



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

THIAGO PEREIRA FALCÃO

NÃO HUMANOS EM JOGO:
AGÊNCIA E PRESCRIÇÃO EM *WORLD OF WARCRAFT*

Salvador

2014



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
E CULTURAS CONTEMPORÂNEAS**

THIAGO PEREIRA FALCÃO

**NÃO HUMANOS EM JOGO:
AGÊNCIA E PRESCRIÇÃO EM *WORLD OF WARCRAFT***

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Contemporâneas, da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor.

Orientador: Prof. Dr. André Luiz Martins
Lemos

Salvador

2014

Para Dona Matilde, com saudades, sempre.

AGRADECIMENTOS

Injusto é o exercício de agradecer, especialmente em se tratando de um trabalho como este, que responde não só por sua escrita, mas por anos e anos de convivência com centenas de pessoas – e coisas. Talvez o mais importante aqui seja pontuar que cada uma das pessoas com quem convivi ao longo dos últimos quatro anos possui um fio que a liga, de uma forma ou de outra, a este trabalho. O exercício de linearidade temporal me compele a declarar que a isto sou grato: pois não *seria*, se não fossem vocês. Isto é um pedido de desculpas, alguém, certamente, há de ficar de fora. *Mea culpa*.

Ainda assim, devo agradecer pontualmente a algumas pessoas por razões profissionais, acadêmicas e pessoais: à minha família, pais e irmã, que sempre me ajudou, mesmo questionando minhas escolhas; ao meu orientador, André Lemos, pela infinita paciência; a Becky Lentz, da McGill, por ter me acolhido de forma tão carinhosa em Montreal; a todo o corpo de professores do Póscom da UFBA, que me ensinou mais do que posso aqui traduzir; Maria Clara Aquino, por ser uma amiga fiel; a Leon Rabelo, que me ensinou um monte em um curto ano; a Sílvia Rezende, minha eterna anfitriã; a Danilo Scaldaferrri, Fernanda Pimenta e Maria Clara Lima, que fizeram Salvador ficar mais fácil; aos meus companheiros de anos e anos de grupo de pesquisa, André Holanda, Adelino Mont’Alverne, Luiz Adolfo de Andrade e Macello Medeiros pela camaradagem de sempre; ao professor José Carlos Ribeiro, que primeiro me acolheu no Póscom, me aturou e com quem aprendi tanto ao longo de anos de camaradagem; e aos colegas do GITS, em especial a Vitor Braga, Tarcízio Silva e Ruan Carlos Brito; a Cândida Nobre, Valéria Maria e Eloísa Klein, que nem devem se conhecer, mas sempre me ofereceram excelentes pontos para ponderar, sobre academia e sobre tanto mais; a Suely Fragoso e Fátima Régis, pela excelente companhia e debates em congressos, por serem inspiração; a Raquel Recuero, Fábio Malini, Henrique Antoun, Adriana Amaral e Simone de Sá pelas sempre gentis palavras e pelo contínuo diálogo; aos meus fiéis amigos, Júlio Martinez e Felipe Almeida, amo vocês, de coração, obrigado por tudo; a Juliana Costa, por estar sempre ali, ser minha irmã; por fim, a todos aqueles que me acompanharam em Azeroth durante todos estes anos, acreditando que a continuidade é mais importante, e que dormir não adianta de muito.

Esqueci alguém?

Ah, Mariana Guedes, com amor – nada disso, sem você, seria.

Moby Dick seeks thee not. It is thou, thou, that madly seekest him!

Herman Melville, Moby-Dick; or, The Whale.

It is new, indeed, for I made it last night in a dream of strange cities; and dreams are older than brooding Tyre, or the contemplative Sphinx, or garden-girdled Babylon.

H. P. Lovecraft, The Call of Cthulhu.

Entre los Inmortales, en cambio, cada acto (y cada pensamiento) es el eco de otros que en el pasado lo antecedieron, sin principio visible, o el fiel presagio de otros que en el futuro lo repetirán hasta el vertigo. No hay cosa que no esté como perdida entre infatigables espejos. Nada puede ocurrir una sola vez, nada es precisamente precario. Lo elegíaco, lo grave, lo ceremonial, no rigen para los Inmortales. Homero y yo nos separamos en las puertas de Tánger, creo que no nos dijimos adiós.

Jorge Luís Borges, El Inmortal.

FALCÃO, Thiago Pereira. **Não humanos em Jogo. Agência e Prescrição em World of Warcraft.** 332 f. Il. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas). Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.

RESUMO

Partindo de um entendimento da ideia de social advindo da Teoria Ator-Rede (TAR) (LATOUR, 2005), para a qual as relações de agência se distribuem entre humanos e não humanos de forma simétrica, este trabalho demonstra como atores não humanos estão presentes e se insinuam como mediadores, sendo vitais para o processo de construção do tecido social no *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) *World of Warcraft*. Para tanto, nos utilizamos de um arcabouço teórico multidisciplinar que combina elementos do campo dos estudos de mídia, das ciências sociais e dos *game studies*, articulando estes através da lente interpretativa da TAR. Nos concentramos sobre as noções de prescrição e discriminação para criar um modelo de análise que capacite uma noção de agência aplicada aos jogos eletrônicos que não empreenda distinções *a priori* acerca do contexto analisado. O trabalho, com base na pesquisa realizada, estabelece uma crítica da aproximação a *World of Warcraft* no sentido de que a experiência do MMORPG se transforma crucialmente em seu uso. Os períodos de observação e de contato para com os informantes datam de março de 2010 até fevereiro de 2014.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. *Game Studies*. Agência. Teoria Ator-Rede.

FALCÃO, Thiago Pereira. **Nonhumans at Play. Agency and Prescription in World of Warcraft.** 332 f. Il. Dissertation (PhD in Contemporary Communications and Culture). Federal University of Bahia, Salvador, 2014.

ABSTRACT

Stemming from an understanding of the idea of social particular to the Actor-Network Theory (ANT) (LATOUR, 2005), to whom agency is distributed symmetrically between humans and nonhumans, this work demonstrates how nonhuman actors are present and behave as mediators in the process of construction of the social tissue in the MMORPG World of Warcraft. This dissertation makes use of a theoretical base that combines elements from the fields of media studies, social sciences and game studies, articulating them through the interpretative lens of ANT. By working with the notions of prescription and discrimination and thus creating an analysis model that enables a wider notion of agency applied to video games, this work seeks to avoid *a priori* assumptions about the analysed context. Based on fieldwork, we establish a critique of the use of World of Warcraft, in the sense that the experience of the MMORPG is crucially transformed by its use. The observation period and the interviews were placed between March of 2010 and February of 2014.

Keywords: Video Games, Game Studies, Agency, Actor-Network Theory.

Lista de Figuras

Figura 1: Sistema de Classificação da Ação _____	218
Figura 2: Relações de Prescrição, Uma Abstração _____	264
Figura 3: Relações de Prescrição, Decomposição _____	265
Figura 4: Relações de Prescrição, <i>World of Warcraft</i> _____	275

INTRODUÇÃO	11
UM EXCERTO TEÓRICO	24
Agência	24
Mundos Virtuais: <i>World of Warcraft</i>	29
Teoria Ator-Rede	34
PARTE I: GLAMOUR.....	38
1. Do Atari a <i>World of Warcraft</i>	47
1.1. Aproximação	48
1.2. <i>Adventure Games</i> : Contando Histórias através de... Texto	57
1.3. Nos Domínios da Fantasia.....	61
1.4. <i>Starcraft</i> , e o Caminho para Azeroth	69
1.5. Enfim, <i>Warcraft III</i>	72
1.6. Azeroth, o Mundo de <i>Warcraft</i>	76
1.6.1. Espaço, Vetor Narrativo.....	83
1.7. Sobre Mundos Virtuais	91
1.7.1. Notas Operacionais Sobre <i>World of Warcraft</i>	94
1.7.2. Um Retorno à Ideia de <i>Worldness</i>	99
2. De Atores e Redes: Os Caminhos da Teoria	110
2.1. Quem são os Não Humanos?	117
2.1.1. Atores (Actantes).....	120
2.1.2. Redes.....	125
2.1.3. Caixas-Pretas	129
2.2. Meios, mediações, mediadores e intermediários.....	131
2.3. Um Retorno aos MMORPGs	144
2.3.1. Apropriação: Caminho ou Desvio?.....	146
2.3.2. Os Sentidos da Ideia de Mediação	148
3. <i>Medium</i>: Jogos Eletrônicos.....	163
3.1. Da Experiência dos Meios de Comunicação	165
3.2. Teoria dos Jogos Eletrônicos: Uma Abordagem Crítica	168
3.2.1. Da Infame Dicotomia Narratologia / Ludologia.....	169
3.2.1.1. Embates no Campo dos Game Studies.....	177
3.2.1.2. Interlúdio: Sobre a Noção de Jogo	184
3.3. Outras Ontologias, e uma Ontologia Minúscula.....	192
3.3.1. Uma Operação de Contorno	197
PARTE 2: AURA	203
4. <i>Endgame</i>: Objetivo Ulterior.....	215
4.1. Uma Questão de Ação.....	220
4.1.1. Rituais, Flagelo da Estrutura	222
4.1.2. A Proverbial Raiz do Problema	227
4.2. Um Retorno à Agência.....	236
4.2.1. Contornando a Relação entre Agência e Estrutura	240
4.3. Um Desvio Necessário: Agência na Narrativa	243
4.4. Estratégia de Observação: Pontos de Diferenciação	248
4.5. Da Noção de Prescrição.....	255
4.5.1. Camadas Relacionais de Prescrição	260
5. Tecendo o Social: Uma Aproximação.....	268
5.1. Prescrição em <i>Warcraft</i> : Articulando Conceitos	268
5.2. Estar em Jogo: Nuances da Observação e da Convivência	276

5.3. <i>Polyhedral Solidarity</i> , Onde se Iniciam os Problemas	280
5.4. <i>Solace</i> , Ou <i>Endgame</i> : Onde o Jogo Começa.....	290
5.5. <i>Vipers</i> , Ou Confrontando Sua Essência	296
5.6. Paratextos, Programas de Ação	301
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	307
REFERÊNCIAS	321

Introdução

Faire, c'est faire faire.
— Bruno Latour

Quantas dimensões da ação podemos encontrar nos jogos eletrônicos?

Inúmeras, é a resposta mais honesta para esta questão – e a imprecisão nela encerrada bem serve os domínios sobre os quais havemos de nos debruçar neste trabalho. Tal imprecisão – meramente numérica há de se considerar – não deve condenar os esforços aqui empreendidos; ao contrário, ela deve colaborar para que ao fim possuamos uma ideia adequada de que atores estão, neste cenário, contemplados e, tão importantes quanto estes, que fios tecem-os juntos, são responsáveis pelas decisões tomadas, possuem força criadora, e dão, finalmente, origem à tessitura do social.

Os fios aos quais nos referimos não passam de uma metáfora – uma extensamente utilizada pela sociologia ao longo da última centena de anos. Simmel (1908), em seu *Soziologie*, foi um dos primeiros sociólogos a utilizar a expressão, que buscava apontar que nós, Seres, somos apenas “o lugar no qual os fios sociais se amarram” (SIMMEL, 1908, p. 20)¹, e não sua fonte. Esta metáfora é aqui apropriada porque reflete bem o modo como o social – o contexto no qual se desenvolvem ações, transformações, traduções – se organiza. Esta tessitura, então – este tecido criado por fios simbólicos que ligam homem e tecnologia – é identificável em virtualmente qualquer contexto no qual nós, Seres, sejamos parte. Esses fios não apenas nos conectam, mas também nos puxam, cada qual, em um sem número de direções.

*World of Warcraft*² é, portanto, o contexto que desejamos observar. O *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) da Blizzard Entertainment é, ao mesmo tempo, contexto e ferramenta. Um MMORPG é, grosso modo, um jogo que simula um mundo, agregando uma multiplicidade de objetivos e atividades. Usuários são estimulados não apenas a jogar, mas a (con)viver dentro do ambiente, prática com a qual, de fato, se engajam. É de se esperar, assim, que este tecido social se desenvolva lá dentro, e que possua particularidades, características que são

¹ Livre tradução: “(...) *the place in which social threads link (...)*”.

² Utilizaremos três termos para nos referir ao MMORPG *World of Warcraft* daqui por diante: seu próprio título, *World of Warcraft*, seu acrônimo *WoW* ou simplesmente *Warcraft*. Os termos devem ser considerados sinônimos, a não ser que pontuado diferentemente no texto.

desencadeadas não apenas pelos humanos que se aproximam do jogo, mas também pelos aspectos tecnológicos ali contidos.

O que nos traz ao problema deste trabalho. Buscamos aqui sublinhar esta característica tão emblemática dos MMORPGs: sua capacidade de fomentar a criação de redes sociotécnicas, de articular humanos e não humanos em uma rede na qual a ação não pode ser traçada de volta ao humano sem que se considerem os inúmeros aspectos não humanos nela contidos. Em suma, este trabalho advoga pela agência de não humanos, pela necessidade latente de reconhecer que os objetos são tão importantes no desenvolvimento da ação, na continuidade de uma rede, nas interações que lá se desenrolam quanto os humanos. Em *Warcraft*, como poderemos perceber ao longo do trabalho, esta agência está relacionada a dois contextos específicos: um relacionado ao consumo de narrativas, e outro relacionado ao aspecto material, que condensa tanto a posse de itens dentro do mundo do jogo quanto um domínio de seus aspectos de jogabilidade – ou seja, de uso.

Nos debruçando sobre *World of Warcraft* buscamos identificar quais são as relações agenciais ali desenvolvidas e como estas são responsáveis pela formação do tecido social não apenas *do* ambiente, mas também *ao redor* dele. Para tanto, seguimos um caminho que nos foi trilhado de forma intuitiva, adentrando *Warcraft* primeiramente num exercício de observação, de coleta de dados – um exercício que em muito fez convergir o papel de pesquisador e o de fruição. À semelhança do que Glas (2012) propôs em seu argumento, é necessário sublinhar o fato de que há um envolvimento pessoal entre o autor deste trabalho e seu objeto.

Este envolvimento é a causa de uma crítica recorrente no fazer científico. Para Glas (2012, p. 13), que se utiliza de estratégias etnográficas em seu trabalho, o tornar-se nativo em uma cultura costumeiramente traz consigo o risco da perda da distância crítica. Ele combate este tipo de afirmação se apoiando no trabalho de Henry Jenkins (1992) que, ao descrever as práticas de apropriação de narrativas televisivas, se coloca tanto na posição de pesquisador quanto na de fã destas. Ao invés de considerar a existência deste distanciamento crítico, o argumento utilizado por ambos os pesquisadores (JENKINS, 1992; GLAS, 2012) é o de que esta dupla posição – às vezes próxima do objeto, às vezes distante – muito mais ajuda que atrapalha, uma vez que capacita o entendimento de processos internos à cultura que para um pesquisador completamente alheio seria difícil, às vezes impossível.

Marinka Copier (2007), que se alinha não apenas com o campo dos *game studies*, mas também é uma pesquisadora para a qual a Teoria Ator-Rede (LATOURET, 2005) representa parte importante de seu trajeto de pesquisa, oferece um pensamento semelhante no que diz respeito à questão: “[e]m um estudo etnográfico do jogo em um MMORPG, o pesquisador não possui escolha, ele precisa se tornar um participante, para jogar; portanto, não há uma posição de observação possível”³ (COPIER, 2007, p. 30).

O pensamento de Copier (2007) ecoa o de Glas (2012) e se aproxima do Jenkins (1992), uma vez que seu argumento é o de que para que se experimente *propriamente* um MMORPG é necessário assumir o lugar de jogador – criar um personagem, adentrar o mundo. O lugar de espectador não existe, uma vez que ele é por demais limitado, além de não conceber a interação direta daquele que assiste para com o aparato. Esta discussão, ainda, é replicada em outros pesquisadores, como Aarseth (1997) e Juul (2005), mas em nenhum deles a ênfase se dá em contraponto à observação participante – e sim a respeito de questões pertinentes à experiência estética.

Dito isto, o objetivo principal deste trabalho é visualizar qual o papel dos actantes não humanos no processo de construção deste tecido social: de que forma estes traduzem intenções, causam ações, mediam, *fazem fazer*. De que forma estes capacitam a ação; de que forma estes são, sobretudo, apropriados – e que fios sociais estas dinâmicas de apropriação escolhem tecer. Naturalmente, em se tratando de uma acepção na qual humanos e não humanos estão perenemente imbricados neste jogo agencial – e o termo não é aqui usado sem que sua ironia nos escape – dificilmente havemos de discursar sobre um sem que o outro seja mencionado. Nosso ponto aqui é problematizar a relação entre materialidade e agência, que a despeito de permear outros aspectos da mídia, se apresenta de forma peculiar nos jogos eletrônicos – e de forma *mais* peculiar nos MMORPGs, dado o contínuo processo de negociação entre seus produtores (a *Blizzard*, no caso de *Warcraft*) e seus consumidores, seus jogadores, através, tanto do mais plano diálogo, quanto a partir de complexas formas de apropriação.

A estrutura deste trabalho, portanto, se finca em ambos os aspectos levantados como problemática acerca da aproximação entre pesquisador e objeto. Este

³ Livre tradução: “*In an ethnographic study of play in MMORPGs, the researcher does not have this choice, he or she has to become a participant in order to play; thus there is no observer position possible*”.

entendimento advém não apenas da aproximação metodológica ao MMORPG, que se utiliza de premissas etnográficas embasadas na lente reflexiva da Teoria Ator-Rede e de uma articulação para com o arcabouço teórico proveniente do campo dos *game studies*: ele também é derivado de nossa aproximação pessoal ao ambiente e a toda rede de atores cuja agência é movida pela relação de consumo.

Procuramos, na verdade, estruturar o texto de modo que a experiência de aproximação ao jogo seja retratada, primeiro, em seu arrebatamento, em um momento no qual tudo é novo e fantástico, e o usuário se deslumbra com o mundo virtual, daí progredindo para uma dinâmica de repetição e instituição de *trabalho* (YEE, 2006) – em detrimento de lazer, ou apreciação – que transforma não apenas a fruição, mas, principalmente, modifica a tomada de ação junto ao universo. Esta decisão é responsável pela divisão subsequente do trabalho em duas partes específicas: uma parte direcionada à ideia de fruição, de arrebatamento, e outra direcionada à dimensão mais operacional desta relação. É necessário pontuar que esta subdivisão é meramente ilustrativa. Ela se estabelece à moda da subdivisão elaborada por Stalder (1997), se apoiando no pensamento de Bruno Latour (1987), entre as noções de *sociograma* e *tecnograma*, onde o primeiro diz respeito à construção de *indivíduos* dentro de uma rede, e o segundo à construção de *objetos*, nesta mesma.

Contudo, enquanto é útil para propósitos de esclarecimento, separar estes dois níveis analiticamente, não é apropriado estudá-los separadamente porque eles estão altamente interconectados. Uma mudança em um nível vai, simultaneamente, mudar o outro. Cada modificação em um sistema de alianças é visível no outro. Cada alteração no tecnograma é empreendida para que um problema no sociograma seja resolvido, e vice versa (LATOUR, 1987, p.138-139)⁴.

No âmbito dos jogos, as nuances da relação entre trabalho e lazer são representadas por uma das mais clássicas discussões do campo, que se refere ao trabalho de Johan Huizinga (1938) e Roger Caillois (1958), os quais insistiam em uma distinção de ordem dicotômica – distinção combatida à exaustão por pensadores como Katie Salen e Eric Zimmerman (2004), Mia Consalvo (2007), Marinka Copier (2007) Jesper Juul (2005) e pelo já citado Nick Yee (2007), entre outros.

⁴ Livre tradução: “However, while it is useful for clarification purposes to separate the two levels analytically, it is not appropriate to study these systems separately because they are highly interconnected. A change on one level will simultaneously change the other. Each modification in one system of alliances is visible in the other. Each alteration in the technogram is made to overcome a limitation in the sociogram and vice versa”.

Este trabalho se organiza, assim, em duas partes: a primeira delas, intitulada **Glamour**, preocupada com um sentimento de deslumbre, com uma aproximação que se dá, ao mesmo tempo, aos mundos da fantasia e da tecnologia; a segunda, intitulada **Aura**, comprometida com uma ideia de repetição, de rotina, a partir da qual certos aspectos do jogo são minimizados em detrimento de outros. Consideremos tal deslumbre: um MMORPG, como discutiremos à frente, não imprime sobre seu usuário uma experiência linear, direcionada; ao invés disso, dezenas e dezenas de objetivos e possibilidades se fazem presentes, uma característica que ao mesmo tempo dificulta o domínio da experiência e retarda um posicionamento ao seu respeito.

No início o jogo era um grande mistério e tudo que eu fazia era excitante e sem futuras preocupações. Mas então descobri que a experiência de passar pelo conteúdo inicial do jogo, o leveling, era totalmente diferente da experiência proposta ao alcançar o nível máximo. [Gabriel Barreto]

Quando nos referimos a um ‘posicionamento’, a ideia é sublinhar o fato de que um ambiente como *Warcraft* possui vários objetivos inscritos em código por seus engenheiros – derrotar *bosses*, acumular montarias, etc. – mas também dá vazão a apropriações, a objetivos que são produzidos por seu uso, objetivos que não estão inscritos no código. Como MacCallum-Stewart e Parsler (2009) pontuam, a interpretação de papéis tendo o mundo de *Warcraft* como base é um destes, mas não o único. As apropriações são as mais variadas.

Além da multiplicidade de objetivos e apropriações, o que já dá conta de uma dimensão considerável da experiência para com o MMORPG, ainda há de ser considerado o fato de que este se inscreve como parte de uma história maior, uma que vem sendo contada pela *Blizzard* há muito tempo na forma de outros produtos. Este deslumbre a respeito do qual discursamos tem a ver com a entrada não apenas em uma obra, mas em todo um universo. Esta característica remete à passagem do *Convergence Culture* (JENKINS, 2006), na qual Henry Jenkins entrevista um roteirista da indústria cinematográfica hollywoodiana que não é particularmente identificado, e que afirma o seguinte:

Quando eu comecei, você submetia uma história, porque sem uma boa história, você não tinha realmente um filme. Depois, quando as continuações começavam a ser produzidas, você submetia um personagem, porque um bom personagem podia dar suporte a múltiplas histórias. Hoje, você submete um mundo, porque um mundo

pode dar suporte a múltiplos personagens e múltiplas estórias, através de múltiplas mídias (JENKINS, 2006, p. 114)

Então, a ideia de discursar a respeito de um suposto deslumbre tem a ver com o necessário desconhecido. Com o enfrentamento para com o novo e inusitado, e que é potencializado pelo tamanho, pela multiplicidade, pela variedade com a qual se apresenta. O novo que insiste em se mostrar processualmente, que abandona a experiência mas que retorna a ela por vezes e vezes, ou como atualização, na figura de um novo produto, uma sequência narrativa, ou na figura da nostalgia, de uma reencenação, de uma lembrança.

Este componente processual, através do qual o novo se torna inevitavelmente conhecido, familiar, nos leva à segunda parte, na qual este deslumbre é substituído por um sentimento de repetição, na qual a natureza da experiência do jogo se modifica, abandona nuances que são repetitivas e se concentra em uma disputa por superioridade e domínio do sistema. Se em sua primeira apresentação a rede formada por atores humanos e não humanos oferece possibilidades variadas para de que forma a ação será resolvida, nesta sequência as possibilidades são limitadas, programas são inscritos e caminhos são traçados e trilhados e retrilhados por vezes a fio. O intuito desta divisão é refletir uma característica que o discurso de Gabriel Barreto, entre o de outros informantes da pesquisa, identificam em seu uso contínuo do MMORPG. Percebamos que nos referimos a um jogo que possui um período de uso consideravelmente maior que o de outros títulos, e que chega, em meados de 2014, ao seu décimo ano de existência e uso.

Assim sendo, estas duas partes carregam consigo capítulos específicos: o primeiro capítulo, que se intitula **Do Atari a World of Warcraft**, contém um relato que faz convergir duas aproximações a *Warcraft*: a primeira de ordem pessoal, alinhada com o pensamento de Copier (2007) e Glas (2012); a segunda voltada para o jargão científico, natural em um trabalho como este. O intuito é construir um relato que transite entre a experiência de cunho pessoal e a trajetória que nos leva até o objeto desta pesquisa, apontando para a forma através da qual a prática se estabelece através de uma rede.

Para tanto, em suas primeiras linhas, construímos um breve relato que tece a história dos jogos eletrônicos à história de seu uso no Brasil, revelando especificidades de uma rede sociotécnica que ali se construía e que até hoje subsiste. O intuito deste empreendimento é que questões comumente endereçadas em esforços

como este, a título de *quem inventou o videogame*, ou *que jogo chegou primeiro ao Brasil* tenham consideravelmente menos importância do que uma questão como a que inicia esta introdução, ou questões a respeito de como a rede se compõe.

Esta é decisão não é arbitrária: cada autor que discursa sobre estas questões possui, certamente, uma agenda que pauta sua cronologia. Nossa escolha prioriza o modo como elementos tangenciais a *Warcraft* se alinham em detrimento de fatos que não estão contemplados diretamente nesta narrativa. Questões como as apontadas, por si só, são vagas – e este é o primeiro e mais importante motivo pelo qual o segundo capítulo se utiliza tanto de texto de ordem acadêmica quanto de tom pessoal.

O esforço se concentrou, portanto, em engendrar que a história impessoal e factual passasse a fazer parte da trajetória de pesquisa *pré-pesquisa*. Sublinhar este fato em nada desmerece os esforços aqui empreendidos – ao contrário, garante que nuances da subcultura da qual *Warcraft* é um dos centros midiáticos ao longo dos últimos dez anos sejam interpretadas de forma acurada. A partir de problematizações acerca da história, nos aproximamos do contexto que conclamou a origem dos MMORPGs, com especial atenção para a rede de *textos grossos* (KAVENEY, 2005) formados a partir da criação e do diálogo entre vários esforços da mídia relacionados às temáticas dos *role-playing games* (RPGs) e da fantasia medieval.

Na sequência, esta tese busca estruturar um de seus mais importantes arcabouços teóricos: o segundo capítulo, que se chama **De Atores e Redes: Os Caminhos da Teoria**, busca construir um alicerce teórico para o trabalho, se debruçando sobre conceitos provenientes da Teoria Ator-Rede (LATOUR, 2005). Por ser considerada uma proposta teórico-metodológica controversa para certos círculos acadêmicos (HARMAN, 2009; SAYES, 2014; LATOUR, 1998) principalmente pelo fato de que busca uma equiparação entre as noções de sujeito e objeto, é necessário que dediquemos um cuidado especial para com suas especificidades.

A TAR estabelece, para este trabalho, uma relação entre aspecto material e apropriação cultural, equilibrando a argumentação de modo que esta, mesmo que se preocupe mais com o lado material e não humano da experiência, evite vícios deterministas ou a construção de relações de causa e efeito. Pela necessidade de um *locus* para estabelecer uma discussão mais demorada acerca da teoria escolhida para balizar este trabalho, o segundo capítulo é aquele no qual a Teoria Ator-Rede (LATOUR, 2005) será explicada, facilitando, então, a sequência argumentativa

posterior. O intuito desta revisão é demonstrar que ferramentas argumentativas e conceituais foram usadas para engendrar o entendimento aqui almejado.

O terceiro capítulo se preocupa com uma problemática raramente contemplada nos trabalhos voltados para os jogos eletrônicos: seu *status* enquanto meio de comunicação. Apesar de números acerca da pesquisa em jogos eletrônicos, apesar de todo pensamento produzido pelos programas de pós-graduação voltados para o campo dos *game studies*, ainda são raras pesquisas que se debrucem sobre os *videogames* olhando para sua ontologia, considerando as redes que convergem antes que se possam conceber dinâmicas de produção e consumo, e que se encontram na produção de um console, de uma placa de vídeo especialmente projetada para jogos eletrônicos, na criação de uma subcultura. O maior expoente desta preocupação é o trabalho de Bogost (2009; 2012), profundamente referenciado neste trabalho.

Este capítulo, **Medium: Jogos Eletrônicos**, busca, em especial, relacionar reflexões acerca dos meios de comunicação com conceitos-chave da Teoria Ator-Rede (LATOURET, 2005), almejando um entendimento, primeiramente, do modo através do qual este trabalho percebe os meios de comunicação e sua experiência, e, na sequência, do lugar ocupado pelos jogos eletrônicos nesta relação. Seu intuito é frisar como a experiência material dos jogos eletrônicos se mostra de vital importância para que se obtenha a compreensão do problema da agência em mundos virtuais.

Estabelecida esta relação, engendramos uma discussão de cunho ontológico, buscando discutir conceitos clássicos do campo dos *game studies*, em especial buscando entender de que forma noções clássicas do campo contribuem para um entendimento diferenciado do modo através do qual a ação se dá. Neste ponto, o intuito é similar ao anterior, no que se refere à Teoria Ator-Rede. O campo dos *game studies* possui grande importância epistemológica no desenrolar deste trabalho e fazer transparecer nossas crenças é vital para que a segunda parte do trabalho possua o sentido desejado em sua concepção.

Embora a discussão acerca da ação seja contemplada durante todo o trabalho, é no quarto capítulo, **Endgame: Objetivo Ulterior**, que a questão da agência encontra um refinamento. Tendo entendido o *status quo* do objeto de pesquisa, suas nuances e redes às quais este se conecta, e percebendo que a discussão acerca de agência não diz respeito apenas às questões da pura sociologia tradicional ou da filosofia, mas se imbrica à teoria da mídia e pelo campo da comunicação, a compreensão de que os não

humanos podem *fazer fazer* das mais diversas formas – autorizando, permitindo, *affording*, encorajando, sugerindo, bloqueando, como sugere Bruno Latour (2004, p. 226) – assume uma conotação menos chocante.

O capítulo estabelece uma leitura do problema da agência, relacionando-o com sua contraparte, a ideia de estrutura, e partindo daí para uma problematização voltada para a TAR, busca o entendimento da agência nos meios de comunicação com o auxílio da ideia de prescrição. Continuando a discussão que conecta aspectos da materialidade de um meio à rede de agências que por ele perpassa, o terceiro capítulo ainda se debruça sobre os conceitos latourianos de mediação e subjetividade abrindo, finalmente, caminho para que seja construído um posicionamento acerca da polissemia do conceito de agência, quando de seu contato para com o campo dos *game studies*. O capítulo se dedica, então, tanto à vertente narratológica do conceito, quanto à sua acepção mais voltada para os estudos de ciência e tecnologia. Nos debruçamos, em especial, sobre as noções de prescrição, apropriação e *affordance* – cada uma delas relacionada ao problema da agência dos não humanos de formas distintas, ainda que conexas.

O capítulo final, **Tecendo o Social: Uma Aproximação**, é constituído por uma descrição crítica daquelas que foram julgadas como algumas das mais interessantes experiências dentro do MMORPG no período no qual foi constituída a pesquisa etnográfica. A estrutura do capítulo obedece a uma organização cronológica que condiz com a experiência de pesquisa dentro de *Warcraft*. Tal organização, por sua vez, está alinhada com o mote do trabalho todo. Ela segue do deslumbre da experiência inicial, esta relacionada à dimensão da *paidia* de Caillois (1961) – questões preocupadas com a construção de vínculos pessoais independentes de critérios técnicos e de uma relação do jogador com o universo, com a narrativa contada – até um segundo momento, em que esta relação com o universo de *Warcraft* se torna funcional: um momento no qual se instalam, entre o mundo e o jogador, um sem-número de *add-ons* que modificam e moralizam o jogo das mais diversas formas. Um momento em que o jogador passa a se alinhar a outros objetivos, diferentes dos iniciais, que são de ordem técnica, e que possuem um princípio simples, alinhado ao *ludus* de Caillois (1961): *é preciso saber jogar*.

Esta trajetória levou a pesquisa a quatro guildas – grupos de pessoas sob uma mesma alcunha, que geralmente possuem objetivos alinhados – cada uma delas com propósitos distintos, cada uma delas com diferentes acepções acerca do universo no

qual estavam contidas. Além dos membros destes grupos, situações em companhia de outros indivíduos são também utilizadas para auxiliar nas descrições e nas reflexões acerca da formação do tecido social composto pelos mais variados atores dentro e fora do mundo de *Warcraft*.

É necessário que reflitamos: é complexo definir um ponto, na trajetória na qual se deu esta pesquisa, no qual objeto e fruição estiveram completamente independentes. Se, certamente, buscamos aplicar de uma metodologia, conversando com informantes, adentrando sua cultura e inquirindo acerca de questões pertinentes ao jogo, por vezes fomos contemplados com uma problemática que se dava na simples observação. O início da pesquisa foi trilhado através de três guildas: *Polyhedral Solidarity*, *Adorea* e *League of Light*. Este estágio de pesquisa responde em muito pelas impressões relatadas na primeira parte deste trabalho, e dá conta de um percurso que seguiu do primeiro nível ao *level cap*, que, na época, era de 70 níveis. Todas estas guildas possuíam mais de 20 membros cada, e o convívio, em cada uma delas, beirava a convivência familiar. Eram guildas pouco comprometidas com a jogabilidade ou o profissionalismo, e em cada uma delas a presença de jogadores que engajavam na prática de *role-play* – interpretação de papéis – era grande.

Após atingir o nível máximo possível no jogo, este se tornou repetitivo, e a forma através da qual este problema se resolveu foi ao engajarmo-nos no *endgame*, uma coleção de objetivos e atividades para personagens naquele nível. O *endgame*, contudo, não era o foco de nenhuma das três guildas citadas, e o contato com a prática de *raiding* – a formação de grupos com objetivos específicos no jogo, e que será explicada à frente – nos levou a duas outras guildas, a *Solace* e a *Vipers*. Nestas, muito da dinâmica através da qual os não humanos assumiam posições de evidência em *Warcraft* ficou clara, mas de forma semelhante, outros aspectos do jogo rescindiriam ao plano de fundo. A convivência com estas duas guildas é responsável pela segunda parte desta tese e pelo sentimento de repetição e semi-profissionalismo buscado por certos jogadores.

Os informantes, dentro destes contextos específicos, foram escolhidos com base em sua relevância para com o convívio social e para com as atividades ali desenvolvidas. Como as primeiras guildas eram mais voltadas para o convívio e para a experiência do ambiente em seu aspecto gregário, os informantes foram escolhidos com base em seu engajamento nas atividades do coletivo. No segundo caso, como olhávamos para o *raiding*, os informantes advinham apenas dos grupos

comprometidos para com esta prática, ainda que as guildas possuíssem membros que não estavam interessados em compartilhar delas.

No que diz respeito à forma como se deu a coleta de dados para este trabalho, é necessário sublinhar alguns pontos que são vitais para o seu entendimento. A metodologia aqui assumida não se adequa estrita e especificamente a nenhuma ferramenta clássica de coleta. Naturalmente buscamos, no decorrer do processo, manter o trabalho o mais próximo possível das linhas gerais que guiam a Teoria Ator-Rede, estabelecendo uma dinâmica de observação participante. Ainda assim, é importante sublinhar o fato de que embora tenhamos realizado entrevistas com jogadores que participavam das guildas nas quais a maior parte da pesquisa se deu, por várias vezes o subsídio para o discurso surgiu da pura práxis: em um momento qualquer, em um dia não específico ou explicitado no qual a figura do pesquisador não era proeminente à figura do jogador, dava-se uma situação particular que merecia atenção e que guardava potencial de discussão.

Não há, em nossa concepção, uma estratégia mais adequada para traduzir o *cultural entrée* necessário para discursar sobre o grupo específico sobre o qual recaímos. Pontuemos, então, que por vezes as situações se fizeram presentes de forma espontânea. Vários dos fatos retratados no último capítulo deste trabalho surgiram assim, em meio ao jogo, de forma aleatória. E se há, certamente, um componente de indisciplina no desenvolvimento de uma pesquisa desta forma, acreditamos que a dinâmica estabelecida é a de uma disciplina latente no que diz respeito à coleta e análise de situações.

É imperativo perceber que há uma consonância entre esta postura e o raciocínio de Glas (2012) ou Copier (2007): um pesquisador que se compromete a um empreendimento como tal *não está nunca completamente eximido de seus papéis sociais*. Ele nunca é – e não deve ser problemático conceber uma relação como esta, considerando o aparato teórico aqui utilizado – *apenas* pesquisador ou *apenas* jogador. Acreditamos, portanto, que não é uma questão problemática o fato de que por vezes as sessões de jogo geravam conteúdo sobre o qual se discursar, enquanto em outras vezes as incursões específicas ao método nada resultavam.

Assim, este é o motivo principal pelo qual não são apresentadas tabelas com horários ou listas de membros de uma guilda específica. A argumentação para tanto aponta para a própria dinâmica de uso/vivência do MMORPG: grande parte de suas relações é efêmera, grupos de *raid* se formam e se dissolvem a cada dia – e são

repletos de dinâmicas de discriminação (no sentido latouriano do termo, tratado no capítulo dois deste trabalho) que pouco dialogam com as especificidades dos métodos de pesquisa.

Lumiel, por exemplo, um dos informantes, abandonou a entrevista com algumas poucas linhas de perguntas e respostas, após a identificação do pesquisador como tal, assim como tantos outros no decorrer dos anos que deram origem a este trabalho. Em sua etapa final, era mais gratificante esperar que uma situação inusitada ocorresse e dialogar *a partir* dela – em consonância, acreditamos, com ideais da Teoria Ator-Rede – do que tentar produzir estas.

Os informantes que aqui citados não foram escolhidos de forma arbitrária: cada um deles demonstrou um comportamento voltado para o contato com o outro: eloquência ou vontade, mesmo, de discutir o tema. Para todos eles estava claro que o papel do entrevistador era o de pesquisador, mas este também foi desmistificado através do perene contato enquanto membros do mesmo grupo, portando os mesmos objetivos, ainda que por vezes de forma efêmera. Cerca de 40 pessoas ao todo foram entrevistadas, algumas através de *softwares* de áudio, como o *Skype*⁵ ou o *TeamSpeak*⁶, outras pelo *chat* do jogo, mas as entrevistas, ainda que expliquem os intuítos destes, às vezes revelam menos que a observação e descrição de certas atitudes, e estas, portanto, foram levadas em conta.

Por fim, é necessário pontuar que todas as tentativas de obter comentários acerca de nossas questões por parte da *Blizzard Entertainment* foram impedidas por uma cláusula no contrato dos funcionários que os impede de comentar oficialmente acerca de formações culturais ou de grupos específicos no jogo, como no email de André Abreu, Relações Públicas da *Blizzard*, recebido em fevereiro de 2014⁷.

Não posso comentar nada disso, mas você pode ler sobre a posição oficial nos FAQs da Blizzard: <http://us.blizzard.com/en-us/company/about/faq.html>. (*sic*)

Dito isto, é importante que tenhamos em mente que o intuito principal deste esforço é que o leitor possa compreender não apenas as dinâmicas no MMORPG desenvolvidas, mas em que medida actantes muitas vezes invisíveis, “massas

⁵ <http://www.skype.com/en/>

⁶ <http://www.teamspeak.com>

⁷ Ainda sobre esta questão, mesmo contactando *gamemasters* – *GMs* – através do Sistema de Atendimento ao Cliente do jogo, a resposta foi negativa. Um GM sugeriu um contato com o setor de relações públicas da companhia em pr@blizzard.com, mas os e-mails enviados nunca foram retornados.

ausentes” dos relatos sociológicos mais tradicionais (LATOURE, 1992a), se relacionam e estão presentes em tomadas de ação, em eventos quaisquer, corriqueiros ou de imensas proporções; e como estes, os actantes, se transformam em atores, mediando redes de complexidade cada vez maior: das mais inúmeras formas fazendo fazer.

Um Excerto Teórico

Este interlúdio se preocupa com traçar uma breve introdução acerca dos marcos teóricos centrais desta tese, para que o leitor não adentre o primeiro capítulo incauto a respeito dos aparatos e jargões lá utilizados. As discussões iniciadas aqui de forma introdutória serão refinadas ao longo do trabalho, que há de retomar cada um dos pontos aqui explicitados de forma adequada.

Reside neste esforço introdutório um corpo de explicações necessárias, e que podem ser resumidas em três termos. Estes grandes marcadores não apenas dão o tom do que está por vir, mas também se insinuem como problemas que permearam com grande insistência o pensamento relacionado à escrita. Que principalmente não de guiar a leitura, servindo como palavras-chave para as inclinações aqui tomadas: *agência*, *mundos virtuais*, *Teoria Ator-Rede*.

Agência

A mais proeminente das preocupações desta tese diz respeito à noção de *agência* e o problema aqui é o da imprecisão. Imprecisão que se introduz como uma escolha arbitrária deste trabalho, evocada talvez pelo caminho que seguimos nos anos que compuseram as reflexões desta pesquisa. A discussão acerca da noção de *agência* assume diferentes nuances que variam de acordo com o prisma teórico escolhido para visualizá-la. Não existe uma definição simplista para este problema, ao menos não quando partimos de uma observação através do campo da comunicação.

Dito isto, em linhas gerais, o problema da *agência* diz respeito à escolha consciente das ações empreendidas por um ator. “Quando agimos, quem mais age?”, pergunta Bruno Latour (2005, p. 43). O antropólogo francês não o faz à toa: muitos são os pensadores que se dedicaram a esta questão. Desde a era dourada, no âmbito do surgimento das ciências sociais, em nomes como Émile Durkheim, Gabriel Tarde ou Georg Simmel, até os dias de hoje, em esforços contemporâneos observáveis nas obras de Erving Goffman, Pierre Bourdieu, Anthony Giddens, Margaret Archer ou do próprio Bruno Latour.

A pergunta que sempre norteou todos estes esforços, em sua formulação, é uma das mais simples da história das ditas ciências sociais, embora, talvez de forma

irônica, seja uma das que gerou o maior número de respostas divergentes: *quão autônomas são nossas ações?* As ramificações desta problemática surgem em uma discussão causada pela existência de rígidas dicotomias, na qual *sujeito* e *objeto* ocupam lugares distintos e raramente permutáveis, lugares também ocupados pelo duo *agência* e *estrutura*. De acordo com esta visão dualista, *agência* é a capacidade de ação independente, a possibilidade de escolhas livres de amarras ou pressões; tal habilidade é, por outro lado, combatida pela ideia de *estrutura*, que consiste em arranjos padronizados que influenciam ou limitam as escolhas e oportunidades que se fazem presentes a um ator em um dado contexto.

Há certamente muito que se questionar nesta problemática. Em especial, é digno de nota o fato de que as posições acerca dela são controversas. Existe um debate no qual pensadores se organizam de acordo com variados lados, em uma gradação que vai desde os que defendem uma ideia mais apurada de agência, como alguns teóricos de correntes interacionistas, como George Herbert Mead (1934), até aqueles que acreditam que toda sombra de ação humana é apenas uma reencenação de padrões há muito estabelecidos, como Bennett Berger (1986; 1995).

Outras perspectivas, por sua vez – como as de Talcott Parsons (1937), Erving Goffman (1974), Pierre Bourdieu (1977) ou Anthony Giddens (1984) – mantiveram-se preocupadas não com uma vertente ou outra, mas com a relação entre as duas. Parsons, cuja Teoria da Ação dialogava de forma muito íntima com a Teoria dos Sistemas e com a Cibernética, acreditava na inexistência de um problema dicotômico entre agência e estrutura. Para ele, imprevisibilidade e irregularidade existem em qualquer aspecto social, o que advoga pela capacidade agencial; estas, contudo, são combatidas – ou anuladas – pelo modo como os sistemas buscam manter seu equilíbrio, sua ordem social (KIM, 2003).

A teoria de Parsons é considerada por alguns pensadores do campo das ciências sociais como uma teoria na qual não existe *nem ator, nem ação* (KIM, 2003, p. 41), e mesmo Giddens (1979, p. 253) chegou a afirmar que “o palco está montado, os scripts distribuídos, os papéis estabelecidos, mas os atores estão curiosamente ausentes do esquema”⁸.

Já para Bourdieu (1977), um agente é socializado em um *campo* – um conjunto em evolução de papéis e relacionamentos em um domínio social – no qual

⁸ Livre tradução: “*the stage is set, the scripts written, the roles established, but the performers are curiously absent from the scene*”.

transitam várias formas de *capital*. À medida que este ator se adequa ao seu ou aos seus papéis e relacionamentos no contexto de sua posição, ele internaliza suas expectativas de operação dentro daquele domínio. Estes relacionamentos internalizados, junto com as expectativas desenvolvidas, se estabilizam ao longo do tempo, um *habitus*, que por sua vez colabora ciclicamente ou processualmente para a socialização dos agentes. Ainda que exista um foco relacional no trabalho de Bourdieu (1977), sua interpretação geralmente tende a beneficiar o polo da socialização através da estrutura: “o *habitus* produz todos os pensamentos, todas as percepções e todas as ações consistentes com aquelas condições, e não com outras” (1977, p. 95)⁹.

William Sewell (2005), que analisou cuidadosamente o trabalho de Bourdieu (1977) e de Giddens (1984), engendrando um estudo comparativo entre ambas as acepções, é o primeiro a apontar o fato de que existem forças demais em jogo, no tecido social, para que se assuma um determinismo composto como este que Bourdieu (1977) assume: composto porque não é um determinismo material tradicionalmente marxista nem um determinismo idealista do estruturalismo francês. Sewell é veemente em seu argumento: apenas em um mundo ideal o *habitus* é tão poderoso quanto Bourdieu (1977) acredita. “Em um mundo de problemas e estratégias humanos, carregado de pensamentos, percepções e ações consistentes para com a reprodução do social existente, padrões deixam de ocorrer, e a inconsistência se instala a todo tempo” (SEWELL, 2005, p. 139)¹⁰.

Retornando a Giddens, este clama, por sua vez, que cada um destes esforços ainda assim privilegia um ou outro polo desta suposta dicotomia – e dá um passo em direção a esta dissolução, propondo a ideia de *estruturação*. A vida social, para Giddens (1984), não é a soma de toda a atividade em nível micro, mas também não pode ser completamente explicada a partir de uma perspectiva macro. Na medida em que somos delimitados pelas estruturas que empreendem nosso processo de socialização, mesmo estas estruturas não são invioláveis ou permanentes, podendo ser modificadas por nossas atitudes.

Giddens (1984, p. 25) postula, na verdade, que as estruturas, “enquanto recursivamente organizadas como um conjunto de regras e discursos, estão fora do

⁹ Livre tradução: “the habitus engenders all the thoughts, all the perceptions, and all the actions consistent with those conditions and no others”.

¹⁰ Livre tradução: “In the world of human struggles and strategems, plenty of thoughts, perceptions, and actions consistent with the reproduction of existing social patterns fail to occur, and inconsistent ones occur all the time”.

tempo e do espaço, menos em suas instâncias e co-ordenações como associações da memória”. A ideia de Giddens (1984) é, portanto, alocar as estruturas em uma zona de abstração na qual podemos nos apoiar para realizar ações e construir um sentido em nossa realidade social.

A noção de *agência* então se revela em sua arrebatadora complexidade. Sua preocupação é quintessencial para o entendimento da formação do tecido social, para o entendimento das relações entre os indivíduos em qualquer contexto no qual estes se agrupem. Não é à toa que esta é uma das noções mais importantes da Teoria Ator-Rede (LATOUR, 2005). O esforço para o empreendimento de uma sociologia diferente – que se preocupe com a formação dos grupos, com as associações, e não com o modo através do qual estruturas imprimem-se sobre estes – deposita importância especial, naturalmente, sobre esta questão. Como minimizar, afinal, o dano causado pela supervalorização da ideia de estrutura se esta é tão veementemente associada à de agência?

O modo através do qual Bruno Latour (2005) lida com este problema é um dos cerne de sua teoria. Ao conceber inicialmente que os objetos retêm tanta potência agencial quanto os humanos, sugerindo a noção de *simetria*, o antropólogo francês passa a observar a ação humana em função das associações estabelecidas entre atores dentro de um dado contexto: atores humanos e *não humanos*. O relacionamento entre estes, então, constrói complexas redes agenciais que seriam responsáveis pela, enfim, tomada de ação.

Considerando, então, as assunções e problemáticas referentes a cada uma destas correntes de pensamento, poderíamos construir um entendimento de nuances distintas acerca da existência humana. Nosso primeiro intuito é, portanto, balizar o entendimento da questão da agência em sua conexão com os meios de comunicação – e o campo mais adequado no qual isto pode ser empreendido é, sem dúvida, o dos *jogos eletrônicos*.

A imprecisão evocada acima diz respeito a esta interseção. A capacidade de interação entre indivíduos e jogos eletrônicos se dá de forma notoriamente mais forte: qualquer tipo de consumo, de fruição, de experiência proveniente desta mídia prescinde da ideia de *ação*. O pensamento de Alexander Galloway (2006) é interessante para nos auxiliar no entendimento desta nuance: o pesquisador norte-americano acredita que uma das premissas básicas a respeito dos jogos eletrônicos é que estes, diferentes de outras mídias, são *ação material* – eles se diferenciariam de

simples meios interativos porque sua materialidade se reconfigura através da experiência do *gameplay*, muitas vezes expandindo os horizontes de ação de um indivíduo, criando novas possibilidades agenciais. “Sem a participação ativa de jogadores e máquinas, o *video game* existe apenas como um código estático. *Video games* passam a existir quando a máquina é ligada e o *software* executado: eles existem quando encenados” (GALLOWAY, 2006, p. 2)¹¹.

