral do Website oficial de World of Warcraft**. Disponível em <<http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/10785798826>>. Acesso em 12/12/2013.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a Filosofia?** São Paulo: Ed. 34, 1992.

DEMICOLI, Christopher. History of Warcraft. Disponível online em <http://dada.ucoz.org/_ld/0/5_history_of_warc.pdf>. Acesso em 10/11/2013.

DEWEY, John. **A arte como experiência**. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

DUCHENEAUT, Nicolas et al. Body and mind: a study of avatar personalization in three virtual worlds. In: Proceedings of ACM CHI 2009. Disponível em <<http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut,%20Wen,%20Yee,%20Wadley%20-%20CHI%202009.pdf>>. Acesso em 15/11/2013.

DUGNANI, Patrício; CRUZ, Lílian Aparecida. Mitologia e pós-modernidade: Proteu, Argos e Narciso – Os mitos e seus reflexos na sociedade. In: **Anuário da produção docente da Anhanguera Educacional**, v. 1, n. 1, 2007.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1972.

ELIAS, Norbert. **A sociedade dos indivíduos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1994.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. **2013 Sales, demographic and usage data**: essential facts about the computer and video game industry. Disponível em <http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2013.pdf>. Acesso em 22/10/2013.

FALCÃO, Thiago. **Uma incursão sobre as estruturas comunicacionais em mundos virtuais**: um estudo sobre a mediação dos diálogos pela figura do jogo. Dissertação de Mestrado apresentada à Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010.

FALCÃO, Thiago; ANDRADE, Luiz Adolfo de [orgs.]. **Realidade sintética**: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social. São Paulo: Scortecci, 2012.

FANTON, Marcos. **O conceito de existência em Martin Heidegger e Ernst Tugendhat**. Dissertação de Mestrado apresentada à Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

FEIJÓ, Martin Cezar. **O que é herói**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

FERNANDES, Fábio. **A construção do imaginário cyber**: William Gibson, criador da cibercultura. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2006.

FERRAZ, Maria Cristina F. **Homo deletabilis**: corpo, percepção, esquecimento do século XIX ao XXI. Rio de Janeiro: Garamond, 2010.

_____. **Estatuto paradoxal da pele e cultura contemporânea**: da porosidade à pele-teflon. Anais do XXII Encontro Nacional da Compós, Salvador, 2013.

FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. Through the Looking Glass: Weavings between the magic circle and the video game immersive processes. In: **Proceedings of Digital Games Research Association Conference**. Brunel University, West London, 2009.

FRAGOSO, Suely. Dante, Brontë e a LambdaMOO: Apontamentos para uma compreensão dos mundos virtuais no contexto dos universos diegéticos. In: FALCÃO, T.; ANDRADE, L. A. **Realidade sintética: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social**. São Paulo: Scortecci, 2012.

FRASCA, Gonzalo. **Simulation versus narrative: Introduction to ludology**. Routledge, 2003. Disponível em <http://ludology.org/articles/VGT_final.pdf>. Acesso em 15/11/2013.

GALLOWAY, Alexander. Social realism in gaming. In: **Gamestudies: the international journal of computer game research**, v. 4, 2004. Disponível em <<http://gamestudies.org/0401/galloway/>>. Acesso em 17/11/2013.

GANESH, Shanti et al. How the human brain goes virtual: distinct cortical regions of the person-processing network are involved in self-identification with virtual agents. **Cerebral Cortex**, 22, 2011.

GIDDENS, Anthony. **A constituição da sociedade**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

GOFFMAN, Erving. **A representação do Eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2009.

_____. **Comportamento em lugares públicos: notas sobre a organização social dos ajuntamentos**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2010.

_____. **Os quadros da experiência social: uma perspectiva de análise**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2012.

GUSNARD, D. et al. Medial prefrontal cortex and self-referential mental activity: relation to a default mode of brain function. In: **Proc Natl Acad Sci USA**, v. 98, 2001.

HARMAN, Graham. **The quadruple object**. Hants: Zero Books, 2011.

HEIDEGGER, Martin. **Ensaio e conferências**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2008.

_____. **Ser e tempo: parte I**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2001.

_____. **A caminho da linguagem**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

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

_____. **Emergência:** A vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

JUNG, Carl G. **O homem e seus símbolos.** Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1995.

_____. **O Eu e o inconsciente.** Petrópolis: Ed. Vozes, 2008.

JUUL, Jesper. **Half-real:** video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: The MIT Press, 2005.