Para que um jogo eletrônico possa ser fruído, é necessário que o indivíduo em contato com ele faça escolhas, aja sobre a situação que se desenrola – esta podendo, inclusive, contar uma história, ainda que este não seja um pré-requisito. A despeito da presença de uma narrativa em um jogo eletrônico, ele é considerado *texto*: o jogo carrega consigo o potencial de produção de sentido. Galloway (2006) considera o *videogame* como *meio baseado ação*: um meio através do qual se pode experimentar histórias, mas no qual o experimentar destas evoca um esforço que não é simplesmente baseado em interpretação. Esforço que transforma o fruir do texto em um fenômeno de natureza *extranoemática*, pelo pesquisador norueguês Espen Aarseth (1997), demandando uma reação que se encontra, literalmente, fora dos domínios da mente.

O pensamento de Galloway (2006), assim como o argumento que subjaz este trabalho, são devedores dos esforços de Aarseth (1997). Seu seminal *Cybertext* (1997) foi um dos livros responsáveis pela formação do campo dos *game studies*, e nele o pesquisador norueguês sublinhava o fato de que alguns tipos de texto não podiam ser experimentados sem que o indivíduo que deles fruindo efetivamente *agisse*. Aarseth (1997) possui, certamente, um intuito mais amplo em seu tratado que problematiza a experiência literária através de uma forma que – segundo ele *ergódica* – literalmente demanda do usuário *trabalho* (*ergon* / ἔργον), para que seja trilhado um *caminho* (*hodos* / ὁδός). A este tipo de texto ele chama de *cibertexto*, e o trabalho ao qual ele se refere consistiria em algo mais do que o simples “movimento dos olhos e o periódico ou arbitrário virar de páginas”¹² (p. 2), não estando apenas confinado aos domínios da cultura digital.

O que, enfim, conclama uma articulação entre ideias. Se estamos tratando de uma mídia que cruza as bordas da definição de *representação* para adentrar o

¹¹ Livre tradução: “Without the active participation of players and machines, video games exist only as static computer code. Video games come into being when the machine is powered up and the software is executed; they exist when enacted”.

¹² Livre tradução: “(...) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages”.

universo da *simulação*, como tão bem explanou Gonzalo Frasca (2003) há algum tempo, algumas características de nosso convívio social certamente hão de ser transportadas – e o são de acordo com um corpo extenso de pesquisa em ambientes voltados para a simulação (YEE, 2007; CASTRONOVA, 2005; TAYLOR, 2006; GLAS, 2012; COPIER, 2007). Elaborando a partir desse ponto e atentando em especial para a argumentação de Aarseth (1997) e Galloway (2006), é com certa naturalidade que uma ideia de agência leva a outra: a questão da autonomia da ação em nossa experiência se transfere para o ambiente simulado.

Agência deixa de significar apenas o veículo através do qual buscamos imprimir força na realidade que nos cerca para se tornar “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 1997, p. 127) – uma definição que em muito se parece com sua contraparte sociológica, não fosse seguida de uma ressalva, que garante que “normalmente, não esperamos vivenciar a agência dentro de um ambiente narrativo” (MURRAY, 1997, p. 127).

A discussão, portanto, se complexifica pelo simples fato de que, em jogos eletrônicos, o *agir* é necessário – e essa ação causa repercussões em dois segmentos distintos de nossa apreensão do real: ao mesmo tempo em que, em um jogo, existe um domínio ali conferido às regras, existe outro conferido à espinha dorsal ficcional; e quando agimos, é sobre estes dois universos que imprimimos nossa vontade. Esta divisão do ambiente do jogo entre *regras* e *ficção*, criada por Jesper Juul (2005), não apenas auxilia no entendimento da perene movimentação entre suportes teóricos sociológicos e narratológicos, como é também o cerne de uma problemática com a qual o objeto analisado neste trabalho dialoga desde antes de seu lançamento: sua definição formal.

Mundos Virtuais: *World of Warcraft*

World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004), referenciado pelo acrônimo *WoW*, ou simplesmente como *Warcraft*¹³, é um MMORPG – sigla para *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* – um tipo de *mundo virtual* que

¹³ Deste momento em diante, ao utilizarmos o termo *Warcraft*, estaremos nos referindo ao MMORPG, e não às diversas vertentes midiáticas do mundo ficcional experimentado através deste ambiente. Casos que fujam a este uso do termo serão devidamente identificados de antemão.

possui uma estrutura funcionalmente adaptada para criar situações de jogo, além de prover o convívio social experimentado comumente através destes ambientes. Mundos virtuais descendem das MUDs – *Multi-User Dungeons* – da década de 1980, e consistem em ambientes nos quais se pode navegar espacialmente com auxílio de uma representação – um *avatar* – e interagir com outros indivíduos conectados ao mesmo servidor.

A falta de precisão e a presença de termos que necessitam de melhor explicação no parágrafo anterior são propositais. Explicar *o que* é um MMORPG ou mundo virtual para uma audiência que nunca experimentou um ambiente como estes é um esforço hercúleo empreendido há pouco mais de uma década por diversos pesquisadores do campo dos *game studies*, ou de interesse mais genérico, voltado para questões referentes à noção de interação mediada por computadores. Não apenas as características técnicas são de difícil descrição, mas principalmente o fato de que é o centro de uma cultura

voltada para os jogadores, e que oferece tudo, desde *wikis* a *fan fiction*, de modificações na interface a guias explicando como subir de nível, e mesmo como ganhar lucrando através da casa de leilões do jogo (GLAS, 2012, p. 1)¹⁴.

Por causa destas características tão centrais ao gênero, René Glas (2012), elaborando a partir do argumento de T. L. Taylor (2009), atenta para a necessidade latente da aproximação do pesquisador ao objeto. Para ele, é necessário mais que apenas *jogar*: é necessário buscar, à semelhança da antropologia, a natividade. Participar ativamente da comunidade, viver as nuances da cultura formada, garante que possamos entender a associação (*assemblage*) entre os atores que compõem este contexto – uma associação que, Taylor sublinha (2009, p. 332), envolve mais que apenas a tecnologia, englobando “as práticas emergentes das comunidades, as dimensões sociais do jogar, as estruturas institucionais que dão forma ao jogo e ao jogar, as estruturas legais, nosso próprio mundo material, e assim por diante”¹⁵.

Adentramos, já há algum tempo, a segunda noção central sobre a qual este trabalho se debruça, a dos *mundos virtuais*. Richard Bartle, criador da primeira MUD, define: “[e]ssencialmente, um mundo virtual é um ambiente automatizado, persistente

¹⁴ Livre tradução: “*player-driven culture offering everything from information wikis to fan fiction, from user-interface modifications to guides explaining how best to level up and even how to learn a profession or how to earn virtual gold through the ingame auction house*”.

¹⁵ Livre tradução: “*but also includes the emergent practices of communities, the social dimensions of play, the institutional structures shaping the game and play, legal structures, our own material world and so on*”.

e compartilhado no qual as pessoas podem interagir em tempo real através de uma representação virtual” (2010, p. 24)¹⁶. Um MMORPG, por sua vez, é um mundo virtual que possui características voltadas para o jogo em sua implementação. Lisbeth Klastrup (2010) aloca estes, que ela define como mundos *online*, em duas categorias: *gameworlds* e mundos sociais.

A atenção dispensada por Glas (2012) às nuances que diferenciam mundos sociais de *gameworlds* é relevante para a argumentação deste trabalho, uma vez que ao mesmo tempo em que as ideias defendidas pelo pesquisador retornam ao problema da agência, elas também merecem ser analisadas à luz de um arcabouço teórico que possa efetivamente conferir a estes ambientes a flexibilidade, a versatilidade que sua descrição evoca. Para Glas (2012, p. 20), o que faz com que *Warcraft* se diferencie de outros mundos virtuais como *Second Life* (Linden Labs, 2003) é o fato de que a equipe de *design* do ambiente “implementou não apenas elementos do jogo com os quais os jogadores podem interagir, mas também uma variedade de mecanismos que controlam e guiam os jogadores através do jogo”¹⁷.

Se a definição anterior peca por possuir pouca clareza para uma audiência não especialmente conectada ao universo de *Warcraft*, o cenário se torna mais problemático quando do endereçamento do MMORPG como simples *jogo*. Glas (2012) defende que o uso da palavra *jogo* para endereçar *WoW* se dá a partir de uma mera tecnicidade e que se nos debruçarmos efetivamente sobre as características ontológicas carregadas pelo artefato, é com considerável facilidade que identificaremos nele traços que não pertencem a uma suposta pureza da categoria. Juul (2005), por exemplo, escolhe manter MMORPGs na zona de fronteira de seu *modelo clássico*, evitando assim a problemática introduzida pelas muitas características de ambientes interacionais que exigem o ambiente de ser considerado, *per se*, um jogo.

A discussão a respeito de nuances da terminologia se mostra ineficiente frente ao arcabouço teórico que adotamos: se observarmos o ambiente de *Warcraft* através de uma lente balizada pelas discussões inerentes à Teoria Ator-Rede (LATOUR, 2005), uma categorização como tal oferece poucos benefícios de natureza analítica.

¹⁶ Livre tradução: “Essentially, a virtual world is an automated, shared, persistent environment with and through which people can interact in real time by means of a virtual self”.

¹⁷ Livre tradução: “What sets a MMORPG like World of Warcraft apart from virtual worlds like Second Life (Linden Lab 2003) is that the game’s design team has implemented not only game elements with which players can interact but also a variety of mechanisms that control and guide players through the game, ensuring that most players will ultimately enjoy a similar (rather than a potentially wildly different) game experience”.

Epistemologicamente, esta manobra consiste em pouco além de uma farsa engendrada para que assumamos uma série de valores, causas e consequências como advindos do ato de caracterizar. Mais importante que uma discussão que apresente um embate taxonômico, simplesmente observar o modo como as associações se formam pode ser mais interessante, neste sentido. Perceber o modo através do qual atores lutam pelo agir, e como cada um destes atores, cada uma dessas características – sejam provenientes de ambientes interacionais ou de jogos eletrônicos – conquistam seu direito à continuidade, longevidade, independente de serem humanos ou não humanos.

Para além da discussão sobre o gênero, os MMORPGs possuem uma característica muito emblemática, que os separa dos jogos eletrônicos de consoles mais tradicionais. Ambientes como *Warcraft* implementam a experiência narrativa clássica, com começo, meio e fim, de forma que não exista a recompensa do fim de uma história, mas sim um sentido de passagem do tempo, no qual personagens após derrotar um vilão partem para encontros com maior nível de desafio. Juul é um dos que oferece suporte para este argumento: um dos motivos pelos quais um MMORPG não é um jogo seria a falta de resultados quantificáveis. Não existe um sentido de derrota ou vitória, apenas a passagem do tempo, a repetição: o sentimento de que o resultado é temporário até que se resolva adentrar uma vez mais o ambiente.

Já para Salen e Zimmerman (2004) o argumento não se sustenta: a temporalidade oferece ao jogador a experiência de resultados quantificáveis ainda que de forma efêmera: tarefas realizadas, níveis alcançados e objetivos criados pelos próprios jogadores são formas de encontrar satisfação em um ambiente que é notoriamente *open-ended*. Esta característica confere a um jogo deste gênero um tempo de uso muito maior do que um jogo mais tradicional possui. *World of Warcraft*, por exemplo, tem estado *online* pelos últimos dez anos, sem necessariamente dar sinais de que esmaece.

Algo com o que se pode contar, nesse caso, é que o relacionamento entre a empresa que gerencia um MMORPG – no caso de *WoW*, a *Blizzard Entertainment*, braço da Activision – e o corpo de usuários deste é bem mais vívido do que se espera em um produto midiático. Durante os últimos nove anos de existência, algumas mudanças significativas tanto na interface quanto na jogabilidade surgiram de um diálogo entre produtor e consumidor. Este diálogo é estabelecido prioritariamente

através dos fóruns oficiais da *Blizzard*¹⁸, ferramenta auxiliar ao jogo, onde as mais variadas questões são discutidas. Quando um funcionário da *Blizzard* posta/debate/responde seu *post* se diferencia do *post* normal dos usuários pela cor da letra – o que conferiu a estes *posts* de cunho oficial a alcunha de *blue posts*.

Além deste canal trivial de diálogo, que possui milhões de entradas sobre os mais variados tópicos, esta comunicação também se desenvolve de forma não trivial, à medida que usuários se apropriam da interface do ambiente com os mais variados motivos. Estes motivos podem ir desde a *performance* do jogo, trocando a interface gráfica padrão, onerosa, com relação às especificações de memória e gráficos de um computador, sobretudo em computadores mais antigos, até a inserção de ferramentas que modifiquem/melhem a jogabilidade de acordo com objetivos específicos aos quais um jogador se propõe. Ferramentas de auto e comonitoramento, algoritmos de busca e alarmes para certas situações são extremamente comuns e, novamente, dependendo dos objetivos aos quais um jogador se alinha, podem vir a ser mandatórios.

Estes *modos* dialógicos – conflitos de interesses – determinam o dia-a-dia de *Warcraft*. Sua existência, seu surgimento e recorrência são responsáveis pela formação de uma série de *loci* povoados pelos mais diversos tipos de problemas; problemas que não são, nunca, resolvidos de forma vertical, por exercício de determinação, e sim negociados à medida que aparecem. Estes *loci*, para Glas (2012), podem ser chamados de *campos de batalha de negociação* (*battlefields of negotiation*). O pesquisador busca, com esta denominação, fazer uma dupla alusão: tanto ao aspecto lúdico agônico presente em *Warcraft* quanto ao fato de que estas dinâmicas de tomadas de decisão pertencem não a um ou outro ator – não ao corpo de usuários, não à *Blizzard*: mas à rede ali formada.

Glas (2012) não menciona esta palavra, contudo – *rede* – ao menos não no sentido que a ela é atribuído neste trabalho. Evocá-la aqui é estratégico: fazê-lo aproxima este trabalho de seu terceiro eixo de interesse, que durante vários momentos apareceu de forma inconspícua, mas que finalmente é agraciado com uma apresentação: a Teoria Ator-Rede (LATOUR, 2005). Antes de fazê-lo, contudo, nos demoremos um pouco mais no argumento de Glas, para quem jogadores e a *Blizzard* são, de forma semelhante, importantes para *Warcraft*.

¹⁸ <http://battle.net/wow/en/forum/>

Uma afirmação como tal carrega um pouco de ineditismo – mas a continuação da argumentação orienta cuidadosamente esta tese para o cumprimento de seu objetivo: Glas (2012) prossegue propondo que tanto a *Blizzard* quanto aqueles que fruem de seu MMORPG são vitais em um processo que diz respeito às ideias de *controle*, *agência* e *propriedade*. Em alguma medida, suas ideias resvalam no entendimento procurado por este trabalho, mas o fazem sem considerar acepções com relação tanto à ontologia dos jogos eletrônicos, como proposta por Ian Bogost (2009), quanto com relação à ontologia da ação, como trabalhada na Teoria Ator-Rede (LATOURE, 2005), as quais ficarão claras à medida que prosseguirmos com o desenvolvimento.

Taylor (2009), retornando à questão das associações envolvidas na experiência de um MMORPG, ainda evoca o trabalho de Seth Giddings (2006, p.160), para quem “não estamos mais olhando para uma ‘tecnologia’ e seus ‘usuários’, mas sim para o evento de seus relacionamentos, de suas configurações recíprocas”¹⁹. A questão, a respeito da afirmação, é simples: *quando não foi assim?* Aportes que se posicionem absolutamente de um lado da equação homem/tecnologia são atualmente escassos. As correntes pós-estruturalistas, desconstrucionistas e pós-modernistas foram responsáveis por uma considerável mudança no modo como se interpretam as relações entre o homem e os frutos da *tekhné*.

Teoria Ator-Rede

Numa rápida digressão, Roland Barthes (1968) já preconizava em seu *The Death of the Author*, ao se afastar do pensamento estruturalista com o qual tanto contribuíra ao longo de sua história, que dificilmente encontrar-se-ia produção de significado em um ou outro polo desta relação: o sentido não se encontra no livro ou no leitor, mas sim no ato que ambos compõem. Nesse sentido, é bastante oportuno que evoquemos as ideias pós-estruturalistas que Barthes passou a adotar a partir do ensaio citado, pois elas próprias pertencem a um contexto caro à argumentação deste trabalho. A partir da publicação do *The Death of the Author*, em 1968, as ideias do pensador francês passaram a dialogar de forma muito mais efetiva com as noções desenvolvidas por Jacques Derrida – noções que, fortalecidas por todo um

¹⁹ Livre tradução: “we are no longer looking at just a “technology” and its “users” but the event of their relationships, of their reciprocal configuration”.

contingente de pensadores da época, colaborariam com a corrente de pensamento pós-estruturalista; seriam parcela responsável pela criação da noção de *desconstrução*.

Há uma necessidade latente em explicar a ideia de que, em teoria, as ideias desconstrucionistas dialogariam com as bases teóricas assumidas no presente trabalho: embora o próprio Bruno Latour (2003) afirme que pouco se relaciona com a ideia de desconstrução, ainda assim alguns de seus ideais são perigosamente relacionados com a discussão oriunda do contexto. Não que sua teoria seja desconstrucionista, mas justamente o contrário. Os esforços de Bruno Latour (2003) são harmonizar a ideia de um construtivismo (social) com os ideais realistas: algo muito próximo do impossível, segundo o próprio, ao menos desde Kant. “Ou você acredita na realidade ou se apega ao construtivismo” (2003, p. 27)²⁰, zomba o antropólogo francês ao argumentar que quanto mais algo é construído mais real ele se torna. O real só é *real* porque é construído, afirma Latour (2003, p. 33), afinal.

Embora o diálogo com tais esforços e com suas éticas e estéticas seja absolutamente necessário, buscamos através deste trabalho empreender um movimento contrário ao evocado pela citação de Giddings (2006) algumas páginas atrás. Nosso ponto é que não é possível conceber o estudo de um desses componentes – jogos e indivíduos – sem considerar necessariamente sua contraparte; o que ecoa o pensamento de Giddings (2006) quase que *ipsis literis*. O detalhe que falta – a massa ausente – é a simples percepção de que *nunca foi possível fazê-lo*, de qualquer forma. Esta abordagem, por fim, que busca complexificar o pensamento a respeito da relação entre homem e objeto técnico está necessariamente alinhada ao pensamento de Bruno Latour (1994) para quem objetos técnicos não mediam as nossas ações – “Não, eles são nós” (LATOUR, 1994, p.64)²¹.

A intenção, logo, é demonstrar através de um esquema de associações entre actantes – adentrando o universo da Teoria Ator-Rede através de seu jargão – como homem e técnica agem um sobre o outro, moldando simultaneamente interesses e ações recíprocas, demonstrando que o significado proveniente da recorrência destas interações advém não de essências previamente encerradas nos atores, homens e objetos que o sejam, mas do momento no qual há um engajamento mútuo no processo.

²⁰ Livre tradução: “*Either you believe in reality or you cling to constructivism*”.

²¹ Livre tradução: “*No, they are us*”.

Objetivando, ao menos o suficiente para este momento específico do trabalho, *atores* – “entidades que fazem coisas” (LATOUR, 1992a, p. 241) – são menos importantes pelo que eles *são* do que pelo que eles *fazem*. As distinções e categorizações têm sua importância minimizada em detrimento de um entendimento que prioriza as funções associadas a estas entidades em cadeias nas quais as ações e competências são distribuídas. Atores são “o que quer que aja, ou que desloque a ação, que é definida por *performances através de testes*” (AKRICH E LATOUR, 1992, p. 259). Tais *performances* são descendentes de um conjunto de competências – possibilidades, atributos – do qual um *actante* é dotado. Um ator, então, no termo Ator-Rede, é “um actante dotado de personalidade” (AKRICH E LATOUR, 1992, p. 259)²². Estas competências são negociadas em um processo de tentativa e erro, segundo Stalder (1997): “[e]nquanto o actante é a coisa nela mesma, em sua “natureza” não especificada, o ator engloba a coisa e suas competências, as quais estão ligadas a ele” (1997, *online*)²³.

Estes atores se organizam em uma *rede*, “um grupo de relacionamentos não especificados entre entidades das quais a própria natureza é indeterminada” (CALLON, 1993, p. 263). A aceção da Teoria Ator-Rede²⁴ da ideia de rede se diferencia do entendimento da ideia de redes sociais comum à sociologia em Wasserman e Faust (1994, p. 20), por exemplo, na qual apenas “atores sociais” podem figurar. Como a ideia de actante/ator é estressada, na Teoria Ator-Rede, o mesmo pode ser dito das possíveis associações. Ator e rede estão em perene relacionamento e redefinem-se continuamente. A Teoria Ator-Rede, finalmente, é responsável por uma ontologia na qual os processos de associação entre homens e a realidade – construída socialmente e percebida realisticamente, ao mesmo tempo – nunca são completamente cristalizados: mesmo quando a rede se estabiliza, uma série indefinida de eventos pode fazer com que ela seja reaberta, retrabalhada, reconsiderada. Inúmeras outras nuances podem ser tomadas como importantes no explicar da teoria latouriana, o que será feito durante o decorrer deste trabalho.

Articulando um encontro entre a Teoria Ator-Rede e o pensamento de René Glas, enfim, sua ideia de *campos de batalha de negociações*, onde as decisões acerca

²² Livre tradução e uso do trecho: “*whatever acts or shifts action, action itself being defined by a list of performances through trials; from these performances are deduced a set of competences with which the actant is endowed. An actor is an actant endowed with a character*”.

²³ Livre tradução: “*While actant is the thing itself in its unspecified "nature", actor comprises the thing and competences which are attached to it*”.

²⁴ Ou TAR, seu acrônimo, como usado em Lemos (2013).

do tecido social de *Warcraft* acontecem, onde o diálogo entre os atores – *todos* eles – se dá, se alinha precisamente com a aceção que este trabalho adota, a partir de uma visão inspirada na obra de Bruno Latour. A metáfora dos campos de batalha, se é excessivamente voltada para um ou outro ponto em específico – aspectos da economia ou do design do mundo (GLAS, 2012) – pode ser suavizada para que se adeque ao conceito latouriano de *rede*, então oferecendo uma possibilidade de análise bastante interessante.

Parte I: Glamour

Há algo de inexplicável na experiência dos mundos virtuais.

Algo que pesquisadores mundo afora vêm tentando já há alguns anos descrever, mas o fazem sem nenhuma nota de sucesso. Talvez porque a tradução ali empreendida, no momento em que se abdica do sentimento em detrimento de sua descrição não seja, nunca, fiel. Não *possa* sê-lo, pois há uma distinção crucial entre o *falar sobre* e o *experimentar*. Este talvez seja o mais sincero obstáculo enfrentado no ofício de escrita deste trabalho, adentrar a questão da experiência dos mundos virtuais.

Esta dificuldade surge, *a priori*, quando confrontamos qualquer nota de experiência com sua transcrição: escrever sobre um fenômeno é, como bem pontuou Bruno Latour (2011, p. 168), traí-lo – *traduzí-lo*. Este entendimento advém de uma das mais radicais premissas da Teoria Ator-Rede, aquilo que é chamado de *princípio da irredução*: “[n]ada é, por si mesmo, ou reduzível ou irreduzível a nada”²⁵.

Tomar este princípio como ponto de partida nos oferece uma série de caminhos possíveis de serem trilhados. Seu entendimento jaz no coração do ofício do pesquisador que toma a Teoria Ator-Rede como “guia de viagem”²⁶ (LATOUR, 2005, p. 17), e faz-nos contemplar um mundo que ao mesmo tempo em que é completamente banal, pois “não passa do mundo social com o qual estamos acostumados”, também é exótico, pois é necessário “diminuir a velocidade a cada passo”²⁷ (LATOUR, 2005, p. 17). Se há um contexto no qual estas frases podem ser tomadas como verdadeiras, este é *World of Warcraft*: ao mesmo tempo em que podemos encontrar a mesma camaradagem que encontramos nos esportes, o mesmo respeito – ou mesmo mão-de-ferro - que encontramos em uma organização qualquer, certamente havemos de nos debruçar sobre práticas sociais que nos são, a princípio, alienígenas.

O princípio da irredução (LATOUR, 1988a), que advoga o fato de que um ator não pode nunca ser reduzido a outro pode nos auxiliar na observação não apenas das práticas que são corriqueiras, mas das particulares ao contexto. Em suma, é precisamente de reducionismos que tentamos escapar ao assumir uma postura como

²⁵ Livre tradução: “*Nothing is, by itself, either reducible or irreducible to anything else*”.

²⁶ Livre tradução: “*travel guide*”.

²⁷ Livre tradução: “*it’s nothing but the social world we are used to*”; “*we will have to learn how to slow down at each step*”.

esta. Facilmente poder-se-ia depositar causa em um ou outro actante e apontar para as consequências como sendo fruto destas.

Contemplemos uma situação simples na qual um grupo que está reunido para uma tarefa específica se desfaz quando esta não consegue ser finalizada: amigos jogando colaborativamente, tentando vencer um obstáculo qualquer. Esta situação, apesar de ser comum a *Warcraft* e de ser uma sobre a qual o argumento deste trabalho vai de forma recorrente retornar, está presente nos mais diversos exemplos de jogos que se pode conceber: seja no palpite externo em um jogo de xadrez, no jogo de tabuleiro *Arkham Horror* (Chaosium, 1987), em *Dungeons & Dragons: Tower of Doom* (Capcom, 1993) ou mesmo em qualquer MMORPG. Considerando qualquer um dos cenários, a argumentação nos leva a uma questão relativamente simples: o desenrolar de qualquer um destes jogos pode ser reduzido a uma única ação? Dificilmente. É mais provável que, turno após turno, múltiplas ações moldem o que Juul (2005) apropriadamente chama de *resultados negociáveis*.

Que nos mantenhamos leais a este princípio possui, contudo, um preço: atalhos comumente conhecidos como grandes conceitos e narrativas não podem ser aqui utilizados, em especial para afastar o reducionismo, para que a mínima ação empreendida em um jogo não seja, jamais, culpa da globalização ou do capitalismo. As trilhas que seguimos, se nos utilizamos da Teoria Ator-Rede como guia de viagem, são longas, mas se bem sucedidas apontam para particularidades da formação do tecido social que dificilmente poderiam ser observadas em outro caso.

não tente ser inteligente, não pule, não troque de carro: se você o fizer, você perderá a entrada, e falhará na tarefa de rastrear a nova paisagem. Apenas siga as trilhas de forma míope. Formiga (*ant*) você aceitou ser, ANT (*Actor-Network Theory*) você continuará! Se você se prender obstinadamente o suficiente à decisão de produzir uma trilha contínua ao invés de uma descontínua, outra serra emergirá. É uma paisagem que atravessa, corta e atalha o antigo lugar da "interação local" e do "contexto global" (LATOURETTE, 2005, p. 176)²⁸

Dito isto, retornemos a *Warcraft* de posse do conhecimento de que por mais adequada que seja a descrição esta jamais há de fazer jus à experiência do mundo – daí a afirmação que abre esta seção. É possível, ainda, que evoquemos o pensamento

²⁸ Livre tradução: “*don't try to be intelligent, don't jump, don't switch vehicles: if you do so, if you do so, you'll miss the embranchment and fail to trace the new landscape. Just follow the trails myopically. Ant you have accepted to be, ANT you will remain! If you stick obstinately enough to the decision of producing a continuous trail instead of a discontinuous one, then another mountain range begins to emerge. It is a landscape which runs through, crosses out, and totally shortcuts the former loci of 'local interaction' and of 'global context'.*”

latouriano aqui: quando discursamos *sobre* algo perdemos as nuances específicas que aparecem se *participássemos* daquele algo (LATOURE, 2011). Os relacionamentos, portanto, só se fazem aparecer quando nos alinhamos ao contexto – seguindo as palavras de Latour (2011), se nos *afinarmos* à melodia.

Mas não é necessário que este suporte advenha do pensamento do antropólogo francês porque evocá-lo aqui seria, uma vez mais, *traduzi-lo*. Considerando a afirmação, utilizar-nos da Teoria Ator-Rede para construir uma justificativa seria empreender algo que a própria julga inadequado: evocar um conceito abstrato qualquer para justificar uma prática, uma característica, um fenômeno, quando “a prática diária não precisa de teórico algum para revelar sua ‘estrutura subliminar’” (LATOURE, 1988a, p. 179)²⁹.

Ao invés disso, sigamos os atores, como sugere o próprio Latour (2005, p. 12), deixando que eles “reclamem a habilidade de construir suas próprias teorias a respeito do que o social é feito”³⁰. Consideremos, por exemplo, um dos atores da pesquisa, Gabriel Barreto³¹:

Me lembro de que quando comecei a jogar eu simplesmente andava pelo mapa, sem nenhum objetivo específico, apenas para descobrir novas áreas e imaginar o que elas eram ou significavam no contexto do jogo (*sic*).

O discurso de Gabriel não é um discurso da teoria, e sim um discurso de quem jogou *Warcraft* de 2007 a 2012: um discurso proveniente de um domínio no qual, para Latour (1988a, p. 178), a teoria não importa – o domínio da prática. O intuito aqui é evocar não a ideia da interação funcional que muito se vê quando se contempla a teoria voltada para os jogos eletrônicos – em especial aquela proveniente de autores envolvidos com a atividade de *game design* – e sim conceber que a experiência de um ambiente como este pode ser comparada à fruição de um produto midiático qualquer. Mesmo uma obra de arte.

Uma afirmação como esta não é feita com leveza ou leviandade. Ao contrário, muito há de se contemplar na experiência dos jogos eletrônicos e esta discussão acerca de seu *status* enquanto forma artística não se deseja levantar neste trabalho.

²⁹ Livre tradução: “Daily practice needs no theorist to reveal its ‘underlying structure’”.

³⁰ Livre tradução: “(...) grant them the ability to make up their own theories of what the social is made of”.

³¹ Ao longo do trabalho, jogadores, desenvolvedores e empregados da Blizzard serão citados, mas nem sempre seus nomes estarão disponíveis. Isto acontece porque nem todos concordam em oferecer seus nomes reais, preferindo usar seus *screen names*, os nomes de seus personagens. Aqueles que concordarem com o uso, contudo, serão endereçados por seus nomes reais.

Contudo, a hipérbole possui uma função didática: a da mera provocação. Em suma, o ponto não é afirmar que um MMORPG como *Warcraft* é uma forma artística e sim contemplá-lo para além das funcionalidades simplistas que se sobressaem à primeira vista.

As guildas das quais nos aproximamos – *Polyhedral Solidarity*, *Adorea*, *League of Light*, *Solace* e *Vipers* – são um índice de que as relações sociais estabelecidas não ficam confinadas ao jogo. A *Blizzard*, inclusive, sabendo desta característica e da organização assumida por estas relações, adaptou sua aplicação para dispositivos móveis *Armory*³² para que se possa acessar, a partir de *smartphones*, o *guild chat*, arena na qual as pessoas de uma mesma guilda podem se comunicar.

Retornando ao domínio da experiência, um modo adequado de ler este fenômeno é através da ideia de *worldness* – ou *mundidade*, em um parco neologismo. O conceito foi introduzido no campo dos *game studies* por Lisbeth Klastrup (2003) em sua tese de doutorado, quando ela buscava entender de que forma se estabelece uma poética dos mundos virtuais. *Worldness* é mais que simplesmente estar presente no mundo – é uma ideia que apela para a experiência estética e não para a simples dicotomia *dentro-fora* do jogo. É através deste sentimento que se estabelece a primeira impressão de *Warcraft*, a de deslumbre:

A experiência de *worldness* é o sentimento de presença e engajamento no mundo virtual, que emerge da soma de nossas expectativas cumulativas do gênero, nossa experiência de um sistema de design de mundo particular (como o mundo nos é apresentado como uma ferramenta com a qual podemos jogar), a ação entre agentes e formas de interação disponíveis no mundo (o mundo como jogo e como espaço social), a experiência acumulada da "vida vivida" no mundo (interação temporal) e a performance contínua de personagens persistentes no mundo (KLASTRUP, 2003, p. 296)³³.

Como discursar, então, acerca deste fenômeno?

Nossa escolha, guiada pelo mais óbvio símbolo do que Klastrup (2003) chama de *expectativas de gênero*, é adentrar este deslumbre pelo elemento textual da *magia*. Estas expectativas são elementos responsáveis pela manutenção de uma coerência textual e que produzem o que a Teoria da Literatura comumente identifica como

³² <https://itunes.apple.com/en/app/world-warcraft-mobile-armory/id321057000?mt=8>

³³ Livre tradução: “*The experience of “worldness” is the feeling of presence and engagement in the virtual world, which emerges as the sum of our cumulative genre expectations, our experience of a particular world system 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*”.

horizontes de expectativa. A noção aqui evocada é a de que ao interpretar um texto, um leitor identifica elementos pré-existentes que o enquadram em uma categorização. Elementos que por sua vez orientariam a leitura deste texto³⁴. Estes elementos, no caso de *Warcraft*, são variados, indo desde a fantasia medieval à ficção científica, passando pela cultura pop e pelas várias mitologias existentes (KRZYWINSKA, 2005). Ainda assim, por sua narrativa central se aproximar do que é comumente endereçado enquanto gênero textual como *high fantasy* (idem), há algumas assunções que podem ser feitas acerca do mundo. Dito isto, sendo a presença de magia um dos mais claros delimitadores do gênero da fantasia, adentremos a discussão através desta.

Antes, contudo, ao transpor a ideia de horizonte de expectativas para os *game studies* somos contemplados com o trabalho de Tanya Krzywinska (2005; 2009) a respeito da textualidade em *World of Warcraft* e de como esta é empreendida a partir de uma série de influências culturais sobre as quais nos debruçaremos posteriormente. Krzywinska (2005) é bastante taxativa, inclusive no que se refere à forma pela qual estes elementos textuais dialogam para com o texto experimentado: “[o objetivo] é demonstrar como as estruturas e elementos míticos do jogo guiam a lógica que subscreve o marco estilístico de *World of Warcraft* e proveem o contexto para e de jogabilidade” (KRZYWINSKA, 2005, ênfase adicionada)³⁵.

O ponto de Krzywinska é sublinhar o fato de que o gênero de *high fantasy*, no qual *Warcraft* é usualmente classificado orienta que tipo de ações serão desenvolvidas pelos personagens daquele mundo. Perceba-se que neste caso adentramos um domínio muito específico e que não está relacionado necessariamente à ação humana, apenas à narrativa. *Warcraft*, para Krzywinska (2005), se apropria da mistura de fantasia, mito e feitos heroicos, comuns ao gênero, transpondo estes elementos para o contexto dos MMORPGs.

O argumento da pesquisadora (KRZYWINSKA, 2009) é o de que simplesmente considerar os elementos supracitados não é o suficiente para endereçar o grande fluxo de intertextualidade em *Warcraft*. Ela sugere o uso de outro conceito: o de *texto grosso* (KAVENEY, 2005), segundo o qual a ideia de que os estágios de

³⁴ Teóricos do Formalismo Russo como Roman Jakobson e Michael Rifaterre, e da Estética da Recepção como Hans Robert Jauss, Wolfgang Iser e Hans Ulrich Gumbrecht trabalharam o conceito de *horizonte de expectativas* relacionando-o ao que chamaram de efeito estético. Na Comunicação, o termo é reclamado pelos estudos de Recepção. Para mais informações: COSTA LIMA, Luiz (org.). Teoria da Literatura em Suas Fontes – Vol.2. 3.ed. Civilização Brasileira: Rio de Janeiro, 2002.

³⁵ Livre tradução: “(...) is to demonstrate how the game’s mythic structures and elements drive the logic that underpins *World of Warcraft*’s stylistic milieu and provides the context for and of gameplay”.

desenvolvimento de uma obra podem ser visíveis, mesmo no produto final, e sobre o qual nos debruçaremos no capítulo seguinte. As dinâmicas de intertextualidade não são importantes neste momento e as abandonaremos por enquanto. Ainda assim, mantenhamo-nos no componente textual que até aqui nos trouxe, retornando à magia.

Em que medida a ideia de magia – um componente interno à narrativa do gênero da fantasia – pode nos auxiliar aqui? É necessário que estejamos dispostos a empreender um salto que nos transporta de dentro do texto experimentado em um MMORPG para sua superfície.

Este primeiro movimento é talvez o mais ousado de todos uma vez que ele busca de certa forma se emancipar do núcleo da narrativa e adentrar um espaço necessariamente híbrido, o do *gameworld*³⁶ (JØRGENSEN, 2013). Para Kristine Jørgensen, um *gameworld* é uma área fronteira na qual se pode experimentar parcelas de um mundo ficcional – mas não este em sua completude – e as regras que são controladas por um sistema. Este espaço híbrido é responsável por um entendimento sintático da experiência, orientando não apenas princípios estéticos e culturais, mas principalmente para a nossa argumentação, materiais.

Para Jørgensen (2013), então, estes ambientes são governados pela lógica das mecânicas de um jogo, ou seja, por suas regras. Isso significa, na prática, que coerência textual ou natural são menores, e que qualquer fato que venha a acontecer *in game* está imbuído desta licença poética. *Gameworlds* são espaços de interseção, portanto – superfícies sobre as quais as ações de um personagem colocam em contato o indivíduo que o controla para com o sistema de jogo.

Adentrar este espaço híbrido e afastarmo-nos do núcleo narrativo do jogo é essencial para entender o deslumbre que se dá na aproximação a *Warcraft*. Não apenas a magnitude da narrativa se impõe, mas principalmente a quantidade de terras a se explorar, histórias a viver, objetivos a serem atingidos – elementos que estão muito mais próximos do universo do jogo do que das representações da narrativa. Não minimizamos com esta afirmação a importância do elemento narrativo: ele é imprescindível e tem uma função muito óbvia já pontuada na alusão ao trabalho de Krzywinska (2005; 2009).

Consideremos que estas atividades, assim como tantas outras que não são aqui detalhadas, são subscritas a mecânicas internas do jogo, implementadas em seu

³⁶ Literalmente, o termo significa *mundo do jogo*, mas como a autora o transformou em conceito e é com dificuldade que se concebe uma tradução adequada para este, escolhemos mantê-lo em inglês.

sistema de regras. Consideremos que a interação entre indivíduo e sistema se dá de acordo com uma mecânica determinada; que o mundo implementa uma série de regras que são necessariamente levadas em conta, ainda que estas gradativamente desapareçam à medida que nos familiarizamos com elas. O que tentamos apontar aqui é que existe uma *gramática* nas interfaces, uma série de regras de interação que advém de um tipo diferente de engenheiros, profissionais especialistas em *human-computer interaction* (HCI), e que as projetam com objetivos específicos de como estas devem ser utilizadas.

Kristine Jørgensen (2013, p. 61) explica que o trabalho de um *designer* de interface para jogos consiste em “apresentar a informação relevante do sistema de jogo aos jogadores” e que os *designers* sabem que os jogadores decodificam esta interface de acordo com os métodos disponíveis, não importando se um objeto é representado em fidelidade à narrativa - uma pedra que possui uma função especial – ou não – um ponto de exclamação gigantesco, indicando que algo importante há de acontecer naquela localização.

Ora, é de leitura, então, que estamos falando. Não da leitura barthesiana, não de livros, ou da literatura tradicional; ainda assim, da experimentação de um texto. Uma experimentação que não é trivial – não consiste apenas em passar olhos, virar páginas – uma experimentação que depende crucialmente das possibilidades que o *meio* oferece. Um *cibertexto* então, para usar a terminologia de Espen Aarseth (1997): um problema da organização mecânica do texto, que propõe que os meandros de um meio são parte imprescindível de sua troca literária. Em outras palavras, que a materialidade do meio importa.

Nos dias de hoje, é com certa naturalidade que se encara uma afirmação como tal, que evoca um sentimento de que o aspecto material de uma obra é tão importante quanto seu conteúdo. Ainda assim, se confrontamos as experiências de leitura e de jogo aqui, é com base no pensamento de Galloway (2006), para quem o grande ponto de dissidência jaz no fato de que nos jogos eletrônicos – diferente das mídias tradicionais, como o livro, por exemplo – a materialidade *se redefine* com o desenrolar do jogo.

Não é algo diferente disto que aqui defendemos: nosso ponto é o de que a aproximação ao mundo de *Warcraft* sobrecarrega a experiência do usuário com tantos estímulos que este encontra entre o tatear técnico, que há de ensiná-lo a se comportar lá dentro, e o sublime, a contemplar a beleza e magnificência das paisagens digitais lá

construídas – além de sua correspondência ao universo ficcional que hoje permeia a cultura de massa.

Como este ato de leitura, enfim, pode nos conduzir à magia? Pelo fato de que *magia* e *gramática* possuem uma raiz etimológica semelhante. Do grego (*grammatike tekhné*), latim (*grammatica*) e do francês antigo (*gramaire*) descende não só a ideia de conhecimento, mas a de conhecimento oculto – que os escoceses apropriaram para a noção de *glamour*. Existe, pode-se dizer, um aspecto de técnica na noção de magia. Não é incomum encontrar este mesmo aspecto na fantasia como um todo: magos são geralmente sujeitos introspectivos, voltados para seus estudos, mais que para o mundo “real”.

Para estabelecer uma ligação própria entre os sentidos nos apropriemos do pensamento de Sloterdijk (1999, pp. 10-11) que, em um contexto alheio ao deste trabalho – ao discutir ciência e antropotecnologia para fins evolucionários –, afirma que até meados do modernismo saber ler era significativo como participar de uma elite cercada de mistérios, na qual o “conhecimento de gramática equivalia, antigamente, em muitos lugares, à mais pura feitiçaria: (...) para quem sabe ler e escrever, outras coisas impossíveis serão igualmente fáceis”.

Não é este aqui o caso? Quando nos aproximarmos das discussões acerca de camadas de prescrição no terceiro capítulo o modo como é necessário aprender a gramática de *Warcraft* há de se fazer claro. Mais importante que isso é que certas ações realizadas tendo o jogo como contexto central podem assumir um *status* de dificuldade que varie de acordo com a experiência. Consideremos, por exemplo, uma tarefa simples como a configuração básica da interface natural do ambiente e a comparemos para com o uso avançado de *scripts*. Para quem se aproxima do jogo pela primeira vez, mesmo um comando trivial como o */g*, que serve para se dirigir à sua guilda, pode estar distante, escondido em meio às muitas discriminações que a tecnologia imprime, quicá dinâmicas operacionais avançadas como *rotação*, *posicionamento*, *coreografias*.

O *glamour* – o deslumbre – para com o mundo de *Warcraft* não está, como é de se esperar, apenas no discurso do jogador do dia-a-dia. Ele se encontra também no discurso acadêmico que compara a experimentação do mundo à fruição de um parque de diversões (AARSETH, 2009), na análise textual do imenso esqueleto narrativo que dá suporte ao jogo (KRZYWINSKA, 2005; 2009) e, naturalmente, no entendimento

do tecido que se encontra subliminar à experiência, o sistema que lhe dá suporte (JØRGENSEN, 2013).

Se há algo inexplicável na experiência dos mundos virtuais – de *Warcraft* – é este deslumbre que se instaura quando um usuário se aproxima do jogo, quando busca aprender a lê-lo, dominar sua gramática, estabelecer, por fim, agência em um mundo que busca de todas as formas guiar ações o máximo possível. O objetivo aqui é o de iniciar o trabalho de posse da ideia de que a experiência de *Warcraft* é particular, encerrando uma carga estética e intertextual poderosa que é um dos aspectos responsáveis pelo imenso sucesso que o jogo obteve nos últimos dez anos. Esta também não é uma afirmação que busca o *status* de causa-consequência e, principalmente, este não é o único aspecto importante na jornada deste MMORPG, mas o fato de que tanto parte da base de jogadores quanto a produção acadêmica voltada para os *game studies* atesta um fenômeno como tal o transforma, para um trabalho que se alinha às premissas da Teoria Ator-Rede, em algo imprescindível.

Esta relação não é a única desenvolvida entre jogador e mundo, e à frente, na segunda parte, nos debruçaremos sobre outra problemática que há de dar o tom da segunda parte – e da experiência de cunho mais operacional – a repetição. Até então, é importante perceber a variedade de experiências que se dá quando da exposição ao ambiente do MMORPG e à sua cultura. Nosso intuito é que ambos os preâmbulos colaborem para com nossa descrição, tornando-a o mais fiel possível à experiência do mundo, e não apenas sua estrutura material.

Considerando então que havemos de nos debruçar especificamente sobre os elementos internos a esta gramática, mas de posse do sentimento de que a primeira aproximação ao jogo é permeada por esta experiência de natureza pouco operacional, mais estética, sigamos, portanto, para o primeiro capítulo.

1. Do Atari a *World of Warcraft*

*There is no tool, no medium, only mediators.
A text is thick. That's an ANT tenet, if any.*
— Bruno Latour

Um actante não surge do nada – assim como uma rede também não. Sempre é possível abrir mais e mais a caixa-preta, verificar que processos internos se dão em meio a ela, perscrutá-la. Eventualmente, quando não mais processos dentro dela existirem, cada actante será em si sua própria caixa-preta, ligado às suas próprias e tantas redes, que por fim nos trouxeram até o ponto de observação. Não se pode discursar, portanto, acerca de uma existência que se exima do social: não se sustenta, neste sentido, a ideia de indivíduo. A ideia latouriana de *dobra* (*folding*) (LATOUR, 2002) confere às redes este efeito de cascata no qual as caixas-pretas vão sempre se abrindo mais e mais.

As *dobras* são as marcas que a rede deixa em um actante depois de sua estabilização. São o sentido de história existente em cada actante – humano e não humano – sobre o qual se possa discursar. Estas marcas se empilham oferecendo a este a noção de que nada surge *ex nihilo*, de que nada pode ser reduzido a nada. Nas palavras de Latour (2002, p. 249), dobras são “o tempo, o espaço e o tipo de actantes” sedimentados na ação técnica.

Este conceito remete necessariamente à ideia monadológica pontuada anteriormente. Latour (2002, p. 249) explica que quando lidamos com um actante, nos inserimos nas várias temporalidades que lhe cercam: num martelo, seu exemplo a respeito do problema, talvez em alusão ao martelo heideggeriano, dobram-se temporalidades referentes aos seus materiais: o ferro depositado na jazida, o carvalho imponente tornado ferramenta. Nos inserimos de forma similar no espaço referente àquela ferramenta: florestas, minas, fábricas; para finalmente adentrarmos um terceiro entendimento, o do martelo tornado actante, e que vai dobrar-se sobre um quadro pendurado na parede, uma escrivanhinha recém-finalizada ou o para-brisas quebrado do carro. O martelo é, portanto, martelo e todas as redes que culminam nele ao mesmo tempo.

Por que evocar este conceito num capítulo que consiste em um relato? Porque ele é vital para que se compreendam dois pontos específicos: o primeiro diz respeito

ao fato de que nenhum dos actantes a ser transformado em mediador nas páginas a seguir existe de forma independente. Cada um deles, se figura neste trabalho, o faz porque se alicerça em inúmeras outras redes, que podem ou não vir a ser investigadas. Se afirmamos, por exemplo, que o console de *videogame* Atari VCS possuía um gráfico consideravelmente pior do que o que era possível se obter na época de seu lançamento, apenas ao observar a arquitetura formal dos *chips* de seus cartuchos poderemos constatar a veracidade da sentença, como sugerem Montfort e Bogost (2009).

É importante não enxergar a ideia de dobra como estrutural ou causal: não existe uma relação de causa e efeito entre a dobra e a ação. Ela pode ser um meio de desvio, mas também pode não sê-lo. Sua característica básica pode se transformar em mediador ou continuar como relegada ao pano de fundo. Um martelo pode ser um instrumento de poder em um contexto ou uma ferramenta empoeirada sem uso em outro. Daí o fato de a ideia de rede (LATOUR, 2005) discutida no capítulo anterior figurar em meio a grande importância no relato subsequente. Em especial, seu uso facilita o entendimento do contexto que se desenha em torno do surgimento de *Warcraft*, uma vez que necessariamente associa os elementos a serem pontuados, frisando, sobretudo, o modo pelo qual um age sobre o outro.

O intuito deste capítulo é traçar um relato através do qual a história da aproximação ao MMORPG *World of Warcraft* não jaz confinada à experiência singular do ambiente, mas sim em confluência com a experiência de todo um contexto – de toda uma rede sociotécnica – que se dobra sobre os atores lá relacionados. Após este relato, nos debruçaremos com um maior cuidado sobre a noção de MMORPG e suas principais características.

1.1. Aproximação

Eu não era muito mais que um adolescente quando descobri que jogos eletrônicos contavam histórias. Antes daquele momento, o *Atari Video Computer System*, ou VCS – que foi lançado nos Estados Unidos em 1977 (MONTFORT E BOGOST, 2009) – continuava, já há anos, o mais vendido console de *videogame* no Brasil, além de ser um dos únicos a serem comercializados.

Naquele espaço de tempo, jogos eletrônicos eram certamente um luxo que nem todas as famílias podiam ter – e ainda chegavam aos lares brasileiros envoltos

em uma aura de mistério que advinha em especial de uma incerteza sobre como lidar com aquele produto que se apossava da televisão, maior fonte de entretenimento familiar das décadas recentes.

As dúvidas a respeito da tecnologia se acumulavam a ponto de surgirem boatos sobre como consoles de *videogames* poderiam avariar aparelhos de televisão, danificando seu tubo de raios catódicos, por exemplo. E tudo isso acontecia antes de discussões que hoje em dia são corriqueiras, sobre vício e violência – endereçadas cientificamente no trabalho de pesquisadores como Alves (2007), entre outros – sequer serem contempladas.

Este momento de imprecisão ocorreu no Brasil no fim da década de 1980, começo da década de 1990, e é interessante que se perceba desde já que a primeira nota de dissonância acerca da tecnologia que se insinuava não estava necessariamente conectada ao seu conteúdo – uma das principais questões em evidência nos dias de hoje se considerarmos discussões acerca da criação de marcos regulatórios ou mesmo de fruição artística proveniente de jogos – mas sim ao seu aspecto tecnológico.

A história viu o console da Atari chegar alguns anos antes ao Brasil, mas de forma peculiar: a ética, então, era a da pirataria, e várias empresas nacionais adentraram o mercado copiando as especificações do *Atari VCS*, lançando versões genéricas tanto do console quanto de cartuchos. Um ponto digno de nota é que mesmo as versões de consoles que eram cópias absolutas das máquinas americanas eram compatíveis com cartuchos originais o que fez com que o mercado de jogos eletrônicos se expandisse rapidamente, diferente do cenário internacional onde mais de uma década já se passara desde o início desta expansão.

Quando finalmente chegou ao Brasil oficialmente, em 1983, a Polyvox, que detinha os direitos do produto, adotou o *slogan* “O Atari da Atari” para sua máquina, que concorria com um sem-número de outros consoles que haviam sido deliberadamente copiados. Um ator muito importante na história de como essa geração de jogos eletrônicos chegou ao Brasil é Joseph Maghrabi, que licenciou de forma muito oportuna todos os grandes nomes dos jogos eletrônicos internacionais da época no Brasil. Maghrabi era detentor do registro de marcas como *Atari*, *Intellivision* e *Activision*, muito importantes no mercado de jogos eletrônicos ainda hoje, e seu trabalho com a Canal 3 repercutiu em todo o modo como a história da entrada dos consoles de videogames no Brasil é lembrada.

O console de Maghrabi chegou ao mercado com o sugestivo nome de *Video Computer System* e ainda possuía, de acordo com Chiado (2011), o *layout* idêntico ao produto estrangeiro, sem contar que seu código de produto era ‘CX-2600’.

Antes de criar a Canal 3, eu fundei uma firma, a Atari Eletrônica Ltda. Ela tratava da importação de peças e acessórios do console Atari. A gente importava o circuito impresso e os *joysticks*, mandávamos confeccionar o gabinete plástico, a caixa e a papelada (manuais, garantia, etc.), montávamos os aparelhos e vendíamos aos magazines, cada qual, acompanhado de um cartucho. Vendíamos muito (sic) (CHIADO, 2011, p. 26).

Cabos coaxiais, seletores, *joysticks* desajeitados e cartuchos – invólucros de plástico nos quais se encaixavam placas de circuito – eram apenas algumas das parafernálias que passavam a fazer parte da vida das pessoas. Itens que demandavam um conhecimento especial, arcano, e que carregavam consigo seus próprios códigos, suas próprias potencialidades – suas próprias prescrições (AKRICH, 1992; LATOUR, 1992a).

Um dos primeiros exercícios de contextualização que devem ser empreendidos neste trabalho diz respeito ao fato de que a história dos jogos eletrônicos no Brasil se desenvolveu de forma muito diferente da americana. Naturalmente, esta é uma afirmação simplista, uma vez que não apenas enquanto contexto sociocultural, mas principalmente enquanto indústria, os jogos eletrônicos surgiram nos Estados Unidos da América. O ponto é que em trabalhos nacionais que dialogam com a história dos *videogames* ainda há pouca contextualização sobre a forma pela qual esses consoles chegaram ao Brasil. Esta percepção não deve ser tomada como crítica e sim como mero fato e uma vez que o cenário de pesquisadores no campo dos *game studies* cresce anualmente no país é importante perceber em que contexto esta mídia se difundiu por terras brasileiras.

A respeito do surgimento dos jogos eletrônicos, muito se conta acerca de como Nolan Bushnell, fundador da Atari, Inc., Ralph Baer, engenheiro à frente do projeto do console *Odyssey*, da Magnavox, e William Higinbotham, que não só esteve no time de físicos responsáveis pela criação da bomba atômica, mas entrou para a história como o inventor de *Tennis for Two*, um dos primeiros jogos eletrônicos, tiveram papéis importantes não só na alçada da invenção – no domínio da inscrição técnica – mas também em sua comercialização. Bushnell, por exemplo, além de ter sido o fundador da Atari, Inc., também foi fundador da rede de *fast-food* e

*videogames Chuck E. Cheese's*³⁷, uma franquia que se utilizava do potencial de jogos eletrônicos e jogos de parques de diversão (*midway games*) para implementar uma psicologia de consumo que foi extremamente rentável na década de 1970, segundo Montfort e Bogost (2009).

Aqui, Bushnell combinou todas as suas influências anteriores. Chuck E. Cheese's era um *arcade*: seus jogos encorajavam o jogo contínuo e em várias máquinas. Também era um restaurante: comida e bebida atraíam os jogadores ao lugar e os mantinham lá por mais tempo. Finalmente, era um *midway*³⁸: jogadores colecionavam tickets provenientes dos jogos de perícia e azar, como *Skee-ball*, esperando trocá-los por prêmios (MONTFORT E BOGOST, 2009, p. 6)³⁹.

A decisão de Bushnell de criar um lugar que fosse híbrido entre restaurante e *arcade*, termo utilizado para descrever os salões específicos com dezenas de máquinas alinhadas não foi em nenhum nível incidental. Bushnell trabalhara em um parque temático como um *barker* – o funcionário que controla as cabines que possuem jogos de argolas ou tiro ao alvo, por exemplo – e é comumente sugerido, como o é por Montfort e Bogost (2009), que este *background* não só definiu o modelo de negócios sob o qual os jogos eletrônicos evoluíram, mas, mais importante, como algumas de suas mecânicas surgiram ou foram implementadas.

O modo pelo qual isso ocorreu será discutido um pouco à frente, no próximo capítulo, mas é necessário adiantar, para fins de reconhecimento do quão importante foi o Atari 2600 para a experiência de toda uma geração, que algumas mecânicas, tanto no que diz respeito às regras e gêneros de jogos eletrônicos quanto no que diz respeito aos processos psicológicos que sublinham este jogar são fruto de decisões que estão intimamente conectadas ao *background* desta história.

Bushnell, contam Montfort e Bogost (2009), criou os primeiros jogos eletrônicos com base em um mecanismo de condicionamento conhecido como *reforço parcial*, que explica como as pessoas se atraem (e se viciam, às vezes), em determinadas experiências. A ideia por trás desse mecanismo é a de que as recompensas são oferecidas com base em intervalos calculados, e Loftus e Loftus

³⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/Chuck_e_cheese

³⁸ Uma área de shows adjacentes, jogos de azar ou de perícia, ou de outras atrações em uma feira ou exposição.

³⁹ Livre tradução: “Here, Bushnell combined all of his prior influences. Chuck E. Cheese's was an arcade: its games encouraged continued play and cross-cabinet play. It was also a restaurant: food and drink drew players to the locale and kept them there longer. Finally, it was a midway: players collected tickets from games of skill and chance like skeeball in the hopes of exchanging them for prizes”.

(1983) acreditam por sua vez que o que os jogos eletrônicos oferecem é um exemplo superlativo de reforço parcial.

Este mecanismo era representado no Atari 2600 pelo fato de seus jogos serem infinitos e possuírem poucas variações em seus cenários internos. Os desafios, fosse a primeira fase, fosse qualquer outra, consistiam sempre em dinâmicas semelhantes acima das quais adicionava componentes sensoriais que demandavam reflexos mais apurados – velocidade e precisão, basicamente. Dificilmente, nos jogos do Atari 2600, era necessário *pensar* – conceber escolhas estratégicas, desenvolver táticas.

Retornando ao contar histórias, enquanto o público brasileiro ainda se deleitava com jogos como *Pac-Man* (Namco, 1980), *Pitfall!* (Activision, 1982), *River Raid* (Activision, 1982) e *Enduro* (Activision, 1983), hoje títulos clássicos do console da Atari, companhias japonesas e americanas já possuíam recursos tecnológicos que melhoraram o processamento e a resolução dos jogos eletrônicos de tal forma que a abstração tão necessária na década anterior dava lugar a personagens eximamente desenhados e que abriam as portas para que os jogos eletrônicos incorporassem departamentos de direção de arte.

Ainda na década de 1980, mais cores invadiriam as televisões brasileiras. Um fato digno de nota, e apontado por Chiado (2011), diz respeito ao momento em que o público brasileiro se aproximou da indústria dos *videogames*: ainda antes de versões piratas de consoles e cartuchos serem produzidos no país, existiam formas não ortodoxas de se possuir um *Atari VCS*. Era possível trazer um aparelho no retorno do exterior ou comprá-lo de alguém que o fizesse. Chiado (2011, p. 25) é veemente acerca do fato: “[t]uristas traziam consoles quando voltavam de Miami, ao passo que contrabandistas traziam aparelhos do Paraguai, e também dos Estados Unidos”. O interessante é que, não importando a proveniência do console, por ser importado de um país no qual o sistema analógico era diferente do nosso, as pessoas eram forçadas a jogar em preto e branco, não existiam jogos coloridos – nos EUA o padrão é o NTSC (*National Television System Committee*), enquanto no Brasil o padrão é PAL-M.

O que parece uma digressão por especificações técnicas e detalhes da chegada dos *videogames* no Brasil é importante porque estabelece não apenas marcos através dos quais a indústria e o público brasileiro se comportaram por anos seguintes, mas porque também dialoga fortemente com minha trajetória pessoal enquanto consumidor, público dos jogos eletrônicos – e por fim, pesquisador. As peculiaridades

acerca de como a história foi conduzida em terras brasileiras são múltiplas e não conceber como estes elementos que estão ali posicionados na criação de um jogo ou na solda de uma placa de circuito possuem um impacto considerável em toda a rede que se forma através desse processo é minimizar o poder das especificidades em um dado contexto.

Apenas para fins de exemplo da argumentação e ainda nos mantendo por um breve momento no contexto que circundava o Atari VCS e suas versões, por assim dizer, genéricas, é ao mesmo tempo chocante e de um potencial de elucidação imenso que se considere que o próprio Joseph Maghrabi foi o criador de dinâmicas que afetaram o consumo desses jogos em todo Brasil. Pensemos em como, no começo da década de 1990, locadoras de jogos eletrônicos eram comuns – o próprio Maghrabi clama, em entrevista, que a Canal 3 foi a primeira locadora do país. O modo pelo qual estas funcionavam era relativamente simples: em um dos modos, um jogador fazia um cadastro, pagava uma quantia e levava um cartucho para casa, depois o devolvia. No segundo modo – um modo efetivamente mais interacional, mais associativo – o dono da locadora expunha uma série de consoles, e os adolescentes pagavam por *hora jogada*. Até então, nada de novo nesta dinâmica, a não ser que a gradação de preços nos jogos geralmente se dava por selos – selos ouro, prata, bronze.

Montfort e Bogost (2009, p. 14) explicam, em se tratando de especificações técnicas do Atari VCS, que os cartuchos, no geral, continham de 4 a 8K de memória RAM, que era a memória necessária para seu funcionamento. Maghrabi (2011), por sua vez, admite em entrevista concedida à revista independente sobre *videogames* retrô *Jogos 80* que alguns cartuchos custavam mais que outros – os que requeriam mais RAM eram mais caros para serem fabricados e que assim ele criou a gradação entre séries ouro e prata – uma gradação que influenciou não apenas quanto era cobrado por cada cartucho em específico, mas principalmente quanto era cobrado pelo aluguel e pelo uso dos cartuchos em locadoras.

Para melhor explicar o que está sendo dito, abandonemos por um momento o contexto do *Atari VCS* e migremos à Sega, indústria japonesa responsável por alguns dos mais famosos jogos eletrônicos de todos os tempos. Em 1987, quando o console projetado por Hideki Sato tinha um maior processamento de gráficos e som – e um domínio muito maior do modo pelo qual as cores eram utilizadas na tela. Se no *Odyssey* (Magnavox) alguns jogos precisavam de aparatos físicos para serem jogados – lâminas transparentes de plástico que serviam como “tabuleiro” e eram acopladas à

ao aparelho de tevê – e se no *Atari VCS* o sistema só conseguia desenhar uma cor por vez – o que impede, por exemplo, a construção de padrões não sólidos, hachurados ou sombreados - o *Master System* da Sega oferecia possibilidades com as quais seus predecessores não podiam competir.

E o que há, portanto, de particularidade em uma afirmação como esta? Bem, por incrível que possa parecer hoje, em um momento em que as grandes marcas possuem uma hegemonia globalizada, e tais nichos dificilmente são discrepantes com relação ao consumo de um ou outro produto midiático, fato é que a situação no começo da década de 1990 era bem diferente: a Tectoy, empresa de brinquedos eletrônicos fundada em São Paulo em 1987, lançara, alguns anos antes uma versão dos *light phasers* do anime *Zillion* (NTV, 1987), exibido pela Rede Globo nos anos 1980. O brinquedo consistia em uma pistola e uma armadura peitoral que brilhava e fazia barulho quando atingida pelo infravermelho de uma das pistolas.

O sucesso dos *light phasers* serviu para impulsionar a Tectoy rumo ao licenciamento da máquina da Sega que adentrava o mercado em competição com o *Nintendo Entertainment System* (NES), da Nintendo. A partir daí, a Tectoy passou a licenciar todas as máquinas da Sega para o mercado brasileiro, das quais a mais notória foi, sem dúvidas, o *Mega Drive*, o *Genesis* americano. Aqui é importante perceber que o mercado brasileiro desde sempre demonstrou características que tornaram o país peculiar no que diz respeito à sua relação para com os jogos eletrônicos. As trajetórias da Tectoy e da Sega servem, sobretudo, para ilustrar o argumento de que fatos e decisões que aconteceram na década 1980 e 1990 pautaram a experiência dos videogames para o público brasileiro de tal forma que, por muito tempo, Sonic, o porco-espinho que era o personagem mais importante da Sega, foi muito mais conhecido do que Mario, o encanador que até hoje é o grande símbolo da Nintendo.

A Nintendo só veio a ter uma representação oficial no Brasil em 1993 e naquele momento a Sega já dominava com veemência o mercado, à medida que a Tectoy não apenas importava consoles e cartuchos, mas também os produzia e adaptava para que eles fizessem sentido no contexto nacional: *Wonder Boy in Monster Land* (Westone, 1988)⁴⁰, por exemplo, se tornou *Mônica no Castelo do Dragão* (Tectoy e Maurício de Sousa Produções, 1991)⁴¹, e *Street Fighter II*, um dos

⁴⁰ http://www.youtube.com/watch?v=MMb9_Uhe9uY

⁴¹ <http://www.youtube.com/watch?v=sqrjHbTohxg>

mais famosos títulos da japonesa Capcom, só foi disponibilizado para o *Master System* brasileiro, não sendo compatível com nenhuma de suas contrapartes internacionais. O Master System continuou, ainda através de toda a década de 1990, a ser um dos consoles mais vendidos no país, adaptando ou traduzindo mais de 70 jogos, além dos citados.

Iniciava-se ali, no fim da década de 1980 e começo da década de 1990, uma era que oferecia um grau muito maior de possibilidades não apenas técnicas, mas principalmente estéticas. Até então, a maioria dos jogos eletrônicos possuía pouco ou nada de estrutura narrativa – e os jogos do *Atari VCS*, para exemplificar, não tinham fim: iam simplesmente ficando cada vez mais difíceis até que, por causa da pouca memória, o *software* travava, fato que se tornou índice de técnica e jogabilidade – e do qual uma fonte muito interessante a respeito é o documentário *The King of Kong: A Fistful of Hand Quarters* (2007), que conta a história de jogadores que competem para bater o recorde mundial de *Donkey Kong* (Nintendo, 1981).

A partir da terceira geração, contudo, o cenário mudou de forma radical. No momento em que a Sega e a Nintendo entraram em cena, respectivamente, com o *Master System* e o *NES*, os jogos do gênero *adventure* voltam à evidência de forma considerável. Claro, até então, neste trabalho, não consideramos uma classificação por gênero porque ela não há de surtir nenhum efeito em como os jogos evoluíram, finalmente, de meros brinquedos – às vezes considerados como a pura evolução dos tabuleiros para a televisão, como por Montfort e Bogost (2009, p. 11, ênfase adicionada) – para poderosos dispositivos através dos quais histórias são contadas:

O *Odyssey* de Baer, lançado em 1972, possuía doze jogos, mas os jogadores destes precisavam encaixar camadas de plástico à tela para que estas lhes provesses o tipo de *background* que só mais tarde seria conseguido com gráficos em um computador. A máquina não possuía memória ou processador. Embora a experiência de jogar o *Odyssey* tenha sido certamente a de um *videogame*, e tenha sido importante em preparar o mercado para os videogames pessoais, o sistema ainda era simples por demais, mesmo para a época. *Jogar este sistema deve ter parecido mais próximo de jogar jogos de tabuleiro com o adendo da televisão do que com os jogos eletrônicos de depois*⁴².

⁴² Livre tradução: “*Baer’s Odyssey, released in 1972, played twelve games, but the players of these games had to attach plastic overlays to the screen to provide the sort of background that would later be accomplished with computer graphics. The machine had no memory or processor. Although the experience of playing the Odyssey was certainly that of a video game, and was important in fostering the market for home video games, the system was perhaps too simplified, even for the time. Playing it may have seemed closer to board game play with a television supplement than to later video gaming*”.

Fato é que até este momento jogabilidade e narrativas eram lados distintos de uma mesma moeda: é leviano clamar que não existiam histórias nos *videogames* da década de 1980, mas estas não eram em sua maioria – ou mesmo em sua completude – desenvolvidas através do jogo. Tais produtos não obedeciam a lógica de serem uma forma não trivial para a experimentação textual – um *cibertexto*, como nomearia, anos depois, Espen Aarseth (1997) – simplesmente porque em sua maioria não havia texto além de microargumentos que estabeleciam pequenos enquadramentos. Ainda assim, com o sucesso do *roleplaying game* (RPG) *Dungeons & Dragons* (TSR, 1974; hoje mantido pela *Wizards of the Coast*, subsidiária da *Hasbro*), não demorou muito até que a temática da fantasia medieval chegasse até os jogos eletrônicos.

A grande questão, e aqui estamos de volta à década de 1970, era: de que forma haveria de se ilustrar um cenário medieval – dragões, armaduras, cavaleiros e magia – se o aparato técnico não dava vazão sequer a uma multiplicidade adequada de cores e formas, muito menos de som? Dominic Arsenault (2006), ao se debruçar sobre o problema da narratividade em jogos eletrônicos – problema este que é um dos pilares do próximo capítulo – endereça de forma sucinta o cenário que então se desvelava:

Os primeiros *video games* eram abstratos, geralmente estéreis de personagens ou intriga, e consistiam apenas em uma sucessão de níveis similares de dificuldade escalável que se desdobravam infinitamente até que o jogador não conseguisse mais continuar (geralmente por ter perdido todas as suas “vidas”). Em *Pong*, duas barras se moviam verticalmente, uma em cada extremidade da tela, para rebater uma bola entre elas, e em *Breakout*, uma barra rebatia uma bola contra tijolos que, uma vez atingidos, desapareciam. Isso são histórias? (ARSENAULT, 2006, p. 24)⁴³.

A verdade é que a resposta para a pergunta feita anteriormente foi oferecida ainda na década de 1970, quando Will Crowther, programador da *Bolt, Beranek & Newman* (hoje, *BBN Technologies*, desenvolvedora de tecnologias de rede), além de ser entusiasta de espeleologia, criou um jogo chamado *Colossal Cave Adventure*, que foi o precursor do gênero de jogo que ainda hoje se sobressai como um dos mais relevantes para o mercado. *Advent*, como o jogo de Crowther veio a ser chamado, influenciou gerações a fio de jogos e jogadores, ainda que não se utilizasse das

⁴³ Livre tradução: “Early video games were abstract, often devoid of characters or intrigue, and consisted only in a succession of similar levels of increasing difficulty unfolding infinitely until the player was unable to continue (usually due to having lost all his “lives”). In *Pong*, two paddles move vertically at each end of the screen to bounce a ball between them, and in *Breakout* a paddle bounces a ball against bricks that disappear once hit. Are these stories?”.

possibilidades gráficas de um console de *videogame*: o jogo era, na verdade, uma aventura textual.

1.2. *Adventure Games*: Contando Histórias através de... Texto

A dinâmica por trás de uma aventura textual é relativamente simples: o sistema oferece uma linha que descreve um ambiente e seus detalhes e dá ao jogador a possibilidade de que ele explore o ambiente e se envolva em “riscos ou perigos” (MONTFORT, 2003, p. 6). *Aventuras textuais e ficções interativas* não são, para Nick Montfort (2003), o mesmo: enquanto ficções interativas possuem um cunho mais genérico, podendo ir desde simples conversações com inteligências artificiais ao ato de navegar e interagir com um cenário em si, há um elemento de enredo necessário na criação de aventuras textuais, e este geralmente envolve, como apontado anteriormente, um personagem principal que corre algum perigo quando adentra sua jornada.

Este discernimento, bem como toda a problemática que envolve, como as aventuras textuais, influenciou não apenas o modo pelo qual narrativas foram inscritas nos jogos eletrônicos, mas também todo o espectro de títulos tributários que surgiram depois é importante para o argumento defendido no próximo capítulo – o de que jogos eletrônicos são dispositivos que permitem experiência narrativa em função da ação – e a questão da relação entre aventuras textuais e ficção interativa retomada à frente. Por enquanto é necessário apenas que possamos contextualizar, retornando, o modo pelo qual, no fim da década de 1980 e começo da década de 1990, narrativas podiam efetivamente ser experimentadas através dos jogos eletrônicos.

Descendendo, portanto, de *Advent*, os *adventure games* começaram a tomar as mais diversas formas de jogabilidade, uma vez que os consoles passaram a ter capacidade de processamento suficiente para que gráficos de maior resolução fossem desenhados na televisão. As figuras abstratas do *Atari VCS* deram lugar às figuras que conhecemos hoje como históricas na trajetória dos jogos eletrônicos: Sonic, Mario, Link, Samus, entre tantos outros. Neste momento, então, o potencial das histórias fundiu-se, por fim, ao mundo dos jogos eletrônicos e os mais diversos títulos que combinavam mecânicas inovadoras e histórias arrebatadoras começaram a surgir para as plataformas mais distintas possíveis. Claro, do ponto de vista de importância e de legado no que diz respeito ao modo como as narrativas se tornaram importantes,

existem alguns títulos que fazem parte desta história de forma mais veemente que outros.

Não acredito, particularmente, que caiba neste trabalho um mapeamento que descreva em detalhes cada um dos jogos que foram lançados e que dinâmicas eles ofereciam – e penso assim, precisamente, porque há um movimento de “contexto brasileiro” para “contexto globalizado” que impede que um mapeamento como tal seja realizado. Aliás, talvez não impeça necessariamente a sua realização, mas me faz questionar em muito a sua eficácia. Tomemos, por exemplo, novamente a questão da experiência dos jogos eletrônicos no Brasil. Como dito, enquanto Japão, Estados Unidos (e mais tarde Europa) eram territórios dominados mercadologicamente pela *Nintendo* e por seu *NES*, que tinha uma proposta publicitária diferenciada, agregadora, que buscava integrar a família inteira na experiência de seu produto (JONES E THIRUVATHUKAL, 2012), o mercado brasileiro, graças a todos os licenciamentos empreendidos pela *Tectoy*, era consumido pelos jogos da *Sega*.

Não é de impressionar que *Final Fantasy* (Square, 1987), por exemplo, hoje considerado um dos mais importantes *role-playing games*⁴⁴ (RPG) da história dos jogos eletrônicos, tenha chegado ao Brasil muito depois de o público estar acostumado com *Phantasy Star* (Sega, 1987). Neste meio tempo, jogos de plataforma⁴⁵ como *Sonic The Hedgehog* (Sega, 1991), *Super Mario World* (Nintendo, 1990), *Strider* (Capcom, 1989) e *Mega-Man* (Capcom, 1987) abandonavam a abstração e o puro resolver de *puzzles* para engajar os jogadores em atividades que não eram apenas coerentes enquanto parte de um sistema, ou de um *quebra-cabeça*, mas também de uma narrativa.

Com os *platformers* da terceira geração, jogar *videogames* ganhava uma dimensão que até então não existira para mim na experiência daquela mídia. Se em *H.E.R.O.* (Activision, 1984) para o *Atari VCS* existe algo que lembra uma história sendo contada⁴⁶, esta história tem um fim invariável: o sistema bate o jogador, em

⁴⁴ Os *role-playing video games* (comumente referidos como *role-playing games* ou RPGs, ou ainda RPGs de Computador ou CRPGs) constituem um gênero de jogos eletrônicos onde o jogador controla as ações de um protagonista (ou de vários, em um grupo) imerso em um mundo ficcional. Muitos CRPGs possuem sua origem em RPGs tradicionais – jogos de interpretação de papéis como *Dungeons & Dragons*, por exemplo – e se utilizam, não raro, da mesma terminologia, dos mesmos cenários e mecânicas.

⁴⁵ Um jogo de plataforma é um jogo eletrônico que envolve o uso de um avatar para pular (1) entre plataformas suspensas, (2) sobre obstáculos ou (3) ambos, para poder evoluir no jogo. Estes desafios são conhecidos como jumping puzzles. O jogador controla os pulos para evitar que o avatar caia das plataformas ou erre pulos necessários. O elemento unificador mais comum nos jogos deste gênero é o botão de pulo.

⁴⁶ *H.E.R.O.* (Activision, 1984), é um acrônimo para *Helicopter Emergency Rescue Operation* (Operação de Resgate de Emergências por Helicóptero), e o jogo consiste no personagem Roderick Hero, comumente chamado

algum ponto, em alguma fase. Há um enquadramento, uma proposta de narrativa, mas não uma estrutura que se subscreva às fases canônicas comuns a todas as histórias, como identificadas por Bremond (1973) ou Larivaille (1974) – situação inicial, complicação, ação, resolução, situação final.

Naturalmente, e aqui me adianto novamente, existe toda uma corrente que acredita que este raciocínio é por demais estrito e que narrativas podem ser interpretadas como “conjuntos de ações que são desempenhadas por atores” (JOUVE, 1999, p. 45)⁴⁷, o que significa, em teoria, que mesmo os mais abstratos jogos podem ser traduzidos como narrativas. Os dois *frameworks* citados possuem problemas – por serem inclusivos ou exclusivos demais – mas estes só serão endereçados no próximo capítulo. O ponto ao qual eu gostaria de me aproximar, finalmente, é que os jogos da terceira geração ofereceram ao jogador de videogames um sentimento de completude, de experiência narrativa – e não de experiência de um jogo por si só. Sim, são jogos – mas são jogos, cada um deles, que contam histórias.

Retornando, portanto, ao início do relato, eu não era muito mais que um adolescente quando descobri que jogos eletrônicos podiam contar histórias. Há muito o *Atari VCS* já me era familiar, mas, francamente, nunca fui um grande jogador – e no geral, o nível de dificuldade dos jogos daquele console da *Atari* evoluíam muito rapidamente. Quando, finalmente, a tecnologia passou a demandar não apenas habilidade manual e reflexos, mas também estratégia, os vídeo games passaram a ser realmente interessantes a meu ver; e isto aconteceu em 1993 quando pela primeira vez eu me deparei com um *Mega Drive (Genesis, no contexto internacional)* – e nele, o cartucho de *Castle of Illusion Starring Mickey Mouse* (Sega, 1990).

Pessoalmente, foi a primeira vez que fez *sentido* jogar. A dinâmica, então, não era a de competição – muito comum nos jogos das gerações anteriores, ainda de acordo com Montfort e Bogost (2009). Fazia-se presente, pela primeira vez, não a necessidade de se mostrar superior ou a possibilidade de ser derrotado: saía de cena o componente de competição, de *agôn*, dando lugar a algo muito mais da dimensão da subjetividade: a empatia. Todos os botões, todos os erros, todas as mortes não eram índices da falta de técnica – ou o eram, mas não importava, realmente. Havia um sentido maior. Eu não buscava *vencer*: eu queria saber de que forma a história ia

de R. Hero (*our hero* – nosso herói) resgatar mineiros que ficaram presos no Monte Leone com auxílio de um laser, alguns pacotes de dinamites e sua mochila que possui um helicóptero acoplado.

⁴⁷ Livre tradução: “*suite d’actions prises en charge par des acteurs*”.

acabar. Naquele momento, jogar se tornava tão arrebatador quanto ler ou ver um filme, e ajudar o protagonista a derrotar seus inimigos era muito mais interessante do que, digamos, jogar futebol, tênis, vôlei ou qualquer outro cartucho esportivo.

Os jogos possuíam, finalmente, um mecanismo de recompensa e persuasão que não se baseava apenas no resolver, no vencer, mas na empatia que um jogador sente por um personagem, pelo desenrolar de uma história. Em momentos de fracasso – de *morte*, como se costuma chamar – não era incomum que o vilão aparecesse na infame *tela de continue*, que marcava a decisão do jogador entre recomeçar o jogo ou continuar de onde estava, e provocasse o jogador, convocasse-o de volta para o jogo.

Outro recurso, este usado à exaustão em diversos jogos dos quais *Chrono Trigger* (Square, 1995) e *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) são apenas alguns exemplos, era o de oferecer à narrativa um fim não usual ou indesejado pelo jogador. Em *Chrono Trigger*, por exemplo, ao ser derrotado por Lavos, o antagonista primário e último desafio do jogo, um jogador é agraciado com um fim no qual o vilão destrói o mundo.

Após *Castle of Illusion*, ficou claro para mim que os jogos eletrônicos eram muito mais que apenas um passatempo baseado em reflexos. Não era raro que três amigos e eu nos reuníssemos na casa de um deles para *assistir e opinar* no desenrolar da história de jogos como *Final Fantasy VII* (Square, 1997) ou *Resident Evil* (Capcom, 1996), enquanto apenas *um* de nós tinha, naquele momento, posse do *joystick*. Era menos importante, portanto, jogar do que acompanhar a narrativa: ainda que poucas fossem as pessoas a reconhecer isto até então. Havia tanto potencial no aspecto operacional – controlar o personagem, ser o mestre de suas ações, exercer, finalmente, o poder de agência – quanto no aspecto do consumo diegético, em experimentar uma história. E considere-se que, no que diz respeito aos jogos assumirem-se como dispositivos pelos quais se conta histórias, os grandes marcos do campo dos *game studies* são, precisamente, o *Hamlet on the Holodeck*, de Janet Murray, e o *Cybertext*, de Espen Aarseth, ambos de 1997, o que demonstra que em meados da década de 1990, ainda havia imprecisão considerável sobre como tratar os *videogames* dentro das Ciências Sociais e Humanas.

De posse da ciência de que histórias eram contadas, de que existia a possibilidade de interagir com tais histórias, de mudar seu rumo, os CRPGs⁴⁸

⁴⁸ *Computer Role-Playing Games*, como endereçado na nota de rodapé nº. 41.

tornaram-se os meus jogos preferidos: não apenas pelo fato de que genealogicamente este é o gênero que implementa histórias de forma mais evidente – o gênero no qual a narrativa é, comumente, a grande atração do jogo, a despeito de sua jogabilidade ou de seus gráficos, como é o caso de *Planescape: Torment* (Black Isle, 1999)⁴⁹.

Há um último elemento que é digno de nota, antes que finalmente possamos encerrar esta digressão em particular e prosseguir à experiência com *Warcraft*. Este elemento, curiosamente, se jaz em conexão com a história dos jogos eletrônicos, não é necessariamente em seu aspecto tecnológico, e sim, precisamente, em como se deu a migração de histórias.

Não é à toa, afinal, que o tom que o trabalho assumiu se predispõe a prestar atenção no aspecto narrativo dos jogos eletrônicos. Este diálogo entre narrativa e regras – aspectos operacionais – é parte de um processo conflituoso da própria ontologia dos jogos eletrônicos, como foi pontuado, e ainda hoje fonte de muita discussão no *locus* acadêmico.

Um dos objetivos deste trabalho é exatamente perceber como a passagem de um domínio para o outro da experiência é contínuo, uma questão de experiência, atenção, foco, e não um exercício de purificação no qual duas alçadas distintas criam fronteiras palpáveis. À medida que progredimos, a ideia de operacionalidade, de interferência por parte da tecnologia, de desvio, vai se assumir em evidência, vai assumir o lugar que os ludólogos – ou que os sociólogos do campo dos estudos em ciência e tecnologia (STS, de *Science and Technology Studies*) – almejaríamos que ela possuísse.

1.3. Nos Domínios da Fantasia

O argumento, contudo, ainda é acerca de como me aproximei de *Warcraft* e, dando continuidade à digressão histórica, o elemento sobre o qual não discurssei ainda: o gênero conhecido hoje como *fantasia*. O caminho que nos leva até a fantasia, contudo, demanda uma breve digressão para explicar seu motivo: *Warcraft* é mais que simplesmente um *mundo virtual* – um ambiente simulado baseado na interação via

⁴⁹ Que foi vencedor de uma série de prêmios, mas que não obteve grande retorno financeiro por ser primariamente *story-driven* em um momento no qual público e mercado se deleitavam com jogos de ação e gêneros experimentais de jogabilidade. *Torment* foi o RPG do ano de 1999 pelo site *GameSpot* e pela revista *Computer Gaming World* de janeiro de 2000, além de vencer o Vault Network's Game of the Year de 1999, entre outras tantas menções honrosas e escolhas de editorias específicas.

dispositivos digitais, no qual os usuários interagem, espacial e socialmente, através de representações comumente antropomórficas. Sua origem data de 1994, dez anos antes do lançamento do MMORPG, e, naquele ano, a *Blizzard Entertainment* inaugurava a franquia com *Warcraft: Orcs and Humans*, em um gênero de jogabilidade que hoje já não encontra tantos seguidores quanto em meados da década de 1990, o gênero de *real-time strategy (RTS)*.

Dito isto, é impossível não mencionar o trabalho de Tanya Krzywinska (2009) quando discursando acerca do elemento da fantasia medieval. A despeito de não se debruçar sobre as estruturas narrativas do jogo, Krzywinska (2009) se preocupa com os mitos e as estruturas mitológicas ali contidas. Para ela, o grande motivo pelo qual jogadores de um MMORPG se envolvem tanto com tais jogos é porque a quantidade de múltiplas referências aos mais diversos domínios da cultura lá presente serve para criar algo que ela identifica, se apropriando do trabalho de Roz Kaveney (2005) como um *texto grosso (thick text)*.

O argumento por trás da ideia de *thick text* é relativamente simples: considerando que nenhuma obra é, jamais, finalizada, considerando que sempre existe uma série de forças por trás de um produto que nem sempre é visível para o consumidor final, o texto se torna *grosso* quando suas relações de intertextualidade⁵⁰ são trazidas à tona: “em outras palavras, um texto rico em alusões, correspondências, e referências” (KRZYWINSKA, 2009, p. 123)⁵¹.

Esta agregação de referências engendra o surgimento de uma *estética geek* na qual todo texto experimentado é tomado, *a priori*, como se fosse um texto grosso. A referência a esta suposta estética diz respeito ao fato de que, naturalmente, qualquer texto pode ser lido como um texto grosso, à medida que se buscam as referências e os intertextos ali presentes, mas para Kaveney (2005) certos textos *evocam* este tipo de comportamento sobre eles – são preparados com esta intenção.

Uma *estética geek*, para Kaveney (2005), desafia os princípios através dos quais, para o autor, podemos endereçar o mercado de comunicação. Segundo o autor

⁵⁰ A despeito do fato de Kaveney (2005) e Krzywinska (2009) se eximirem de uma discussão formal acerca da ideia de intertextualidade, é seguro afirmar que o conceito em muito se assemelha ao utilizado pelos pós-modernistas, em especial por Julia Kristeva (1980), que ao combinar a semiótica de Ferdinand de Saussure com o dialogismo de Mikhail Bakhtin, desenvolveu a ideia de que o intertexto deve substituir a intersubjetividade, a partir do momento em que o significado não migra diretamente do escritor para o leitor, mas sim é mediado por uma miríade de processos. Esta noção de intertextualidade ecoa os princípios barthesianos (BARTHES, 1968) relacionados à morte do autor, que acredita que o sentido não jaz na obra ou no indivíduo, mas na relação entre estes.

⁵¹ Livre tradução: “*in other words, a text richly populated with various allusions, correspondences, and references*”.

(KAVENEY, 2005, p. 7), geralmente se acredita que a cultura popular é consumida de forma passiva e que “vilões malignos alimentam às massas um material que nubla seus sentidos e suas opiniões”⁵². Este sentido de que “as massas” consomem de forma passiva apresenta uma série de imprecisões. A primeira, tecnicamente, reside neste estudo na ideia de *massa*, necessariamente generalizante. Ainda assim, em um movimento de indulgência, esta opinião reflete, sem dúvida, o senso comum; só é necessário, para tanto, evocar as ideias de Walter Lippmann acerca da publicidade, que consistia, no contexto das grandes guerras, em um dispositivo de controle da massa, que o próprio considerava ser pouco além de um “rebanho assustado”⁵³.

Continuando, outra imprecisão no que Kaveney (2005) acredita ser a interpretação do senso comum acerca do consumo midiático jaz no fato de que

uma das características da estética *geek* é que a cultura popular é consumida de forma ativa – assistir filmes e televisão podem ser o começo da apreciação destes meios, e não um fim em si mesmo (KAVENEY, 2005, p. 7)⁵⁴.

O espírito de um movimento como o da estética *geek*, pra Kaveney (2005), é aquele que se volta para o *hobby*, para o consumo deliberado não apenas de uma dimensão dos produtos midiáticos, mas de todo seu contexto, do íterim no qual estes transitam. Esta ideia é, em muito, similar à discussão de Jenkins (2006) acerca da cultura da convergência. O pensador americano defende precisamente os mesmos ideais em seu livro, ao corroborar o fato de que o espírito do consumo de cultura não é hoje passivo e individual, mas sim ativo e social. Estes adjetivos, para Jenkins (2006), implicam na procura (*ativa*, portanto) de informações e textos adendos, por parte dos indivíduos, às obras as quais estes apreciam. Não é, para Jenkins (2006), apenas uma questão de procurar, mas também de compartilhar, fazendo do consumo uma prática social, no sentido mais amplo do termo, utilizado anteriormente.

Krzywinska (2009) acredita que os MMORPGs – e em especial *World of Warcraft* – funcionam de acordo com este arranjo. O discurso de Kaveney (2005) e Krzywinska (2009) nos é útil nesta medida porque endereça a questão da intertextualidade não como a mera herança genealógica, mas como uma característica estrutural que possui efeitos determinados, o que nos dá bases para crer que textos

⁵² Livre tradução: “evil moguls feed the masses material that dulls their senses and discriminations”.

⁵³ Como ele explica no livro *Media Control: The Spectacular Achievements of Propaganda*, de 1991, ou neste ensaio para a Z Magazine (<http://www.chomsky.info/articles/199107--.htm>), que data do mesmo ano.

⁵⁴ Livre tradução: “feature of the geek aesthetic is that popular culture is consumed in an active way – sitting through films and television shows can be the start of appreciating them, not simply an end in itself”.

grossos podem ser encarados como dispositivos de agenciamento, pois o ponto, para ambos os autores, é que tal característica é responsável por um efeito no indivíduo em contato com um texto.

A ideia de texto grosso é bastante interessante, se observada a partir das lentes da Teoria Ator-Rede. Em especial porque o texto neste caso age como será visto à frente, como impulsionando a ação. Não apenas pode-se dizer que a intenção, em um caso como este, nasce na figura do humano. Com base na construção teórica a qual nos subscrevemos desde o começo do trabalho, sabemos que esta seria uma percepção ingênua. Ao contrário, tanto o consumo midiático agencia o texto (em sua interpretação, no sentido que lhe é dado, nos mecanismos de produção que obedecem a lógica processual e estão, cada vez mais, preocupados com as opiniões do público) quanto, principalmente, o texto agencia seu consumo.

Os exemplos a respeito do modo através do qual esta dinâmica se dá são os mais variados: podem surgir na leitura dos livros da franquia *Game of Thrones*, de George R. R. Martin, migrar para seu consumo televisivo através da série da HBO e findar-se em um conhecimento estratificado de nuances específicas do mundo como os professados em jogos de tabuleiro, RPGs e até aplicações para o *iPad*.

Mais que este múltiplo consumo de uma mesma franquia, a ideia de texto grosso de Kaveney (2005) articula esta obra em específico com o consumo da fantasia medieval, ligando Martin a J. R. R. Tolkien, criador do gênero, bem como à história da Europa medieval, aos jogos eletrônicos nos quais representações de dragões existem há décadas e, finalmente ao ator Peter Dinklage interpretar Bolívar Trask no próximo filme referente à franquia *X-Men*, da *Marvel Comics*, intitulado *Dias de um Futuro Esquecido* (*Days of a Future Past*, *Marvel Studios*, 2014; dirigido por Bryan Singer).

Se não há nenhum contato aparentemente entre uma franquia de ficção científica proveniente de histórias em quadrinhos e uma série de literatura de fantasia medieval, este é criado a partir do momento em que Dinklage se tornou conhecido por seu personagem, Tyrion Lannister, da série da HBO. As associações se dão das formas mais imprevisíveis possíveis e seus rastros estão espalhados por toda a rede no sentido latouriano e no sentido tecnológico: poucas são as notícias, para apontarmos apenas *um* dos rastros, que citam a presença de Dinklage no filme da *Marvel* sem referenciar seu papel na série da HBO.

Retornando à questão deixada pendente pela digressão, não é à toa, portanto, que buscamos articulação no pensamento de Tanya Krzywinska (2009) e Roz Kaveney (2009): a relação entre jogo e narrativa é crucial para que todo um contingente de adolescentes que, em nossa narrativa, não se preocupava com o domínio técnico do *joystick* tenha se aproximado dos jogos eletrônicos. Neste momento, em meados da década de 1990, não apenas estes chegavam ao Brasil, mas também a prática do RPG, do *larping* (*verbification* do acrônimo LARP, *live action role-playing*, uma prática de interpretar personagens de RPG em caráter semiteatral, com caracterização, indumentária, encenação) e, principalmente, literatura de fantasia infantojuvenil que até então só era acessível em língua inglesa. Interpretamos, portanto, cada um destes aspectos, cada um destes produtos, como contribuinte para um *zeitgeist* específico: todos jazem dobrados em complexas camadas de autorreferência que podem ser identificadas apenas como *citação* ou *referência*.

Esta confluência, este convergir de obras, estéticas, gêneros e, naturalmente, de indivíduos imbuídos de interesse, consiste na rede (agora apenas no sentido latouriano) da qual nos aproximamos, na qual nos matriculamos, com a qual nos associamos quando entramos em contato com um dispositivo como *Warcraft*. Até que ponto as referências são discernidas, perscrutadas e as caixas-pretas são abertas, isso sim compõe uma esfera de análise, diferente desta, que trata apenas da articulação de argumentações distintas e de um objeto de pesquisa pleno de complexidade. *Warcraft* exhibe um corpo de texto grosso praticamente impossível de ser mapeado: são mais de 100.000 linhas de texto acerca do jogo, segundo a empresa que produz o MMORPG, com referências que vão desde a cultura de massa popular à filosofia, passando pela literatura, arte, religião e folclore (KRZYWINSKA, 2009).

Diferente do mercado americano, no qual o RPG já era uma prática institucionalizada desde os anos 1970, a qual possuía o suporte não apenas de seus livros e suplementos de regras, mas também de uma literatura infantojuvenil extensa – com mundos como *Forgotten Realms*, *Dragonlance*, *Planescape* e *Ravenloft*, todos da extinta TSR, hoje pertencentes à Wizards of the Coast – no Brasil a prática era obscura, e dependia, em muito, de fotocópias de livros de regras e de que os jogadores soubessem ler em inglês.

Ainda assim, foi nesse período que a editora paulista *Devir*, fundada em 1987, começou a traduzir os livros da editora americana *White Wolf*, que foi fundada em 1991 e publicava prioritariamente os livros do *World of Darkness*, um universo

ficcional descrito por seu criador, Mark Rein·Hagen, como *punk-gótico*. Tendo em vista o nicho de mercado que era então factível a *Editora Abril* lançou em 1995 a tradução do *Dungeon Master's Guide e do Monster Manual* – respectivamente traduzidos como *Livro do Mestre e Livro dos Monstros* – e do cenário de campanha *Forgotten Realms*. A *Devir* ainda lançou alguns dos romances que acompanhavam os mundos ficcionais, em especial a trilogia das *Crônicas de Dragonlance*, assinada pela escritora Margaret Weis e pelo *game designer* Tracy Hickman.

Era consideravelmente natural que boa parte dos CRPGs no mercado tivessem temáticas associadas à fantasia ou à ficção científica e a confusão entre o que eram gêneros de jogabilidade e como os gêneros literários interagiam com estes se fez presente. Neste ponto, não era incomum que jogos voltados para a temática medievalista fossem chamados de RPG, ainda que não possuíssem nenhuma das características da jogabilidade de RPGs. As referências, portanto, apareciam às dezenas e, no meio de todas estas, se associando ao imaginário da fantasia medieval, das raças criadas e apropriadas por Tolkien e do gênero de estratégia em tempo real (RTS), a *Blizzard* lançou, como dito acima, *Warcraft: Orcs & Humans*.

Acredito que o ponto principal acerca da tecnologia, no que diz respeito a finalmente experimentar o universo de *Warcraft*, para mim, foi migrar do contexto dos consoles para o computador pessoal. A existência de teclado e mouse, ao invés de um *joystick*, consistia em uma mudança crucial que oferecia ao jogador a possibilidade de controle de unidades individuais específicas. Evocando o discurso de Bruno Latour (1994) acerca de como toda tecnologia é responsável pela criação de *desvios (detours)*, não consigo imaginar neste momento um exemplo mais apropriado: a mudança de objeto técnico aqui, do console para o computador, foi responsável por um modo novo de experimentar histórias – de contá-las mesmo. Toda a minha experiência prévia – fosse com *Phantasy Star* ou *Final Fantasy*, por exemplo, nos quais o jogador controlava diversos personagens agregados em um só avatar – era a de controle de apenas um elemento passível de agência, um personagem; *Warcraft* oferecia um horizonte muito distinto, a partir do momento em que cada unidade criada podia ser efetivamente controlada.

Os dois primeiros *Warcraft* – *Orcs and Humans* e *Tides of Darkness* – são separados apenas por um ano de diferença, o primeiro é de 1993, o segundo, de 1994,

e sua jogabilidade é bem similar. Eles combinam elementos de *jogos de emergência*⁵⁵ – jogos que possuem conjuntos de regras delimitadas e simples e que portam um *gameplay* complexo (JUUL, 2005) – com uma narrativa voltada para os gêneros da alta fantasia/fantasia medieval. Guardadas as devidas proporções, a jogabilidade dos dois primeiros *Warcrafts* é muito similar a outros jogos de estratégia de base analógica, como o xadrez, por exemplo, à exceção de que há uma história sendo ali contada.

Neste momento, contudo, ainda em meados da década de 1990, os recursos narrativos utilizados por *Warcraft* eram mínimos: o ápice do aspecto narrativo acontecia na forma de, antes de cada fase – na qual o jogador era desafiado com uma base de recursos e um tabuleiro no qual os objetivos deveriam ser cumpridos – uma tela contar o porquê de se estar invadindo uma dada vila, ou defendendo um dado ponto específico. Ainda que o aparato tecnológico tivesse evoluído a ponto de elfos, *goblins*, *orcs* e dragões fazerem parte não apenas da imaginação, mas da materialidade do jogo em si – com representações em avatares – jogo e ficção eram separados em momentos bem específicos.

Ainda que esta separação seja muito visível, diferente de jogos atuais nos quais os aspectos operacionais e narrativos estão extremamente diluídos entre si, a exemplo de títulos como *Heavy Rain* ou *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), minimizar a importância da narrativa nos dois primeiros *Warcrafts* não seria adequado: é importante perceber que o alicerce da história que continua até hoje a ser contada – em *World of Warcraft* – não diz respeito apenas ao enredo ou à sequência de ações que ali se desenrola, não diz respeito apenas aos personagens e ao modo como estes interferem na cosmologia e cronologia. Na representação de construções como fazendas e prefeituras, igrejas e altares, residia grande parte daquela experiência narrativa; residia a experiência de *Azeroth* – mundo no qual se desenrola a história do universo de *Warcraft* – como *espaço*.