_____. **A casual revolution:** Reiventing video games and their players. London: The MIT Press, 2010.

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: 15/12/2013.

KLASTRUP, Lisbeth. **Towards a Poetics of virtual worlds:** multi-user textuality and the emergence of story. Tese de doutorado apresentada à IT Universidade of Copenhagen, Copenhagen, 2003.

_____. What makes WoW a world? A note on death and dying. In: H. G. Corneliussen e J. W. Rettberg. (Eds.) **Digital Culture, Play, and Identity:** A World of Warcraft Reader. Cambridge: MIT Press, 2009.

KNAPP, Mark; HALL, Judith. **Comunicação não-verbal na interação humana.** São Paulo: JSN Editora, 1999.

LEMONS, André. **Cibercultura:** tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

_____. A comunicação das coisas. Internet das Coisas e Teoria Ator-Rede. Etiquetas de radiofrequência em uniformes escolares na Bahia., in Pessoa, Fernando (org.). **Cyber Arte Cultura. A trama das Redes.** Seminários Internacionais Museu Vale, ES Museu Vale, Rio de Janeiro, 2013.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?.** São Paulo: Ed. 34, 1996.

_____. **Cibercultura.** São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIFTON, Robert J. **The protean self:** human resilience in an age of fragmentation. Chicago: University of Chicago Press, 1999.

LOMBARD, M.; DITTON, T. At the heart of it all: the concept of Presence. In: **Journal of Computer Mediated Communication**, v. 3 (2), 1997.

MAFFESOLI, Michel. **O instante eterno:** o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas. São Paulo: Zouk, 2003.

_____. **No fundo das aparências.** Petrópolis: Ed. Vozes, 1996.

- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. London: The MIT Press, 2001.
- MARCONDES FILHO, Ciro. **O princípio da razão durante**: comunicação para os antigos, a fenomenologia e o bergsonismo: nova teoria da comunicação III – tomo I. São Paulo: Paulus, 2010.
- MARTINEZ, Monica. **Jornada do Herói**: a estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida em jornalismo. São Paulo: Annablume, 2008.
- McGONIGAL, Jane. **Reality is broken**: why games make us better and how they can change the world. London: The Penguin Press, 2011.
- McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1979.
- McMAHAN, Alison. Immersion, engagement, and presence: a method for analyzing 3D video games. In: WOLF, Mark e PERRON, Bernard [orgs.]. **The Video Game Theory Reader**. New York and London: Routledge, 2003.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. O olho e o espírito. In: **Textos selecionados**. São Paulo: Nova Cultural (coleção Os Pensadores), 1980.
- _____. **A fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- MURRAY, Janet. **Hamlet on the holodeck**: the future of narrative in cyberspace. Cambridge: The MIT Press, 2000.
- NARDI, Bonnie. **My life as a Night Elf Priest**: an anthropological account of World of Warcraft. Michigan: The University of Michigan Press, 2010.
- ORTEGA Y GASSET, José. **Meditaciones del quijote** e ideas sobre la novela. Madrid: Revista de Occidente, 1958.
- PEREIRA, Vinícius Andrade. **G.A.M.E.S. 2.0**: Gêneros e Gramáticas de Arranjos e Ambientes Midiáticos Mediadores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades. Anais do XVII Encontro Nacional da Compós. São Paulo: UNIP, 2008a.
- _____. **Estendendo McLuhan**: da aldeia à teia global. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2011.
- PETRY, Arlete. The concept of magic circle: a critical reading. In: **Obra digital**, n. 5. 2013.
- PLATÃO. **Teeteto – Crátilo**. Belém: EDUFPA, 2001.
- PUTNAM, Hilary. **Corda tripla**: mente, corpo e mundo. Aparecida: Idéias & Letras, 2008.

RÉGIS, Fátima. **Práticas de comunicação e desenvolvimento cognitivo na cibercultura**. Anais do XIX Encontro Nacional da Compós. Rio de Janeiro: PUC, 2010.

RIBEIRO, José Carlos. **Um olhar sobre a sociabilidade no ciberespaço**: aspectos sócio-comunicativos dos contatos interpessoais efetivados em uma plataforma interacional on-line. Tese de doutorado apresentada à Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2003.

_____. The increases of the experiences of the self through the practice of multiple virtual identities. In: **PsychNology Journal**, v. 7, n. 3, 2009.