Montfort e Bogost (2009), Stern (2002) e Aarseth (2008) são alguns dos teóricos do campo dos *game studies* que já se debruçaram sobre a questão da

⁵⁵ Juul (2005, pp. 55-56), ao explicar o movimento de composição do jogo, elaborou sete passos segundo os quais as regras funcionariam, e que levam, basicamente, a dois estados que podem dialogar entre si – o das regras combinadas para que haja a variação, que ele chama de *emergência*; e o de diferentes desafios pontuais regidos cada um por um conjunto de regras, que ele chama de *progressão*. O Xadrez é um jogo de emergência, assim como o futebol ou qualquer outro esporte: as regras estão determinadas previamente; qualquer jogo onde haja evolução e desenvolvimento de habilidades de um personagem, contudo, é considerado de progressão. Naturalmente, existem jogos híbridos que misturam as duas características, como o casual *Puzzle Retreat*, citado anteriormente.

experiência espacial como parte importante da experiência do jogo e esta certamente representa um importante índice de transição em se tratando da experiência do universo de *Warcraft*. Enquanto não existiam heróis, enquanto não existiam personalidades individuais para serem ali controladas – e estas apareceriam somente em 2002, com o lançamento de *Warcraft III: Reign of Chaos* – unidades genéricas múltiplas e construções consistiam em um poderoso elemento de ambientação. Apontemos para o fato de que mesmo considerando que o jogo pouco sublinhava o horizonte narrativo, sublinhando uma preocupação apenas com a vitória, certamente a experiência do jogo como texto – em sua narrativa e em sua espacialidade – eram responsáveis por engendrar um efeito particular na relação com o MMORPG. Não era apenas um jogo, afinal.

Existe, na narrativa de *Warcraft*, uma série de particularidades que são conhecidas alegorias presentes no gênero da fantasia medieval, desde heróis que são corrompidos para mais tarde serem objetos de redenção ao medo da destruição do mundo por uma ou outra ameaça, o que Umberto Eco (1973) identifica como uma das características do neomedievalismo, apenas para oferecer dois parcos exemplos de um mundo que possui milhares de linhas de história distribuídas pelos mais diversos suportes midiáticos. Se hoje é possível interpretar tais particularidades como pouco mais que referências e intertextos que conectavam intimamente o universo que se desenrolava ali, na tela, ao universo – ainda que distinto – que era experimentado em sessões de RPG, na época esta conexão naturalmente não era feita de forma de forma consciente.

A experiência de possuir um personagem no RPG e de lidar com situações das mais versáteis maneiras possíveis é peculiar: a presença de elementos alienígenas à nossa realidade – magia, panteões politeístas, avatares – oferece limites que são desafiados de acordo com a imaginação daqueles que ali estão envolvidos. Ainda assim, o resultado de uma sessão de RPG, onde jogadores interpretam cada qual um personagem e um *mestre* guia a história, é algo comparado à produção de *fan fictions* e, certamente, se afirma como um retorno à oralidade, no sentido em que a história não é necessariamente documentada, sendo produzida em autoria conjunta, em um fenômeno chamado, por Hammer (2007), de autoria secundária.

O mundo cânone jaz intocado, sua apropriação é efêmera e não o modifica estruturalmente. Ele continua disponível (em um livro, geralmente) para que outros grupos dele se apropriem de forma semelhante. A diferença entre uma sessão de RPG

e a produção de *fan fictions* é instrumental: RPGs provêm regras para que conflitos sejam resolvidos em grupo de forma aleatória, com base em dados, e não de forma arbitrária, por uma decisão do mestre. A questão que subjaz a experiência do RPG e que talvez enderece, de alguma forma, a decadência do mercado de livros de *role-playing games* é: se podemos experimentar a materialidade das fábulas e dos contos através de nossos computadores, qual é o sentido de imaginá-las?

Esta, contudo, não é uma questão que se busque responder neste trabalho. Factualmente, minha visão sempre se organizou de forma bastante dialógica no que diz respeito a que segmentos desta cultura *geek* que dava forma a um consumo adolescente de temáticas da fantasia. Estas temáticas, é necessário apontar, são comumente consideradas de cunho escapista, a despeito de engendrarem um complexo realismo social, para Steinkuehler (2004). O ponto, portanto, é frisar que o consumo destes textos nunca se deu de forma *pura*, no sentido de que cada produto que circulava àquela temática se articulava com outros, de forma a contribuir com a criação do texto grosso em questão.

Assim, ao ler a trilogia de J. R. R. Tolkien – *O Senhor dos Anéis* – e ter contato com a mitologia ali presente, não só era impossível ignorar narrativas que se subscrevessem ao gênero que se proliferava. As mensagens, para utilizar o termo de McLuhan (1994), advinham dos mais variados meios para além do RPG: dos livros, na distinção racial e argumentável maniqueísmo cristão representado na saga de Frodo e da Sociedade do Anel; da televisão, através da *Rede Globo*, no desenho animado *Caverna do Dragão*, advindo de uma coprodução entre a TSR e a *Marvel Productions*, tão inspirado no RPG que seu título original é *Dungeons & Dragons*.

Como escapar à metafórica força gravitacional deste texto grosso, mediante tal exposição? Como resistir a este encantamento para com o contingente de símbolos descritos em livros ou desenhados *through the looking glass* da televisão, e que, enfim, ganhava vida em forma de unidades que – o mais importante – se podia controlar?

1.4. *Starcraft*, e o Caminho para Azeroth

Os anos 1990 se foram sem que se visse *Warcraft 3*: a *Blizzard Entertainment* nesse meio tempo lançou seus outros dois principais jogos, títulos que continuam importantes até os dias de hoje – *Diablo* em 1996 e *Starcraft* em 1998. Em se tratando

destes dois, *Starcraft* é de maior interesse aqui: *Diablo* é um *action role-playing game*, o que significa que ele combina elementos dos jogos de ação – nos quais são enfatizados desafios físicos, geralmente relacionados à coordenação motora e ao tempo de reação – e *role-playing games*⁵⁶, onde um personagem ou um grupo interage com um mundo ficcional, que geralmente possui um maior número de possibilidades implementado e, busca desenvolver uma história que, geralmente, se finda em um feito notório – como salvar o dado mundo, por exemplo. Sua história é simples, e seu foco, na verdade, é nos elementos operacionais – é um jogo de *hack and slash*, jargão para os títulos nos quais os combates são o foco, para muito além de qualquer elemento que intente contar qualquer história.

Starcraft por sua vez, apresentava algo que até então era inédito: a ideia de que em um jogo de estratégia era possível conceber a figura do herói. E é digno de nota o fato de que este jogo possuía uma jogabilidade radicalmente semelhante à *Warcraft II*, guardadas as óbvias evoluções gráficas que os quatro anos que os separam pôde oferecer.

Naturalmente, creditar apenas a evolução da narrativa em *Starcraft* seria desmerecer aquele que é, segundo um grande número de especialistas, um dos mais importantes jogos eletrônicos de todos os tempos⁵⁷. O título, que pertence ao gênero da ficção científica, revolucionou os jogos de estratégia, a partir do momento em que passou a utilizar unidades – peças – diferentes para cada uma das raças lá representadas. Estas eram três: *Terrans*, *Zergs* e *Protoss*, e para suceder com cada uma delas havia a necessidade de uma estratégia diferenciada.

É necessário retornar à breve comparação entre jogos de estratégia em tempo real, como *Warcraft*, por exemplo, e jogos como o xadrez. Em se tratando da ideia de *emergência* – a característica através da qual o comportamento do jogador com relação ao jogo emerge das regras, que não podem ser reescritas (JUUL, 2005; ADAMS e DORMANS, 2012) – *Warcraft* era consideravelmente mais facilmente balanceado do que *Starcraft*. De forma semelhante ao Xadrez, Damas, Go, ou qualquer outro jogo clássico de tabuleiro, em *Warcraft* existe apenas um conjunto de peças. A despeito de o jogo ser dividido entre as duas raças, *orcs* e *humanos* são

⁵⁶ Cabe aqui uma nota: no mundo dos jogos eletrônicos, geralmente qualquer jogo que possua a temática próxima do gênero da fantasia – em especial da alta fantasia ou da fantasia medieval – é chamado de RPG. Essa imprecisão advém, principalmente, do fato de que *Dungeons & Dragons* foi o primeiro RPG criado, e ao se apropriar da temática da alta fantasia medieval, passou a ser considerado, em arenas leigas, não acostumadas com os jargões da subcultura, como sinônimo da prática.

⁵⁷ Eleito pela revista especializada inglesa Edge, em <http://bit.ly/14fpPuG>.

apenas roupagens que não oferecem aspectos específicos – eles apenas representam as peças brancas e negras de qualquer um dos jogos citados acima. Ao oferecer três raças distintas, a *Blizzard* criava um índice de desequilíbrio que precisava ser contrabalanceado com a presença de estratégia – não adiantava, portanto, saber jogar apenas com uma raça. Para dominar o jogo era necessário dominá-las todas. *Starcraft* era um Xadrez no qual peças pretas são regidas por regras diferentes das brancas.

A despeito de se posicionar como um dos marcos evolutivos nos jogos de estratégia, *Starcraft* tinha mais a oferecer: sua narrativa também foi o alvo de vários elogios⁵⁸, principalmente pelo fato de que inseriu personalidades específicas – unidades individuais discretas, personagens vitais para a história – em um modelo de jogo que não costumava lidar com aquilo.

A história se inicia devido ao problema da superpopulação enfrentado pela Terra no século XXI; nesse ínterim, o *United Earth Directorate* (UED) – um governo internacional composto de quase todas as nações do planeta e várias de suas colônias dentro e fora do Sistema Solar – resolve enviar criminosos, mutantes e ciborgues para colonizar o resto da galáxia. Uma tentativa de colonização de uma galáxia vizinha não é bem sucedida e os exilados acabam chegando a um distante braço da Via Láctea conhecido como *Koprulu Sector*. Lá, eles formam vários grupos e cada grupo estabelece governos autônomos, dos quais o mais proeminente é chamado de *Confederacy of Man* e é conhecido por suas táticas de natureza brutal e opressiva de lidar com uma facção rebelde dita terrorista chamada *Sons of Korhal*. Em dezembro de 2499, finalmente, os humanos fazem contato com uma raça de alienígenas dotada de tecnologia avançada e poderes mentais – *Protoss* – que, sem nenhum tipo de aviso, destrói toda uma colônia da facção hegemônica. Em uma tentativa de retaliação, os humanos encontram acidentalmente outra raça, esta insectóide, e que é controlada como um enxame – *Zergs*. Alvo do ataque de duas raças belicosas ao mesmo tempo, a facção *Confederacy of Man* começa a perder força.

Nesse momento é que conhecemos Jim Raynor e Sarah Kerrigan, ambos humanos com interesses diferenciados – ele um oficial imbuído de uma moral quase transcendental; ela, uma assassina modificada geneticamente que possui poderes mentais – e que, no primeiro ato do jogo, enquanto o jogador controla a raça *Terran*, são, durante várias missões, controlados pelo jogador.

⁵⁸ Como pelo *site* britânico Gamespot, uma das grandes referências na mídia especializada em jogos eletrônicos no contexto atual: <http://1.gamespot.com/16Govpy>.

Este movimento se repete no jogo diversas vezes com alguns outros personagens, mas o importante aqui é pontuar que cada um dos atos é experimentado através do ponto de vista de uma raça, e tendo o controle de seus heróis pessoais. A ideia de agência finalmente se instaura – não uma agência operacional, voltada apenas para as situações de jogo ou a ocupação estratégica do ponto A ou B, mas uma agência narrativa, na qual o jogador se identifica empaticamente com o personagem e busca “ajudá-lo” com suas missões, ressignificando o aspecto operacional através da narrativa. Aqui sim, a máxima de Juul (2005) de que jogos eletrônicos são compostos de *regras e ficção* passa a fazer efetivo sentido, uma vez que os dois aspectos se fundem em uma experiência completa.

1.5. Enfim, *Warcraft III*

Abandonemos, portanto, o campo da ficção científica e retornemos à fantasia: após o sucesso de *Starcraft* – e de sua expansão, *Starcraft: Brood War*, do mesmo ano – estava claro que mesmo jogos de estratégia podiam se utilizar de uma história de forma que seu texto fosse necessariamente composto pela interação entre os dois elementos. A existência em *Starcraft* de heróis – de unidades individuais com poderes específicos que *precisam* ser mantidas vivas até o fim das missões – selava a forma pela qual a história de Azeroth viria a ser narrada posteriormente. O ponto central nesta transição jaz, precisamente, na existência do herói. Diferente dos primeiros *Warcraft*, nos quais a interação se dava entre jogador e personalidades difusas, genéricas, unidades que podiam ser descartadas e logo repostas por uma cópia idêntica, estas unidades individuais – estes heróis – eram foco de empatia: podia-se *amar* Sarah Kerrigan e, em contrapartida, *odiar* Arcturus Mengsk quando este deu a ordem para que ela fosse abandonada frente a uma incursão *Zerg*.

A questão, portanto, não era apenas lidar com eventos, mas produzir âncoras metafóricas que fizessem com que os jogadores se relacionassem de forma mais próxima com o jogo. Naturalmente, se hoje entendemos esta relação como uma manifestação de projeção antropomórfica – e, em especial, para ilustrar a discussão, os japoneses e seus *fandoms* aqui se destacam – na época, apenas chamavam atenção as características declaradas e omitidas em cada um desses personagens. O modelo estrutural – narrativo e de jogabilidade – desenvolvido em *Starcraft*, portanto, foi replicado em *Warcraft III: Reign of Chaos*, lançado em 2002.

Warcraft III foi responsável por estabelecer alicerces narrativos para o que viria a ser *World of Warcraft*, no sentido em que não apenas a geografia e as construções, as unidades e as hierarquias eram explicadas – imaginemos um livro de história que detalhe a arquitetura, a hierarquia dos exércitos e a indumentária do 3º *Reich*, a geografia de Berlim, e nunca mencione personagens como Goebbels, Mengele ou o próprio Hitler – mas, neste título, figuras importantes do mundo de Azeroth ascenderam a um lugar de destaque, oferecendo consistência ao mundo, emprestando suas qualidades e defeitos, cativando jogadores mundo afora.

Em *Warcraft III* a *Blizzard* deu continuidade ao modelo de jogabilidade que tinha criado em *Starcraft*. Além da quantidade de raças diferentes – ou seja, estratégias de jogo, e estas eram quatro, no total: humanos, *orcs*, *undead* e *night elves* – heróis eram parte importante tanto da jogabilidade quanto da experiência narrativa do RTS.

A despeito de o modelo de jogabilidade ser o mesmo, entre as diferenças existentes, duas se destacam como de maior importância: a primeira é o fato de que *Warcraft III* foi o primeiro jogo da linha de RTSs da *Blizzard* a utilizar gráficos em 3D real, e não em perspectiva isométrica, como todos os anteriores. Isso possibilitava uma exploração mais detalhada do ambiente por parte do jogador. As construções, as unidades e o espaço no qual estes elementos se posicionavam podia ir, em um *scroll* do mouse, da generalidade da paisagem vista do topo aos mínimos detalhes de uma câmera que, em jogos eletrônicos, de forma semelhante às contrapartes do cinema e da televisão, convencionou-se chamar de *terceira pessoa*.

A segunda diferença diz respeito ao modo pelo qual os heróis eram implementados: em *Starcraft*, quando Raynor, Kerrigan ou qualquer um dos outros personagens mais importantes apareciam dentro das missões – e não só no *briefing* anterior ao jogo – eles simplesmente eram balanceados de acordo com a fase na qual estavam inseridos. Ao invés de trabalhar desta forma em *Warcraft III*, a *Blizzard* optou por imbricar ainda mais a jogabilidade à narrativa. O resultado disso é que, para oferecer um senso de evolução cronológica maior, os heróis podiam efetivamente progredir – em cada missão, ações pontuais conferiam pontos de experiência a esses personagens, e quando estes pontos chegavam a um limite pré-determinado, o personagem subia de nível, ganhando novas habilidades, se tornando mais poderoso.

Há, em *Warcraft III* e em sua expansão lançada no ano seguinte, em 2003, *The Frozen Throne*, uma série de exemplos de como a narrativa é consumida em função

de ações do jogador – a noção de agência aqui se torna um pré-requisito para a experiência narrativa, não podendo ser contornada – mas o mais interessante para este trabalho neste momento é continuar rumo ao MMORPG, que em 2004 viria a ser lançado.

O ponto principal aqui não diz respeito a modelos de jogabilidade de qualquer forma: a despeito do sucesso que *Warcraft III* e sua expansão alcançaram, estes títulos nunca conseguiram eclipsar a hegemonia que *Starcraft* conquistara no campo dos jogos de estratégia. O sucesso viria, portanto – e é digno de nota que não deixa de ser irônico – do aspecto narrativo. A saga do jovem príncipe do reino de Lordaeron, Arthas Menethil, repercutiu por anos a fio, sendo responsável por diversas das expansões que o MMORPG veria ao longo de sua existência, e os personagens coadjuvantes nessa saga, ou centrais em suas próprias, se tornariam personalidades importantes não apenas da cultura que circunda o MMORPG (TAYLOR, 2006) ou mesmo o gênero, mas da cultura dos jogos eletrônicos em geral.

A narrativa de *Warcraft III*, portanto, era condicionada à experiência material do jogo. Quando afirmamos isto, não é uma questão de simplesmente reiterar a ideia de literatura ergódica de Espen Aarseth (1997), para quem qualquer literatura que envolva um esforço não trivial – o folhear de páginas, num exemplo do próprio autor – é necessariamente diferente da experiência narrativa em meios tradicionais. Questões como as de foco narrativo, por exemplo – ou de mediação narrativa de uma forma mais geral (GENETTE, 1972; 1983) – são guiadas de acordo com as nuances de jogabilidade. A história se desenvolve de acordo com que raça – e que heróis, respectivamente – se encontram em ação a cada dado momento.

A primeira das quatro campanhas – modos *single player* que contam a história do cenário – é a da raça humana. Arthas Menethil, príncipe herdeiro de Lordaeron e cavaleiro de uma ordem de paladinos se une a sua antiga amiga e *affair* Jaina Proudmoore para investigar uma praga que vem transformando a população do norte do continente conhecido como *Eastern Kingdoms* em mortos vivos. Em certa altura, o inimigo imediato se revela, e este é Mal'Ganis, um demônio que está espalhando a praga por todo o reino. A campanha procede à medida que o demônio vai tomando uma a uma várias cidades de Lordaeron. Arthas, por sua vez, sofre em perceber que é vítima de uma incapacidade em proteger o seu povo – e isso o atinge em sua maior fraqueza, seu orgulho.

É interessante perceber que a narrativa, que parece se iniciar com uma estrutura clássica do romance de cavalaria (HUIZINGA, 1924; GREEN, 2002; HENG, 2003), na qual o herói possui um comportamento alinhado com valores acerca da bondade e da justiça, se subverte em um conto de agonia à medida que Arthas se torna obsessivo com a destruição de Mal'Ganis. O ponto crucial da campanha humana se dá frente à cidadela de Stratholme, no capítulo 6, intitulado *The Culling* (algo como “o abate”), onde Mal'Ganis conta a Arthas que toda a população foi infectada pela praga e que ele tem duas opções: deixar que as forças do mal clamem cada um dos habitantes do local para si ou assassiná-los a todos antes que eles se transformem.

Naturalmente, o objetivo da fase é dizimar a população e a vitória só pode ser alcançada sob estas condições. O ponto é que o jogador precisa, ao longo da campanha, testemunhar uma série de ações moralmente reprováveis às quais Arthas toma porque não consegue lidar com seu orgulho. Após os eventos em Stratholme ele rumo para Northrend – um continente ao norte dos *Eastern Kingdoms*, onde, em meio a um deserto de gelo, muito ao estilo de Helcaraxë, que a raça élfica cruza no *Silmarillion* de Tolkien – onde o jovem príncipe é levado a clamar uma espada, *Frostmourne*, que domina sua mente e lhe transforma, por fim, em vilão.

A segunda campanha começa precisamente depois que Arthas retorna a Lordaeron e toma o trono de seu pai, começando um reinado de horror – o foco narrativo nesta campanha muda à medida que o jogador agora lida com outro lado do príncipe, no qual ele acabou por se tornar um *cavaleiro da morte*, tendo sua alma roubada pela espada que ele tirou da pedra – em uma franca referência à história do Rei Arthur, que é considerada por pensadores da literatura medieval como Heng (2003) e Green (2002) como o primeiro romance de cavalaria. O restante do jogo segue este mesmo modelo de imbricação entre jogabilidade e narrativa à medida que a cada nova campanha o jogador é agraciado com uma raça diferente e, portanto, com focos narrativos distintos.

De qualquer forma, antes que adentremos, por fim, o MMORPG *World of Warcraft*, é interessante frisar o modo pelo qual, portanto, a narrativa na série *Warcraft* é experimentada: como foi dito acima, alguns jogos eletrônicos estão preparados para recompensar o jogador com os mais distintos finais possíveis. *Myst* (Brøderbund, 1993), *Resident Evil* (Capcom, 1996) ou *Mass Effect* (BioWare, 2007) oferecem ao jogador, precisamente, essa ideia de possibilidades narrativas – já nos jogos da série *Warcraft* a história é um pouco diferente – ou, em se aproveitando do

trocadilho, nada diferente. Já os jogos da *Blizzard*, estes não seguem este tipo de dinâmica. Mesmo em *World of Warcraft*, que possui cinco continentes imensos nos quais se pode engajar nas mais diversas atividades, estas não garantem que um jogador interaja necessariamente com a narrativa central do jogo.

Mais importante que isso, certas tramas específicas – em especial as que são relacionadas aos personagens principais, como Arthas, Illidan ou Deathwing – demandam que, operacionalmente, o jogador seja comprometido com o jogo tanto no sentido da relação entre homem e tecnologia, que diz respeito ao saber jogar, quanto à relação entre homens, que diz respeito ao fato de que um jogador que não possua um grupo sólido que o permita participar do jogo de forma mais satisfatória. Esta questão referente à como a noção de agência se apresenta como componente de mediação entre jogabilidade e narratividade, contudo, deve ser endereçada no terceiro capítulo.

1.6. Azeroth, o Mundo de *Warcraft*

É importante sublinhar que este esforço de digressão tem como objetivo oferecer, de um ponto de vista híbrido, a rede que compunha, que hoje está dobrada no consumo do MMORPG *World of Warcraft*. Para que possamos entender as relações agenciais que se desenvolvem dentro do MMORPG, e como os não humanos afetam a formação do tecido social, é necessário que saibamos exatamente com que aspecto da experiência midiática estamos lidando. Até então este exercício tem nos permitido apontar para actantes que figuraram de forma importante no desenvolvimento de um contexto que nos levou da origem dos jogos eletrônicos, até o ambiente em si.

Neste sentido, a escolha pelo relato de cunho híbrido, que faz convergir uma aproximação de natureza pessoal às discussões acadêmicas que aqui se fazem visíveis, se deu porque dentro desse contingente de histórias relacionadas ao modo como o *videogame* deixou de ser um aparelho tecnológico de nicho e tornou-se o topo da indústria do entretenimento, existe uma grande discordância acerca de relatos sobre o que veio antes ou o que vendeu mais.

O ponto, portanto, é que esta trajetória – que envolve a história de como os jogos eletrônicos passaram a se relacionar com narrativas, a interação com outros dispositivos midiáticos e o discurso da fantasia – é responsável pela composição do *thick text* com o qual particularmente tivemos contato ao nos aproximarmos de *World*

of Warcraft. Consideremos, em especial, que cada um dos pontos que foi discutido, entre aparatos tecnológicos na era do *Atari VCS*, passando por narrativas e pelo gênero da fantasia, e culminando, neste ponto, no lançamento de *WoW*, se apresenta como *um actante* de uma imensa rede que pode, como foi explicado anteriormente, ser entendida a partir da dinâmica de texto grosso como apontada por Roz Kaveney (2005).

É necessário que consideremos que a cultura hoje instituída em torno dos MMORPGs e centrada com maior veemência no consumo de *Warcraft*, como aponta Taylor (2006; 2009), dialoga fortemente com os pontos que sublinhamos ao longo deste capítulo. Cada um deles está dobrado cuidadosamente nas caixas-pretas formadas nos 20 anos nos quais a franquia de *Warcraft* tem existido. Não é possível que concebamos nenhum dos elementos internos ao MMORPG – classes, raças, profissões etc. – de forma independente de tudo o que vem sendo discutido.

Uma palavra de cautela, contudo, é necessária: se discursamos acerca desta história, se encadeamos ações, gêneros, títulos e o pensamento acadêmico, não o fazemos no sentido de sublinhar uma relação de causa e efeito. Se *Diablo* foi representativo, pois à medida que um personagem ganhava níveis, este escolhia talentos em uma árvore evolutória, e se há vestígios – traços, *rastros* – desta prática ainda hoje no *design* de *Warcraft*, não significa que a experiência do MMORPG hoje seja devedora ou causada, enquadrada, pelo que era a experiência de *Diablo* na década de 1990. O contexto é diferente, os atores são diferentes, a rede é – naturalmente – diferente. Por que, então, deveria-se sugerir que a experiência seja semelhante?

O que o sentido de dobra, aqui, implica, é que enquanto característica fundamental, quando nos aproximamos de uma faculdade qualquer, de um actante qualquer, somos ao mesmo tempo lembrados de sua realidade *presente* e de que esta não é eterna – de que ela precisou ser construída. Ao mesmo tempo em que um actante *é*, ali em associação com tantos outros, ele remete ao tipo, tempo e espaço dobrados nele.

Se é possível em *Warcraft* escolher entre três talentos a depender da luta na qual pretendo me engajar, esta ação tem um efeito real e imediato, assim como remete a uma série de actantes heterogêneos ligados à rede pelas mais heterogêneas ligações. Se escolho, como *Hunter* (caçador), o talento *Glaive Toss* (arremesso de gládio), ao invés de *Barrage* (fogo de barragem), me interessa o fato de que posso trocá-lo à

vontade, o que é uma evolução com relação às expansões anteriores; e me interessa que *Glave Toss* é um talento específico que possui não só uma aplicação coerente com o jogo, mas também coerência para sua narrativa: a representação não é a de um *laser* ou de um raio de plasma ou fótons, coerentes com a ficção científica, e sim uma coerente com a fantasia. No momento em que o dado *Hunter* adentra uma situação de luta, contudo, não interessa a história dos pré-requisitos técnicos ou de seu uso, sua genealogia ou dobras: é no efeito “real” atingido pelo arremesso de gládio que culmina a ação.

Dobras não constituem, portanto, marcas deterministas. Elas tanto podem incidir sobre os testes de força, contribuindo para o desenvolvimento da ação, como podem simplesmente desaparecer, ficando reclusas às suas caixas-pretas. É com dificuldade, portanto, que se discursa acerca da interação entre um indivíduo e um título como este. Acredito, particularmente, que o MMORPG em questão é especialmente interessante enquanto objeto de pesquisa por causa de todo este entorno composto dos mais diversos atores, práticas e discursos; e este trabalho busca, precisamente, uma incursão em alguns destes aspectos os quais podem, a depender da situação, ocupar um lugar de destaque – de mediação, em se retornando à infralinguagem da Teoria Ator-Rede (LATOUR, 2005) – ou passarem despercebidos – funcionando como meros intermediários. Cabe, então, interpretar o texto grosso como um princípio de formação da rede, a visualização de um contexto no qual se podem desdobrar (*to deploy*) os actantes sem que eles estabeleçam, entre si, nenhum tipo de associação causal.

2004, enfim, testemunhou o lançamento de *World of Warcraft*, aquele que até hoje, enquanto escrevo estas linhas, é o maior MMORPG do mundo – não apenas em extensão, mas em quantidade de jogadores, *fan base*, fóruns, mídia especializada e independente, linhas de texto, economia (MCGONIGAL, 2011; CORNELIUSSEN e WALKER-RETTBERG, 2009; CASTRONOVA, 2005).

O mundo de Azeroth se apresentava em ‘tamanho real’ para aqueles milhões de jogadores que o experimentavam através do reduzido potencial da simulação. Não se atravessava mais de um lado a outro de um mapa sem que se levasse uma boa meia hora. A experiência do tempo, inclusive, foi sempre uma poderosa mecânica de *design* da *Blizzard*. Na primeira versão, também chamada de *Vanilla WoW*, a experiência do ambiente era lenta: um personagem só podia evoluir até o nível 60,

quando podia comprar uma montaria que dobrava a sua velocidade de deslocamento – antes disso, no nível 40, ele podia comprar uma que aumentava a velocidade em 60%.

Não tive um contato particular com esta versão, mas desde seu lançamento, várias questões de ordem acadêmicas foram levantadas pelos mais diversos pensadores do mundo dos jogos eletrônicos – Taylor (2006b; 2009), Chen (2010), Aarseth (2009) ou Williams *et al* (2006), para citar uns poucos de uma base muito grande. As questões levantadas já há algum tempo vêm inquirindo acerca de múltiplas temáticas – jogabilidade, *role-playing*, simulações, morte, nomes e ética são apenas alguns dos temas abordados – e ajudando não somente a elucidar o modo pelo qual se desenvolvia a cultura nos primeiros anos de *World of Warcraft*, mas em especial tornando visíveis traços de uma cultura mais ampla, voltada para jogos como este – uma cultura dos MMORPGs.

Só em 2007 adentrei, finalmente, Azeroth – eu continuara jogando a expansão de *Warcraft III* em seu modo *multiplayer*, que tem características agonísticas, de competição. A história, nesse modo, é praticamente inexistente, só subsistindo por causa da própria materialidade das construções e das unidades – ou seja, da representação da raça em si. No mais, é um jogo de estratégia em seu mais puro estado, dotado de propriedades emergentes e de uma jogabilidade complexa, pois o jogador precisa dar conta de muitos detalhes ao mesmo tempo. Guardadas as devidas proporções, é um xadrez com mais peças, nos quais cada um dos lados era esculpido como um exército diferente, como tanto se vê hoje em dia.

E por que evoco, nesse momento, este contato material com *Warcraft*? Porque nada me preparara, em todos aqueles anos de textos grossos, em todo o consumo de fantasia medieval e de suas contrapartes afins, para o que eu encontraria naquele novembro de 2007. Apaixonado pela ideia de magia que sempre fui, ao criar minha conta decidi que jogaria com a classe *mage* – mago. Criei prontamente uma maga que era uma personificação de um antigo personagem das campanhas de RPG de mesa, e que se atente para o potencial de ressignificação de um personagem aqui, com base nesse intertexto de, como Jessica Hammer (2007) chama, *segunda autoria*: todos os meus amigos começaram a criar personagens baseados em personalidades que eles bem conheciam, personalidades inspiradas em personagens que eles próprios criaram.

A relação entre textos grossos aqui é óbvia: personagens que advinham dos mundos de *Dungeons & Dragons* e que às vezes já eram, de forma semelhante,

importados de outros mundos, executavam uma nova migração, desta vez para um mundo que, como foi mencionado, não se precisava imaginar.

Neste momento, uma série de motivos convocava ao jogo: evocando o argumento de Juul (2010), que discursa acerca de uma consideração de gerenciamento social (p. 126), o grande motivo pelo qual eu me aproximara do jogo era poder desfrutar dele com amigos. Diferente da experiência anterior, nos jogos de estratégia, na qual dificilmente o sentimento de camaradagem aparecia, o sentido mais puro do RPG de mesa era traduzido à medida que três ou quatro amigos se juntavam para *questear*⁵⁹ (sic), ou seja, para resolver os problemas que assolavam o mundo de Azeroth. A ideia de se aproximar do MMORPG, inclusive, surgira de uma consideração em grupo, em um dia de particular tédio: “e se instalássemos *World of Warcraft*?”. Para Juul (2010), essa camaradagem nos jogos em geral é um dos grandes fatores que impulsiona sua experimentação – o teórico dinamarquês chama isso de *pull*, atração.

Outro motivo muito importante dizia respeito ao fato de que naquele momento eu lidava com um mundo cheio de possibilidades – não só eu participava do jogo com meus amigos, mas, principalmente, eu não seguia as estritas considerações de um jogo *single player* qualquer – como *Baldur’s Gate* (Bioware, 1998), *Planescape: Torment* ou *Icwind Dale* (Black Isle, 2000), para nomear uns poucos com os quais tive contato – Azeroth a mim pertencia, em sua extensão e diante de todos os seus perigos e maravilhas.

Milhares de lugares requeriam níveis de experiência – ou de riqueza – que eu ainda não conquistara, e, portanto, um mundo de mistério me aguardava; um mundo de mistério que dialogava não apenas com *Dungeons & Dragons*, com *O Senhor dos Anéis* ou com outros CRPGs que eu jogara anteriormente, mas com *inúmeros* aspectos da cultura popular, de *Star Wars* (Lucasfilm, 1977-2005) a Indiana Jones (Lucasfilm, 1981-2008), passando por *Dune*, de Frank Herbert, pela cultura celta, pelas paisagens de lugares como o *Grand Canyon*, a Amazônia ou mesmo pela estátua do Cristo Redentor.

Naturalmente, há um momento em que a convivência com este *thick text* é confrontada – ou ressignificada – pelo aspecto material. E essa experiência foi responsável por me manter no jogo por anos e anos, de forma fiel: logo que nos

⁵⁹ Executar tarefas pelo mundo de *Warcraft*.

aproximamos de forma mais evidente do jogo, entendemos um pouco de seu funcionamento. Uma série de áreas menores, cidades pequenas e territórios semidesertos, povoados por monstros, eram observadas, de distâncias seguras, por grandes capitais. Tendo adentrado a facção da Aliança – uma facção que congregava, então, povos prioritariamente apropriados do folclore medieval, elfos e anões tolkienescos, humanos e gnomos – eu experimentava o contexto humano nos territórios de Elwynn Forest, Westfall e na grande cidadela de Stormwind, com eventuais incursões à cidadela dos anões, Ironforge, que se localizava confortavelmente debaixo de uma montanha, em um óbvio tributo ao *ethos* dos anões de Tolkien.

As classes de jogadores – decisões do *game design* que limitam a forma através da qual um jogador pode interagir para com o ambiente – então, começaram a se mostrar para mim; eu fora negligente, na avidez em começar a jogar, e não percebi que havia outras possibilidades até que pude transitar por Stormwind de forma mais tranquila. Imediatamente me chamaram atenção alguns personagens que possuíam animais de estimação – tigres, ursos, lobos – e perguntei a um passante qualquer, nas ruas da última grande cidadela dos humanos, como eu poderia obter um daqueles animais. Ele, com o cinismo típico daqueles para quem a magia do mundo já se transformou em obrigação diária, me respondeu de forma sucinta que ‘era outra classe, *hunters*’.

Retornei de imediato à tela de criação de personagens e fiz uma *hunter* – Alieril – que me acompanhou fielmente, e literalmente, pelos quatro cantos daquele mundo. Discursar acerca da criação de Alieril é importante porque mais uma vez *Warcraft* mostrava que alguns aspectos de sua narrativa só poderiam ser consumidos se um jogador se dispusesse a suprir as determinações tecnológicas – materiais – relacionadas a estes.

Em um modelo de etnocentrismo simulado, ao criar um humano, você era dirigido à Floresta de Elwynn, que, com maestria, posicionava o recém-criado personagem em um ambiente feudal romântico neomedieval⁶⁰ com pequenas cidades, paisagens bucólicas e uma cidadela – Stormwind – cuja arquitetura descende das antigas cidades muradas europeias. Há um modelo histórico, no desenvolvimento da

⁶⁰ Heng (2002, p. 307) pontua, seguindo o pensamento de John M. Ganim, que a era medieval, atualmente, é observada, ela mesma, como romance: não apenas o gênero literário do romance nasce lá, mas a própria era, gradualmente, assume este aspecto.

raça humana de *Warcraft*, que a *Blizzard* segue quase à risca – exceto pelo fato de que sua arquitetura não é realista, contém traços de *cartoon* que são parte responsável pelo *feeling* infanto-juvenil, algo que Aarseth denomina de “aspecto não-real” (2009, p. 117).

Humanos, contudo, não podiam ser *hunters* por uma determinação do jogo, então – o que abria a possibilidade para duas raças: *night elves* e *anões*. Havia uma terceira raça que podia assumir o papel de *hunter*, mas esta não me era disponível – requeria a compra de um pacote de expansão chamado *The Burning Crusade*, que eu ainda não possuía. Optei então, pelos *night elves* – que já conhecia dos jogos de estratégia e sabia de seu contato íntimo com as causas ecológicas, da natureza. Tanya Krzywinska (2005), inclusive, aproxima o *ethos* dos *night elves* do culto neopagânico moderno, à medida que o fato de esta raça cultua a lua crescente e foi a primeira raça do mundo ficcional a exibir a classe *Druid* (druida), de óbvia referência religiosa.

Para Krzywinska, representações como estas funcionam no sentido de “conferir à raça sua visão cosmológica de mundo, ativando, assim, um enquadramento mitológico”⁶¹. Ou seja, não é muito diferente de divindades como Tymora, Tyr ou Helm, do cenário *Forgotten Realms*, de *Dungeons & Dragons*, a não ser pelo fato de que é: ao invés de um livro que explica a crença e o comportamento dos devotos de qualquer divindade (*Forgotten Realms* possui dezenas), o jogador interage para com uma dada estética representada materialmente em cores, formas e, igualmente importante, música instrumental inspirada pelo movimento New Age.

Esta aproximação da raça élfica com a natureza, inclusive, não é inédita: tanto na mitologia tolkienesa quanto nos vários cenários que povoaram e povoam o *Dungeons & Dragons*, esta sempre fora uma conexão óbvia. Contudo, uma coisa a qual eu definitivamente não esperava era uma experiência singular em termos da vivência na arquitetura em Darnassus, a cidadela dos *night elves*.

Em Stormwind ou Ironforge havia um grande índice de previsibilidade, em especial pelo fato de que desde a adolescência eu mantinha contato com a fantasia medieval – mas Darnassus era algo completamente original para mim. As construções dos *night elves* em *Warcraft III* não eram *per se*, construções: eram árvores que misturavam as *valenwoods* de *Dragonlance*, árvores gigantescas nas quais se podia

⁶¹ Livre tradução: “assigning the race its cosmological world-view and activating a mythological frame of reference”.

viver⁶², com árvores sencientes, no modelo dos *ents* de Tolkien, que respondiam por si – andavam, falavam, lutavam.

1.6.1. Espaço, Vetor Narrativo

Lembro claramente de adentrar Darnassus e me deparar com os *ancient protectors*, os *ents* que tinham como objetivo, em *Warcraft III*, proteger as bases dos *night elves*, prostrados na entrada da cidade, com um *ancient of war*, um *ent* especializado em propósitos bélicos, ligeiramente além destes, e me emocionar com a imponência daqueles personagens que, pela primeira vez na vida, eu via em tamanho real: nada menos que gigantes ali agrupados com o propósito de transmitir a mensagem que subjaz todo o conto de *Warcraft* desde sempre: *estamos em guerra*. Aquela cena foi crucial para que eu me afeiçoasse ao jogo e quisesse continuar fazendo parte dele. Naquele momento, eu ainda não era parte da cultura de *WoW*, era apenas mais um *noob* – um novato, incauto, no jargão dos jogos eletrônicos – que não fazia ideia do que me aguardava.

Graças a um benfeitor anônimo que gentilmente foi capaz de me teletransportar⁶³ de volta para Stormwind pude me reunir novamente com meus amigos, desta vez na “pele” de um *hunter*, e continuar a exploração daquele então mundo de maravilhas: Darnassus fica em outro continente, e, novamente, a experiência do mundo enquanto espaço, em *WoW*, sempre foi cuidadosamente engendrada para consumir o máximo de tempo de seus jogadores

World of Warcraft privilegia a arquitetura como uma experiência espacial. O jogo se debruça sobre a habilidade de se mover através do espaço, construindo a arquitetura como uma série de sólidos e vazios. Quando interagimos com a arquitetura, somos, de forma alternada, conduzidos e impedidos. A arquitetura nos circunda, organizando nossas atividades em zonas discretas e estruturando a forma pela qual nos movemos entre as atividades (MCGREGOR, 2006)⁶⁴.

⁶² Uma referência semelhante também é mostrada na floresta dos Ewoks, no filme *Star Wars: O Retorno do Jedi* (*Star Wars, Return of the Jedi*, Lucasfilm, 1983).

⁶³ Em se fazendo uso de uma das habilidades da classe *mag*, no jogo, a magia ‘*Teleport*’, que leva qualquer personagem instantaneamente para uma das grandes cidades de cada facção.

⁶⁴ Livre tradução: “*World of Warcraft* privileges architecture as a spatial experience. It is concerned with the ability to move through space, constructing architecture as a series of solids and voids. When we interact with the architecture we are alternately channelled and impeded. The architecture encompasses us, organizing our activities into discrete zones and structuring the way in which we move between activities”.

O objetivo da citação acima é atentar para a relação entre a ideia de espacialidade, representada através da construção arquitetônica e a trajetória do jogador. Georgia McGregor (2006) acredita que tanto a arquitetura quanto o ambiente em *WoW* são projetados com o intuito de prover, ao jogador, uma experiência espacial imersiva, e se seu trabalho é de cunho estrutural, se debruçando sobre como estes componentes espaciais são organizados, pesquisas que denotam o outro lado desta experiência, o lado do usuário e de como este se sente imerso em *WoW*, não são nada raras; os trabalhos de Lisbeth Klastrup (2003) ou de Nick Yee (2006), por exemplo, corroboram esta ideia.

Factualmente, é necessário apontar que a experiência imersiva é fruto da confluência de ação de vários actantes que se organizam indefinidamente a cada momento – humanos e não humanos, ambos – e não apenas das características arquiteturais. A despeito do fato de que isto possa ser considerado trivial, uma vez que nos alinhamos a uma concepção de *lugar* que combina tanto as características materiais quanto a produção de sentido dirigida a elas e a partir delas de forma composicionista (LATOURET, 2010), em *World of Warcraft* tal sentido advém tanto da experiência de *thick text*, ou seja, de como um aspecto da mídia se liga a inúmeros outros por citações, referências, intertextos – e estes estão lá presentes em abundância – mas também da própria narrativa interna do jogo, uma vez que esta orienta os objetivos mais imediatos do jogador.

A arquitetura e a paisagem em World of Warcraft podem ser o recipiente, o lugar onde encontramos muitas vezes a ação, mas o movimento entre nós é sugerido pela narrativa, nas instruções das *quests*⁶⁵ (MCGREGOR, 2006)⁶⁶.

O que nos leva a uma última passagem antes que nos encaminhem para uma análise mais aprofundada da problemática acerca da experimentação de jogos eletrônicos. As questões levantadas por Georgia McGregor (2006) são influenciadas pelas ideias do próprio Espen Aarseth (1997, 2001), para quem a experiência espacial dos jogos eletrônicos é seu “elemento determinante”. Aarseth (2001, p. 163) argumenta que a representação espacial em jogos eletrônicos é uma operação

⁶⁵ *Quests* são tarefas desempenhadas por um jogador para que, como prêmio, ele receba pontos de experiência que permitem a evolução e/ou dinheiro e itens importantes. Para maiores detalhes sobre o sistema de *quests* utilizado por World of Warcraft, consultar Corneliussen e Walker-Rettberg (2009).

⁶⁶ Livre tradução: “*The architecture and landscape in World of Warcraft may be the container, the place where we often find the action, but the movement between nodes is suggested by the narrative, in the instructions contained in quests*”

reduzitiva, que leva a uma representação do espaço que, em si mesma, não é espacial – e sim simbólica e baseada em regras.

A natureza do espaço não é revelada nesta operação, e o produto resultante, enquanto fabricando uma representação espacial, de fato, utiliza as reduções como meios de conquistar o objeto do *gameplay*, pois as diferenças entre representações espaciais e o espaço real é que tornam as regras automáticas possíveis. No espaço real, não haveria regras automáticas, apenas regras sociais e leis físicas (AARSETH, 2001, p. 163)⁶⁷.

Para Aarseth, portanto, em uma interpretação do pensamento do teórico norueguês, o espaço que ali se desenrola está intimamente ligado à composição do jogo em *regras* e *ficção*, em se evocando a composição de Juul (2005). A representação que ali se cria não é, ela por si só, espacial – ela depende de nossa experiência corporal e da existência do *espaço per se* para que seja *alucinada*⁶⁸ de forma coerente. A conexão entre esta discussão acerca do espaço e da experiência do jogo se dá à medida que percebemos que as práticas de espacialidade em *Warcraft* são responsáveis por traduzir os dois sentidos anteriormente discutidos – o sentido de *thick text*, que herda de todos os gêneros e intertextos possíveis, incluindo as versões anteriores do próprio mundo ficcional; e o sentido de representação espacial do mundo físico que nos cerca.

Este aspecto material para o qual tento chamar atenção, além de ser responsável pelo nosso entendimento do *gameworld* enquanto *espaço*, também é responsável pela jogabilidade, implementando as regras necessárias para que o jogo possa progredir. A superfície de Azeroth – para Aarseth (2009, p. 114) uma superfície lisa e indiferente – além dessas duas funções, de ordem operacional, ainda carrega consigo – através de sua arquitetura imersiva e das *quests* ali predispostas, um sentido de correspondência para com o aspecto narrativo do MMORPG que faz transparecer a proposição que guia este capítulo – a de que o consumo narrativo em jogos eletrônicos está imbricado à experiência de seu aspecto material. Mais importante que

⁶⁷ Livre tradução: “The nature of space is not revealed in this operation, and the resulting product, while fabricating a spatial representation, in fact uses the reductions as a means to achieve the object of gameplay, since the difference between the spatial representation and real space is what makes gameplay by automatic rules possible. In real space, there would be no automatic rules, only social rules and physical laws”.

⁶⁸ O uso do verbo *alucinar* por Aarseth é uma referência direta à descrição de William Gibson da *Matrix* em seu seminal livro *Neuromancer*. “Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts... A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system” (p. 67).

isso, este aspecto não se deixa transparecer apenas nos componentes físicos da experiência, mas também se subjaz à sua sintaxe.

Para referenciar a experiência semântica, de maior interesse neste ponto específico do trabalho, Aarseth (2009) se utiliza do discurso de Angela Ndalians (2005), sobre os vários aspectos do entretenimento contemporâneo e de como o espaço diegético, que anteriormente era apenas uma construção segura do outro lado da tela do cinema ou da televisão, se transporta para parques temáticos nos quais é possível vagar pelo mundo ficcional e vislumbrar maravilhas das quais apenas os efeitos especiais podiam dar conta.

Formas de entretenimento como jogos eletrônicos, revistas em quadrinhos, parques temáticos e séries de televisão costuraram-se de forma complexa, refletindo os interesses de conglomerados de multinacionais que possuem investimentos em inúmeras companhias de mídia. Uma forma de mídia estende serialmente seus próprios espaços de narrativa e de paisagem, além de também fazê-lo para as outras mídias. Espaços narrativos costuram-se e estendem-se em si e uns dos outros, tanto, às vezes, que é difícil discutir uma forma de cultura popular sem que nos refiramos a outra (NDALIANIS, 2005, p. 157)⁶⁹.

O que Ndalians aponta poderia ser facilmente interpretado em se utilizando o conceito de *transmedia* de Henry Jenkins (2006), que diz respeito precisamente à extensão de braços narrativos referentes a um mundo ficcional pelos mais diversos suportes, sem que estes sejam adaptações entre si, mas é do nosso interesse que este escopo seja aumentado. A ideia que deve imperar ao se fazer a leitura do pensamento de Angela Ndalians é, mais uma vez, a que se inspira na ideia de Kaveney (2005) de *thick text* e que pode ser articulada à rede latouriana (LATOURE, 2005). O que Aarseth (2009), por sua vez, pondera diz respeito ao modo como Ndalians (2005) considera os parques temáticos como ambientes nos quais se pode adentrar, *de facto*, a diegese: o teórico norueguês utiliza de uma comparação para se referir às práticas espaciais desenvolvidas pelos jogadores em *World of Warcraft*.

Se Ndalians (2005) leva em conta os aspectos da franquia Jurassic Park (Spielberg, 1992) – o filme, o jogo *The Lost World* (Electronic Arts, 1997) e o parque temático localizado na Ilha da Aventura dos estúdios da *Universal*, localizado em

⁶⁹ Livre tradução: “Entertainment forms such as computer games, comic books, theme parks, and television shows have become complexly interwoven, reflecting the interests of multinational conglomerates that have investments in numerous media companies. One media form serially extends its own narrative spaces and spectacles and those of other media as well. Narrative spaces weave and extend into and from one another, so much so that, at times, it is difficult to discuss one form of popular culture without referring to another”.

Orlando, no estado da Flórida, nos Estados Unidos da América – Aarseth se aproxima do problema por outro ângulo. Para o norueguês, o modo pelo qual as visitas se dão nos parques temáticos se aproxima exatamente do modo pelo qual o *gameplay* do MMORPG *World of Warcraft* se desenvolve.

Isso acontece devido ao fato de que os jogadores não podem modificar efetivamente o mundo que se desenvolve sob seus pés – e se o fazem, entrando em combate e derrotando, portanto matando, um NPC⁷⁰, este em poucos momentos reaparece e o *locus* retorna ao seu estado inicial.

Enquanto alguns MMOGs permitem que seus jogadores criem edifícios e governem cidades ou distritos, em Azeroth, o jogador é um convidado fantasmagórico em uma superfície lisa e desprovida de cuidado, um estranho em uma terra estranha. A natureza das dinâmicas do jogo podem ser comparadas a um passeio em um parque temático, o paradigma Fordista de entretenimento para massa como linha de montagem como, no qual a Disney foi pioneira: “Vamos lá, por favor, mais monstros maravilhosos te esperam na próxima esquina”. As bestas que fazem o transporte aéreo em suas trajetórias fixas, lembram, acima de tudo, uma esteira de transporte, ou um carrinho de montanha russa, levando turistas ou trabalhadores para a próxima atração, ou para o próximo ponto de trabalho (AARSETH, 2009, p. 114, grifo nosso)⁷¹.

Atentemos por um instante para a última frase da citação de Aarseth acima. A mecânica de movimentação através de *World of Warcraft* não se baseia apenas na caminhada dos personagens ou de suas montarias – que, nas versões atuais, foram extremamente simplificadas, o que acelerou em muito a experiência que um jogador pode ter do ambiente. Se na versão *vanilla* só existiam montarias de solo e a mais rápida delas acelerava o movimento do jogador em 100%, a expansão *The Burning Crusade* trouxe montarias voadoras que aceleravam esse movimento – além de, naturalmente, capacitarem o jogador a voar, no ambiente – em até 280%. Desde a expansão *Wrath of the Lich King*, contudo, esta velocidade aumentou para 310%, que continua sendo o maior valor possível de movimentação de um personagem.

Montarias voadoras são atalhos importantes porque ao voar o personagem não encontra inimigos e pode atravessar rapidamente territórios que originalmente

⁷⁰ *Non-Player Character*: Personagem não controlado por jogadores, e que pode se revelar como um aliado ou um antagonista, no desenrolar de um jogo.

⁷¹ Livre tradução: “While some MMOGs allow their players to create buildings and govern towns or districts, in Azeroth the player is a ghost-like guest on an uncaring, slick surface, a stranger in a strange land. The nature of the game dynamics can be compared to a theme park ride, the Fordist paradigm of assembly-line mass entertainment as pioneered by Disney: “Move along, please, more enjoyable monsters and sights await around the next corner.” The flying transporter beasts on their fixed trajectories resemble most of all a scenic conveyor belt or a monorail train taking tourists or workers to the next attraction or work site”.

causariam problema. O único detalhe é que mesmo estas estão subscritas à economia do jogo e o movimento mais rápido precisa ser comprado com a moeda interna do jogo, *peças de ouro* ou, como os jogadores costumam endereçar, *gold*⁷². Naturalmente, ao implementar uma economia, o MMORPG implementa um sentido de discriminação com base na desenvoltura com a qual um jogador pode conseguir *gold*.

No MMORPG, como bem apontou Nick Yee (2007), também existe uma relação entre quem é “pobre” e quem é “rico”, uma vez que quem possui mais *gold* pode comprar itens que são raríssimos e desfilas com eles nas cidades centrais. Não é de nosso interesse adentrar a questão da economia de *WoW*, mas é necessário apontar que a movimentação de *gold* não permanece apenas dentro do jogo, uma vez que dezenas de empresas são formadas com o intuito de facilitar o caminho de jogadores que não têm tempo ou paciência para *farmar* – jargão brasileiro para o termo *farm* ou *grind*, em inglês, que significa *trabalhar duro pela recompensa*. Estes jogadores, então, simplesmente pagam – em dólar, ou qualquer outra moeda – pelo *gold* que lhes é entregue dentro do jogo.

Se montarias precisam ser compradas e nem todo mundo pode fazê-lo, há de se deduzir que nem todo mundo pode *voar*. E durante muito tempo foi assim. Só recentemente, em meados de 2010, com o lançamento da expansão *Wrath of the Lich King* (WotLK), a *Blizzard* facilitou o bastante para que, mesmo que apenas com o *gold* que se recebe como recompensa das *quests*. Ainda assim, para conseguir comprar os modos mais rápidos de vôo, a soma ainda é considerável, e nada trivial para o jogador casual. O motivo pelo qual faço essa breve (e nada detalhada) digressão pelo sistema de movimentação de *WoW* e pela economia que o circunda é simples: há de se considerar que todos os usuários deste MMORPG continuam, já há muitos anos, pagando mensalidades para poderem adentrar Azeroth. Mais que isso, cada uma das expansões custa, em momento de lançamento, cerca de quarenta dólares – e só recentemente, em 2011, a *Blizzard* passou a ter uma representação formal em terras brasileiras e a vender seus jogos na nossa moeda. Como lidar com um *design* tão desigual, em termos de apropriações ao espaço de jogo?

⁷² Em jogos que se utilizam da temática da alta fantasia – *Baldur's Gate*, *Planescape: Torment*, *Icwind Dale*, *Diablo*, *Fable*, entre tantos outros – é comum que existam três níveis de moeda. A dinâmica, geralmente, é: cem peças de cobre equivalem a uma peça de prata, enquanto cem peças de prata equivalem a uma peça de ouro.

A resposta está, precisamente, na citação de Aarseth acima. Quando o teórico norueguês se refere a *flying beasts*, ele não está discursando sobre as montarias compradas, e sim sobre algo que costumou-se chamar dentro do jogo de *flight points* – pontos de vôo. Esses pontos são lugares específicos onde NPCs membros de uma facção – da Aliança ou da Horda – ficam parados esperando que um jogador compre uma viagem de um ponto a outro. Um sistema de táxi, portanto. As viagens custam de acordo com a distância entre seus pontos e as montarias voam o mais rápido possível – com um detalhe: o voo não é ideal, não é otimizado, no sentido em que a distância mais curta entre dois pontos é uma reta. Mesmo nesses voos do sistema de táxi, há uma qualidade de encenação, uma preocupação em contar parte da história, de transmitir sentimentos, fato que fez com que Aarseth (2009) os comparasse a passeios em parques temáticos.

Quando me aproximei de *WoW* uma das coisas que mais me chamou atenção foi exatamente esse sistema de *flight points*. Uma *quest* menor, em Westfall, instruía o personagem a pagar algumas moedas de prata para que este fosse levado a Stormwind, entregasse um pacote a um dado NPC e retornasse ao mesmo lugar. Após esta, o personagem, qualquer que fosse, estava apto – e ciente – de que podia fazê-lo, de que podia navegar o mundo via este sistema, desde que chegasse às suas marcações anteriormente: um *flight point* precisava ser descoberto, antes que fosse usado.

Esta mecânica tinha por objetivo garantir ao jogador que este experimentasse o ambiente primeiro em uma velocidade menor – observasse a paisagem, se perdesse em sua espacialidade – para só então operacionalizar aquela relação para com o jogo. Dinâmicas semelhantes foram utilizadas nas expansões subsequentes, quando, mesmo se, portanto já uma montaria alada, um jogador precisava chegar ao nível máximo da expansão antes que pudesse voar no novo continente. Assim aconteceu, por exemplo, com a *WotLK*, ou com a *Mists of Pandaria*, onde tanto em Northrend quanto em Pandaria, respectivamente, um jogador precisava trilhar um longo caminho antes que pudesse ignorar tudo que estivesse, literalmente, abaixo dele.

Dois trechos em específico, no que se refere ao sistema de *flight points*, marcaram a experiência de meus primeiros meses em Warcraft. O primeiro deles quando voava Stormwind para Ironforge. Como foi dito, os voos não eram ideais – alguns voos, de um lado a outro do continente, duravam dez, quinze minutos em tempo real – e era mais importante observar a paisagem, experimentar o que aquele

espaço tentava transmitir, do que simplesmente chegar de um lado a outro. De Stormwind para Ironforge, lembro que ao voar por cima de uma área chamada de *Burning Steppes* (Estepes Ardentes), um de seus platôs sempre mostrava uma encenação de um grupo de cinco ou seis anões caçando um dragão negro. Todos os monstros, visíveis dos metros e metros de altura, mas com os quais não se podia interagir, a não ser de novo como paisagem, mostravam, em seus perfis⁷³ pequenas caveiras, indicando que estes eram dez ou mais níveis acima do nível do personagem em questão. Um pouco mais à frente, ainda nas estepes, um *Altar of Storms* (Altar das Tempestades) jazia intocado: solitário e ameaçador ao mesmo tempo. Altar, este, que era, mais uma vez, referência direta – milimetricamente idêntico – à construção representada em *Warcraft III*.

Esta viagem tinha a função de ameaçar para despertar a curiosidade – e eu não conseguia, então, não pensar “quando será que chegarei aí?”, “será que tem xamãs no altar?”, “será que farei parte, eventualmente, do grupo que caça aquele dragão?”. Elipses narrativas em forma de encenação – cenas dos próximos capítulos de uma narrativa para a qual, no momento, eu ainda não tinha forças para viver, e que aumentava a atração daquele mundo não porque eu sabia precisamente o que iria acontecer, mas porque tinha expectativas com base na experiência anterior para com os títulos, os textos, a cultura da fantasia.

Naturalmente, esta fascinação com o ambiente e como este traduzia a narrativa em algo quase físico se esvai. Nas telas de *loading* de *WoW*, uma das muitas mensagens da *Blizzard* avisava que “a experiência do jogo muda no decorrer do tempo”, e, por muito tempo, aquilo me passou absolutamente despercebido. Quando passei a prestar atenção, finalmente, a aspectos mais operacionais – quando quis acelerar o desenvolvimento de um personagem por causa de um objetivo ulterior ou quando deixei de lado uma *quest* porque ela não me daria pontos de experiência suficientes – percebi que narrativa e jogo eram lados distintos do mesmo acontecimento, percebi que depois da trigésima vez que tomei um grifo – as montarias da Aliança, então, ou eram grifos, bestas mitológicas resultantes do cruzamento de um leão com uma águia, ou hipogrifos, que advinham do cruzamento entre cavalos e águias – já não prestava atenção na encenação daquele ambiente, já

⁷³ *Portraits*, em inglês. Toda vez que um jogador clica em uma unidade qualquer – amistosa ou hostil – em *WoW*, ele está executando uma ação de *targeting*, de transformar esta unidade em alvo de uma ação qualquer, que pode, de acordo, ser hostil ou amistosa. Quando um jogador executa uma ação de *targeting*, o perfil do objeto alvo aparece em sua interface, provendo-o de algumas informações.

não aproveitava a dádiva do voo e que esta, finalmente, se tinha tornado trivial para mim. Inúmeras vezes deixava o relógio em contagem regressiva e saía da frente do computador: dez minutos de observação de paisagem beirava o absurdo.

Neste momento, o aspecto narrativo começou a se diluir, a sair do primeiro plano, e o aspecto de jogo surgiu em toda sua força – a atração não era mais pelas histórias contadas ou pela recém-conhecida materialidade daquele *thick text* com o qual eu lidara por anos a fio. As demais dinâmicas da cultura do MMORPG finalmente se apresentavam à minha experiência de jogo – dinâmicas sociais e técnicas que seriam primárias nos anos que viriam – e me tomavam não como um consumidor incauto daquele universo, mas como alguém que se maravilhara com uma cultura que ia além da estética da alta fantasia, do neomedievalismo, do romance de cavalaria, e que precisava aprender como jogar – sob o risco de, ao não ser capaz de fazê-lo, ser privado da experimentação daquela história.

1.7. Sobre Mundos Virtuais

Feita esta digressão histórica de cunho duplo cabe aqui estender o conhecimento operacional acerca dos mundos virtuais – esta categoria de jogo da qual *World of Warcraft* faz parte, e que ascenderam, em específico, no fim da década de 1990. Mundos de fantasia que acompanham o homem através de narrativas desde tempos imemoriais encontraram, enfim, gráficos sofisticados e um suporte tecnológico sobre o qual podiam encantar não só pelo enredo, não só pelas intrincadas tramas, mas também – e principalmente, em alguns casos – pelos aspectos visual e interacional.

MUDs foram sua primeira *forma*. *Multi-User Dungeons* – com variações como *Multi-User Dimension* ou *Multi-User Domains* – surgiram na Inglaterra, ainda na década de 1970, criados em um esforço de colaboração entre Richard Bartle e Roy Trubshaw. Nesta forma, a hibridização entre os mundos fantásticos da literatura e a hipermídia ganhou expressividade, se sedimentando como um dos marcos da interação social através das tecnologias digitais (SHAH E ROMINE, 1995; BARTLE, 1990; 2003). Até então, apenas um *M* figurava no acrônimo: apesar da popularidade, o aparato tecnológico da época – fim da década de 1980 – não proporcionava a conexão em massa que a década seguinte apresentaria. Além disso, pelo fato de que a maioria dos MUDs apresentava uma interface textual, seu público era

consideravelmente diferente do público dos jogos eletrônicos para consoles dedicados.

Apenas no fim da década de 1990, os MUDs transformaram-se em algo mais. 1997 testemunhou o *game designer* anglo americano Richard Garriot liderar o time que desenvolveu *Ultima Online* (Origin Systems, 1997) e inaugurar uma era dourada para o entretenimento via rede. *Ultima Online*, comumente endereçado como *UO*, dava continuação à saga que Garriot criara ainda em 1981, e foi o primeiro MMORPG a superar a base de 100 mil usuários inscritos⁷⁴.

O conceito de *mundos virtuais* se relaciona diretamente à ideia de *mundos ficcionais*. Um mundo virtual é um ambiente simulado digitalmente no qual usuários interagem através de seus avatares – representações que são comumente antropomórficas – e de uma interface gráfica. As dinâmicas de interação espacial do ambiente são pré-programadas, assim como parte das estratégias de interação social. É válido perceber que embora ambas as dimensões através das quais se interage sejam engendradas anteriormente, é muito complexo conceber o fenômeno *per se* sem que se concebam dinâmicas de apropriação – estas e sua problematização serão tratadas no próximo capítulo.

Retornando, toda a discussão acerca de elementos materiais nos jogos eletrônicos serve, enfim, para sublinhar o fato de que a produção e o funcionamento dos aspectos técnicos de um mundo virtual são características especialmente relevantes para a presente discussão: estas simulações, afinal, procuram sempre buscar referências no mundo vivido para que haja plausibilidade em seu ambiente. Assim como a questão da apropriação, citada no parágrafo anterior, há nesta discussão acerca de estratégias de interação através de mundos virtuais, um componente relativo à ideia de subjetividade que não pode ser dispensado.

Não é incomum que no campo dos *game studies* se preste atenção em detalhes a respeito da materialidade de um meio específico. Contudo, muitos dos estudos a respeito de dinâmicas interacionais em mundos virtuais achatam a categoria, negando-lhes particularidades que, certamente, cada um dos ambientes possui – e que são relevantes no desenvolvimento de seu tecido social. O uso da Teoria Ator-Rede serve precisamente, aqui, para que não tenhamos uma grande categoria estrutural “mundos virtuais” que simplifique a interação dentro e fora destes ambientes.

⁷⁴ Mais detalhes a respeito de UO podem ser encontrados em http://en.wikipedia.org/wiki/Ultima_online.

Retornando à associação dos mundos virtuais para com os mundos ficcionais, há de se pontuar que uma série de componentes que são encontrados nos estudos de narrativas é, aqui, importada. Não é uma questão, como pudemos ver, de adesão a paradigmas formalistas, como frisava Bogost (2009) anteriormente. Estas categorias são importadas porque a despeito das nuances materiais do meio, ainda pode-se discursar a respeito da existência de uma narrativa. Conceitos básicos como o de *tempo* e *espaço*, por exemplo, são bem delineados neste desenvolvimento, como poderemos ver à frente.

Dito isto, consideremos que em um mundo, nem todas as regras de coerência precisam ser explicadas – não é necessário explicar a anatomia dos humanos, ou a lei da gravidade; não é necessário discorrer sobre como flui a água, ou quantos dias possui um ano: a não ser que tais características efetivamente sejam diferentes das de nossa experiência diária. Esta ideia, o *princípio da partida mínima*, de Marie-Laure Ryan (2001), diz respeito, precisamente, ao fato de que existem fenômenos/regras tomados como de conhecimento *a priori*, para o jogador.

Esta aproximação dos mundos virtuais aos mundos ficcionais com os quais seguimos lidando desde muito antigamente causa a impressão de que estes sejam o pináculo das possibilidades de consumo de narrativas em contato com as tecnologias do digital. Esta impressão, contudo, é errônea; e se há algo que este trabalho pretende equilibrar é precisamente o fato de que, a despeito de uma história complexa que se enraíza por vários aspectos da mídia, o aspecto técnico carrega, provavelmente, mais importância que a história que se conta.

Os motivos por trás disso são variados e uma breve observação da rede que se forma ao considerarmos o problema – ou seja, a controvérsia – do consumo de narrativas em jogos eletrônicos revela, entre outros pontos, o fato de que *outras categorias de jogo estão, geralmente, mais bem preparadas para isso*: tanto no sentido tecnológico, considerando que, por tentarem serem os mais democráticos possíveis, os mundos virtuais mantêm seus requisitos de *hardware/software* num nível mínimo de sofisticação, quanto no sentido de seu objetivo de consumo, que prioriza a experiência social em detrimento da experiência narrativa.

Isto significa que a experiência narrativa em *Warcraft* é desprezível? Dificilmente. Como pontuado no capítulo anterior, *WoW* possui uma ramificação de histórias que vem sendo desenvolvida desde o início da década de 1990. Romances, histórias em quadrinhos, jogos e mais jogos, e um filme – uma superprodução

hollywoodiana com data de lançamento prevista para 2015⁷⁵ – figuram entre as formas através da qual a história de Azeroth vem sendo contada através dos anos. Ainda assim, uma vez que se engendra um contato maior com o mundo, como o que desenvolvemos no decorrer desta pesquisa – e como o que foi registrado por pesquisadores como Tanya Krzywinska (2009), Esther MacCallum-Stewart e Justin Parsler (2007; 2009) e T. L. Taylor (2006a; 2006b) – é possível perceber que os aspectos da jogabilidade voltados para a interface e para as complexas dinâmicas de competição dentro do ambiente são, claramente, tidos como prioritários. Considerando-se o *RPG* do acrônimo MMORPG, MacCallum-Stewart e Parsler (2009, p. 243) apropriadamente apontam que

Interpretar é praticamente impossível dentro de MMORPGs, mesmo aqueles que possuem uma narrativa tão desenvolvida quanto *World of Warcraft*. O jogo exime-se de responsabilidade, não cria regras e não dá nenhum tipo de orientação sobre como se deve interpretar um papel dentro de sua estrutura (MACCALLUM-STEWART E PARSLER, 2009, p. 243)⁷⁶.

Dito isto, esta limitação não impede que outras formas de experiência narrativa surjam no decorrer da relação desenvolvida entre indivíduos e mundos virtuais. Em especial, aqueles que, como os autores sublinharam na citação acima, possuem uma história muito bem construída. Este desenvolvimento, contudo, será tratado no próximo capítulo. Por hora, mantenhamo-nos nos domínios dos aspectos operacionais, primeiro considerando alguns detalhes específicos sobre *Warcraft*, e depois buscando características que os permitam delimitar esta categoria híbrida, fronteira, que são os mundos virtuais/MMORPGs.

1.7.1. Notas Operacionais Sobre *World of Warcraft*

Como, então, adentrar o mundo de *Warcraft*? O primeiro pré-requisito para que se possa adentrar o MMORPG é a criação de uma conta no site oficial do ambiente⁷⁷ – no qual são oferecidas duas opções distintas ao usuário: (a) criar a conta e comprar uma chave que permita o uso do mundo virtual; ou (b) experimentar o chamado *trial period*, período no qual o usuário pode adentrar o jogo tolhido por uma

⁷⁵ http://www.imdb.com/title/tt0803096/?ref_=nv_sr_1.

⁷⁶ Livre tradução: “*Role-playing is almost impossible within MMORPGs, even ones with such a developed world background as World of Warcraft. The game absolves itself of responsibility, sets no rules, and gives no guidelines on how to role-play within its structure*”.

⁷⁷ <http://battle.net/wow>

série de limitações com relação aos vários aspectos do mundo – limitações evolutivas, principalmente⁷⁸. Como as contas *trial*, eventualmente, atingem um limite, os usuários/jogadores são levados a convertê-las em contas *full*, que começam, então, a pagar mensalidades.

Uma vez criada a conta, o usuário é instruído a fazer o *download* do *software*, se a chave de uso não foi comprada presencialmente – CDs com o *software* cliente são vendidos com a chave – e pode começar a jogar, pagando uma taxa mensal pelo uso do MMO⁷⁹. Após esse passo, o usuário está apto a instalar e adentrar o *gameworld* (AARSETH, 2009) de *World of Warcraft*. O primeiro contato para com o ambiente é relativamente simples: ao executar o programa, o usuário se depara com a tela inicial, tão comum a *softwares* cliente-servidor, onde deve digitar as informações referentes ao *login* e senha da conta.

Em seguida, o usuário tem acesso aos *reinos* disponíveis para criar e evoluir seu personagem. *Reinos*⁸⁰ são servidores que implementam o mundo ficcional e de jogo desenvolvido pela *Blizzard*, de modo que os avatares existentes em um servidor são únicos, não sendo reproduzidos em nenhum dos outros reinos disponíveis. Os reinos ainda são categorizados de acordo com seu tipo, em (1) RP, (2) Normal, (3) PvP e, por fim, reinos (4) RPPvP; essa categorização segue as seguintes diretrizes:

- *RP (Roleplaying)*: Servidores criados com a intenção de servir de aparatos para jogadores, ou mesmo guildas⁸¹, que desejem se concentrar na prática da interpretação de papéis, usando o mundo virtual como pano de fundo – ou como *adereço*, para Klastруп (2003) – para suas próprias narrativas. O combate entre jogadores não é possível em áreas abertas neste tipo de servidor – e suas regras sociais reforçam o comportamento de interpretação, tentando forçar a existência de um ambiente de imersão diegética, de faz-de-conta.

- *Normal*: Servidores com regras semelhantes aos servidores *RP*, no que concerne à prática de combate entre jogadores, mas que não possuem regras para reforço da prática da interpretação.

⁷⁸ Para mais informações sobre as efetivas limitações de uma conta *trial*, ver o termo de uso, <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/termsfuse.html>.

⁷⁹ Que pode, desde 2010, ser paga, inclusive, em Reais. A mensalidade possui variações promocionais, mas em geral, custa R\$15,00.

⁸⁰ Os termos *reino* e servidor devem ser considerados sinônimos: sua separação, no MMORPG, é apenas um modo de naturalização de um conceito estranho ao universo do ambiente (o de servidores) para uma noção mais próxima do imaginário contemplado por *World of Warcraft*, relacionado à fantasia medieval.

⁸¹ Agregação de jogadores com um mesmo fim. Referência às antigas corporações de ofício que permeavam a sociedade na Idade Média. Como os MMORPGs geralmente possuem uma temática ligada à fantasia medieval, o nome das associações acabou por ser mantido.

- *PvP (Player versus Player)*: Servidores que permitem a prática do combate entre os jogadores e nos quais tal prática é um ponto central das decisões de *game design* ao redor das quais os comportamentos referentes tanto à interação quanto à jogabilidade se desenvolvem.

- *RPPvP (Roleplaying Player versus Player)*: Servidores *PvP* que possuem regras sociais para reforço da prática da interpretação.

A divisão dos *reinos* em categorias distintas possui um papel importante em como os modos comportamentais se dão no mundo virtual: as regras específicas implementadas em cada um deles, sejam regras sociais ou regras físicas (no sentido da implementação de fenômenos como a gravidade e o próprio espaço navegado), já estabelecem *guidelines* para como os usuários de um determinado servidor devem se comportar, e que, mediante um contato anterior com outros produtos do gênero – ou mesmo com a cultura associada a tais produtos – podem ser identificados mesmo antes de se adentrar o reino e deparar-se com as regras implementadas no dispositivo.

Taylor (2009) é uma das pensadoras a perceber que essa distinção entre reinos acaba por condicionar diferentes modos comportamentais. A intenção da pesquisadora ao sublinhar tal característica é demonstrar que o exercício de análise científica aplicado aos mundos virtuais precisa ser cuidadoso – pois diferentes produtos às vezes repercutem em diferentes contextos a serem analisados. Tal cuidado se dá principalmente no que se refere às assunções que são feitas com base em um MMORPG em específico e generalizadas para o fenômeno como um todo. Taylor (2009, p. 188) explica que “esses dois fatores – um servidor inglês e *PvP* – se mostraram dramaticamente diferentes do meu tempo em EQ⁸² [...] e eu diria que significativamente afetaram muitos dos fenômenos que eu tinha discutido previamente”⁸³.

Em 2004, quando *WoW* foi lançado, tanto usuários/jogadores quanto críticos foram pegos de surpresa pela existência da cisão entre reinos nos quais a prática de combate entre os jogadores era permitida (SICART, 2005). Em outros exemplares anteriores do gênero MMORPG, o combate entre jogadores sempre fora condicionado à localização geográfica do avatar a áreas específicas – nunca implementado de forma irrestrita, às zonas abertas do dado mundo.

⁸² Abreviatura para *Everquest*, MMORPG criado pela Sony e um dos primeiros a receberem tratamento teórico da academia. Para mais informações, ver Castronova (2005) e Taylor (2006).

⁸³ Livre tradução: “*These two factors – a European English and PvP server – were dramatically different from my time in EQ [...] and I would argue significantly affected several phenomena I had previously discussed*”.

Um dos aspectos de design mais controversos de *World of Warcraft* é sua mecânica jogador-contra-jogador (*PvP*). Permitindo que jogadores ataquem outros jogadores traz à tona questões relacionadas aos valores, à arbitrariedade e ao equilíbrio do jogo. Jogos como *Anarchy Online* e o já clássico *Everquest* permitiam ações jogador-contra-jogador apenas em algumas áreas. O ato de equilibrar o design deste tipo de *gameplay* de acordo com o número absoluto de jogadores envolvidos em um MMORPG, combinado com a escalada experiencial que estes jogos apresentam, levou alguns *game designers* a verem o *gameplay PvP* com desprezo (SICART, 2009, p. 180)⁸⁴.

As estratégias de *design* do MMORPG da *Blizzard* começaram a se traduzir em mais e mais jogadores aderindo aos servidores *PvP*, fenômeno que a empresa americana respondeu implementando um sistema de premiação – pontos de honra⁸⁵ – premiando os adeptos com recompensas *in-game*: bens virtuais presenteados àqueles que sucedessem em derrotar seus inimigos.

Preocupado com a ideia de uma relação entre comportamento ético e *gameplay*, Sicart (2005) argumenta que, embora um jogador supostamente ganhe *honra*, quando derrota um adversário – num evento que é experimentado como morte, segundo as decisões de *design* do MMORPG – o sistema não prevê punições para comportamentos que sejam desonrosos, o que, a princípio, funciona como estímulo para práticas desleais e acaba por tornar o *gameplay* em servidores *PvP* diferente do experimentado em servidores *RP* e *Normal*.

Nossa intenção aqui não é estabelecer um juízo de valores que responda pela diferença entre servidores onde se pode e não se pode combater outros usuários/jogadores, e sim perceber que tais diferenças entre os servidores refletem em outros aspectos – como o comportamento de seus jogadores, e o seu modo de expressão. Esta transição no argumento marca, na verdade, uma saída da ideia de fruição do MMORPG rumo a uma teoria que diz respeito ao aspecto social ecológico do meio. Tomando o mecanismo de criação de personagens como ponto de partida, podemos perceber que há mais dimensões materiais no jogo do que somente a espacial. Recairemos sobre esta dimensão em específico, a do *gameworld* (JØRGENSEN, 2013), no próximo capítulo.

⁸⁴ Livre tradução: “*One of the most controversial aspects of the design of World of Warcraft is its player-versus-player mechanics. Allowing players to attack other players brings forth issues related to the values of the game, arbitration and game balance. Games like Anarchy Online13 and the already classic EverQuest allowed player-versus-player actions only in certain areas. Balancing the design of this type of gameplay with the sheer number of players involved in a MMORPG, combined with the experiential ladder that these games present, has led some designers to view player-versus-player gameplay with contempt?*”.

⁸⁵ *Honor Points*, no original.

Continuando com a descrição, adentramos o próximo passo necessário para que um usuário entre em contato com o mundo e assim comece a fazer uso do sistema de interação provido pelo ambiente: criar um personagem. A criação de um personagem é feita em uma tela desenhada especificamente para isso, onde o jogador pode escolher algumas características específicas de seu personagem. Estão disponíveis para tal escolha onze raças – cinco que alinham o jogador à facção da Aliança, cinco que o alinham à facção da Horda, e desde 2012, apenas, existe uma 11^a raça, os Pandaren, que podem se juntar a qualquer uma das facções, por escolha própria.

Escolhida a raça, o jogador precisa, então, decidir com que classe⁸⁶ irá jogar – o que delimitará a relação entre jogo e jogador, já que a classe incide sobre os papéis que podem ser ocupados por um determinado personagem. A orientação do jogador, no momento da criação do personagem, pode ser por qualquer uma das categorizações prévias apontadas – raça, classe ou facção – dado o fato de que cada uma delas pode mover os jogadores envolvidos na cultura específica do jogo, se tornando pontos de importância para cada um deles.

Essa importância pode ser traduzida em um sentimento de afeição, ou preferência a uma das facções, uma das raças ou uma das classes, de modo que qualquer uma das categorizações oferece algumas possibilidades, mas também priva o jogador de outras. É necessário pontuar que as facções privam os jogadores de convívio, o que significa que, geralmente, grupos de amigos jogam na mesma facção.

Este é um poderoso componente de influência, uma vez que mesmo se *um* membro do grupo é afeito à Aliança, se todos os outros forem partidários da Horda, as chances de que este um seja convertido são bem altas. Esta afirmação, além de advir de um contato do pesquisador para com o próprio mundo, no decorrer da pesquisa, ainda é suportada pelo argumento de Juul (2010) acerca do sentimento de atração: o teórico dinamarquês acredita que um dos grandes motivadores dos jogos eletrônicos é, sem dúvida, a experiência social por eles provida.

De posse, portanto, das escolhas citadas, é possível ainda customizar o personagem em alguns aspectos que dizem respeito à forma do avatar. Rosto, cabelo, barba, tatuagens, cor da pele, entre outras modificações – detalhes que não descaracterizam a raça escolhida e conferem ao personagem um mínimo de

⁸⁶ As onze classes disponíveis no momento em que este trabalho é escrito são: (1) *Priest*, (2) *Rogue*, (3) *Warrior*, (4) *Mage*, (5) *Druid*, (6) *Hunter*, (7) *Warlock*, (8) *Shaman*, (9) *Paladin*, (10) *Monk* e (11) *Death Knight*.

idiosincrasia. Outros modos de customização – roupas, montarias, títulos – só são possíveis mediante a evolução do personagem, e podem demorar meses, e até anos, para serem atingidos. O último passo antes de adentrar o mundo de Azeroth é escolher o nome do personagem, tarefa após a qual o usuário está apto para vivenciar as situações oferecidas por *World of Warcraft* e por sua população.

1.7.2. Um Retorno à Ideia de *Worldness*

Klastrup (2003) acredita que os estudos anteriores sobre mundos virtuais se aproximavam de seus objetos por abordagens singulares que tendem, segundo a pesquisadora dinamarquesa, a desprezar características importantes de tais ambientes. A teórica engendrou uma categorização destas abordagens que sublinha as perspectivas utilizadas para observar o fenômeno. Cada uma delas se dirige aos mundos virtuais como produtos que são ontologicamente diferenciados, o que naturalmente incute em acepções distintas sobre seu uso. Klastrup (2003) acredita em uma harmonização na qual todas devem ser integradas.

A categorização, portanto, elege três abordagens em específico: (1) *mundos virtuais como espaços sociais*: segundo esta vertente, o ponto central nos estudos seria a análise de comunidades temáticas num suporte *online*. O objetivo principal de pesquisadores alinhados a esta vertente é observar como os mundos virtuais agem sobre a formação de grupos e que modelos comportamentais podem ser visualizados lá dentro. Um dos pesquisadores mais relevantes nesta abordagem é Nick Yee (2007), que inclusive desenvolveu uma pesquisa que endereçava “usuários de mundos virtuais”, e não usuários de produtos específicos. A abordagem de Yee (2007), embora tenha revelado significativos dados demográficos acerca da população que consome jogos massivos *online*, traça esta ideia como denominador comum, descartando, naturalmente, as idiosincrasias desenvolvidas em cada ambiente.

Para Klastrup (2003), é possível, inclusive, mapear as formas de comunidade geradas de acordo com o tipo de mundos virtuais dos quais um pesquisador se aproxima. Ela estruturou um cubo de análise que permite com base em três eixos distintos, *espacialidade*, *persistência* e *sincronicidade*, classificar os grupos com relação ao seu uso de espaço, tempo e modo de comunicação. Apesar de Klastrup (2003) visualizar os mundos virtuais como necessariamente híbridos e da teórica ter sido uma das primeiras figuras a advogar que estes exemplares da mídia deveriam ser

estudados *como o que eles são*, e não de acordo com arcabouços teóricos alienígenas, acreditamos que ao estabelecer uma caracterização como esta se executa uma purificação, na qual só vamos observar tais características de forma isolada umas das outras. Ao invés de termos a noção de que o movimento, a ação, acontece de forma fluida e imprevisível, ficamos confinados a um entendimento classificatório que, a nosso ver, pouco influi no uso e nas repercussões conquistadas pelos mundos virtuais.

Continuando, a segunda abordagem pontuada por Klastруп (2003) diz respeito a (2) *mundos virtuais como jogos online*. Para Klastруп (2003), esta abordagem remete aos princípios da ludologia, que observavam, como exposto, de que forma a dimensão de jogo assumida por um ambiente era importante para seu uso. Atentar para esta característica significa atentar para o domínio do jogo – para suas regras – e para como estas regem o mundo virtual.

Consideremos *Warcraft* mais uma vez: quando um *boss* é derrotado, por um grupo de, no mínimo, dez pessoas, ele *dropa*⁸⁷ (sic) itens que devem ser distribuídos para os jogadores. A razão, em uma luta com dez pessoas, é de dois itens por grupo. As regras de o que pode matar o inimigo estão claras, mas as regras de como distribuir estes espólios são muito discutidas, variando da sorte ao mérito, passando pela pura arbitrariedade. Observar apenas o domínio do jogo é, portanto, limitar o entendimento dos processos que se dão em meio ao mundo virtual, ignorar a possibilidade que elementos internos e externos sejam provenientes (criados, apropriados) dos desvios executados quando indivíduos se aproximam da tecnologia.

Por fim, Klastруп (2003) pontua que mundos virtuais podem ser vistos como (3) *ambientes para interpretação de papéis*. Como pontuado, os MMORPGs têm dobrados, em si, características que descendem tanto dos jogos eletrônicos mais básicos, quanto dos RPGs e de gêneros da ficção. Uma da forma de se enxergar o mundo virtual é através das pessoas que se engajam na prática da interpretação de papéis, usando, de acordo com Klastруп (2003), o mundo como adereço (*prop*) à prática.

Warcraft se visto através desta abordagem, seria o mundo ficcional para além do jogo, com príncipes, dragões e muitos, muitos monstros que lá se vê. Esta abordagem possui um problema sério porque, como afirmam MacCallum-Stewart e

⁸⁷ *Dropar* é uma verbificação do inglês *to drop*. No inglês, diz-se que, “*when a boss is defeated, he drops loot*” (quando um boss é derrotado, ele deixa cair espólios). Daí, é comum, no jargão do jogo, se dizer que “dropou” ou que “caiu” algo, de um *boss*.

Parsler (2009), o mundo da *Blizzard*, a despeito de encorajar a prática, em especial através da criação de servidores *RP*, como pontuado acima, não lhe dá a estrutura necessária e jogadores que eventualmente queiram se engajar nesta prática não conseguem manter por muito tempo a suspensão de descrença (FRAGOSO, 2013) necessária para que a prática seja adequadamente desempenhada.

Assim sendo, pela integração destas três abordagens, o que Kjastrup (2003) almeja é entender a criação de uma experiência presencial num mundo virtual. Tendo como objetivo compreender como se dão questões relacionadas à essência da subjetividade, e daí de unicidade de tal experiência, a autora procura isolar um fenômeno que deriva do uso recorrente de tais estruturas, e que se dá particularmente de um modo que ajuda a cristalizar o mundo virtual como espaço que guarda um potencial de interação que vai além da simples representação em mecanismos de comunicação escrita, como *chatrooms*, por exemplo.

Orientada, portanto, por questões como: (1) “Como você descreveria a experiência de ‘estar lá’ ou a experiência de habitar o mundo virtual?”; (2) “O que cria essa experiência?” e (3) “Como podemos interpretar o que acontece quando você está lá dentro?”; Kjastrup (2003) discursa, em seu trabalho, sobre a existência de uma essência de mundo, algo que tornaria o *objeto* mundo virtual em uma atividade ligada ao bem técnico. A essa essência de mundo, desenvolvida a partir de duas características (1) a persistência do ambiente e (2) a recorrência do uso da estrutura pelo usuário/jogador a autora chamou de *worldness*.

A experiência de *worldness* é o sentimento de presença e relacionamento para com o mundo virtual, que emerge como a soma de nossas expectativas acumuladas do gênero, nossa experiência em um sistema de criação de mundo particular (como o mundo nos é apresentado como uma ferramenta com a qual podemos lidar), a inter-relação entre agentes e formas existentes de interação no mundo (o mundo como jogo e espaço social), a experiência acumulada de "vida vivida" no mundo (interação em tempo) e a contínua representação de personagens persistentes no mundo (KJASTRUP, 2003, p. 296)⁸⁸.

Kjastrup (2003) aponta, ainda, que uma definição operacional para o que é exatamente um mundo virtual se apóia sobre o fato de que, via simulação, o mundo

⁸⁸ Livre tradução: “The experience of “worldness” is the feeling of presence and engagement in the virtual world, which emerges as the sum of our cumulative genre expectations, our experience of a particular world system 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”.

virtual se transforma em uma nova forma de texto cultural, caracterizada pelo fato de que este é “lido” (usado, acessado) por vários usuários ao mesmo tempo. O paralelo que a pesquisadora utiliza para ilustrar a necessidade de construir esse conceito inerente à existência de um mundo virtual como experiência é o utilizado por teóricos da literatura para discutir a “literariedade” de um texto. Se tal característica, necessariamente inerente a um texto, portanto, pode ser endereçada, parece ser plausível que usuários engajados na experiência recorrente em um desses ambientes experimentem um sentido de “mundidade”⁸⁹, um sentimento que explique o que caracteriza o inexplicável em um mundo virtual, para lembrarmos-nos do preâmbulo a estes capítulos.

A idéia de *worldness*, para Klastrup (2003), se afirma em dois níveis conectados, mas que podem ser observados de maneira distinta: o primeiro nível diz respeito ao (1) aspecto essencial de todo mundo virtual como mundo virtual – um sentido de imanência, propriedade estrutural nativa; enquanto o segundo diz respeito ao modo como o sentido de *worldness* ajuda a (2) definir as características de um mundo virtual em específico, sendo traduzido em uma propriedade emergente, percebida e experimentada por usuários do mundo.

Com base na complexidade da ideia de *worldness*, e dadas as especificidades apontadas anteriormente, este trabalho assume a necessidade de uma definição instrumental que possa encapsular os vários aspectos desses ambientes *online* – uma definição que lide com as seguintes questões: (1) descrever os vários gêneros de mundos virtuais – independente de o foco se dar no aspecto social ou no aspecto de jogo; (2) especificar o que distingue mundos virtuais de ambientes virtuais não permanentes ou de amplitude de acesso restrita e de comunidades focadas primariamente na interação social, enfatizando ambos os aspectos de interação: usuário/usuário e usuário/mundo; (3) apontar o que distingue tais mundos virtuais de outros tipos de mundos imaginários, como mundos literários ou filmes – que não se configuram em ambientes habitáveis; e por fim, (4) enfatizar o fato de que o mundo virtual é um mundo compartilhado por múltiplos usuários, através de comunicação síncrona e que por isso os outros usuários também devem ser considerados como responsáveis pela produção de conteúdo no mesmo.

A partir dessas premissas, portanto, assumimos que a definição engendrada

⁸⁹ Neologismo proveniente da livre tradução do termo *worldness*, que também é inexistente na língua inglesa.

por Klastруп (2003) supre as necessidades de instrumentalidade aqui presentes:

Um mundo virtual é uma representação *online* persistente que contém a possibilidade de interação síncrona entre usuários e entre o usuário e mundo, dentro das regras de espaço desenvolvidas, como um universo navegável. "Mundos virtuais" são mundo nos quais se pode mover através de representações persistentes, contrastando com mundos representados tradicionais de ficção, que são mundos apresentados como habitados por pessoas reais, mas que não são exatamente habitáveis. Mundos virtuais são diferentes de outras formas de ambientes virtuais porque estes não podem ser imaginados em sua totalidade espacial (KLASTRUP, 2003, p. 27)⁹⁰.

De posse, portanto, da ideia de *worldness* e de uma definição instrumental de mundos virtuais que supre tanto a necessidade aparente da análise de ambientes voltados meramente para os aspectos sociais quanto para os aspectos de jogo, Klastруп (2003) elenca alguns modos de apropriação da estrutura de um mundo, propondo uma estrutura de análise para mundos virtuais baseada no fluxo entre quatro tipos de experiência. A interação entre os jogadores, para os fins simplesmente sociais ou para os fins de jogo, seria, portanto, condicionada à experiência do mundo pelo seu (1) aspecto ficcional – *estrutura interpretativa*, para a autora; (2) como adereço – *prop* – para interpretação de papéis; (3) como simulação – ou jogo – e finalmente, como (4) comunidade – o que ela chama de *o mundo em tempo*.

O intuito é, portanto, mapear que tipos de funcionalidades se apresentam a partir do uso de um mundo virtual, e como o diálogo entre tais apropriações ajuda a criar, numa dinâmica apoiada sobre a sinergia entre tais forças, o sentimento de *worldness*. É importante pontuar que essas funcionalidades são muito mais potencialidades do que delimitações da experiência do jogador, de modo que elas podem ou não estarem presentes em um dado recorte espaço-temporal de um mundo virtual específico.

A primeira das funcionalidades listadas pela pesquisadora dinamarquesa diz respeito ao (1) aspecto ficcional que figura em tais ambientes de interação e em como a simples existência desse aspecto ficcional vai influenciar nas histórias contadas pelos próprios usuários, em momentos posteriores (KLASTRUP, 2003). A ocorrência dessa funcionalidade se apóia sobre um fenômeno que a autora dinamarquesa

⁹⁰ Livre tradução: “A virtual world is a persistent online representation which contains the possibility of synchronous communication 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 representation(s) of the user, in contrast to the imagined worlds of non-digital fictions, which are worlds presented as inhabited, but are not actually inhabitable. Virtual worlds are different from other forms of virtual environments in that they cannot be imagined in their spatial totality”.

(KLASTRUP, 2009) chama de *emergência da história*, pois para ela, fenomenologicamente, não importa só a narrativa oferecida pelas empresas responsáveis pela publicação dos mundos virtuais, o eixo central, verticalizado, mas sim como essas histórias interagem com os atores sociais, e como tais atores vêm a transformar, adaptar e apropriar aquilo que, *per se*, é apenas proposto pelas produtoras.

Em seguida, nos deparamos com a funcionalidade da estrutura do mundo virtual como (2) adereço para a interpretação de papéis. Segundo Klastруп (2003), podemos considerar que o mundo virtual – o sistema que executa continuamente nos servidores, provendo regras as quais os programas clientes precisam respeitar para garantir a coexistência – é um adereço, como o que especialistas usam para construir os cenários nos quais atores representam histórias no teatro. Quando interagindo para com esse adereço, o jogador pode fingir ser alguém diferente, que está em um lugar diferente, fazendo algo que proporciona um escape ou ao menos uma alternativa à rotina cotidiana.

Esta acepção, apesar de ser relativamente válida, quando observamos *Warcraft*, só faz sentido se visualizarmos as práticas de *role-playing*. Na maioria das vezes, quando engajados em práticas operacionais, os jogadores raramente interpretam o mundo como adereço e, principalmente, não engajam em uma experimentação para com suas identidades. Em servidores comprometidos com a prática de *raiding*, que explicaremos à frente, mas que consiste na formação de grupos com o objetivo específico de derrota de *bosses*, é muito comum, inclusive, que os jogadores conheçam uns aos outros e a comunidade se forma mais em torno de uma camaradagem esportiva, entre times (TAYLOR, 2012), do que em torno de um princípio de interpretação de papéis.

Ainda assim, no contexto da exploração da narrativa, esta faculdade possui uma acepção crucial: em um mundo virtual, qualquer usuário/jogador pode figurar de forma efetiva nas histórias de seus ídolos – sendo um aliado de Harry Potter⁹¹, um inimigo de Frodo⁹² ou mesmo um caçador de *jedis*⁹³. Essa produção de conteúdo, seja este registrado materialmente ou apenas em histórias contadas de forma oral, se dá de

⁹¹ Protagonista da série de livros de autoria da inglesa J. K. Rowling. Mais informações em http://en.wikipedia.org/wiki/Harry_potter.

⁹² Um dos protagonistas da trilogia *O Senhor dos Anéis*, escrita pelo autor britânico J. R. R. Tolkien. Mais informações em http://en.wikipedia.org/wiki/Lord_of_the_rings.

⁹³ Protagonistas da série de filmes de ficção científica *Star Wars*, escrita e dirigida pelo diretor americano George Lucas. Mais informações em http://en.wikipedia.org/wiki/Star_wars.

forma significativa para aqueles que as influenciam, e gera agrupamentos ficcionais – micronarrativas, por assim dizer – que estão necessariamente conectados ao eixo narrativo potencial do mundo, mas que não possuem conexões canônicas para com tal. São histórias produzidas por usuários que apresentam uma diversificação potencial dos mundos possíveis dentro do universo de narrativa apresentado:

Ambientes de representação *online* e jogos multiusuário demonstram que nossas ações podem ser dirigidas tanto espacial quanto socialmente, e que poderíamos imaginar modos pelos quais podemos encorajar os jogadores a executar certas ações, "jogo dirigido", as quais seriam, em retrospecto, definitivamente o que Marie-Laure Ryan, se apoiando sobre Labov, define como "contável" (ou seja, material para estórias), por causa da tensão ou do drama que esses eventos geram (KLAstrup, 2003, p. 283)⁹⁴.

Dessa relação entre o universo de narrativa potencial e a apropriação dos usuários/jogadores, nasce um comportamento que envolve uma comunicação entre os aspectos *online* e *offline* do mundo virtual. Uma dinâmica que se organiza em textos tangentes ao mundo virtual – *paratextos*, para Mia Consalvo (2007).

Nos aproximamos, portanto, da terceira funcionalidade proposta por Lisbeth Klastrup (2003) que ajuda a enquadrar experiências de usuários em mundos virtuais; para ela, a experiência descrita anteriormente, uma experiência de interpretação, de atuação consciente remete diretamente à idéia da *paidia*, de brincadeira sem fins maiores, à medida que a noção de *ludus* é coberta por outra instância do mundo virtual: a interação para com o sistema, com as regras externas do jogo, que governam posses e a dinâmica da recompensa.

Na experiência do (3) mundo como simulação (AARSETH, 1997; FRASCA, 2003), portanto, se dá a interação entre usuário/jogador e o sistema de regras, podemos vislumbrar uma relação que, de certa forma, toca a funcionalidade anterior, voltada para a interpretação, para o *role-playing*, à medida que este está necessariamente subscrito à arquitetura, como foi problematizado anteriormente, em se apoiando sobre o pensamento de McGregor (2006). A ideia de mundo como simulação vai de encontro ao conceito de *gameworld interface*, de Kristine Jørgensen (2013), para quem é mais importante que o mundo seja funcional e habilite o *gameplay* de forma adequada do que seu compromisso para com o mundo ficcional e

⁹⁴ Livre tradução: "Online performances and multi-user games demonstrate that our actions can be directed both spatially and socially, and we could imagine ways in which to encourage players to perform certain actions, "directed play", which would in retrospect definitely be what Marie-Laure Ryan (Ryan, 1991), building on Labov, defines as "tellable" (i.e. story material), because of the tension or drama they give rise to".

sua interpretação. Jørgensen (2013) apresenta um argumento diferente do de Kjastrup, neste sentido, acreditando que mesmo um mundo como *Warcraft* não passa de uma representação do mundo ficcional, na qual as mecânicas de jogo estão muito mais à vista que seus aspectos narrativos.