_____.; FALCÃO, Thiago. Mundos virtuais e identidade social: processos de formação e mediação através da lógica do jogo. In: **Logos 30**, ano 16, 2009.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as virtual reality**: immersion and interactivity in literature and electronic media. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2001.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of play**: game design fundamentals. Cambridge and London: The MIT Press, 2004.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, L. e SCHWARTZ, V. (orgs.) **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

SCHROEDER, Ralph. Defining virtual worlds and virtual environments. In: **Journal of Virtual Worlds Research**, v. 1, n. 1, 2008.

STEINER, George. O leitor incomum. In: **Nenhuma paixão desperdiçada**. Rio de Janeiro: Record, 2001.

THOMAZ, Felipe. Breves observações acerca do fluxo econômico em MMORPGs. In: **Revista Contemporânea**, ed. 19, v. 10, n1. UERJ, 2012a. Disponível em: <http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_19/contemporanea_n19_11_thomaz.pdf>. Acesso em 26/11/2013.

_____. Companhias de outro mundo: um breve olhar sobre a sociabilidade em RPGs online. In: RIBEIRO, J. C.; FALCÃO, T.; SILVA, T. **Mídias sociais**: saberes e representações. Salvador: EDUFBA, 2012b.

_____.; SOUSA, P. V.; BRAGA, V. Notas sobre vidas online a partir da teoria da estruturação. Anais do II SimSocial. Salvador: UFBA, 2012c.

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

TURKLE, Sherry. **Life on the screen: identity in the age of the Internet**. New York: Touchstone, 1997.

_____. **Alone Together: Why we expect more from technology and less from each other**. New York: Basic Books, 2011.

TURNER, Victor. **O processo ritual: estrutura e anti-estrutura**. Petrópolis: Ed. Vozes, 1974.

VAN DER HEIDE, Brandon et al. The Proteus Effect in dyadic communication: examining the effect of avatar appearance in computer-mediated dyadic interaction. In: **Communication Research**, v. 40, n. 6, 2012.

VERNANT, Jean-Pierre. **Mito e religião na Grécia Antiga**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

WATZLAWICK, P.; BEAVIN, H.; JACKSON, D. **Pragmática da comunicação humana**. São Paulo: Cultrix, 2007.

WOOD, John [ed.]. **The virtual embodied: presence/practice/technology**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

WOW REALM POP. Disponível online em <<http://wow.realmpop.com/>>. Acesso em 20/12/2013.

WOWWIKI. Disponível online em <<http://wowwiki.com>>. Acesso em 26/11/2013.

YEE, N.; BAIENSON, J. The Proteus Effect: the effect of transformed self-representation on behavior. In: **Human Communication Research**, v. 33, 2007.

GLOSSÁRIO

Alt: De *alternative*, alternativo. No jogo, são personagens paralelos àquele considerado principal (*main*) pelo jogador.

Atributos (*stats*): Conjunto de valores básicos que irão compor o personagem. São divididos entre primários (força, agilidade, vigor, espírito e intelecto) e secundários (porcentagem de dano crítico, absorção de dano, poder de ataque, poder de magia, entre outros). Os atributos são indicados numericamente e podem ser alterados mediante armas ou equipamentos utilizados.

Azeroth: Planeta onde ocorre a maior parte da trama de *World of Warcraft*. Na saga *Warcraft* (antes de *WoW*), é o local da primeira guerra entre *orcs* e *humanos*.

Bags: No jogo, são os equipamentos que comportam itens. Espécies de “bolsas”, dentro das quais o avatar leva boa parte de seu equipamento.

Boss: Inimigos poderosos; “chefões”, no linguajar *gamer*. Geralmente encontrados ao longo de *dungeons*, *raids* ou *quests* mais árduas.

Buff: Feitiço de melhoria de atributos. Os *buffs*, geralmente, possuem um tempo de ação limitado e são lançados para otimizar o desempenho dos avatares.

Char: Termo proveniente de *character*, personagem. Tem “avatar” como sinônimo.

Classe: Categoria de atividade à qual pertencerão os avatares criados pelos jogadores. A classe deriva diretamente dos RPGs de tabuleiro e definirão as armas, armaduras e habilidades que determinado personagem poderá utilizar. É uma premissa à criação de qualquer avatar controlável em *WoW*.

DPS: *Damage per second*. São personagens voltados ao poder de ataque. Através de armas ou feitiços poderosos, constituem o poder ofensivo dos coletivos sociais *in game*.