Os modos pelos quais um mundo virtual pode influenciar na experiência de seus usuários, segundo Kjastrup (2003), portanto, findam quando se explana o fato de que um dado mundo virtual provê não só um palco para personagens, mas também o faz para aqueles que os controlam. A noção da pesquisadora americana de (4) *mundo em tempo* é exatamente a estrutura que favorece a convivência de usuários e jogadores através da estrutura do jogo. Para Kjastrup (2003), a idéia é que experimentar um mundo virtual de forma recorrente possibilita a experiência de uma série de eventos que estão casualmente interconectados, o que por si só, para a autora, representa uma aproximação ao conceito de emergência narrativa.

Tais eventos – compartilhados por outras pessoas – dão vazão ao que ela chama de *emergência da história* do mundo como um lugar efetivamente vivido e que pode, subsequentemente, se transformar em uma narrativa arrebatadora. Para a autora, essa qualidade de experiência do mundo abre possibilidades para que a experiência do mundo se torne um *container* de espaços sociais múltiplos, com comunidades acessíveis e outras inicialmente inacessíveis.

Dito isto, resta a questão que não foi pontuada no começo do tópico: qual o intuito de trilhar esse caminho? Esta digressão pelos princípios sublinhados por Lisbeth Kjastrup (2003) de alguma forma auxilia no entendimento do sentido de agência? Auxilia na identificação, na visualização das nuances do que pode ser considerado como ação não humana?

A resposta é sim. As proposições da pensadora dinamarquesa colaboram para o desenvolvimento da argumentação deste trabalho de duas formas distintas: primeiro corroborando seu intuito de observar um contexto específico em um meio de comunicação repleto de idiosincrasias, e em seguida, oferecendo algumas formas através da qual pode-se empreender tal observação. Kjastrup (2003) executa sua análise dos mundos virtuais por eixos relevantes das ciências humanas e sociais. Ela evoca autores provenientes da análise literária e da sociologia para embasar sua ideia de que é possível identificar uma poética nos mundos virtuais, e de que esta estaria fortemente ligada à noção de *worldness*.

Sua análise aponta para a ideia de ação procurada neste trabalho, mas encontra uma barreira no modo como é construída. Ao discutir o que ela considera como *Everquestness* – o sentimento de *worldness* originado no MMORPG *Everquest*, da *Sony* – é perceptível uma clara separação entre o que *enquadra* os jogadores e como este enquadramento *dá vazão* às histórias e aos eventos narrativos. Não acreditamos, particularmente, que o relato de Klastrup (2003) é falho ou que ele é impreciso em algum sentido. Ele aponta para o fato de que a história contada pelos jogadores é resultado de sua interação para com o mundo, e que esta interação baliza os quatro sentimentos – as quatro perspectivas – referidas acima.

O ponto é que, se observamos um MMORPG através da lente da Teoria Ator-Rede (LATOURE, 2005) – e aqui partimos da observação de *Warcraft*, como já deve ser mais que claro, que é um MMORPG diferente do observado pela dinamarquesa – e usamos esta teoria não apenas para entender a ontologia do mundo como também para reler o arcabouço teórico acerca dos *game studies*, abandonamos um contexto no qual é possível aceitar a ideia de que “dominamos os personagens e discutimos eles como se fossem ‘ferramentas’”(KLASTRUP, 2003, p. 322)⁹⁵.

Abandonamos, como é sabido, as ideias modernas que nos fazem purificar o uso das mídias – até das mais complexas, como é um mundo virtual. Abandonamos a ideia de que o texto, o ambiente ou os personagens são apenas máquinas ao nosso bel prazer, que nos utilizamos deles, seja para contar (do ponto de vista de quem produz), ou para ler (do ponto de vista de quem joga). Klastrup (2003) ruma para a ideia de *worldness*, mas como é que se pode discursar acerca de *worldness* quando se está preso em uma relação de uso como esta? Permitam-nos formular a questão de forma mais incisiva: se a ideia de *worldness* se sustenta, quando sou eu capaz de experimentá-la? Em quanto tempo? De quantos personagens preciso? Quantas horas de jogo?

São todas perguntas infrutíferas na realidade, utilizadas como combustível metafórico para argumentar que prender os jogadores e o jogo em dois lados diferentes da experiência não supre as lacunas que com este trabalho buscamos preencher. Ao contrário disso, quando se busca uma caracterização, se purifica aspectos que muitas vezes estão profundamente conectados. Como a narrativa influencia o jogo? Consigo experimentar a história do mundo através do jogo, ou

⁹⁵ Livre tradução: “*of mastering it and discussing it as ‘a tool’*”.

preciso de outros suportes? Quando eu instalo um *add on*, a experiência fica melhor? Essas são perguntas que só podem ser respondidas em casos específicos. A narrativa pode ou não influenciar, eu posso ou não experimentar aquela história, e instalar o *add on* pode ou não melhorar a jogabilidade. Apenas na ação essas respostas são visíveis – mapear a rede por antecedência não nos serve de muito. Se apoiar em uma análise estrutural para prever a criação de *worldness* leva necessariamente para um caminho que nos leva de volta à contraposição de causa e consequência.

Descartamos, então, o raciocínio de Kjastrup (2003) e sua ideia de *worldness*? De forma alguma. Ambos são valiosos: o primeiro, no que diz respeito às perspectivas encontradas nos mundos virtuais, porque estas apontam para usos comuns, nos oferecem *loci* nos quais podemos investigar a ação, nos preocupar com como os atores se relacionam e discutir a formação do tecido social. Estas perspectivas, argumentaremos no próximo capítulo, nos levam a um entendimento do contexto dentro do qual se inscreve *Warcraft*, e são vitais para o entendimento de como se distribui a ação.

O conceito de *worldness*, por sua vez, jaz longe de ser derogado pelo argumento desta tese. Tendo estado em contato com *Warcraft* pelos últimos sete anos, localizo facilmente enquanto jogador este sentimento, que é ao mesmo tempo de transporte, fascínio, esperança e, às vezes, de paciência e frustração. A ideia de que o *WoW* possui uma *Warcraftness* faz sentido quando se discute o jogo com iniciados, quando se lê *fan fictions*, quando se assiste séries, trailers, tutoriais ou simplesmente quando se vê alguém com uma camisa da Horda ou da Aliança no meio da rua. Não é um sentimento fácil de traduzir: sim, talvez possa ser dito um *ethos*.

Mas mais que definir *este* actante, é importante entender o que ele faz, afinal. É perceber que este *ethos* é mutante: que as redes se transformam, que os actantes se transformam, transportam, agem, fazem fazer de formas diferentes. Perceber que a tecnologia imprime seus desvios, que às vezes levam para dentro do jogo, às vezes para fora. Que a ação é surpreendente, e que as várias dobras lutam pela atenção e por serem transformadas em mediador a cada momento. Que nada ali é certo.

A ideia de *worldness*, portanto, continua conosco, mas devemos de traí-la, neste ponto, ou seja, traduzí-la: entender que a experiência depende crucialmente da rede formada e das ações em jogo. O conceito de Kjastrup (2003) deve ser lido, afinal, consequência e não causa da experiência de *Warcraft*. O entendimento do termo deve guardar consigo a ideia de que a experiência é fluida, de que a *worldness*

que um jogador experimenta é, ao mesmo tempo, diferente e igual à que todos experimentam. Diferente no sentido em que a rede que se forma ao meu redor é heterogênea e pode não ser a rede formada ao redor de outrem. Igual porque estas muitas redes estão associadas, de forma invariável – porque a ação é reencenada inúmeras vezes, como havemos de mostrar, e esta reencenação certamente guarda um papel crucial na leitura deste tecido social.

Este capítulo, em seu desenvolvimento, tratou de dois tópicos: primeiro, ele se ocupou de um relato a respeito da aproximação a *Warcraft*, explicitando de que forma elementos que poderiam ser considerados como superados ainda se encontram dobrados à rede. Em seguida, construímos um argumento acerca do modo como se pode experimentar elementos da narrativa apenas ao navegar por uma dada espacialidade implementada no MMORPG, para finalmente nos debruçarmos sobre uma digressão de ordem acadêmica acerca destes aparatos, que . Seguiremos à frente, neste momento, introduzindo uma revisão adequada da TAR enquanto aparato teórico-metodológico que guia este trabalho.

2. De Atores e Redes: Os Caminhos da Teoria

Como mencionado anteriormente, o intuito deste capítulo é estabelecer a Teoria Ator-Rede (LATOURE, 2005) como um dos principais arcabouços teóricos deste trabalho. Buscamos empreender este feito esclarecendo pontos acerca da criação e evolução da TAR, problematizando alguns de seus mais importantes conceitos.

No campo dos estudos em ciência e tecnologia (*Science and Technology Studies, STS*) é que se originou a Teoria Ator-Rede. Bruno Latour, Michel Callon, Madeleine Akrich, Weibe Bijker e John Law, figuras-chave da proposta epistemológica, conjuntamente com outros pesquisadores formados e em formação em meados da década de 1980, se afiliaram a empreitada com o fim de conceber um aparato teórico-metodológico que não se alinhasse à visão “estrutural e funcionalista” (LEMONS, 2013, p. 34) das duas escolas de STS existentes.

A escola de Columbia, a qual Robert Merton representa como expoente, e a Unidade de Estudos de Ciência (*Science Studies Unit, SSU*) da escola de Edinburgo, já em rompimento para com as ideias deste, cujas figuras de maior proeminência são David Bloor e Barry Barnes, possuíam uma forma de aproximação à ciência que conferia ao social um papel de fundo nas práticas científicas – tomavam-no como se este fosse apenas mais uma substância em funcionamento dentro dos laboratórios. Os problemas observados nestes, portanto, podiam ser das mais diversas naturezas – incluindo a natureza social. O social era tratado, então, como um tipo de substância, algo que *oferecia* adjetivos, e não que os continha. Dizer que um fenômeno, neste caso, era de ordem social, significava dá-lo cor e forma.

A TAR rompe com este pensamento de forma radical por duas vias. A primeira delas está na (1) concepção de que o social se constrói *a partir* de todo esse movimento. Oferecer a um problema a alcunha de *social* significa apenas dizer que ele foi criado a partir da associação – da matrícula, embora esta seja uma tradução pobre do termo *enrollment* neste caso – de atores em uma rede. A segunda via, que diz respeito à (2) noção de simetria, é ainda mais controversa, e rendeu inúmeras críticas à Teoria Ator-Rede, em especial por parte do próprio David Bloor, que discordava do “programa fraco” proposto por Latour (BLOOR, 1999).

Bruno Latour (1992b) acreditava que o grande problema da sociologia do conhecimento jazia em um simples fato: sua conexão à noção de sujeito e objeto como entidades distintas das quais os sujeitos eram terminantemente superiores. Para

o antropólogo francês, este tipo de posicionamento seria herança do pensamento moderno, que buscou separar – purificar – o mundo dos homens do mundo das coisas (LATOURE, 1993). Natureza e sociedade se tornam categorias institucionais, assim como sujeito e objeto. A questão, ao se distanciar das escolas de STS, para Latour (1992b), era restaurar aos objetos – à natureza – o que lhe era de direito, o sentido de agência.

Não à toa o *Reassembling the Social* (LATOURE, 2005) se inicia tratando da difícil tarefa de refazer associações. Este, senão o propósito ulterior da Teoria Ator-Rede, certamente é uma de suas mais caras premissas: o substrato social, o material do qual a sociedade é feita, do qual tantas vezes se extraiu generalizações carregadas de imprecisão, não existe. Isto é, sim, o social existe, mas ele está longe de se apresentar como uma *substância* acerca da qual se pode tirar conclusões sem que se observe, ou ao menos que se esteja ciente, das nuances de sua formação. O social é, afinal, para evocar a máxima da TAR, fruto das associações – e não sua causa (LATOURE, 2005; LEMOS, 2013). Não é preciso ir muito longe, nem mesmo dentro dos textos seminais da própria teoria, para entender que, para Latour (1992a; 1994; 2005; 2011), o problema da sociologia se encontra em seu coração: na definição do adjetivo *social*, que deixa de designar “o que já está associado” para se concentrar sobre “a natureza do que se associou” (LATOURE, 2005, p. 1)⁹⁶.

Neste ponto, o significado da palavra se esfacela, pois ela agora designa duas coisas absolutamente diferentes: primeiro, um movimento durante um processo de associação; e segundo, um tipo específico de ingrediente que supostamente difere de outros materiais (LATOURE, 2005, p. 1)⁹⁷.

Esta ideia de que a própria noção de social precise ser reescrita, contudo, nem sempre foi amplamente aceita pela comunidade acadêmica, e o próprio Bruno Latour (2005, p. IX) pontua que a prática epistemológica desenvolvida por ele e por seus colegas e associados – John Law, Madeleine Akrich, Michel Callon, entre outros – sempre foi consideravelmente menos rechaçada que o “significado não-usual da ideia de ‘social’, ou de ‘explicações sociais’”⁹⁸, do qual a TAR pressupunha.

⁹⁶ Livre tradução: “*There is nothing wrong with this use of the word as long as it designates what is already assembled, without making any superfluous assumption about the nature of what is assembled*”.

⁹⁷ Livre tradução: “*At that point, the meaning of the word breaks down since it now designates two entirely different things: first, a movement during a process of assembling; and second, a specific type of ingredient that is supposed to differ from other materials*”.

⁹⁸ Livre tradução: “*the unusual meanings we gave to the words ‘social’ and ‘social explanations’*”.

As descobertas de Pasteur, por exemplo, não deveriam, portanto, ser creditadas apenas às suas explicações “sociais” – “conservadorismo, catolicismo, amor pela ordem e pela lei, fidelidade à imperatriz, abrasividade, paixão – estes são aproximadamente todos os ‘fatores sociais’ agindo sobre Pasteur” (LATOUR, 1988, pp. 257-258)⁹⁹ – mas sim à toda rede ao redor do químico: assistentes, aparatos técnicos, aspectos econômicos e mesmo, naturalmente, às bactérias! O problema, portanto, era oferecer uma visão levemente construtivista, considerando o contexto e todos os atores ao redor de uma descoberta, e não apenas transformar o aspecto social em um operador que vai, como foi dito, oferecer adjetivos às constatações. Como Lemos propõe,

[p]ara compreender a ciência e a tecnologia deve-se colocar a ênfase na formação das redes nos laboratórios, permitindo visualizar as inscrições e a construção do fato científico. Diferentemente das duas escolas anteriores, a ideia de “estrutura social” não é operacional e opta-se por rastrear as associações entre elementos heterogêneos (LEMOS, 2013, p. 35).

Elementos heterogêneos que são, naturalmente, *todos* os elementos: natureza e sociedade, sujeitos e objetos, *humanos e não humanos*. Daí a proposição latouriana de que uma infralinguagem deve ser criada para se referir às problemáticas tratadas pela teoria, mas que esta não deve fornecer adjetivos aos objetos, e sim meramente endereçá-los, especialmente se nos alinharmos a uma questão de comprometimento com as críticas empreendidas aos outros domínios da sociologia.

Se considerarmos que outra das mais básicas proposições da TAR é a de que devemos seguir os atores ao invés de conferir-lhes papéis pré-definidos, que é o que a “sociologia do social” (LATOUR, 2005, p. 8)¹⁰⁰ geralmente empreende, precisamos conceber que o que é dito pelos “objetos de pesquisa”, ou seja, pelos atores, humanos ou não humanos, precisa ter tanta importância quanto o que é proposto pelos pesquisadores. Assim, para que não haja confusão entre os discursos, utilizar o jargão da TAR é fazer uso desta infralinguagem, onde “palavras como ‘grupo’, ‘agrupamento’ ou ‘ator’ não possuem sentido”¹⁰¹ (LATOUR, 2005, p. 29).

O detalhe, para Latour (2005), é que por um movimento de senso comum, características que são originadas *nas* associações passam a conferir uma dada

⁹⁹ Livre tradução: “*Conservatism, Catholicism, love of law and order, fidelity to the Empress, brashness, passion—those are approximately all we get of the ‘social factors’ acting on Pasteur*”.

¹⁰⁰ Livre tradução: “*sociology of the social*”.

¹⁰¹ Livre tradução: “*words like ‘group’, ‘grouping’, and ‘actor’ are meaningless*”

qualidade, tomada como *a priori*. O social, definido como “possuindo certas propriedades, algumas negativas – não pode ser puramente biológico, linguístico, econômico ou natural – e outras positivas – devendo adquirir, reforçar, manter, reproduzir ou subverter a ordem social”¹⁰² (p. 3), passa a ser usado para explicar fenômenos provenientes de si mesmo.

O que Latour busca em sua obra, portanto, é uma nada modesta redefinição da ideia de sociologia, daí o título de seu tratado introdutório à TAR, *Changer de société, refaire de la sociologie*, título original do *Reassembling the Social*. O empreendimento de Latour – e percebe-se que não eximo as figuras fundamentais da TAR de sua importância, mas escolho me concentrar em seu mais proeminente arauto – é o de uma sociologia diferente da que se instaurou desde meados da modernidade, que, para o próprio Latour, segundo Harman (2009), sequer se justifica:

Latour não é um moderno, pois ele define sua própria filosofia contra qualquer esforço de purificação das duas zonas do mundo. Nem ele está entre os antimodernos, pois esta facção estranhamente aceita todos os ideais do modernismo em transformar tudo que veio antes, e simplesmente adiciona o sinal de menos do pessimismo, ao invés de se banhar na felicidade por causa das revoluções modernas. E ele também não é pós-moderno, pois este grupo se exime da *realidade* dos actantes para flutuar pretensiosamente entre colagens e simulacros, privando a filosofia de um espaço para núcleos atômicos reais, furacões, explosões, exceto talvez estruturas literárias extraídas de Jabès ou Mallarmé. Ao invés disso, Latour é um *não-moderno* (HARMAN, 2009, p. 58)¹⁰³.

Ao negar a existência – ou eficácia, talvez – do período conhecido como modernidade, Latour (1993) nega praticamente o estabelecimento de todas as “grandes verdades” das ciências sociais – quase todas dispostas, então, em dicotomias: sujeito e objeto, causa e efeito, identidade e diferença, concreto e abstrato, natureza e cultura. Factualmente, embora arriscado, do ponto de vista epistemológico, já que se lida com uma ciência secular institucionalizada e que possui defensores ferrenhos academia afora, é precisamente este o intuito do sociólogo

¹⁰² Livre tradução: “[A given trait was said to be ‘social’ or to ‘pertain to society’ when it] could be defined as possessing specific properties, some negative—it must not be ‘purely’ biological, linguistic, economical, natural—and some positive—it must achieve, reinforce, express, maintain, reproduce, or subvert the social order”.

¹⁰³ Livre tradução: “Latour is no modern, since he defines his own philosophy against any effort to purify two zones of the world from each other. Nor is he among the anti-moderns, since this sect oddly accepts modernism’s claim to have transformed everything that came before, and merely adds the minus sign of pessimism instead of basking in happiness over modern revolutions. And he is also no postmodern, since this group severs itself from the reality of actants to float pretentiously amidst collage and simulacrum, leaving no room in philosophy for real atomic nuclei, hurricanes, or explosions, except perhaps as clever literary tropes drawn from Jabès and Mallarmé. Instead, Latour is a nonmodern”.

francês: “[Os modernos] cortaram o nó górdio com uma espada afiada. O eixo está quebrado: na esquerda, eles puseram o conhecimento das coisas. Na direita, o poder e a política humanos” (LATOUR, 1993, p.3)¹⁰⁴.

Este entendimento com relação à modernidade evoca duas noções específicas que são tratadas no *We Have Never Been Modern*, de 1993. Nelas, faz-se visível a herança pós-estruturalista da Teoria Ator-Rede, e seu essencial diálogo não apenas para com a antropologia, mas para com o pensamento filosófico. Lembremo-nos que a TAR, afinal, é uma *metafísica empírica*, segundo o próprio Latour:

precisamos repensar a definição de modernidade, interpretar o sintoma da pós-modernidade e entender porque não somos mais comprometidos de corpo e alma para com a dupla tarefa de dominar e emancipar (LATOUR, 1993, p. 10)¹⁰⁵.

A ideia de modernidade, para Latour (1993) designa dois conjuntos de práticas que *precisam* ser completamente distintos para que funcionem corretamente: tradução e purificação ocupam uma dicotomia particularmente processual, na qual o primeiro cria híbridos, enquanto o segundo os destrói. O primeiro cria hábitos à mesa, o segundo os separa entre homens e talheres; o primeiro cria a indústria da moda, o segundo a separa em alfaiates e máquinas de costura, estilistas e tecido; o primeiro cria a cultura dos jogos eletrônicos, o segundo a separa em homens e *joysticks*.

Para Latour, a tradução cria misturas entre tipos completamente diferentes de seres, que se encontram, se modificam e se hibridizam. É visível, seguindo tal argumento, que quanto mais actantes (e aqui me adianto ao uso da palavra, que em breve terá seu endereçamento), mais hibridização se dá. A modernidade pulula de hibridizações; é do que ela é quase que completamente composta – lembremo-nos da revolução industrial, do pensamento científico, da repulsão à magia como algo menor. Mas esta hibridização, este processo de tradução, de criação de desiguais, já que uma coisa jamais pode ser reduzida à outra, de acordo com o princípio da irredução citado no preâmbulo deste capítulo, vem seguida, graças ao pensamento moderno, de purificação: de um movimento que “cria duas zonas ontológicas inteiramente distintas: humanos em uma mão, não-humanos na outra” (LATOUR, 1993, p.)¹⁰⁶.

¹⁰⁴ Livre tradução: “*They have cut the Gordian knot with a well-honed sword. The shaft is broken: on the left, they have put knowledge of things; on the right, power and human politics*”.

¹⁰⁵ Livre tradução: “*we have to rethink the definition of modernity, interpret the symptom of postmodernity, and understand why we are no longer committed heart and soul to the double task of domination and emancipation*”.

¹⁰⁶ Livre tradução: “*the second, by 'purification' creates two entirely distinct ontological zones: that of human beings on the one hand; that of nonhumans on the other*”.

A modernidade é muitas vezes definida em termos de humanismo, tanto como uma forma de saudar o nascimento do ‘homem’ quanto como uma forma de anunciar sua morte. Mas mesmo este hábito é moderno, porque ele se mantém assimétrico. Ele negligencia o nascimento simultâneo da ‘não-humanidade’ – coisas, objetos ou bestas – e o igualmente estranho início de um Deus riscado do contexto, relegado às entrelinhas (LATOUR, 1993, p. 13)¹⁰⁷.

Afinal, por que nunca fomos modernos? Porque, explica Latour (1993), a dicotomia entre natureza e sociedade nunca se deu. No nosso mundo, na prática, onde não existe teoria (LATOUR, 1988), não é possível separar farmacêuticos de suas pipetas, físicos de suas equações, escritores de seus livros. Como Harman (2009, p. 57) propõe:

Não existem duas zonas mutuamente isoladas chamadas de ‘mundo’ e ‘humanos’ que precisam ser conectadas por um tipo de salto mágico. Ao invés disso, só existem actantes, e, na maioria dos casos, é impossível identificar as esferas precisas (‘natureza ou cultura?’) às quais cada actante pertence.¹⁰⁸

A crítica vai adiante (LATOUR, 1993), explicando que o mundo purificado – ou observado através do duplo clique, como propõe Latour mais recentemente (LATOUR, 2013) – é muito menos interessante, “esculpindo o cosmo em sujeitos humanos e objetos mecânicos, divididos por um Muro de Berlim que se torna poroso por causa de algumas paradas, difusas e problemáticas” (HARMAN, 2009, p. 62)¹⁰⁹, o que transforma o homem ocidental em um “mutante parecido com o Sr. Spock” (LATOUR, 1993, p. 115)¹¹⁰.

As tentativas de purificação não nos ajudam a entender o que separa as sociedades contemporâneas das sociedades pré-modernas: elas só substituem um tipo de crença por outro, a providência divina que se transforma em o progresso científico, a tola fé que se transforma em liberdade crítica, elementos de uma “transcendência radical” (HARMAN, 2009, p. 60). Ao invés disso, para Latour (1993), é muito mais seguro se observarmos as redes de actantes que se formam e de que formas estas são postas em movimento. Inúmeros actantes se alinham a cada instante garantindo a

¹⁰⁷ Livre tradução: “*Modernity is often defined in terms of humanism, either as a way of saluting the birth of ‘man’ or as a way of announcing his death. But this habit itself is modern, because it remains asymmetrical. It overlooks the simultaneous birth of ‘nonhumanity’ - things, or objects, or beasts – and the equally strange beginning of a crossed-out God, relegated to the sidelines*”.

¹⁰⁸ Livre tradução: “*There are not two mutually isolated zones called ‘world’ and ‘human’ that need to be bridged by some sort of magical leap. Instead, there are only actants, and in most cases it is impossible to identify the precise sphere (‘nature, or culture?’) to which any given actant belongs*”.

¹⁰⁹ Livre tradução: “*carving up the cosmos into human subjects and mechanical objects, divided by a Berlin Wall made porous only by a handful of fuzzy or ‘problematic’ checkpoints*”.

¹¹⁰ Livre tradução: “*Spock-like mutant*”.

subsistência – e não substância – das mais inúmeras redes, dos mais inúmeros significados, culturas, estruturas, e assim por diante. Se as sociedades pré-modernas eram diferentes, elas o eram porque manipulavam menos actantes, menos híbridos, figuravam em menos redes (LATOURE, 1993).

[Q]uando os vemos como redes, as inovações ocidentais continuam reconhecíveis e importantes, mas elas não mais figuram como aquilo do que as sagas são feitas, uma vasta saga de ruptura radical, destino fatal, sorte irreversivelmente boa ou má (LATOURE, 1993, p. 48)¹¹¹.

Com relação ao problema da dicotomia natureza-cultura, Latour (1993) propõe que não devemos acreditar nesta, pois ela não existe: não porque natureza e cultura são imbricadas e inseparáveis, mas simplesmente porque elas não consistem em zonas distintas. Não é uma questão de reconciliação de dicotomias, afirmando a processualidade de seus polos, não: é mais, é uma questão de conceber que, simplesmente, não há dicotomia.

Seguindo, cabe uma passagem que atesta tanto a utilidade metodológica quanto o vigor teórico da TAR, que não apenas rompe para com as hegemonias, mas principalmente para aquilo que Graham Harman considera como mera hipocrisia acadêmica: a falta de compromisso do pesquisador com o objeto, com os contextos estudados; a elocução de sofisticadas regras e proposições a respeito de uma ou outra rede que não servem para nada além de decepar suas agências, limitar suas descrições.

Sim, perdemos o mundo. Sim, somos para sempre prisioneiros da linguagem. Não, nunca teremos certeza de novo. Não, nunca venceremos nossos preconceitos. Sim, para sempre estaremos congelados em nosso ponto de vista egoísta. Bravo! Bis! (LATOURE *apud* HARMAN, 2009, p. 62)¹¹².

Continuando, portanto, a justificativa para o desenvolvimento de uma sociologia que seja ao mesmo tempo, no que diz respeito às teorias sociológicas clássicas, *contrária* e *influenciada*, jaz neste entendimento que a própria língua tornou excludente, nas hibridizações das noções de natureza e cultura (LATOURE, 1993). Um adendo diz respeito aos adjetivos utilizados para endereçar a TAR: se a teoria é *contrária* às teorias sociológicas clássicas, ela o é porque busca reparar uma série de

¹¹¹ Livre tradução: “when we see them as networks, Western innovations remain recognizable and important, but they no longer suffice as the stuff of saga, a vast saga of radical rupture, fatal destiny, irreversible good or bad fortune”.

¹¹² Livre tradução: “Yes, we have lost the world. Yes, we are forever prisoners of language. No, we will never gain certainty. No, we will never get beyond our biases. Yes, we will forever be stuck within our own selfish standpoint. Bravo! Encore!”.

assunções acerca da *natureza* do que estava em jogo, negando toda explicação holista com base em estruturas e posicionando o sentido na interação entre o que devemos chamar de actantes.

Ainda assim, nenhuma teoria surge *ex nihilo*, e devemos esperar notas de influência e tributo das mais diversas áreas do pensamento: filosofia, antropologia, sociologia, entre outras. Considere-se, por exemplo, que a Teoria Ator-Rede surge no azo de um pensamento pós-estruturalista, além de estar assumidamente embasada no pensamento de Gabriel Tarde, Michel Serres, Harold Garfinkel, Alfred North Whitehead, Michel Foucault, Gilles Deleuze e Felix Guattari (LEMOS, 2013, p. 34). Mais recentemente, em uma guinada rumo à ideia de modo de existência (LATOUR, 2013), o antropólogo francês passou a dialogar fortemente com o pensamento de Étienne Souriau.

2.1. Quem são os Não Humanos?

Retornando a uma problemática pontuada acima, mas apenas de forma tangencial, consideremos o pensamento de Latour (1993) acerca do entendimento moderno das dinâmicas sociais e em especial nos debruçemos sobre a argumentação de interesse mais específico deste trabalho. Ao evocar a ideia de “não humanidade”, o antropólogo francês elabora um movimento que oblitera epistemologicamente a ideia de purificação.

Seu intuito é simples: se não há purificação, só podemos conceber híbridos, e as dinâmicas de hibridização se dão de acordo com que redes são formadas. Desta forma, uma chave de fenda, por exemplo, pode possuir usos múltiplos, que só serão designados no momento de sua associação a uma rede. Se a mecânica através da qual uma rede se cria não está de todo clara, é porque havemos de retornar a este conceito em breve.

O intento é apenas atestar para a ideia incontornável neste momento de que a TAR oferece agência para os actantes não humanos. Não apenas os humanos, portanto, são reconhecidos como mestres da ação e posicionados criticamente na relação entre ação e estrutura; também os não humanos, de posse de suas inscrições (LATOUR, 1994) e dobras (LATOUR, 2002) são atores ativos nos processos de associação experimentados nos mais diversos contextos. Todavia, este princípio não consiste em uma relação onde o material se enseja em detrimento do humano.

Humanos e não humanos, perante as relações engajadas em uma rede, não possuiriam posições de poder *a priori* – cada ação, cada evento, determina sua resolução no momento em que os atores – actantes – agem.

Considerar que os objetos agem e que tomamos certas ações porque os objetos nos fazem fazer transporta esta discussão para o domínio de maior interesse deste trabalho, o da noção de agência. Contudo, tanto a ideia de agência quanto a de mediação – de crucial importância para o entendimento da relação entre humanos e não humanos – só serão discutidas no capítulo 3, dedicado a estes princípios. Até lá, nos mantendo no conhecimento acerca das bases epistemológicas da teoria, é necessário apenas compreender que é da ideia de que os não humanos *fazem fazer*, através de processos de mediação, é que advém o extenso diálogo que Latour (1994, p. 30) trava para com a filosofia da técnica de Martin Heidegger, para a qual “sempre somos levados (...) quando pensamos na importância das técnicas” (LEMOS, 2013, p. 278).

Para Latour (1994), Heidegger estava enganado: o filósofo alemão acreditava que o homem não poderia dominar a tecnologia, uma vez que esta, na contramão, o possuiria e enquadraria (a noção heideggeriana de *Gestell*). De acordo com o antropólogo francês (1994, p. 30), nem mesmo a ciência e o puro conhecimento estariam acima da tecnologia, uma vez que esta ao invés de servir como ciência aplicada, domina tudo, até a mais teórica das ciências – “racionalizando e armazenando a natureza, a ciência dança nas mãos da tecnologia, cujo único fim é racionalizar e armazenar a natureza, sem um fim” (LATOUR, 1994, p. 30)¹¹³.

Ao invés disto, Latour (1994) defende que somos instrumentos da própria instrumentalidade e sendo assim a técnica não pode mediar nossas ações porque os objetos técnicos, afinal, nos compõem. Ainda que a problemática aqui seja de escopo mais amplo, é necessário, dado o enquadramento que paira sobre este trabalho, sendo ele proveniente do campo da comunicação, fazer uma distinção entre as ideias de Bruno Latour e a óbvia evocação de Marshall McLuhan (1994) que há de surgir sempre que vem à tona o modo como os meios (de comunicação) são parte de nós.

Neste caso, a posição está muito mais relacionada ao hibridismo proposto no *We Have Never Been Modern*, através do qual podemos conceber interações e desvios, e nos beneficiar de um entendimento e observação do modo como agimos

¹¹³ Livre tradução: “By rationalizing and stockpiling nature, science plays into the hands of technology whose sole end is to rationalize and stockpile nature without end”.

para com a tecnologia e como ela age para conosco, do que para as ideias de McLuhan (1994) de que as formas e estrutura da mídia afetam a forma através da qual percebemos e entendemos o mundo à nossa volta.

Dito isto, dois são os movimentos que nos conduzem a esta aproximação à Teoria Ator-Rede. O primeiro deles está relacionado ao fato de que (1) a noção de sociedade vem cada vez mais abandonando sua condição de conceito, por assim dizer, hegemônico. Se o adjetivo carrega consigo certo exagero, ele o faz de forma necessária. Atualmente podemos identificar, na teoria social, correntes de pensamento que problematizam as noções mais básicas da sociologia, mas o contexto nem sempre se mostrou dessa forma: fato é que, como pontuamos, desde a institucionalização da teoria social, em meados do século XIX, certos conceitos foram reificados em si mesmos, tornando-se praticamente incontestáveis.

O segundo ponto que nos aproxima da TAR (LATOUR, 2005) é mais funcional: ele diz respeito diretamente (2) à relação entre indivíduo e tecnologia, e, naturalmente, deriva do mesmo impulso que embasa o primeiro ponto. O detalhe é que se o primeiro ponto assume o caráter filosófico de questionamento das realidades instituídas, buscando releituras de conceitos estabelecidos e sua observação através de uma lente cuja refração não finde em ideias tão totalitárias quanto as instituídas nesta sociologia do social, o segundo ponto se aproxima de um problema oferecendo-lhe uma solução diferente do trivial.

Em um mundo no qual o desenvolvimento tecnológico “é o resultado do desenvolvimento de capital, ao invés de alguma instância definitivamente determinante em si mesma”¹¹⁴ (JAMESON, 1995, p. 37), afinal, não deixa de ser com certa justiça poética que se constata a amplitude através da qual somos dependentes da tecnologia para tarefas que à primeira vista parecem tão triviais, como ajustar um cinto de segurança ou diminuir a velocidade em uma via urbana. Uma justiça que rege, no momento, em favor da tecnologia.

Nenhum dos dois pontos é, infelizmente, refletido no senso comum, e se inquirido a este respeito, um indivíduo comum dificilmente identificará um cinto de segurança como sendo seu “moralizador pessoal”. Por este motivo, ambos precisam ser explicados, tarefa que empreenderemos neste momento e que servirá como base teórico-metodológica para o subsequente desenvolvimento do trabalho. Ainda assim,

¹¹⁴ Livre tradução: “*the result of the development of capital rather than some ultimately determining instance in its own right*”.

a questão que se sobressai neste momento diz respeito ainda à alçada da tecnologia, mesmo que esta seja reconhecidamente retórica: em um mundo cada vez mais dependente de computadores, no qual estamos cada vez mais imersos, no sentido estrito da palavra, em informação, conceber o *fazer fazer* da tecnologia não parece de imensa importância?

Certamente. Este é, portanto, o principal motivo que rege este trabalho: verificar de que forma este aspecto que foi, por quase um século, relegado às margens, possui importância para a formação de grupos – e para sua dissolução, como havemos de vislumbrar. Sigamos, então, aos conceitos específicos à Teoria Ator-Rede – à sua infralinguagem – encontrados neste trabalho. A organização acerca da infralinguagem vai se manter, neste momento, nos conceitos mais básicos: atores, redes e caixas-pretas serão, portanto, endereçados.

2.1.1. Atores (Actantes)

Atores são “entidades que *fazem coisas*” (LATOURET, 1992a, p. 241)¹¹⁵. Stalder (1997), contudo, oferece uma ressalva imediata: mesmo em sua mais básica definição, a expressão *ator* já abdica do *status* de que possui em outras formas sociológicas mais convencionais. Na Teoria Ator-Rede, um ator é uma entidade que não pode ser singularizada: sua concepção – sua essência, identidade, por assim dizer – depende menos do que seu papel, o posicionamento de sua agência.

Há dois modos através dos quais podemos nos aproximar desta ideia, em específico: um deles é através de um movimento de pensamento que Quentin Meillassoux (2008) classifica como *correlacionismo*: “[p]or ‘correlação’ nos referimos à ideia de acordo com a qual apenas possuímos acesso à correlação entre ser e pensar, e nunca a cada um dos termos, independentemente entre si (MEILLASSOUX, 2008, p. 5)¹¹⁶.

Meillassoux (2008) elabora uma crítica ferrenha a essa noção, contudo. Seu tratado abre mão da filosofia moderna para demonstrar que é a ciência que compele o pensador a descobrir a fonte de sua incondicionalidade (RIERA, 2008) – ou seja, do que confere ao Ser a qualidade de absoluto. Para Meillassoux (2008, p. 5), ao

¹¹⁵ Livre tradução: “*entities that do things*”.

¹¹⁶ Livre tradução: “*By ‘correlation’ we mean the idea according to which we only ever have access to the correlation between thinking and being, and never to either term considered apart from the other*”.

“desqualificar a ideia de que de que é possível considerar os reinos da subjetividade e da objetividade independentemente um do outro”¹¹⁷, um indivíduo abdica da possibilidade de que qualquer princípio de incondicionalidade seja necessariamente metafísico. Em outras palavras, o que é absoluto (*essencial*) em um Ser não deve ser, de acordo com Meillassoux (2008), necessariamente metafísico:

[o] que está em jogo é a separação entre a incondicionalidade e o discurso metafísico, negando a ideia largamente aceita de que qualquer concepção do absoluto precise necessariamente ser metafísica (RIERA, 2008, *online*)¹¹⁸.

Para o filósofo francês, que é associado ao movimento do *realismo especulativo*, a correlação domina a filosofia moderna desde Kant – quando se deixou de buscar conhecer as essências em detrimento das relações. Meillassoux (2008) defende que essa existência em termos de relações é apenas um engodo filosófico para que não precisemos, por fim, buscar a essência real das coisas. Não apenas se tornou necessário insistir que nunca alcançamos o objeto “nele mesmo”, para Meillassoux (2008), mas insistir que “não se pode alcançar um sujeito que não esteja sempre relacionado a um objeto” (MEILLASSOUX, 2008, p. 6)¹¹⁹.

Naturalmente, a concepção do filósofo francês vai de encontro à concepção ontológica da Teoria Ator-Rede (LATOURE, 2005), para a qual as atribuições de um ator só se tornam claras no momento em que este se aproxima de – ou seja, forma, participa, contribui, interage para com – uma rede. Ainda assim, a formulação do problema por parte de Meillassoux (2008) sublinha uma questão antiga na filosofia e nas ciências humanas, e oferece um entendimento adequado, um modo de aproximação à noção de ator da Teoria Ator-Rede: um ator só existe em uma rede, e uma rede só existe porque é formada de atores. A TAR, vale a pena sublinhar, se ocupa da dissolução (ou superação) de dicotomias, e se a dicotomia natureza-cultura foi a primeira a ser endereçada neste trabalho, a dicotomia sujeito-objeto não tarda a ser alvo da já familiar crítica que se recusa a aceitar que objetos são *ob-jetos* – ou seja, contrapostos.

¹¹⁷ Livre tradução: “Correlationism consists in disqualifying the claim that it is possible to consider the realms of subjectivity and objectivity independently of one another”.

¹¹⁸ Livre tradução: “What is at issue throughout the book is to separate the absoluteness of metaphysical discourse from the broadly accepted claim that any conception of the absolute must necessarily be metaphysical”.

¹¹⁹ Livre tradução: “but it also becomes necessary to maintain that we can never grasp a subject that would no always-already be related to an object”.

Objetos são, como mencionado, equiparados ao *status* de atores, sendo estes tão capazes quanto suas contrapartes subjetivas. A crítica que advém da elocução de tal sentença, por sua vez, geralmente toma o caminho da intencionalidade. “Como, se objetos não possuem vontade?”. Bruno Latour (2005, p. 71) responde:

Se a ação é limitada *a priori* ao que é humanos ‘intencionalmente’, ‘significativamente’ fazem, é difícil de ver como um martelo, uma cesta, uma mola para portas, um gato, um tapete, uma caneca, uma lista ou um rótulo podem agir. Eles podem existir no domínio das relações ‘materiais’ ‘causais’, mas não no domínio ‘simbólico’ ‘reflexivo’ das relações sociais. Em contraste, se nos mantemos decididos a começar das controvérsias acerca de atores e agências, então qualquer coisa que modifica um estado é um ator – ou se não possui figuração ainda, um actante. Daí, a questão a se perguntar sobre qualquer agente é simplesmente esta: Este agente faz diferença no curso da ação de qualquer outro agente ou não? Há algum teste que permita que alguém detecte esta diferença? (LATOUR, 2005, p. 71)¹²⁰.

Tudo depende, afinal, de para que lado figurativamente se olha: e se um trabalho se alinha à Teoria Ator-Rede, este escolhe francamente o caminho das controvérsias acerca das agências – como é o caso deste. O ponto, portanto, não é que objetos são tão importantes, mais importantes, que humanos. A Teoria Ator-Rede não é uma teoria de cunho materialista, e a presença dos objetos, isto é, dos não humanos, não determina nada: mas a dos humanos também não o faz. O ponto é observar de que forma o ator em potência – e aí sim, o *actante*, ainda sem papel, mas carregado de possibilidades – se encaixa em um determinado cenário. Daí o grande motivo pelo qual a TAR não busca grandes generalizações ou conceitos estruturalmente hegemônicos: eles pouco dizem sobre as associações, porque estas ocorrem instantaneamente, a todo momento.

O conceito de *actante* é “tomado emprestado da semiótica”, e diz respeito a “qualquer entidade que age em uma trama até a atribuição de um papel figurativo ou não” (LATOUR, 1994, p. 33)¹²¹. Latour (1994) explica, ainda, que ele abandona o termo *ator*, em sua teoria, pois este pode vir a causar confusões por causa de seu

¹²⁰ Livre tradução: “If action is limited *a priori* to what ‘intentional’, ‘meaningful’ humans do, it is hard to see how a hammer, a basket, a door closer, a cat, a rug, a mug, a list, or a tag could act. They might exist in the domain of ‘material’ ‘causal’ relations, but not in the ‘reflexive’ ‘symbolic’ domain of social relations. By contrast, if we stick to our decision to start from the controversies about actors and agencies, then any thing that does modify a state of affairs by making a difference is an actor—or, if it has no figuration yet, an actant. Thus, the questions to ask about any agent are simply the following: Does it make a difference in the course of some other agent’s action or not? Is there some trial that allows someone to detect this difference?”

¹²¹ Livre tradução: “a borrowing from semiotics”; “any entity that acts in a plot until the attribution of a figurative or nonfigurative role”.

entendimento, precisamente, de *quem* possui agência em meio às dinâmicas sociais: a *sociologia da tradução* (LATOURE, 2005, p. 9), afinal, posiciona o peso da ação sobre o ombro dos humanos, mas também o faz sobre os não humanos.

O actante, como sugere Lemos (2013, p. 42),

[é], na realidade, o ator da expressão “ator-rede”. Ele é o mediador, o articulador que fará a conexão e montará a rede nele mesmo e fora dele em associação com outros. Ele é que “faz fazer. (...) Humanos e não-humanos em um mesmo terreno, sem hierarquias definidas *a priori*.”

Dito isto, um actante é considerado pela Teoria Ator-Rede como um invólucro em si mesmo: se aberto, ele pode revelar inúmeras, talvez infinitas, outras redes. Um actante é ator e é rede ao mesmo tempo e à medida que passamos a conhecer o relacionamento entre os termos – e nos aproximaremos dos dois próximos em breve, *redes* e *caixas-pretas* – passamos a entender que o hífen que separa os termos serve precisamente para colocar os dois termos em tensão.

O próprio Bruno Latour (1998) considera que o hífen que separa ator e rede é mal posicionado: ele há de evocar necessariamente o grande debate entre agência e estrutura, um debate do qual nos aproximaremos de forma minuciosa no capítulo 3. Em especial, o ponto é que, segundo Latour (1998), a TAR nunca buscou um espaço neste debate, nunca buscou uma posição, nem mesmo para superar a dicotomia. “Contradições não devem ser superadas, mas sim ignoradas ou contornadas” (LATOURE, 1998, *online*)¹²². Ainda assim, o próprio admite que o nome através do qual a TAR se popularizou chama atenção para este problema, tornando impossível de se identificar a operação de contorno a qual foi pretendida quando da criação da teoria.

Para Latour (1998, *online*), a TAR permite que sejam endereçados dois problemas específicos: o (1) da insatisfação para com o nível micro – “que força a atenção para questões que fizeram da situação o que ela é, questões de nível abstrato” – e o da (2) insatisfação com o nível macro, que, ao encarar estas questões, “percebe que a abstração é obtusa por demais, e dirige a atenção para as práticas encarnadas”¹²³. A TAR é, portanto, uma forma de prestar atenção em todos os níveis do problema, e não uma forma de resolvê-los.

¹²² Livre tradução: “*Contradictions should not be overcome, but ignored or bypassed*”.

¹²³ Livre tradução: “*it is a dissatisfaction with the micro level that forces the attention away to concentrate on what has made the situation what it is; then when we move the attention to society, norms, values, culture, etc., there is*

Talvez o social possua esta propriedade bizarra de não ser composto de agência e estrutura, mas de ser uma entidade que circula. A dupla insatisfação é, então, o resultado de tentar visualizar uma trajetória, um movimento, usando duas noções opostas, micro e macro, indivíduo e estrutura, que não possuem nada a ver com o problema (LATOURE, 1998, *online*).¹²⁴

Esta insatisfação entre os níveis ecoa no trabalho de Lemos (2013, p. 43), para quem “não se trata, de fato, nem de individualidade, nem de coletividade”. Lemos (2013) sugere que é impossível estabelecer uma diferenciação entre fenômenos coletivos e fenômenos individuais e que, ao invés de tentar compreender (conciliar) os dois níveis, é muito mais interessante se nos mantivermos na busca pela compreensão das ações. Um sociólogo que não age como legislador (LEMOUS, 2013; se apropriando do termo cunhado por Bauman), forçando sua teoria ao universo observado, aparando as arestas dos actantes para que estes se encaixem em seus conceitos, desenvolve uma visão muito mais completa do que acontece quando se vai até o “parlamento das coisas”, um conceito-gambiarra, no sentido brasileiro do termo (LATOURE *apud* LEMOS, 2013) que endereça as controvérsias e disputas encerradas em um contexto.

Individualidade e coletividade não passariam de fantasias, ilusões criadas pelos instrumentos de coleta (LEMOUS, 2013) – e decisões epistemológicas, acrescentaríamos. Esta ideia de que um e todo convivem no mesmo ponto remete à noção de mônada de Gabriel Tarde¹²⁵, e aponta para a possibilidade de “escapar dessa obrigação de escolher entre uma posição de análise micro ou macro (LEMOUS, 2013, p. 43). Conceber estruturas, fenômenos da coletividade ou da individualidade, ainda sugere Lemos (2013), é apenas uma forma de perder a ação e, como Stalder (1997) pontua, o que quer que esteja representado no texto, ou seja, o que quer que se movimente na rede, age. Michel Callon (2008), ainda insatisfeito com a atenção dada desde meados da década de 1980 até hoje para com a noção de tradução, frisa:

me parece que não podemos descrever a ação, partindo de fontes de origem que são pontos, estruturas ou agentes, mas sim, através da circulação de um certo número de entidades que são mais importantes que os pontos ou as estruturas (CALLON, 2008, p. 308).

a second dissatisfaction; the abstraction of those terms seem too great, and then, by a second move, attention is shifted away to the micro level, to the incarnated, in the flesh practice”.

¹²⁴ Livre tradução: “*maybe the social has this bizarre property not to be made of agency and structure at all, but to be a circulating entity. The double dissatisfaction is thus the results of trying to picture a trajectory, a movement, by using a couple of opposition between two notions, micro and macro, individual and structure, which have nothing to do with it”.*

¹²⁵ Que é por sua vez uma apropriação do conceito homônimo de Leibniz.

Havemos de perceber que se um ator é sempre ator e rede, ele nunca *possui* a ação. “A ação é tomada”¹²⁶, como pontua Latour (2005, p. 43), o que nos leva ao entendimento (ainda prematuro, sobre o qual nos debruçaremos no capítulo 3, como pontuado) de que a agência descende da rede e não de uma decisão individual. A ação se mantém “uma surpresa, uma mediação, um evento” (LATOUR, 2005, p. 45)¹²⁷ e sua origem e direção nunca são facilmente identificadas.

A escala não ajuda as dimensões de micro e macro não ajudam, o indivíduo não ajuda, o coletivo não ajuda, a transcendência não ajuda... na localização e na identificação do sentido da ação. Ela é sempre distribuída, como um desvio. É deslocamento (LE MOS, 2013, p. 45).

É por causa das imprecisões sublinhadas por Lemos (2013) que, afirma Bruno Latour (2005, p. 45), não devemos tomar como ponto de partida a “determinação da ação pela sociedade” ou “as habilidades calculistas dos indivíduos”, e sim o fato de que há mais incertezas que certezas, que existem sempre controvérsias acerca de *quem* age – e que não é possível saber, às vezes, se a incerteza se encontra no ator ou no pesquisador. Desdenhar desta incerteza, adverte Latour (2005, p. 48), é envenenar-se com a ideia de que é “‘algo social’ que *dá segmento* ao agir”.¹²⁸

Contudo, nos adiantamos: a complexidade no entendimento correlacional da ontologia da TAR se revela quando se torna complexo discursar sobre um ponto elementar sem esbarrar nas definições outras. Em nossa defesa, a questão que deve ser feita diz respeito ao fato de que atores e redes possuem o já pontuado relacionamento de notória imbricação. Se as noções são, afinal, complementares, não é esperado que uma traga à tona, necessariamente, a outra? Este transporte não é apenas de origem epistemológica, nem tampouco pura retórica: ao contrário, é esta tensão monádica que se revela, afinal, no supracitado hífen.

Sigamos, como é esperado, às redes.

2.1.2. Redes

A noção de rede é uma das mais complexas da Teoria Ator-Rede. Não porque seu entendimento é dificultado, mas pela simples alusão à ideia de redes sociais, em

¹²⁶ Livre tradução: “*Action is overtaken*”.

¹²⁷ Livre tradução: “*Action should remain a surprise, a mediation, an event*”.

¹²⁸ Livre tradução: “*‘something social’ that carries out the acting*”.

um contexto midiático no qual tudo parece girar em torno destas. Não porque é complexo chegar a ela, mas porque é tão fácil confundí-la. Latour (1998) justifica: “este é o grande perigo de usar uma metáfora técnica antes do uso comum de todo mundo. Agora, com a Web, todo mundo acredita que entende o que uma rede é” (1998, *online*)¹²⁹. O antropólogo francês chega a sugerir que a palavra seja erradicada de seu uso, uma vez que seu conceito foi tão transformado.

Para Latour (1998), a ideia de rede significava, anteriormente, uma série de transformações. Toda vez que um actante se engaja em uma rede, ele ganha propósito, é “imbuído de personalidade” (LATOUR e AKRICH, 1992, p. 259) – torna-se ator. Todo movimento da rede passa a partir daí a depender, a dialogar com as devidas competências que são a surpresa, a mediação, o evento citados acima. As redes necessariamente traduzem. É sua função: carregar a mediação, mobilizar os atores. Agora, afirma Latour (1998, *online*), “claramente significa transportar *sem* deformação, um acesso instantâneo e não mediado a cada pedaço de informação”¹³⁰.

A rede é mais que seus atores: ela consiste em um conceito que se subscreve à esfera do correlacionismo (MEILLASSOUX, 2008) no sentido em que os relacionamentos são mais importantes do que a existência imanente de cada um dos atores nela mobilizados. Uma rede é, para Michel Callon, “um grupo de relacionamentos não especificados entre entidades cuja própria natureza é indeterminada” (1993, p. 263)¹³¹.

Stalder (1997, *online*) estabelece uma comparação que sela a confusão entre rede sociotécnica, termo utilizado por Michel Callon (2008, p. 308), e redes sociais apontando que em uma rede social, é possível identificarmos “um conjunto finito de atores e as relações definidas neles”¹³², enquanto, na TAR, uma rede não faz restrições a atores qualitativamente sociais – um erro de adjetivação, como pudemos contemplar acima. Para figurar em uma rede da TAR – em uma *actor-network* – não é necessário sequer ser um ator, no sentido amplo oferecido pela teoria ao termo (STALDER, 1997). Neste mesmo sentido, Michel Callon afirma que

[u]m problema é que usamos durante muito tempo o termo rede sociotécnica apesar de ser este confundido com o de rede social. As

¹²⁹ Livre tradução: “*This is the great danger of using a technical metaphor slightly ahead of everyone's common use. Now with the Web everyone believes they understand what a network is*”.

¹³⁰ Livre tradução: “*now, on the contrary, it clearly means a transport without deformation, an instantaneous, unmediated access to every piece of information*”.

¹³¹ Livre tradução: “*group of unspecified relationships among entities of which the nature itself is undetermined*”.

¹³² Livre tradução: “*a finite set or sets of actors and the relation or relations defined on them*”.

redes sociais são configuradas por pontos e relações identificáveis; diferentemente, nas redes sociotécnicas, desejamos conhecer as traduções e as coisas que se deslocam entre os pontos (CALLON, 2008, p. 308).

Stalder (1997) sugere que o tamanho e a heterogeneidade de uma rede estão relacionados: quanto maior a rede, maior o número de atores heterogêneos que esta vai mobilizar, uma vez que alguns destes elementos vão funcionar como mantenedores do contexto. É necessário lembrar que os atores *apenas existem em rede*, o que significa que uma vez associados, estes são mobilizados para que a rede subsista. Não é uma questão de determinismo ou estrutura, como veremos logo à frente, esta dinâmica diz respeito, apenas, ao modo como uma rede subsiste.

A rede remete, segundo Lemos (2013, p. 53), “às formas de associação entre os actantes e intermediários”, no sentido em que através delas é possível observar a relação entre estes; e sua trajetória caminha invariavelmente para a estabilização, um estado no qual pode ser encontrada uma promessa de dependência. Uma rede estabilizada se torna opaca, “vai para o fundo, e funciona *taken for granted*” (LEMO, 2013, p. 54). A estabilização é uma dinâmica necessária às redes porque é através deste processo que uma rede subsiste. Como Latour (2011, p. 169) explica, algo que é durável conquista tal qualidade *herdando* de outras ocasiões – o que explica a necessidade de estabilização, ainda que a TAR busque visualizar a formação do social em seu estado não cristalizado.

A subsistência de uma rede não é nunca garantida, ela é fruto de testes de força. Os testes de força são, explica Harman (2009), a forma através da qual Bruno Latour sublinha que nenhum actante possui poder algum *a priori* sobre o outro: “todos os objetos precisam se acotovelar na arena do mundo, e nenhum deles jamais goza de uma vitória final” (HARMAN, 2009, p. 25)¹³³. Para Latour (1988, p. 158), “o que quer que resista a testes é real”¹³⁴, e daí advém a noção de que a realidade é reconhecida através da resistência (LATOURE, 1988; HARMAN, 2009). Os testes de força, por sua vez, triviais, acontecem a todo momento e garantem que a rede seja sempre questionada a respeito de si mesma. Qualquer percalço, qualquer dissidência e mesmo a ação do tempo podem ser testes de força. A resiliência de uma rede depende de sua desenvoltura ao vencer estes testes.

¹³³ Livre tradução: “*all objects must jostle in the arena of the world, and none ever enjoys final victory*”.

¹³⁴ Livre tradução: “*Whatever resists trial is real*”.

Redes que não se estabilizam deixam de existir. A afirmação possui um tom sombrio que parece remeter necessariamente à formação de estruturas e grandes arranjos resistentes ao tempo. Naturalmente, redes estabilizadas estão mais capacitadas a lidar com testes de força – elas possuem *scripts* para isso – todavia, nada resiste ao tempo. Não existe rede eterna, e se uma rede – uma organização de actantes específica: uma fábrica, uma organização, uma subcultura, um movimento social – subsiste, ela o faz através de trabalho. Latour (2011) dá a esta subsistência o nome de *trajetória*, enquanto os espaços que demandam reencenações recorrentes para que se possa observar a trajetória enquanto completude espaço-temporal atendem pela alcunha de *hiatos*. Toda e qualquer rede experimenta movimentos de construção e desconstrução, inclusive a sociedade, que não passa de uma grande rede “se fazendo e se desfazendo a todo momento” (LEMOS, 2013, p. 54).

Todos os organismos estão no mesmo barco; para subsistir, nenhum deles deve depender de uma substância, programa, estrutura ou planta já existente. Literalmente, *todo corpo*¹³⁵ precisa vencer este hiato entre dois momentos de tempo (LATOURE, 2011, p. 169)¹³⁶.

O prefixo *re-* indica, precisamente, este hiato: ele está ali para lembrar que existe um teste entre o que Latour (2011) chama de *tempo t* e *tempo t+1*, dois momentos específicos na existência, e que se a rede não atingir um nível de estabilização que a permita superar este teste, ela simplesmente se desfaz. Como atores só fazem sentido se estiverem em redes, como pudemos perceber através do tópico anterior, é natural que estes almejem esta conquista. Se os atores que fazem parte da rede param de carregá-la, ela simplesmente cessa de existir – desaparece. A conquista, Bruno Latour (2011, p. 166) explica, ao se apropriar de uma expressão de Garfinkel, é levar a rede até “a próxima primeira vez” – que é sempre a primeira vez! Latour (2011) sugere que, se observarmos o movimento das redes desta forma, o repetitivo nunca se torna realmente repetitivo, uma vez que a cada *t+1* se dão novas

¹³⁵ A expressão utilizada no original figura como um trocadilho, encerrando o sentido de “todas as pessoas” mas, concomitantemente à proposta de que humanos e não-humanos são iguais perante o parlamento das coisas, estendendo-a para os últimos, no sentido de todos os corpos. É curioso perceber que a linguagem é uma ferramenta de imprecisão, neste caso, pois na gramática da língua inglesa o termo *everything*, que poderia ser utilizado, não endereça sujeitos – apenas objetos.

¹³⁶ Livre tradução: “*All organisms are in the same boat; to subsist, none of them may rely on an already existing substance, program, structure, or blueprint. Literally, every body has to overcome this hiatos between two moments of time*”.

associações, novos testes de resistência, novas atribuições de papéis. “A essência é a consequência e não a causa da duração” (LATOURE, 2011, p. 169)¹³⁷.

Para onde nos leva, então, esta duração? Para a temporária, ainda que eficaz, resolução de um problema: uma rede estabilizada desaparece gradualmente, criando cascatas de dependência factíveis para os outros actantes e para outras redes. Este movimento, como havemos de ver no próximo tópico, é conhecido como pontualização – ou formação de caixas-pretas.

2.1.3. Caixas-Pretas

Atores e redes, portanto, hão de se combinar, de movimentar uns aos outros: atores que encerram redes, e que são redes, como vimos anteriormente. A ação é mais importante do que um ator ou uma rede – e se nos prendemos aos termos, ou à dicotomia entre agência e estrutura por eles sugerida, como assume Latour (1998), deixamos de observar o que realmente importa. A grande questão que ainda paira diz respeito ao modo pelo qual estes atores podem encerrar, dentro de si, redes. Bruno Latour (1994, p. 35) é direto a respeito do problema: “B-52s não voam, a Força Aérea Americana voa”¹³⁸.

A afirmativa acima se refere ao fato de que se pararmos para observar as várias pessoas e tecnologias envolvidas no uso de um bilhete aéreo qualquer, chegaremos à conclusão de que um avião, por si só, não sai do chão. Perceba-se: este não é um raciocínio voltado para a ideia humanista de um indivíduo é necessário enquanto piloto. Este é necessário sim, mas também são necessários os serviços administrativos, a gasolina, as hélices, rotores e até o óleo que lubrifica as partes internas da turbina. É ainda necessário perceber que um dos momentos em que esta rede culmina é na ação de levantar voo: os esforços são completamente orientados para um objetivo.

Na rede ilustrativa – e grosseiramente descrita – acima, os atores são, perceptivelmente, de natureza heterogênea. Humanos (piloto, comissários de bordo) se conectam a outros humanos e instrumentos (controladores de voo e radares, torres de controle e manches), que por sua vez se conectam não apenas a ainda mais humanos (atendentes, gerentes de venda, marketing, relacionamento com o cliente) e

¹³⁷ Livre tradução: “*Essence is the consequence and not the cause of duration*”.

¹³⁸ Livre tradução: “*B-52s do not fly, the U. S. Air Force flies*”.

outros instrumentos (rotores, turbinas, hélices), mas também a organizações (companhias de seguro, fornecedores de gasolina e de serviços de limpeza, a fábrica que produz o parafuso que sela a fuselagem). Cada um destes elementos é posto em ação para que um avião possa deixar o solo. Neste sentido, um avião é uma rede estabilizada: quando nele adentramos, não nos preocupamos (muito) se os parafusos estão bem apertados ou se as turbinas estão funcionando, apenas depositamos nossa necessidade de transporte na tecnologia. O difícil ato de se locomover a pé de Salvador até Recife é delegado a uma rede estável o suficiente para que possamos dela depender.

Um avião é, nesse sentido, uma caixa-preta.

“Uma caixa-preta contém aquilo que não precisa ser considerado, coisas cujos conteúdos tornaram-se indiferentes”¹³⁹, explicam Callon e Latour (1981, p. 285). Caixas-pretas, na teoria latouriana, são, como pode ser inferido do texto acima, redes tão estabilizadas que simplesmente desaparecem de nossa vista. As redes continuam lá, elas estão presentes enquanto dobra (LATOURE, 2002), mas não são visíveis internamente, transformam-se em algo pontual – daí o motivo pelo qual o processo através do qual caixas-pretas são produzidas ser chamado de *pontualização*. Lemos (2013, p. 56) aponta para a necessidade de estabilização que as redes possuem: “toda associação tende a virar uma caixa-preta, a se estabilizar e cessar a controvérsia”.

Computadores, telefones celular, operadoras de cartão de crédito e o departamento de polícia são caixas-pretas: limitamos a interação para com estes – e com tantos outros actantes espalhados mundo afora – por sua dinâmica de entrada e saída, tal qual uma função de programação, uma caixa-preta recebe uma informação (“eu gostaria de solicitar meu diploma”), transporta (media, traduz) para as redes nela contida (secretaria de um programa de pós-graduação, secretaria geral de cursos, pró-reitoria de pós-graduação, reitoria, outras caixas pretas em si), e devolve, depois de certo tempo, o resultado (o diploma). Não sabemos o que acontece em seu interior, e não nos importa desde que elas continuem estabilizadas o suficiente para contribuir com a rede sem que se deem percalços.

Stalder (1997) aponta para os custos de abertura de uma caixa-preta: quanto mais estável a rede, mais difícil é de abri-la. Esta estabilidade não é apenas

¹³⁹ Livre tradução: “A black box contains that which no longer needs to be considered, those things whose contents have become a matter of indifference”.

determinada pelos grupos e procedimentos selados dentro da caixa-preta: os materiais incluídos também possuem um importante papel na organização do conceito.

Quando transformado em uma caixa-preta, o hardware tende a ser muito fechado (...). O software, por sua vez, é constantemente reaberto e selado de novo, por causa da sua fluidez e dos seus custos de produção. Este é o processo de questionar continuamente alguns elementos internos à caixa (procurando bugs) e tentar fechá-la novamente em um novo *upgrade* (STALDER, 1997, *online*)¹⁴⁰.

Se aparecem obstáculos (o sistema de computadores da universidade não funciona, o funcionário responsável entrou de licença ou Deus quis que chovesse e a secretaria alagou completamente), aí sim a caixa-preta se abre, pois a rede a ela interna para de funcionar. Estes exemplos não só ilustram o modo através do qual uma caixa-preta se estabelece (ou se estabiliza), mas também podem ser considerados em si testes de força como os citados no tópico anterior.

Um detalhe interessante é que se entendemos o modo como as caixas-pretas surgem – através da estabilização e pontualização de uma rede – podemos empreender uma engenharia reversa nelas, abrindo-as para que possamos entender que decisões, que testes de força e que resistência levou a rede a tomar a forma específica que ela assume quando estabilizada. Ao empreender um movimento como este, questionamos novamente as controvérsias, observamos que tipos de dinâmicas podem levar a novas estabilizações, ou à dissolução da rede.

Dito isto, existem alguns outros conceitos importantes para este trabalho na TAR, mas estes serão endereçados em seu devido tempo. No próximo tópico, nos aproximaremos das ideias de mediador e intermediário e, como pontuado anteriormente, os problemas referentes à ação e à agência serão considerados apenas no capítulo 3. Por ora, retornemos, enfim, ao domínio dos meios de comunicação, agora cientes das motivações e nuances da ontologia latouriana, possuindo o domínio de sua infralinguagem.

2.2. Meios, mediações, mediadores e intermediários

Algumas dicotomias, como percebemos, precisam ser esquecidas: a diferença entre explicação e descrição, para Bruno Latour, uma delas. E uma significativa –

¹⁴⁰ Livre tradução: “*Turned into a black box, hardware tends to be very closed. (...) Software, on the other hand, is constantly reopened and sealed again because of its fluidity and low production costs. This is the process of constantly questioning some elements of the box (finding bugs) and trying to seal it again in a new up-grade*”.

sobretudo quando as explicações são de ordem *social*. Latour (2005, p. 137) é bastante persuasivo com relação a este problema, e considera que “se uma descrição ainda precisa de uma explicação, significa que é uma descrição ruim”¹⁴¹. Explicações advêm de descrições acuradas, portanto, e se as redes estão dispostas de forma adequada – ou seja, se as relações descritas são fiéis aos actantes.

As explicações geralmente limitam o entendimento de um contexto seguindo este raciocínio. Não que devamos abdicar de explicações e análises, este não é o caso, e o pensamento latouriano não é (necessariamente) um réquiem à crítica. O sentido de se professar a descrição e observação jaz no fato de que se as redes que formam um estado (*state of affairs*) estão completamente posicionadas e explicam o fato por si só, porque são por sua vez, transparentes, deixando-nos perceber que cascatas de mediação transportaram-na do ponto A ao ponto B, adicionar uma explicação ao que lá acontece se torna supérfluo. As explicações só são realmente necessárias quando o hiato é tão grande que para construir um argumento é necessário continuar aparando as arestas do contexto até que ele caiba na metafórica fôrma teórico-metodológica que o pesquisador preparou para ele.

Adentrar no domínio dos meios de comunicação – da mídia – é uma forma através da qual este trabalho busca elaborar uma descrição ampla que não necessariamente explica o fenômeno da agência nos MMORPGs. É uma forma de endereçar – uma palavra recorrente nos próximos parágrafos – uma problemática sem achata-la: jogos eletrônicos se apresentam como meios de comunicação necessariamente híbridos; ignorar que as muitas teorias da mídia também resvalam na prática nestes desenvolvida é ignorar de que forma estas são capazes de oferecer *insights*. Para entender de que forma a questão deste trabalho se manifesta é necessário entender seu lugar de fala. Para que a descrição seja acurada, é necessário que conheçamos seus *a priori*.

Jogos eletrônicos comunicam através da ação. O modo através do qual eles fazem fazer se torna interessante porque, como pontua Nick Yee (2006), apesar de acreditarmos que eles nos divertem, no ínterim eles nos fazem trabalhar: que jogador nunca ficou preso em uma fase durante dias, às vezes por causa de um mísero e insistente erro, mas continuou voltando até que conseguiu superá-lo? Quem nunca prometeu a si mesmo ir dormir antes da meia-noite, mas acabou vendo o sol nascer

¹⁴¹ Livre tradução: “if a description remains in need of an explanation, it means that it is a bad description”.

porque queria saber o que acontecia depois? Em sua mecânica, jogos eletrônicos prendem o jogador em um labirinto do qual para sair ele precisa agir. As imagens, as narrativas, as evoluções, os clímaxes e o desfecho de uma história – ou a simples tela de “*you win*” – só são acessíveis através de ações. Eles recompensam sim, mas é necessário agir primeiro para tanto.

Contudo, o que realmente interessa? O que procuramos ao olhar para os jogos eletrônicos? Quais são os componentes que, podemos afirmar, contribuem para a experiência destes enquanto ação? Não buscamos responder estas perguntas neste capítulo, mas o intuito da argumentação por vir é simples: equipar-nos das ferramentas necessárias para se traduzir o contexto, observar suas nuances, posicionar seus atores em uma rede que faça jus à que eles experimentam em sua práxis.

Em se retornando ao domínio da mídia, então, é possível identificar dois traços específicos da simetria latouriana na crítica que William J. T. Mitchell (2005) tece às propostas de Raymond Williams (1997) em relação aos meios de comunicação: o primeiro deles diz respeito à franca sugestão de Mitchell (2005, p. 203) de que os meios de comunicação são “ambientes nos quais as imagens vivem”¹⁴². Para além das óbvias implicações de uma sentença como tal, em especial a aparente hipérbole no uso da declinação do verbo ‘viver’, se pode encontrar um caso de animismo que aponta para certa independência das imagens na formação de uma cultura visual. Não é surpreendente, portanto, que seu livro se chame “O que as imagens querem?” (*What do pictures want?*).

Este animismo – que Mitchell (2005, p. 2) identifica como tendência – está contemplado no turno epistemológico da Teoria Ator-Rede e é o próprio Latour (1994) quem afirma que ele consiste em nosso estado natural: descreditar a proposta de Mitchell (2005) seria, na melhor das hipóteses, se subscrever anacronicamente à dicotomia sujeito-objeto, negar que a todo momento projetamos características humanas nos não humanos ao nosso redor. Estranho não é que o animismo seja tendência, como afirma Mitchell (2005), mas sim que insistamos em negá-lo, como aponta Latour (1994). Voltaremos a este assunto no capítulo 3, pois ele se apresenta como parcela importante do entendimento da ideia de mediação da TAR.

O segundo traço que pode ser encontrado na proposta teórica de Mitchell (2005) diz respeito às suas intenções. O teórico americano afirma que, ao pensar a

¹⁴² Livre tradução: “*as if they were environments where images live*”.

respeito das imagens, não está preocupado em entendê-las, mas sim meramente endereçá-las. Sua proposta é criar “retratos” (*pictures*) dos meios de comunicação que permitam que “as especificidades dos materiais, práticas e instituições se manifestem” (2005, p. 198)¹⁴³. Não apenas seu entendimento do *locus* onde as imagens vivem é adequado, contemplando o aspecto prático, material e institucional da mídia, mas em especial sua teoria não busca grandes generalizações. Sua diferença para com a teoria mcluhaniana é precisamente esta: Mitchell (2005) não busca fazer grandes afirmações sobre nenhum contexto. Ao invés disto, sua concepção teórica se debruça sobre casos específicos e como estes auxiliam neste endereçamento aos meios, de forma similar ao que a TAR propõe:

Resumindo, esta é menos uma tentativa de construir uma teoria geral da mídia do que é uma tentativa de explorar algo que pode ser chamado de “teoria do meio”, uma aproximação imanente de nível médio que funciona principalmente caso a caso (MITCHELL, 2005, p. 198)¹⁴⁴.

Identificar estes traços não é uma coincidência. Ainda que Mitchell (2005) não clame nenhum tipo de pertencimento ao movimento acadêmico da TAR, as ideias de Bruno Latour – em especial as que se referem à dissolução da falácia modernista – permeiam a obra e o argumento do teórico americano.

Dito isto, a ideia de *meio*, para Mitchell, possui uma herança muito forte da professada pelo fundador do campo dos Estudos Culturais, o galês Raymond Williams (WILLIAMS, 1977). Um meio é muito mais que os materiais que o compõem:

o meio é mais que o material e mais que a mensagem, mais que simplesmente a imagem mais o suporte – a não ser que entendamos o “suporte” como um *sistema* – toda a variedade de práticas que torna possível para as imagens se incorporarem ao mundo como contexto (MITCHELL, 2005, p. 198, grifo nosso)¹⁴⁵.

Se substituirmos na citação acima a palavra *sistema* pela palavra *rede*, teremos, sem dúvida, uma assunção via TAR. Para Mitchell (2005), portanto, um meio é uma *prática social* material: “um conjunto de perícias, hábitos, técnicas,

¹⁴³ Livre tradução: “ones that will allow the specificity of materials, practices, and institutions to manifest itself”.

¹⁴⁴ Livre tradução: “This is, in short, less an attempt to construct a general theory of media than it is to explore something that might be called “medium theory,” a middle-level, immanent approach that works mainly by cases”.

¹⁴⁵ Livre tradução: “The medium is more than the material and (pace McLuhan) more than the message, more than simply the image plus the support – unless we understand the “support” to be a support system – the entire range of practices that make it possible for images to be embodied in the world as picture”.

ferramentas, códigos e convenções” (MITCHELL, 2005, p. 203)¹⁴⁶, como propôs Williams (1977). Se entendemos, neste caso, o adjetivo *social* através da sociologia tradicional, a profundidade na expressão se perde; mas se o fizermos através do entendimento da Teoria Ator-Rede, a noção de meio ganha o sentido já insinuado de *rede*, ao congregar, em uma confluência, uma série de atores e ações.

Este entendimento não apenas se reafirma interessante do ponto de vista de que aproxima a teoria das imagens de Mitchell (2005) da Teoria Ator-Rede de Bruno Latour (2005). Mais que isto, através de uma articulação como esta a ideia de *worldness*, endereçada no preâmbulo deste capítulo ganha uma nova acepção, que a aproxima de um entendimento animista, precisamente.

Ainda assim, mesmo se subscrevendo à ideia de meio como prática social, Mitchell (2005) elabora uma crítica à proposta de Williams (1977). O ponto, segundo o teórico americano (MITCHELL, 2005), é que Williams (1977) se concentra por demais na reificação do suporte material, apontando para o fato de que o que deve ser estudado em um caso como estes são as práticas sociais em torno de tal materialidade, mas não ela própria. Mesmo o título do ensaio de Williams – “*From Medium to Social Practice*” – executa esta transição, propondo que o estudo dos meios de comunicação deve se eximir de uma

[ê]nfase mal posicionada no suporte material (como quando chamamos tinta, pedra, palavras ou números de meios de comunicação) e se mover rumo à descrição das práticas sociais que o constituem (MITCHELL, 2005, p. 204)¹⁴⁷

Williams, em seu ensaio (1977), busca problematizar o preciosismo acerca dos *meios* de comunicação. Mesmo McLuhan (1994) – talvez este em especial, dado o fato de o teórico canadense ser considerado o fundador e um dos mais importantes pensadores dentro do espectro dos estudos de mídia – é levado ao horizonte de crítica, no qual Williams (1977, p. 159), não livre de certo desdenho, acusa-o de determinismo tecnológico: “o meio é (metafisicamente) o mestre”¹⁴⁸.

Se a argumentação de McLuhan (1994), acusado de determinismo tecnológico, vai de encontro à proposta de Williams (1977), consideremos que no escopo dos teóricos da mídia que advogam pela preocupação para com o aspecto

¹⁴⁶ Livre tradução: “*a set of skills, habits, techniques, tools, codes, and conventions*”.

¹⁴⁷ Livre tradução: “*misplaced emphasis on the material support (as when we call paint, or stone, or words, or numbers by the name of media) and move it toward a description of the social practices that constitute it*”

¹⁴⁸ Livre tradução: “*the medium is (metaphysically) the master*”.

material dos meios, Friedrich Kittler ocupa uma posição consideravelmente mais radical que a do canadense. Não há equilíbrio, para Kittler (1999), na experiência dos meios de comunicação e ele não parece ter problemas para com a ideia de que “os meios determinam nossa situação, o que – independente, ou por causa disso – merece uma descrição” (KITTLER, 1999, p. xxxix)¹⁴⁹. O pensador alemão é favorável a uma mudança de foco para além das práticas sociais, observando a lógica da tecnologia, as ligações de ordem material, entre corpo e meios, os procedimentos de processamento de dados: não haverá equilíbrio, e os estudos de mídia (*Medienwissenschaft*) não passarão de história da mídia enquanto os praticantes dos estudos culturais “conheçam matemática apenas de ouvir falar” (KITTLER, 1994, p. 219)¹⁵⁰.

Quando mencionamos “equilíbrio” na experiência dos meios de comunicação, o que buscamos é que o sentido se faça na interação entre indivíduo e aspecto material – não humano. A afirmativa de Kittler (1999), neste sentido, deve ser interpretada de forma literal: ainda que o pensador alemão penda abertamente para o lado do determinismo tecnológico e que Raymond Williams (1977) vá para o lado oposto, advogando pela prática social eximida ou desconectada do meio, que apenas transporta sem transformar, ambas são bastante importantes para o desenvolvimento desta argumentação. A de Williams (1977) porque aponta para a necessidade de se considerar o meio como parte de uma prática; a de Kittler (1999) porque advoga pela necessidade de conhecermos as nuances internas do que estudamos.

Quando o pensador alemão fala do conhecimento de “matemática avançada”, ele se refere à necessidade existente dos *media scholars* de transcenderem o horizonte da crítica adentrando processos de produção. Como criticar uma fotografia se não se conhece o mecanismo de funcionamento de um obturador? A questão é controversa e não desejamos nos posicionar de um lado ou de outro do problema. Ainda assim, é importante reconhecer que há pertinência no sentido em que a academia abunda de pensadores que discursam sobre um fenômeno ou sobre uma cultura sem realmente participarem dos processos de produção, da formação da rede destas. Como entender a ação que se dá dentro destas redes, não *participando* nelas? Uma questão frisada inclusive, por Latour (2011), que acredita que as agências de uma rede desaparecem, se o pesquisador não se aproximar dela da forma correta, buscando a natividade.

¹⁴⁹ Livre tradução: “*Media determine our situation, which – in spite or because of it – deserves a description*”.

¹⁵⁰ Livre tradução: “*Solange die Kulturwissenschaften höhere Mathematik bestenfalls vom Hörensagen kennen, ist und bleibt auch die Medienwissenschaft Mediengeschichte*”.

Retornando à argumentação de Williams (1977) e continuando com a problemática do trabalho, o equívoco para o galês jaz em considerar que o meio é uma forma de organização, fazê-lo diferir da mera “substância comunicativa intermediária” (p. 159)¹⁵¹.

Em todo caso o ‘meio’ é uma forma de organização social, algo essencialmente diferente de uma substância comunicativa intermediária. (...) As propriedades ‘do meio’ foram abstraídas como se elas definissem a prática, ao invés de serem seu resultado. Esta interpretação, então, suprimiu todo o sentido de prática, o qual precisa sempre ser definido como trabalho em um material com um propósito específico, dentro de certas condições sociais necessárias (WILLIAMS, 1977, pp. 159-160)¹⁵².

Uma ressalva se faz necessária: embora, naturalmente, nossa perspectiva aqui seja bastante conciliatória com relação a esta problemática, e identifiquemos nos atos de produção e de consumo uma rede de atores humanos e não humanos – estes últimos consistindo prioritariamente em dispositivos técnicos – responsáveis pelas características finais de um devido construto; e embora nos alinhemos em grande parte ao pensamento de Mitchell (2005), que considera o campo dos estudos da mídia ainda sem identidade, é notório que o interesse deste trabalho se dá em maior índice, aos aspectos materiais.

Esta falta de identidade nos *media studies*, segundo Mitchell (2005), adviria de uma necessária negação da figura de Marshall McLuhan (1994) enquanto seu criador; e um dos sintomas desta falta de identidade é que, no decorrer dos últimos trinta anos, desde a morte do teórico canadense, vários outros pensadores decretaram “o fim dos meios de comunicação, e a morte de seus estudos” (p. 206)¹⁵³.

Mitchell (2005, p. 207) acusa Friedrich Kittler e Paul Virilio de serem obcecados com máquinas de guerra e de costurarem ligações entre quaisquer inovações técnicas para com as artes da coerção, agressão, destruição, vigilância e espetáculos da propaganda; ele subscreve teóricos da cultura digital como Peter Lunenfeld e Lev Manovich a agendas de pesquisa que ignoram o espectro midiático e consideram apenas a Internet como horizonte de interesses e, por fim, critica aqueles,

¹⁵¹ Livre tradução: “*intermediate communicative substance*”.

¹⁵² Livre tradução: “*Yet in either case the 'medium' is a form of social organization, something essentially different from the idea of an intermediate communicative substance. (...) The properties of 'the medium' were abstracted as if they defined the practice, rather than being its means. This interpretation then suppressed the full sense of practice, which has always to be defined as work on a material for a specific purpose within certain necessary social conditions*”

¹⁵³ Livre tradução: “*the end of media and the death of media studies*”.

como Niklas Luhmann, que consideram arenas especializadas, como a das comunicações de massa, como invenções modernas que podem ser rigorosamente distintas da mídia mais tradicional.

No quarto capítulo, ao discutirmos os preceitos agenciais advindos das duas correntes teóricas que são utilizadas para ler a interação entre homem e máquina – um sentido agencial decorrente do pensamento narratológico e outro do pensamento sociológico – a conexão entre estas esferas se fará de forma mais evidente. Neste momento, para que sejamos capazes de engendrar o entendimento necessário dos jogos eletrônicos enquanto meios nos quais a narrativa é experimentada *em função* da ação, havemos de empreender uma separação que só possui validade porque é meramente didática, não atacando o entendimento composicionista com o qual nos inscrevemos.

A questão aqui é de uma ordem simples: como se inscrever a um pensamento que renega as possibilidades que as estruturas materiais possam oferecer efeitos nelas mesmas? Como ignorar que a televisão, o rádio, a pintura e a literatura dependam crucialmente de seu suporte? É importante lembrar, aqui, que por mais que estejamos dando um escopo amplo à discussão, o texto seminal do campo dos *game studies*, o *Cybertext* de Aarseth (1997) atesta precisamente para o outro lado do problema. Este também é o caso do raciocínio de Mitchell (2005), para quem o gesto de de-reificação de Williams vai longe demais: “toda prática social é um meio?”¹⁵⁴ Se nos atermos a Aarseth (1997), nos aproximamos de seu argumento, que consiste em observar não *o que se lê*, mas *de onde* vem a mensagem.

E quão curioso, o fato de que o termo escolhido por Williams (1977) para minimizar a importância da materialidade é, precisamente, *substância intermediária*? Certamente, não é a pura coincidência que nos guia, ainda que a comparação não esteja necessariamente nos mesmos termos. Ainda assim, evoquemos mais uma vez a teoria latouriana, para a qual os actantes distribuídos em uma situação podem se organizar, eventualmente, em *mediadores* e *intermediários*.

Um intermediário, em meu vocabulário, é o que transporta significado ou força sem transformação: definir sua entrada é o suficiente para definir sua saída. Para todos os casos, um intermediário pode ser tomado não apenas como uma caixa-preta, mas como uma caixa preta que só conta por um, mesmo que esta seja internamente composta de muitas partes. Mediadores, do outro lado,

¹⁵⁴ Livre tradução: “Is every social practice a medium?”

não podem ser contados apenas como um; eles podem contar por um, por nada, por muitos, ou pelo infinito. Sua entrada nunca é um grande previsor de sua saída; sua especificidade precisa ser levada em conta a cada momento (LATOUR, 2005, p.39)¹⁵⁵.

Lendo a afirmação de Williams (1977) através da Teoria Ator-Rede, e considerando que o galês acredita que os meios de comunicação são apenas intermediários, transparece a ideia de que é mais importante *de que* se fala, o conteúdo do meio, do que *que meio é utilizado*. Transparece o argumento de que as mensagens não são afetadas pela materialidade, pelo canal que as cerca. Edwin Sayes (2014) é quem oferece um *insight* que nos serve de justificativa: “[s]e antes era possível afirmar com sinceridade que os não humanos são as massas ausentes das ciências sociais, deve ser admitido que este não é mais o caso” (p. 134)¹⁵⁶.

Antes de prosseguir, retornemos aos intermediários. Estes, portanto, não oferecem informações, dados, fatos importantes para um evento, a uma ação – eles fazem parte da rede ali posicionada, mas eles estão no *background*, não são centros do discurso ali sendo desenvolvido e raramente atraem atenção para si. “O que ele ‘transporta’ não faz os outros fazerem coisas” (LEMOS, 2013, p. 47). Perceba-se que Lemos (2013) lê a ideia de intermediário através não da (falta de) ação destes, mas de como esta não causa repercussões na rede. Se um elemento não causa repercussão na rede, se ele não cria ou resiste a testes, se ele não faz fazer, ele não importa para a ação, não cria mediação, ele desaparece. Como o próprio Latour (2005) menciona na citação anterior, eles são *caixas-pretas*, mas do qual toda rede interior é irrelevante.

Mediadores, por sua vez são os centros táticos da ação – são os actantes que executam os processos de tradução e que são responsáveis pelas disputas (*trials*) que compõem um contexto, um enquadramento, um *state of affairs*. Há aqui uma problemática que vem à tona tanto no pensamento de Lemos (2013) quanto no argumento de Bruno Latour (em LEMOS, 2013) a respeito da especificidade destes conceitos:

Veja que a noção de intermediário, e a diferença em relação ao mediador (actante) são sempre problemáticas, já que não existe

¹⁵⁵ Livre tradução: “An intermediary, in my vocabulary, is what transports meaning or force without transformation: defining its inputs is enough to define its outputs. For all practical purposes, an intermediary can be taken not only as a black box, but also as a black box counting for one, even if it is internally made of many parts. Mediators, on the other hand, cannot be counted as just one; they might count for one, for nothing, for several, or for infinity. Their input is never a good predictor of their output; their specificity has to be taken into account every time”

¹⁵⁶ Livre tradução: “If it was once possible to assert, with sincerity, that nonhumans are the missing masses of the social sciences (Latour, 1992), then it must be admitted that this is no longer the case”.

transporte que não implique em alguma transformação. (...) Entendemos que o intermediário faz parte da ação, mas que ele fica em um fundo. (...) Ele não é, portanto, um mediador, já que não mobiliza outros. O actante é o ator principal, ele está na frente da cena, se inscreve em outros e faz a ação acontecer (LEMOS, 2013, p. 47).

O que reflete naturalmente na ideia de que a ação é que constrói a trajetória, que permite que se construa uma história. Aqui não utilizamos o termo *história* como a disciplina ou como sua práxis, mas sim como uma atividade executada diária e corriqueiramente, na qual encadeamos uma série elementos em uma narrativa que faz sentido, como Latour o faz ao questionar a duração de organizações (LATOURE, 2011). Se encadeamos elementos e contamos uma história – qualquer uma, real ou inventada, corriqueira ou maravilhosa – os intermediários sequer aparecem.

Ou ele (o actante) faz algo, ou não faz. Se você menciona uma agência, você precisa dar conta de sua ação, e para fazê-lo, você precisa tornar mais ou menos explícitos que testes produziram que traços observáveis (LATOURE, 2005, p. 53)¹⁵⁷.

Ao observar as associações em um contexto, é necessário que consideremos que as associações separam, por contexto, por *states of affair*, mediadores de intermediários. Isto significa que um cartão de crédito sobre a escrivania, um peso de papel ou um copo cheio de água serão sempre intermediários quando estivermos descrevendo situações voltadas para o jogo? Naturalmente que não. Não existe essência – ou melhor, se esta existe, esta se baseia em subsistência e não em substância. Sendo assim, um intermediário pode abandonar este papel, vir ao centro da ação, tornar-se actante, como sugere Lemos:

O intermediário é um intermediário apenas em um determinado contexto de subsistência, não de substância. Essa perspectiva, que deixa de lado as noções de essência (estrutura ou agência próprias do objeto) (...) nos permite seguir actantes e intermediários em sua condição *atual* (LEMOS, 2013, p. 47, grifo nosso).

Relatemos um exemplo que ocorreu com um dos informantes da pesquisa, Leonardo, e que diz respeito ao uso dos MMORPGs: estes ambientes são comumente experimentados em computadores pessoais – não em consoles de *videogame* – o que altera radicalmente sua jogabilidade, uma vez que ao invés de um jogador estar

¹⁵⁷ Livre tradução: “*Either it does something or it does not. If you mention an agency, you have to provide the account of its action, and to do so you need to make more or less explicit which trials have produced which observable traces*”.

restrito às dimensões e combinações de botões de um *joystick*, este se utiliza de uma configuração consideravelmente mais ampla, que consiste na combinação entre mouse e teclado.

Desde que mouse e teclado existam tudo está sob controle e dificilmente estes dois elementos de interface vêm à tona na análise das ações – são intermediários e a verdadeira ação, aquela que importa, está sendo travada dentro do ambiente. O teclado de Leonardo se utilizava da tecnologia *bluetooth* para, de forma sem fio, conectar-se ao seu computador. O papel ocupado por Leonardo dentro do jogo e seu estilo de jogo, que busca independência do mouse¹⁵⁸, se utilizando do teclado de forma exaustiva, comprometeram o uso desta tecnologia: Leonardo apertava os botões de seu teclado tão rápido que a transmissão via *bluetooth* não dava conta de transportar tantos comandos em um determinado espaço de tempo – criando *lag* entre o teclado e o computador – e prejudicando a *performance* do usuário.

Está criado o problema, e abre-se a caixa-preta: uma ferramenta aparentemente menor, de viabilização e não de definição, e que raramente aparece nas narrativas acerca da experiência dos jogos eletrônicos¹⁵⁹ se torna o centro de um imbróglio. Para resolver o problema, Leonardo precisou comprar outro teclado, desta vez que se conectasse fisicamente ao computador, para garantir que a velocidade com a qual ele apertava os botões *aumentasse*, e não *prejudicasse* sua *performance*.

A questão acerca de mediadores e intermediários evoca uma vez mais discussão sobre agência. Esta, como pontuado, será desenvolvida no capítulo 4 desta tese. Por enquanto, nos é suficiente retornar à questão posta acerca da *substância intermediária* que seriam os meios de comunicação para Williams (1977). Se nos alinharmos às perspectivas da Teoria Ator-Rede de que um contexto é formado pelo posicionamento de vários actantes; e se vários deles podem, em algum momento, assumir o lugar de mediadores, ou seja, fazer diferença, traduzir, carregar a ação, a proposição de Williams (1977) perde completamente sua força: os meios de comunicação estão longe de serem meros intermediários e sequer é necessário que se

¹⁵⁸ Na cultura dos jogos eletrônicos, de forma geral, usuários que dependem crucialmente do mouse são comumente apelidados de *clickers* (clicadores), e vistos com desdém, como exemplares menores da cultura: *noobs*. Jogadores iniciados dependem da versatilidade do teclado, às vezes ignorando por complete a presença do mouse. Dependendo do mouse pode refletir muito mal na imagem de um jogador, dependendo de por onde ele transita.

¹⁵⁹ Particularmente, não lembro, nunca, de ter ouvido um relato de um jogador que parecesse com “estava ali, apertando botões em sequência até que o monstro morreu”. Ao contrário, relatos como “eu atirei nele, e ele morreu” abundam.

vá ao extremo de evocar a máxima de McLuhan (1994). O próprio princípio latouriano da simetria nos oferece um entendimento adequado deste contexto.

Considerando os jogos eletrônicos, especialmente, como devemos lidar com a proposição de que o meio é, por assim dizer, inócuo, vazio de significado? Os trabalhos de Nick Montfort e de Ian Bogost na série *platform studies*, da *The MIT Press*, editora do *Massachusetts Institute of Technology*, apontam precisamente para o contrário. Bogost, inclusive, é um dos pensadores por trás da corrente de pensamento intitulada *ontologia orientada a objetos*, que se dedica a observar, precisamente, o lado não humano da relação entre mídia e indivíduos.

Os *platform studies* atentam para o relacionamento entre o *design* de *hardware* e o *software* dos sistemas de computação, e os trabalhos de criação produzidos nestes sistemas. A série, até então, possui três títulos – um voltado para o *Atari VCS* (MONTFORT e BOGOST, 2009), um voltado para o *Nintendo Wii* (JONES e THIRUVATHUKAL, 2012) e um voltado para o *Amiga*, da *Commodore* (MAHER, 2012) – e se há um argumento normalizado que subjaz cada uma dessas publicações, é precisamente o fato de que plataformas computacionais – seu *hardware* e seu *software*, com atenção para o grifo na conjunção aditiva – são responsáveis pela eclosão de formas culturais; ou, para evocar a ideia de meio de Mitchell (2005) e de Williams (1977), de práticas sociais.

A série de livros *Platform Studies* foi criada para promover a investigação de sistemas de computação subjacentes e de como estes habilitam, limitam, dão forma e apoiam o trabalho criativo que é feito neles. A série investiga os alicerces da mídia digital: o sistema de computadores, tanto em hardware quanto em software, dos quais os desenvolvedores e usuários dependem para o desenvolvimento artístico, literário, de jogos e de outras formas criativas (MONTFORT E BOGOST, 2009, p. vii)¹⁶⁰.

Percebamos que o motivo pelo qual é mais, digamos, *natural* visualizar a importância do meio no contexto dos jogos eletrônicos é precisamente o mesmo motivo pelo qual estes possuem um *status* material diferenciado com relação a outros meios de comunicação mais tradicionais: ao *precisar* agir para consumir uma narrativa – seja ela de que profundidade ou importância for – o *videogame* atenta imediatamente para a sua interface.

¹⁶⁰ Livre tradução: “*The Platform Studies book series has been established to promote the investigation of underlying computing systems and how they enable, constrain, shape, and support the creative work that is done on them. The series investigates the foundations of digital media: the computing systems, both hardware and software, that developers and users depend upon for artistic, literary, gaming, and other creative development*”.

Em um exercício de retórica, pode-se dizer que a narrativa dos jogos eletrônicos de hoje é essencialmente metalinguística: a cada momento, a cada evolução na trama, o jogador é educado sobre como prosseguir materialmente – que botões apertar, que sequência de comandos utilizar, que movimento gestual executar. Essa questão, inclusive, é o cerne da problemática da imersão (MURRAY, 1997; RYAN, 2001; CALLEJA, 2011) – ou da suspensão de descrença, de acordo com Fragoso (2013) – com relação aos jogos eletrônicos: como pode alguém se perder em uma narrativa, experimentar “a presença de uma realidade autônoma e independente de linguagem populada por seres humanos vivos” (RYAN, 2001, p. 14), se está, de forma recorrente, lembrando que precisa interagir para com aquela interface?

Uma última pontuação sobre jogos eletrônicos se faz útil antes que sigamos à frente com a discussão sobre as propriedades materiais de um meio e de como estas incidem em sua experiência e ela se dá a partir de uma reflexão de Alexander Galloway que se subscreve de forma precisa à problemática à qual nos aproximamos neste momento. Em seu livro *Gaming*, Galloway (2006) se posiciona de forma veemente a respeito da natureza dos jogos eletrônicos:

Sem a participação ativa de jogadores e máquinas, o *video game* existe apenas como um código estático. *Video games* passam a existir quando a máquina é ligada e o software executado: eles existem quando encenados (p. 2)¹⁶¹.

Um ponto em especial pode ser destacado nesta citação: havemos de nos debruçar sobre a noção de *encenação*. Em seu sentido literal e etimológico, a ideia de encenar (*to enact*) está também intimamente relacionada ao domínio da ação. Galloway (2006) acredita que uma das premissas básicas a respeito dos jogos eletrônicos é que estes, diferentes de outras mídias, são “ação material” – eles são diferentes de simples meios interativos porque sua materialidade se reconfigura através da experiência do *gameplay*, muitas vezes – adicionamos – expandindo os horizontes de ação de um indivíduo, criando novas possibilidades agenciais.

Esta última proposição é de extrema importância porque explana precisamente de que forma a ideia de que materialidade e agência estariam imbricados funciona, o único ponto, e que foi deliberadamente deixado de lado nesta breve discussão a respeito de ação: as características ecológicas que esta *habilitam* são as mesmas que a

¹⁶¹ Livre tradução: “Without the active participation of players and machines, video games exist only as static computer code. Video games come into being when the machine is powered up and the software is executed; they exist when enacted”.

restringem – e é sobre esta restrição que desejamos nos debruçar, uma vez que nela, um modo muito particular a partir do qual actantes humanos e não humanos se desvela.

2.3. Um Retorno aos MMORPGs

Apresentamos até aqui uma aproximação ao objeto sobre o qual esta tese se debruça: o MMORPG *World of Warcraft* não apenas se subscrive a uma problemática acerca de seus aspectos materiais e como estes são importantes para o entendimento da ação, como discutido no capítulo 1, mas também é um ponto central de toda uma complexa rede de influências e intertextos, como foi pontuado no capítulo anterior.

A partir de agora, engendraremos uma argumentação acerca da questão da agência de forma mais refinada, com o intuito de demonstrar que a despeito de ser considerado como um jogo eletrônico qualquer pelo senso comum, seu aspecto social massivo dá vazão a uma série de transformações em sua materialidade, no decorrer do tempo em que este se encontra *online* e funcional. Estas características, por sua vez, conferem nuances inusitadas às relações agenciais desenvolvidas através do contato com a rede que contempla agentes, ambiente e paratextos. A ideia principal por trás desta proposição é identificar e problematizar duas características básicas que fazem distinguir um artefato midiático do porte de *World of Warcraft* de outros jogos eletrônicos.

As transformações materiais pelas quais passa um MMORPG se iniciam, primeiramente, (1) na evolução cronológica experimentada pela narrativa geralmente desenhada para dar sentido às ações dos jogadores em um mundo específico. Nesse sentido, apesar de até hoje se manter em posição de hegemonia com relação à quantidade de jogadores, *Warcraft* está longe de possuir qualquer nota de exclusividade ou ineditismos. Outros MMORPGs famosos como *DC Universe Online* (Sony Entertainment, 2011), *Lord of the Rings Online* ou *Ultima Online* (Origin Systems, 1997) se utilizam de *patches* e expansões de conteúdo não apenas para atualizar seu *gameplay*, mas também para dar sequência aos fatos que acontecem no mundo da narrativa – no *mundo secundário*, para usar um termo caro a J. R. R. Tolkien.