Dungeon: Masmorras ou calabouços. São missões específicas, na qual o jogador precisa adentrar um portal *in game* para poder jogá-las. Em geral, exigem dos jogadores organização em coletivos sociais, devido a seu maior grau de complexidade. As *dungeons* podem ser jogadas pelo avatar a partir do nível 15.

Facção: São forças antagônicas que guerreiam *ad eternum* em *WoW*. De um lado há a Aliança, e do outro, a Horda. O embate contínuo entre facções garante a sustentação do universo ficcional do jogo, bem como seu caráter agonístico.

Gear: Conjunto de equipamentos que auxiliarão a composição de um avatar. São armas, armaduras e acessórios que influenciarão diretamente nos atributos do personagem.

Gold: Moeda corrente em *World of Warcraft*, peças de ouro. Um *gold* subdivide-se em *silver* e *copper* – prata e cobre, respectivamente –, unidades de menor valor.

Guild: Guildas – ou *guilds* – são coletivos sociais mais perenes no jogo. Podem possuir regras de conduta e normas específicas para convivência. Em geral, são espécies de comunidades voltadas ao auxílio mútuo e à manutenção de uma frequência de jogabilidade.

Healer: Curadores ou *healers* são personagens que investem nos atributos relacionados ao lançamento de magias, devido à função primordial que exercem: curar seus companheiros dos danos e feitiços prejudiciais. Em *dungeons* e *raids* são personagens fundamentais ao sucesso do grupo.

Main: O personagem principal criado pelo jogador. É o avatar mais poderoso, aquele sobre o qual o *player* se dedicará mais efetivamente. Costumeiramente, há um *main* e diversos *alts*.

Mana: No jogo, são os pontos que permitem o lançamento de magias e feitiços. A melhoria dos pontos de mana está condicionada à melhoria dos atributos “intelecto” e “espírito”.

Mob: É o inimigo controlado pelo jogo. Um oponente NPC.

NPC: *Non-player character*. Personagem não controlado pelo jogador. São aqueles criados e pré-programados pelo jogo. Costumeiramente, quando derrotados, eles ressurgem após algum tempo, respeitando os algoritmos que sustentam *WoW*.

Party: Grupo, ajuntamento social temporário. A organização de avatares para cumprimento de uma *dungeon* é exemplo de uma *party*.

Quest: Aventura. *Quests* são missões às quais o avatar será condicionado a cumprir, como meio de evoluir mais rapidamente. Fornecem *pontos de experiência* e recompensas, em *gold* e/ou itens.

Quest-giver: Personagem (NPC) que oferece missões ao avatar controlado pelo jogador. Ao interagir com um *quest-giver*, o jogador tem à disposição a descrição do que terá de ser feito, por qual motivo e as recompensas que receberá. São identificados com um sinal de exclamação sobre a cabeça; assim que o jogador aceita a missão, a exclamação se torna uma interrogação.

Raça: Assim como as classes, são categorias fundamentadas nos RPGs de tabuleiro. Cada raça possui uma história no universo ficcional do jogo, bem como peculiaridades estéticas e funcionais. Além de características visuais marcantes, as raças podem possuir habilidades específicas.

Raid: São missões de alta complexidade que exigem a participação simultânea de diversos jogadores. Voltadas para resolução em grupos de cinco a quarenta avatares, as *raids* oferecem itens valiosos como recompensa, bem como a possibilidade de adquirir grande quantidade de *pontos de experiência*.

Tank: Tanques são personagens que funcionam como “escudo” dos demais companheiros. Para tanto, os *tanks* investirão em atributos como força e vigor, além de utilizarem armaduras e escudos potentes o suficientes para suportar a máxima

quantidade de dano possível. Em coletivos sociais *in game*, são responsáveis por chamar a atenção dos *mobs* para si, livrando os demais avatares de receberem dano.

Upar: Ato de “subir de nível”, possível mediante acúmulo de XP. Expressão derivada de *level up*. O índice mais evidente de evolução de um avatar é o nível que possui. Através do avanço nos níveis, os atributos são melhorados e o avatar estará mais capacitado a resolver desafios mais complexos no ambiente do jogo.

XP: *Experience points* ou pontos de experiência. Unidade de medida que possibilita ao avatar *upar*. Derrotar inimigos, cumprir quests e aprimorar certas habilidades fornecem ao jogador *pontos de experiência*, através dos quais irá subir de nível.