O que torna esta característica especialmente interessante para este trabalho é o fato de que dimensões como estas da evolução narrativa e cronológica de uma história não acontecem de forma trivial em jogos eletrônicos. É natural que as histórias evoluam, mas geralmente isto é empreendido com o lançamento de novos jogos, produtos fechados que possuem características específicas, inéditas – e não com atualizações de uma instalação antiga.

A segunda transformação pela qual MMORPGs passam ao longo de sua existência (2) diz respeito ao sistema que lhes subjaz – e é válido pontuar que não se trata aqui de uma particularidade do sistema de regras. Nosso objetivo é sublinhar o fato de que existe todo um aparato técnico-operacional necessário para que o ambiente seja consumido de forma ideal, e que pode ser representado, entre outros aspectos, pela modelagem 3D, direção de arte, renderização e desempenho gráfico. Para a argumentação que segue e que problematiza não apenas a agência enquanto ação *na mídia*, mas também a ação *na narrativa*, é importante conceber que, ainda que imbricados necessariamente na experiência, estas faculdades de um jogo eletrônico – sintetizadas na relação entre *regras e ficção* de Juul (2005) – podem ser concebidas de forma semi-independente.

A título de ilustração, podemos considerar a relação que os jogadores de *Warcraft* estabelecem com *patches* – atualizações de *software* de tamanho variável que não impactam sobre as regras mais gerais do jogo, mas que podem oferecer, entre outras coisas, conteúdo novo e sintonia fina ao tênue equilíbrio entre agentes dentro do ambiente. *Patches*, em *Warcraft*, são muito esperados porque carregam consigo um elemento de inovação e ineditismo que mantém o ambiente interessante para os jogadores. Se podemos fazer uma analogia para com premissas da Teoria Ator-Rede, *patches* são um elemento de mediação que impede que haja uma cristalização definitiva no tecido social, um elemento responsável por injetar, em uma rede, novos desvios e novos testes de resistência e provas de força.

Consideremos, portanto, que em um *patch* específico, uma habilidade seja alterada positivamente – o dano que um personagem pode causar em um *boss*, por exemplo. Se esta alteração desequilibra o jogo em favor de uma classe qualquer, não é incomum que a *Blizzard* responda ao desequilíbrio consertando as regras por baixo destas ações, diminuindo o impacto que certos agentes possuem para com o sistema –

*nerfando*¹⁶² uma classe, habilidade, *boss*. Para sublinhar o aspecto operacional como um todo, e não apenas a atualização de regras, *patches* podem, de forma semelhante, endereçar gráficos, o uso de customizações da interface e, finalmente, *add-ons* específicos.

Retornando à primeira transformação material no ambiente do jogo e engendrando uma articulação mais entre as duas – que são necessariamente imbricadas, como foi pontuado – um argumento leviano que pode ser empreendido com muita facilidade é o de que cada uma das expansões de *Warcraft* implementa atualizações de cunho tão relevante que poderiam, para fins de didática, serem considerados como produtos independentes.

O que justifica a *nossa* argumentação acerca da característica serial é o simples fato de que o MMORPG é sempre explorável em seu âmbito completo, nunca limitando zonas dentro do jogo associadas ao avanço das expansões. Por exemplo, em *Baldur's Gate 2: Shadows of Amn* (Bioware, 2000) o jogador experimenta algumas localizações, na *Costa da Espada*, no continente de *Faerûn*, que já haviam sido que implementadas na primeira versão, *Baldur's Gate*. Como se trata de outro jogo, um produto lançado dois anos depois da primeira versão, não apenas as regras e a história ali delineadas são diferentes, mas os gráficos, a própria arquitetura e disposição, bem como os NPCs ali contidos são veementemente diferentes – poderiam nem ter nenhuma relação com o jogo anterior, inclusive.

Outro fator que reafirma de forma mais contundente esta declaração é que em sequências, ainda que algumas áreas *possam* ser exploradas, a sua completude, comumente, não pode. Localizações disponíveis, portanto, em primeiras versões, às vezes são completamente descartadas – e mesmo que não o sejam, não há formas de experimentar *a narrativa do passado*. Num MMORPG – em *Warcraft*, sobretudo – esta dinâmica se estabelece de forma diferente. Ainda que regras sejam modificadas em estilo *cascata*, onde todos os agentes subscritos ao mundo são universalmente afetados, a experiência narrativa de áreas pertencentes a expansões anteriores continua sendo absolutamente possível – e incentivada – pelos times de criação.

2.3.1. Apropriação: Caminho ou Desvio?

¹⁶² *Nerfar* é um neologismo criado por jogadores brasileiros que vem diretamente do verbo *to nerf*, do inglês. *To Nerf*, inclusive, é um verbo que não existe, também um neologismo, que significa “tornar fraco para fins de equilibrar”. A apropriação é do nome de uma marcada empresa Hasbro, de brinquedos, que produz equipamentos esportivos de espuma, mais “fracos. Mais informações em <http://en.wikipedia.org/wiki/Nerf>.

Naturalmente, esta característica não é exclusiva do gênero dos MMORPGs e sim um fenômeno pelo qual passam todos os sistemas interacionais implementados para abarcar convívio social; tomemos como exemplo as contínuas atualizações pelas quais passam sites de redes sociais como *Twitter*, *Facebook*, *Youtube* etc. e o modo como estas mudanças causam repercussão na forma pela qual a comunicação é empreendida nestes ambientes. A relação entre produtores e consumidores, neste caso, se torna muito visível, e as relações agenciais tomadas no desenvolvimento de um contexto tecnológico como este vêm à tona, se redefinem, criam rastros que nos permitem mapeá-las de forma adequada.

Aqui, há de se evocar, de forma indisputável, a ideia de apropriação, e que nos aproximemos desta discussão aqui, é consoante com nossos intuitos acerca do próprio arcabouço teórico que subjaz o pensamento por trás deste trabalho. Se mantivermos em mente o sentido estrito da ideia de apropriação, somos forçados a contemplar uma das dicotomias que a Teoria Ator-Rede busca, em específico, combater: a dicotomia entre sujeito e objeto. *Apropriar-se* significa, afinal, ‘tomar algo como propriedade privada’. Em última instância, se eliminarmos toda sombra de pensamento que se relacione com a técnica como parte integrante do homem, somos confrontados com um mundo *estritamente* moderno dividido, naturalmente, entre sujeito e objeto – *um* sujeito, diga-se de passagem, e os objetos que o circundam, do qual este é, afinal, senhor, pois é portador de algo que os objetos não possuem: uma *alma*, ou, para fins acadêmicos, subjetividade.

Apropriar-se, portanto, é misturar-se. Emprestar ao objeto desprovido de sujeito algo de subjetivo. O ponto do sentido de apropriação está na separação experimentada, a eterna barreira entre aquilo que é *subjetivo* e *objetivo* – uma barreira que dificilmente se sustenta, uma vez que considera-se, a partir das ideias de Latour (1994 p. 32), que sujeitos e objetos são partes integrantes de um mesmo contexto: que a mediação tecnológica assume o papel de *programa de ação*.

A questão que aqui jaz diz respeito ao *que* a ideia de programa de ação oferece para este trabalho – e, por enquanto, devemos iniciar uma breve reflexão acerca da Teoria Ator-Rede para que os sentidos de agência, quando retomados logo à frente, absorvam para si esta discussão.

A noção de mediação, para Bruno Latour (1994), possui quatro sentidos distintos, e cada um destes sentidos diz respeito, precisamente, aos muitos

relacionamentos instituídos entre homem e técnica: seja, de acordo com o exemplo dado em seu ensaio *On Technical Mediation*, na relação entre homem e arma, seja na relação entre homem e pipeta em um laboratório, seja na relação entre homem e simulação em um jogo eletrônico. O argumento aqui diz respeito à composição entre sujeito e objeto que vai, necessariamente, resultar em uma ação.

2.3.2. Os Sentidos da Ideia de Mediação

O primeiro sentido, como de se esperar, é aquele que nos guiou rumo a esta discussão. A ideia de *programa de ação* se apresenta como “a série de objetivos, passos e intenções que um agente pode descrever em uma história” (LATOURE, 1994, p. 31)¹⁶³. O mecanismo descrito por Bruno Latour ao discursar sobre este sentido é de simples entendimento: um actante possui um objetivo e tenta alcançá-lo; mas geralmente os objetivos possuem obstáculos que evocam outros actantes para o processo. Um actante hibridiza-se para com o outro e a partir daí forma-se um impasse para decidir que objetivo – que programa de ação – será satisfeito. Esta incerteza acerca do resultado da hibridização, segundo o antropólogo francês, é o sentido do conceito de *tradução*.

Tradução não significa a mudança de um vocabulário para outro, de uma palavra em francês para uma palavra em inglês, por exemplo, como se as duas linguagens existissem independentemente. Como Michel Serres, eu uso tradução para significar deslocamento, divagação, invenção, mediação, a criação de uma ligação que não existia antes e que, em algum grau, modifica dois elementos, ou agentes (LATOURE, 1994, p. 32)¹⁶⁴.

Desta relação surge a ideia de *técnica como desvio*, para Latour: a cada hibridização entre actantes, inúmeros programas de ação se formam, se dá o processo de tradução. Os objetivos de um actante podem nunca ser satisfeitos, uma vez que estes adentram os labirintos da técnica. Ainda assim, a ideia de tradução não aponta para o ato de se perder e sim para a modificação, para a transformação: os desvios se dão, mas com eles nascem outros objetivos e os actantes novamente hibridizam-se e

¹⁶³ Livre tradução: “(...) *the series of goals and steps and intentions, that an agent can describe in a story*”.

¹⁶⁴ Livre tradução: “*Translation doesn't mean a shift from one vocabulary to another, from one French word to one English word, for instance, as if the two languages existed independently. Like Michel Serres, I use translation to mean displacement, drift, invention, mediation, the creation of a link that did not exist before and that to some degree modifies two elements or agents*”.

novos programas de ação formam-se continuamente em um infundável processo que se renova a cada instante, a cada negociação, a cada ação.

O erro gêmeo dos materialistas e dos sociólogos é começar com essências, as dos sujeitos ou dos objetos. Este ponto de partida torna impossível nossa medida do papel mediador das técnicas. Nem sujeito nem objeto (nem seus objetivos) são fixos (LATOURE, 1994, p. 33)¹⁶⁵.

Ao criticar a posição de materialistas e de sociólogos a respeito da relação entre humanos e objetos, Bruno Latour introduz, ao mesmo tempo, a ideia de simetria e argumenta pela dissolução da dicotomia entre sujeito e objeto – tão cara à ideia de apropriação. O antropólogo francês advoga pela tomada de responsabilidade de homens e objetos no desenrolar de uma ação. Não apenas a palavra *actante* é tomada da semiótica greimasiana, como antes explicado, mas a ideia de que humanos possuem objetivos e objetos possuem funções é substituída pela noção de *programa de ação*.

O mesmo pode ser dito acerca de objetivos e funções, os primeiros mais associados aos humanos, os últimos com os não-humanos, mas ambos podem ser descritos como programas de ação – um termo neutro útil quando uma atribuição de objetivos humanos ou funções não-humanas ainda não foi feita (LATOURE, 1994, p. 33-34)¹⁶⁶.

Para Latour, a única coisa que determina o quadro de quem possui o que – humanos, não humanos, objetivos e funções – é o grau de antropomorfismo envolvido na dada ação. É importante que retornemos à discussão a respeito de agência aqui, uma vez que, de acordo com Latour (1992a; 1994; 2005) e Callon (1986), a forma humana não possui nenhuma relação com as ações realizadas por um actante qualquer. Ao invés disso, na observação destas associações não é impossível que consigamos delegar a um não humano um objetivo: o próprio antropólogo francês o faz em dois exemplos específicos: um no qual ele faz alusão às armas do coelho Roger Rabbit (em *Who Framed Roger Rabbit*, Touchstone Pictures, 1988) e ao relógio e ao castiçal na animação *A Bela e a Fera* (Disney, 1991) (LATOURE, 1994); e

¹⁶⁵ Livre tradução: “The twin mistake of the materialists and the sociologists is to start with essences, those of subjects or those of objects. That starting point renders impossible our measurement of the mediating role of techniques. Neither subject nor object (nor their goals) is fixed”.

¹⁶⁶ Livre tradução: “The same is true of goals and functions, the former associated more with humans, the latter with nonhumans, but both can be described as programs of action - a neutral term useful when an attribution of human goals or nonhuman functions has not been made”.

outro no qual ele discursa acerca de um pequeno aparato em forma de homem que ajuda a assar carne, no *Hôtel-Dieu de Beaune* (LATOURE, 1992, p. 163).

Por quê, portanto, apontar de forma tão cuidadosa a questão do antropomorfismo? Nosso esforço em lidar com uma questão de aspecto tangencial se faz necessário pelo fato de que ainda que em outros contextos de pesquisa nos quais se faz/fez o uso da Teoria Ator-Rede este não seja necessariamente um fenômeno tão comum – pois não é de forma trivial se delegam características humanas a bactérias, trens, martelos ou portas, para mencionar uns poucos – na seara dos jogos eletrônicos, o mesmo não pode ser dito.

Mesmo se desejarmos questionar o problema da simulação, em uma alusão ao trabalho inicial de Frasca (2003), ponderando que alguns dos personagens nas várias narrativas podem ser considerados representações fiéis de seres humanos, muitos outros, previsivelmente monstros, animais, árvores ou artefatos são tão facilmente antropomorfizados quanto suas contrapartes “humanas”.

O ponto no qual esta reflexão se conecta com o presente trabalho está precisamente em uma crítica por parte do antropólogo francês a sociólogos que acreditam que a ideia de antropomorfismo descende de uma relação direta da dicotomia sujeito-objeto. Para Latour (1992a), a ideia de que emprestamos nossa subjetividade aos objetos – de que identificamos comportamentos humanos em objetos “não-humanos, frios, técnicos” (p. 160) – está equivocada, e o modo pelo qual ele reflete, inclusive, incide diretamente sobre as duas formas agenciais sobre as quais discursaremos logo mais. Se ao discursar sobre a mediação técnica e seus programas de ação, Latour (1994) aparentemente abre um precedente para que adentremos o mundo das narrativas, é, na verdade, em um texto anterior (1992a) que encontramos uma problematização adequada da ideia de antropomorfismo: uma que se inicia pela etimologia da palavra.

O antropólogo francês considera os dois radicais presentes na definição – *anthropos* e *morphos* – e afirma que a despeito do senso comum de considerar que a prática do antropomorfismo consiste em observar/projetar em não humanos características humanas, a etimologia do termo oferece outro sentido: “*anthropos* e *morphos* juntos significam ou aquilo que *possui* forma humana ou aquilo que *dá forma* aos humanos” (LATOURE, 1992a, p. 160)¹⁶⁷. Ele identifica, então, três sentidos

¹⁶⁷ Livre tradução: “*anthropos and morphos together mean either that which has human shape or that which gives shape to humans*”.

no antropomorfismo: primeiro, o fato de que os aparatos são produzidos por humanos; segundo, eles substituem ações humanas, pois a eles é delegada a função de permanentemente ocupar o lugar de um humano; terceiro, por fim, eles dão forma à ação humana através da prescrição de que comportamentos devem ser tomados a partir de seu uso.

Esta reflexão nos leva a dois caminhos distintos. O primeiro, e que mais nos interessa aqui, é o do mergulho na ideia de prescrição, dado o fato de que esta consiste em uma objetivação da noção de agência: prescrever é, grosso modo, *fazer fazer* (LATOURE, 1992a; AKRICH, 1992; PASSOTH, PEUKER E SCHILLMEIER, 2011). Este sentido da ideia de antropomorfismo será retomado um pouco à frente. O segundo caminho pelo qual nos conduz a reflexão de Bruno Latour sobre as várias faces do antropomorfismo diz respeito a um assunto que, em leituras menos cuidadosas, é dado como negligenciado no pensamento guiado pela Teoria Ator-Rede: a subjetividade.

A noção de simetria na qual humanos e não humanos tomam responsabilidade por suas ações, funções, objetivos, engendra não apenas o entendimento dos objetos como sendo “as massas ausentes da nossa sociedade”¹⁶⁸ (LATOURE, 1992a, p. 69) – uma metáfora que atenta para a importância dos não humanos para o estudo das ciências sociais – e que também é responsável por colaborar em outra argumentação, esta sim tida como de difícil aceitação por sociólogos mais tradicionais: a de que a dicotomia entre sujeito e objeto é mera ilusão.

Eles [os sociólogos] estão sempre procurando, meio que desesperadamente, por ligações sociais rígidas o suficiente para amarrar-nos a todos juntos, ou por leis morais que seriam inflexíveis e fariam com que nos comportássemos adequadamente. Ao adicionar os laços sociais, não existe equilíbrio. Humanos macios e moralidades fracas são tudo que os sociólogos encontram. A sociedade que eles tentam recompor com corpos e normas constantemente rui. Algo está faltando, algo que deveria ser fortemente social e altamente moral. Onde eles podem encontrar isto? Em todos os lugares, mas eles se recusam, frequentemente, a vê-lo, independente da quantidade de novos trabalhos na sociologia dos artefatos (LATOURE, 1992a, p. 153)¹⁶⁹.

¹⁶⁸ Livre tradução: “*the missing masses of our society*”.

¹⁶⁹ Livre tradução: “*They are constantly looking, somewhat desperately, for social links sturdy enough to tie all of us together or for moral laws that would be inflexible enough to make us behave properly. When adding up social ties, all does not balance. Soft humans and weak moralities are all sociologists can get. The society they try to recompose with bodies and norms constantly crumbles. Something is missing, something that should be strongly social and highly moral. Where can they find it? Everywhere, but they too often refuse to see it in spite of much new work in the sociology of artifacts*”.

Em diversas searas, como por exemplo, nas ciências da saúde, dissolver a distinção entre sujeito e objeto continua sendo um feito de uma ousadia considerável. Hegelund (2005) considera que um argumento como este não passa de retórica pósmodernista, e que é, na verdade, negativo que certos cientistas venham repensando o uso de palavras como “verdade”, “conhecimento”, “objetividade”, “fato”, “realidade” (2005, p. 647). O autor chega a afirmar que

pode ser difícil não ver Bruno Latour como um proponente de um tipo de pós-modernismo (embora ele tenha negado sê-lo), [uma vez que] ele clama que ciência e retórica só são diferentes no ponto em que a ciência usa muito mais argumentos do que a retórica clássica o fazia (2005, p. 665-666)¹⁷⁰.

A crítica às proposições da Teoria Ator-Rede, contudo, não é hegemônica e autores advogando por um entendimento híbrido da relação entre actantes (sujeitos e objetos) não são de todo raros. Mesmo Madeleine Akrich (2004), se encontra envolvida em discussões interdisciplinares que dizem respeito a esta interpretação das ideias latourianas por outras disciplinas. Enquanto Hegelund (2005) credita este tipo de “retórica” a um problema das ciências humanas afirmando que

[e]sta moda, que parece estar muito mais presente nas humanidades que nas ciências naturais, não é só mal posicionada, pois estas frases, embora pareçam simples e inócuas, estão conectadas a uma lista de implicações problemáticas (HEGELUND, 2005, p. 647)¹⁷¹.

Akrich e Pasveer (2004) tomam uma posição veementemente contrária à explicitada por Hegelund (2005). Para as pesquisadoras, a tecnologia deve ser considerada determinante na formação da experiência e do posicionamento do corpo em eventos relacionados a práticas das ciências naturais e da saúde. Este argumento advém do fato de que toda a experiência humana, afinal, depende do corpo como ponto de partida (AKRICH E PASVEER, 2004, p. 79).

Impossível, portanto, ignorar a dissolução da dicotomia sujeito-objeto e ainda assim compreender a amplitude da noção de subjetividade da Teoria Ator-Rede. Para Latour (2004), a ideia de composição do sujeito está intimamente associada à rede de associações formada – e esta não é uma noção de entendimento trivial, não para

¹⁷⁰ Livre tradução: “(...) it might be hard not to see Latour (1987) as a proponent of some sort of postmodernism (although he has denied being any such thing), see, for instance, his claim that science and rhetoric are different only in that science uses a lot more rhetorical arguments than did the classical rhetoric”.

¹⁷¹ Livre tradução: “This trend, which seems to be much more pronounced in the humanities than in the natural sciences, is not merely unfortunate, as these phrases, simple and harmless as they might seem, are connected to a string of problematic implications”.

sociólogos tradicionais, não para psicólogos. O sujeito latouriano é uma entidade intimamente relacionada com as tecnologias: ele depende delas. Uma afirmação dessas é facilmente taxada de determinista por olhos descuidados, mas a dependência é um *fenômeno de mão dupla*, aqui. A visão processual é mandatória para que se conceba que, como o próprio Latour (2005, p. 208) sugere, que

devemos ser capazes de observar empiricamente como um corpo anônimo e genérico é transformado em uma pessoa: quanto mais intensa a chuva de ofertas de subjetividade, mais interioridade você ganha. Sujeitos não são mais autóctones que interações face-a-face. Eles, também, dependem de uma enchente de entidades que permite que eles existam. Ser um 'ator' é, por fim, uma composição completamente artificial e rastreável (LATOURE, 2005, p. 208)¹⁷².

Simplificando a argumentação, quanto mais associações um actante estabelece mais subjetividade ele possui, mais subjetividade ele projeta em outros actantes. Qualquer actante possui subjetividade – “um corpo, uma instituição, até algum evento histórico” (p. 218)¹⁷³ – desde que pague o preço de sua existência na dura moeda de recrutar aliados e estender sua rede. “A subjetividade não é uma propriedade das almas humanas, mas das associações – desde que estas durem, naturalmente” (LATOURE, 2005, p. 218)¹⁷⁴.

Retornando à questão da mediação, é necessário que prossigamos rumo aos outros três sentidos encadeados por Bruno Latour. Não é por coincidência que esta ideia se apresenta como uma das premissas fundamentais da Teoria Ator-Rede. Uma vez tendo contemplado os quatro sentidos da palavra, o entendimento processual do relacionamento entre actantes estará completo e poderemos finalmente avançar à distinção das relações agenciais sobre a qual este capítulo se debruça.

Anteriormente, mencionamos a existência de uma interpretação da *tecnologia como desvio (detour)*. Este entendimento é explicado pelo sentido de *composição* encerrado na ideia de mediação. Para Latour (1992a, p. 35), a ideia de composição aparece imediatamente após a hibridização, na qual um novo programa de ação se forma. O ponto, para o antropólogo francês (idem), é que se estabelece, neste momento, uma disputa interna no actante hibridizado para decidir que caminho tomar.

¹⁷² Livre tradução: “we should be able to observe empirically how an anonymous and generic body is made to be a person: the more intense the shower of offers of subjectivities, the more interiority you get. Subjects are no more autochthonous than face-to-face interactions. They, too, depend on a flood of entities allowing them to exist. To be an ‘actor’ is now at last a fully artificial and fully traceable gathering”.

¹⁷³ Livre tradução: “a body, of an institution, even of some historical event”.

¹⁷⁴ Livre tradução: “Subjectivity is not a property of human souls but of the gathering itself—provided it lasts, of course”.

Por exemplo, um actante α possui um objetivo qualquer. Em sua trajetória, ele há de encontrar obstáculos que o impeçam de chegar a este objetivo. Ao encontrar um obstáculo, o actante, α , em sua rede, busca um actante β que pode auxiliá-lo. O ponto é que α e β possuem objetivos por si só – cada um destes actantes é único. Ao hibridizarem-se, como foi discutido anteriormente, os programas de ação se multiplicam, geram subprogramas que podem ser, a depender do modo como se organiza a rede, preferidos, em detrimento do programa de ação original.

A composição, para Latour (1992a), diz respeito ao modo como a rede passa a se organizar, a permitir certas ações. “Quem faz a ação?” – pergunta o antropólogo francês – para em seguida contemplar-nos com a resposta: “Agente 1 mais Agente 2 mais Agente 3. *A ação é uma propriedade de entidades associadas*. O Agente 1 é permitido, autorizado, capacitado pelos outros” (p. 35, grifo nosso)¹⁷⁵.

A implicação deste sentido de mediação se dá na dimensão do acúmulo de actantes. À medida que actantes se agrupam, novos objetivos, funções, programas de ação – novas hibridações – surgem, e esse processo se repete enquanto a rede continuar formada, enquanto os actantes ainda fizerem parte dela. Como explica Latour (1992a), “as linhas engrossam a cada passo”¹⁷⁶, o que significa que quanto mais actantes *matriculados* (*enrolled*) na rede, maior é a chance de que vários deles se reúnam em uma amálgama – uma linha grossa, para seguir com a analogia latouriana – repleta de programas de ação e de competências singulares. A ação não é, portanto, uma propriedade dos humanos, mas de uma associação de actantes:

papéis podem ser atribuídos a actantes apenas porque actantes estão em um processo de troca de competências, oferecendo uns aos outros novas possibilidades, novos objetivos, novas funções (LATOUR, 1992a, p.35)¹⁷⁷.

Comentamos acima que compreender os sentidos da noção de mediação seria crucial para o entendimento processual da relação entre actantes. O segundo sentido – o de composição – é mencionado por diversas vezes em textos referentes ao desenvolvimento da Teoria Ator-Rede. No *Reassembling the Social* (2005) a ideia de composição é a mais básica por trás do movimento de resgate de um sentido de social que não tome as associações por garantidas. Observar os momentos em que os

¹⁷⁵ Livre tradução: “Who performs the action? Agent 1 plus Agent 2 plus Agent 3. Action is a property of associated entities. Agent 1 is allowed, authorized, enabled by the others”.

¹⁷⁶ Livre tradução: “the lines lengthen at each step”.

¹⁷⁷ Livre tradução: “roles may be attributed to actants only because actants are in the process of exchanging competences offering one another new possibilities, new goals, new functions”.

actantes executam estratégias de composição é fundamental para que possamos progredir de um entendimento calcado na sociologia tradicional rumo ao entendimento professado pela sociologia da tradução. O social da sociologia tradicional, afinal, é “mal empacotado”¹⁷⁸ (2005, p. 221), o que significa que não é possível adentrar os construtos, examinar como se dão as associações ou o quão dinâmicas estas são.

Se há uma consideração que a teoria latouriana (LATOURE, 1992a; 2005; 2010) sublinha é a de que as associações não devem ser congeladas, cristalizadas pelo ofício analítico. É importante que mesmo em se tratando de actantes que agreguem em si diversas redes – instituições ou estruturas abstratas, a título de ilustração – seja possível transitar por entre os diversos níveis de composição em se fazendo o mínimo de esforço: a hibridização é, sim, executada, mas *nunca* tomada por garantida: “mesmo que a palavra “composição” seja longa e obtusa, o que é interessante é que ela sublinha que as coisas devem ser postas juntas (do latim *componere*) enquanto retém sua heterogeneidade” (LATOURE, 2010, p. 473-474).¹⁷⁹

A ideia de composição se imbrica em toda processualidade da existência. Em sua “tentativa de manifesto composicionista” (LATOURE, 2010), Bruno Latour problematiza a questão contrastando-a a ideia do naturalismo. Para o antropólogo francês, que concebamos um mundo apoiado sobre a ontologia cartesiana – na qual a *res extensa* inanimada não passa de um condutor para a intenção humana – é anular o fato de que cada consequência, em uma alusão dicotômica, adiciona algo a uma causa. Para Latour (2010), esta relação entre causa e consequência retorna à ideia de mediação, uma vez que ao invés de simplesmente conduzir intenção, a consequência se adiciona a esta, demonstrando seu poder de influência sobre a causa.

Uma passagem de autoria do antropólogo francês auxilia o entendimento desta proposição consideravelmente abstrata: para Bruno Latour (2010), um dos principais movimentos da Bifurcação – termo de Whitehead para a “quebra epistemológica” que foi a modernidade – é o de que as entidades possuíam sua continuidade de forma garantida em sua existência. Para Latour (2010, p. 483) isto é uma demonstração do poder do reducionismo, uma vez que através deste as várias disciplinas criariam

¹⁷⁸ Livre tradução: “(...) *badly packaged* (...)”.

¹⁷⁹ Livre tradução: “*Even though the word “composition” is a bit too long and windy, what is nice is that it underlines that things have to be put together (Latin componere) while retaining their heterogeneity*”.

formas de manipulação (*handles*) através das quais causas poderiam ser transmutadas em séries de efeitos práticos.

Composicionistas, para Latour (2010), seriam, por sua vez, impedidos de refletir deste modo. Esta forma de reducionismo só serve, para o pensador, para multiplicar o número de hiatos e descontinuidades: executar o sonho moderno de que a *res extensa* é inanimada ao invés de admitir o contrário. Latour (2010) conclui este raciocínio afirmando que para os composicionistas, “a continuidade dos agentes no espaço-tempo *não lhes é dada*, como pensavam os naturalistas: eles precisam compô-la, lenta e progressivamente”¹⁸⁰ (2010, p. 484). Resvalamos, novamente, ao discutir o sentido de composição, na ideia de agência. Como discutir, afinal, esta rede de possibilidades, de funções, esta troca – este empoderamento de actantes – sem que se discutam as complexidades do agir? A ideia de composição nos transporta para outro sentido do processo de mediação, um que é consequência direta da referida noção, e que foi tratado anteriormente: a formação de caixas-pretas, ou *blackboxing*.

O terceiro sentido da noção de mediação cresce à medida que actantes seguem hibridizando-se. A dificuldade para que consigamos mensurar o poder de mediação das tecnologias encontra-se precisamente no fato de que estas estão sujeitas à formação de *caixas-pretas*. Este movimento, chamado de *blackboxing*, consiste em “um processo que transforma a produção conjunta de atores e artefatos em algo inteiramente opaco”¹⁸¹ (LATOURE, 1992a, p. 36).

À medida que actantes hibridizam-se, seus programas de ação multiplicam-se. Dentre todos estes testes de resistência, um programa de ação há de ser vitorioso – um objetivo para aquela hibridização há de ser satisfeito. Se este objetivo estiver sujeito às dinâmicas da repetição, há a possibilidade que esta hibridização também se repita, de modo que este movimento, no qual actantes α e β se *compõem*, se torna um ponto de passagem obrigatório. Uma vez esta hibridização tendo se tornado trivial, o actante resultante passa a ser opaco: α e β jamais perdem suas individualidades, como foi dito anteriormente, mas um novo actante se forma, um do qual a rede pode depender, um que provê resultados previsíveis, que ajuda o contexto a buscar estabilização.

Como tudo que diz respeito à Teoria Ator-Rede, é importante que entendamos que não estamos discursando apenas sobre o modo através do qual a tecnologia se

¹⁸⁰ Livre tradução: “*Compositionists, however, cannot rely on such a solution. The continuity of all agents in space and time is not given to them as it was to naturalists: they have to compose it, slowly and progressively*”.

¹⁸¹ Livre tradução: “*(...) a process that makes the joint production of actors and artifacts entirely opaque*”.

organiza. Plástico, silício e alumínio, entre outros materiais, são nos dias de hoje parte da constituição de um computador, sua hibridização certamente representa um movimento de “encaixapretamento”. Ainda assim, é comum que, ao tentar compreender a noção de caixa-preta, observemos apenas o modo através do qual se hibridizam componentes tecnológicos. Este entendimento, contudo, é impreciso: em um computador pessoal qualquer, hoje, milhares de actantes se imbricam, se compõem. Desde, sim, seus componentes tecnológicos – placas de circuito, carcaças, monitores LED – aos componentes humanos e institucionais. Cada uma destas hibridações forma uma caixa-preta que é opaca, esconde aquilo que está abaixo de sua superfície, até que por algum motivo – por *qualquer* motivo – ocorra um problema com a rede: a impossibilidade de se usar um equipamento, uma peça quebrada, a falta de fornecimento de um material em específico.

Neste momento, os movimentos de composição vão se tornando visíveis novamente, as caixas-pretas vão se tornando transparentes até que, finalmente, o problema seja identificado, resolvido, momento no qual retorna a estabilidade. “Cada uma das partes dentro de uma caixa-preta é uma caixa-preta cheia de partes. Se alguma destas quebrasse, quantos humanos se materializariam imediatamente ao redor dela?”¹⁸² (LATOURE, 1992a, p. 36).

A reflexão acerca das caixas-pretas adiciona à discussão sobre apropriação, que orienta este momento do trabalho, um componente de processualidade que será de grande importância mais à frente. É importante que percebamos que as caixas-pretas não respondem pela estabilização *perene* de uma rede. Elas não são objetivadas ou reificadas no sentido de que o actante que dali advém pode ser eternamente garantido. Ao contrário – e atentando para o que foi dito – sua composição deve estar sempre pronta para o escrutínio, a rede dentro dela, aberta a modificações, transformações.

Por diversas vezes, no contato para com as tecnologias digitais, podemos observar movimentos de abertura de caixas-pretas. Momentos nos quais algum preceito ou prerrogativa são modificados com base na relação entre os actantes envolvidos – na luta por agências que travam estes. Consideremos, pois, as diversas apropriações pelas quais uma tecnologia em específico passa – seja em um MMORPG, seja em um site de redes sociais ou em um aplicativo para dispositivos móveis. Cada uma destas diz respeito ao modo pelo qual indivíduos entram em

¹⁸² Livre tradução: “Each of the parts inside the black box is a black box full of parts. If any part were to break, how many humans would immediately materialize around each?”.

contato com tecnologias e como esta interação (que deve ser mais considerada como hibridização mesmo) causa-lhes desvios (*detours*). *A ambos*. Apropriações são uma das formas através das quais se dão estes desvios e ao discursar sobre agência no sentido sociológico da palavra, esta ideia há sempre de retornar de forma muito preponderante.

Finalmente nos aproximamos do quarto e último sentido da ideia de mediação, de acordo com as premissas da Teoria Ator-Rede e este é o sentido mais complexo da palavra. Tal complexidade, contudo, não advém de uma suposta dificuldade em seu entendimento, longe disso; mas sim do fato que este sentido se estrutura como uma composição dos três anteriores. A melhor introdução para a ideia de *delegação* é, certamente, engendrada pelo próprio Latour (1992a, p. 38):

Até aqui, eu usei os termos *história* e *programa de ação*, *objetivo* e *função*, *tradução* e *interesse*, *humano* e *não-humano*, como se as técnicas fossem domínios paralisados do mundo do discurso. Mas técnicas modificam a matéria de nossa expressão, não apenas sua forma. Técnicas possuem significado, mas também produzem significado através de um tipo especial de articulação que adentra as fronteiras do senso comum entre signos e coisas (LATOURE, 1992a, p. 38)¹⁸³.

A citação faz uma referência clara à noção de simetria: não apenas os humanos podem ser considerados como produtores de sentido, mas a tecnologia, os aparatos, os objetos – actantes não humanos como um todo – encerram também a potência da criação de sentido. Não é trivialmente que se faz uma afirmação como esta, e embora este trabalho se alinhe aos ideais latourianos que conferem agência aos actantes não humanos, é necessário discursar acerca do modo através do qual objetos aparentemente inanimados são capazes de *fazer fazer* – de produzir sentido a partir de suas, digamos, vontades.

Naturalmente, uma série de termos precisa de esclarecimento. O advérbio *aparentemente* possui, aqui, significado especial: ele responde por uma cautela na redação deste trabalho que quando enxergada à luz do pensamento latouriano se dissipa. Objetos não são meramente inanimados, afirma Bruno Latour (2010): nós,

¹⁸³ Livre tradução: “*To this point, I have used the terms story and program of action, goal and function, translation and interest, human and nonhuman, as if techniques were stay-put denizens of the world of discourse. But techniques modify the matter of our expression, not only its form. Techniques have meaning, but they produce meaning via a special type of articulation that crosses the commonsense boundary between signs and things*”.

humanos, é que lhes negamos “preço, agência, propósito” (p. 481)¹⁸⁴, ainda que estes não *possam* e não *devam* ter nenhum valor intrínseco.

Ao evocar a discussão acerca do animismo, rumando à origem da ideia de animação através da etimologia da palavra, Latour (2010, p. 481) explica que considera um dos grandes equívocos introduzidos pela quebra epistemológica que foi a modernidade o fato de que os indivíduos posicionados “do lado errado”, ou seja, não subscritos ao entendimento dicotômico proposto pela separação entre sujeito e objeto, foram taxados como arcaicos porque

[a]creditavam em um mundo animado por todas os tipos de entidades e forças, ao invés de acreditar, como qualquer pessoa racional, em uma matéria inanimada produzindo seus efeitos através de suas causas (LATOURE, 2010, p. 481)¹⁸⁵.

A origem do *animar* se encontra no latim *animare*, que entre seus sentidos guarda o de “dar vida a”; um sentido que data do século XVIII¹⁸⁶. O radical *anim-* vem de *animus*, palavra em latim para *vida*, *alma*. O significado almejado por Latour (2010) é, portanto, o de que ao invés de considerarmos tudo que se alinha ao nosso redor como provido de potência, de agência, de inclinações que atestam a noção de *desvio*, o que o rompimento – a *Bifurcação*, para Whitehead – empreendeu foi um movimento no qual todo *objeto* foi desprovido de alma, reduzido ao *status* de intermediário, para estabelecer uma analogia latouriana.

Num duplo sentido que recai sobre indivíduos preocupados tanto com o ambiente enquanto composição de atores, quanto com o meio ambiente no sentido ecológico no qual nós humanos existimos, Latour (2010, p. 482) ainda sublinha o papel da crítica feita aos ambientalistas, “loucos o suficiente para acreditar em animismo”¹⁸⁷: estes passam a ser considerados como insanos, antropomorfizando qualquer artefato ao seu redor, conferindo características humanas a objetos.

Ser passível de antropomorfismo, conferir valores humanos aos artefatos ao nosso redor não é o problema, para Latour (2010), mas sim o contrário: o *animismo* é o estado natural de nossa existência, as associações que criamos com os artefatos que nos cercam, com não humanos em geral, são vetores de subjetividade tão poderosos

¹⁸⁴ Livre tradução: “(...) *price, agency, purpose* (...)”.

¹⁸⁵ Livre tradução: “*believed in a world animated by all sorts of entities and forces instead of believing, like any rational person, in an inanimate matter producing its effects only through the power of its causes*”.

¹⁸⁶ De acordo com o *Online Etymology Dictionary*. Disponível em <http://www.etymonline.com>, acesso em 25/11/2013.

¹⁸⁷ Livre tradução: “*mad enough to believe in animism*”.

quanto as associações entre humanos. O *inanimismo* (*inanimism*), por sua vez, é que é “a invenção absurda: uma agência sem agência constantemente negada pela prática” (LATOURE, 2010, p. 483)¹⁸⁸.

Este quarto sentido da noção de mediação nos leva a contemplar a existência de *sentido* sem que haja *discurso*: uma afirmação que busca explicação na ideia de que quando actantes (se) inscrevem (em) outros actantes, eles projetam-se através de três dimensões, referentes, respectivamente, à dimensão do *espaço*, do *tempo* e do *tipo do actante*. Estas dimensões respondem tanto pela proliferação dos actantes, mediante sua hibridização quanto pela historicidade que cada um destes guarda dentro de si.

A ideia de delegação, em uma simplificação que busca um entendimento mais imediato, ainda que não ignore as nuances nela contidas, diz respeito ao modo como quaisquer programas de ação são projetados, e subsequentemente assumidos, por actantes em uma rede: a todo momento, delegamos atividades a actantes humanos e não humanos dispersos por nossa rede de contatos. As ações *deslocadas* abaixo – “para baixo, e não para fora [da rede]”¹⁸⁹, sublinha Latour (1992a, p. 40) – são inseridas em um contexto próprio delas, engolidas pela dinâmica da formação de caixas-pretas, enquanto tornam-se opacas, ao carregar programas de ação alheios e modifica-los, ao mesmo tempo que os concretizam.

A dobra (LATOURE, 2002, p. 248) reevocada pela discussão, então, encerra as três dimensões do deslocamento (*shifting*) e é responsável pelo que Latour considera como o modo de existência particular da tecnologia – uma forma particular de exploração do ser, em meio a muitas outras. O actante ao qual um programa de ação é *delegado* passa, portanto, a executá-lo. Em si, ele *dobra* a rede que se formou anteriormente, representando-a não apenas em sua materialidade, mas também nos componentes de espaço e tempo. Observando-o, podemos traçar as associações que o levaram até seu estado. Entender como se formou a caixa-preta, que composições estão ali encerradas e que outros programas de ação podem estar ali contidos.

O antropólogo francês (LATOURE, 2002), em seu recorrente diálogo com o filósofo alemão Martin Heidegger utiliza como exemplo de escrutínio deste regime da tecnologia a figura de um martelo. Bruno Latour mostra, ao discursar sobre a ideia de

¹⁸⁸ Livre tradução: “It is inanimism that is the queer invention: an agency without agency constantly denied by practice”.

¹⁸⁹ Livre tradução: “(...) shifted down and not out (...)”.

*do*bra, que aquele guarda infinitas possibilidades, ainda que possua programas de ação ali inscritos – “aqueles que acreditam que as ferramentas são simples utensílios (...) nunca se permitiram reconhecer o fluxo de possibilidades que elas são subitamente capazes de prever” (p. 250)¹⁹⁰. Ainda que a ele tenham sido delegadas funções que podem ou não se dar, considerando seu contato para com os desvios da tecnologia.

Se, por razões pedagógicas, nós revertêssemos o movimento do filme do qual este martelo é o produto final, traçaríamos uma crescente aglomeração de tempos antigos e espaços dispersos: a intensidade, a dimensão, a surpresa das conexões, hoje invisíveis, que se tornariam, assim, visíveis e, por contraste, ofereceriam a medida exata do que este martelo alcança hoje (LATOURE, 2002, p. 249)¹⁹¹.

A noção de delegação dá conta, portanto, da coleção de sentidos atribuídos à ideia de mediação de Latour (1992a; 1994; 2002; 2005; 2010). Uma vez que concebamos as quatro noções processualmente é possível visualizar claramente a construção das redes às quais estamos todos, o tempo inteiro, inscritos. Em especial, de posse das discussões empreendidas, podemos observar o processo através do qual a tecnologia se aproxima e se faz presente, e por quais caminhos somos levados, uma vez que decidimos nos hibridizar.

É, portanto, importante que se evoque uma vez mais esta miríade de caminhos que a tecnologia engendra em seu relacionamento para com o homem. Abandonemos, uma vez mais, o domínio do abstrato e retornemos à discussão acerca de estratégias de apropriação. Ao empreender este movimento, retornando ao objeto que subscreve este trabalho, é possível articular os rastros deixados pelos actantes envolvidos na rede que subjaz a existência do MMORPG *World of Warcraft*. Mais que isso, é possível observar nestes rastros que estratégias de apropriação são empreendidas por seus usuários e como estas se relacionam com as duas características apontadas acima – a ideia de que a narrativa se estabelece em uma lógica serial e de que as transformações do sistema são fruto de uma complexa negociação entre todos os actantes matriculados nesta rede.

¹⁹⁰ Livre tradução: “*Those who believe that tools are simple utensils have never held a hammer in their hand, have never allowed themselves to recognize the flux of possibilities that they are suddenly able to envisage*”.

¹⁹¹ Livre tradução: “*If, for pedagogical reasons, we would reverse the movement of the film of which this hammer is but the end product, we would deploy an increasing assemblage of ancient times and dispersed spaces: the intensity, the dimension, the surprise of the connections, invisible today, which would thus have become visible, and, by contrast, would give us an exact measure of what this hammer accomplishes today*”.

O intuito deste capítulo foi, portanto, fazer uma revisão das ideias da TAR que figuram neste trabalho. Iniciamos o capítulo com uma revisão acerca dos conceitos mais básicos, tratando de como actantes, redes e caixas-pretas são compostos e organizados. A partir do conhecimento das mais básicas unidades conceituais da Teoria Ator-Rede, prosseguimos às noções de mediadores e intermediários, discutindo que atores são importantes para o desenrolar da ação em um contexto em um dado momento. A discussão acerca de mediadores e intermediários não poderia estar completa sem que chegássemos à ideia latouriana de mediação, cujos quatro sentidos – que se articulam com os conceitos mais básicos de forma elementar – foram explanados.

Seguindo adiante, contemplemos, a partir de agora, uma discussão acerca do status midiático dos jogos eletrônicos, bem como uma crítica de suas ontologias que se conecta com o restante deste trabalho por se alinhar com os ideais da ontologia plana inspirada no pensamento latouriano.

3. *Medium*: Jogos Eletrônicos

Mais e mais pessoas, a cada dia, consomem jogos eletrônicos. O movimento que se iniciou na década de 1970, com a criação dos *arcades*, primeira grande ação de comercialização da prática, transformou-se em uma indústria gigantesca que movimenta, literalmente, bilhões de dólares ao ano. De alguns meros *pixels* predispostos em uma tela monocromática, que desafiavam a imaginação e faziam-se passar por complexos cenários – como em *Frostbite*, *Pitfall!*, ou *Enduro*, todos publicados pela empresa americana *Activision* no começo da década de 1980 – os *videogames* hoje exibem uma complexidade tamanha que atores são contratados para contracenar, não apenas dublando seus personagens mas servindo de modelos 3D para estes, em narrativas que pouco remetem às parcas implementações de mundos ficcionais de quatro décadas atrás.

É argumentável, inclusive, que, no momento em que este trabalho é escrito, uma tendência à evocação da emoção em jogos eletrônicos se constrói. Títulos como *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013), *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) ou *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) possuem histórias complexas e tratam de temas que muitas vezes se afastam da premissa simplista de que jogos eletrônicos são pura diversão. A alusão mais óbvia aqui, e que vem sendo trabalhada por diversos pesquisadores mundo afora já há muito (MURRAY, 1993; LAUREL, 1993; ZAGALO, 2009), é a de que jogos eletrônicos são vetores de experiências emocionais tão eficazes quanto quaisquer outros exemplos de meios de comunicação.

Seria leviano e errôneo, assim, dizer que um jogo como *Candy Crush Saga* (King, 2012), comumente experimentado de forma trivial através de dispositivos móveis e do site de redes sociais *Facebook*, tem por intuito provocar um envolvimento entre jogo e jogador que evoque emoções. De forma semelhante, apontar para jogos que possuem linhas narrativas *envolventes* e descartar que esta seja uma possibilidade das muitas encerradas por sua fruição seria subestimar estes construtos – e aqui oferecemos ao termo “envolvente” o mesmo sentido utilizado por Zagalo (2009, p. 18), que o utiliza como tradução do inglês *engagement*, “para definir a relação entre o receptor e a obra”.

Este debate acerca da indução de emoções pelos jogos eletrônicos está distante, contudo, dos objetivos aos quais se subscreve este trabalho. Sua alusão é duplamente funcional. Primeiro e de forma mais geral porque ele (1) alinha os jogos

eletrônicos à esfera dos meios de comunicação, em especial concebendo seu entendimento *a priori* junto à categoria dos meios de experimentação de narrativas. Jogos eletrônicos, assim, podem ser entendidos como fluxo evolutivo em relação a livros, filmes, desenhos animados, histórias em quadrinhos, séries para a televisão. Se esta proposta parece desviante, só é necessário lembrar que o trabalho de uma das mais célebres teóricas preocupadas com a relação entre *videogames* e narrativas – Janet Murray e Brenda Laurel – advém precisamente desta consideração de cunho ontológico.

Em seguida, e de forma mais específica, (2) porque ao aludir à possibilidade da produção de emoções por meio destes, é impossível não considerar que existe um aspecto material concebido como parte desta relação. Considere-se, a título de exemplo, o corpo de reflexão existente nas discussões travadas por correntes de pensamento como a que se refere às materialidades da comunicação, a *Medienwissenschaften* alemã ou ainda à teoria da mídia norte-americana: como conceber o processo comunicativo, nos dias de hoje, sem atentar para as ideias de Marshall McLuhan (1994)? A relação entre recepção e obra, como bem apontou Zagalo (2009) – e aqui oferecemos ao termo “obra” um sentido amplo, mais próximo da ideia de produto – pressupõe de uma experiência tanto de decodificação quanto de contato para com um suporte: o argumento de Espen Aarseth (1997) em seu *Cybertext*, afinal, se debruça precisamente não sobre *o que* se lê, mas *como* se lê.

O ponto, contudo, não é enaltecer os jogos eletrônicos que fazem uso de estratégias de narração, mas simplesmente ilustrar a grande miríade de experiências providas pelos jogos eletrônicos nos dias de hoje. Experiências estas que vão desde o mais simples quebra-cabeça, que ignora pontos como personagens, clímaxes, enredos etc. até as que minimizam o uso do que pode ser chamado de elementos do jogo (JUUL, 2005), sublinhando a história contada e buscando extrair dos seus usuários o máximo de experiência e compreensão narrativa, provendo que estes possam escolher os destinos de seus personagens, conferindo-lhes o sentido de agência.

Dito isto, o intuito deste capítulo é frisar como a experiência material dos jogos eletrônicos figura como de vital importância para que se obtenha a compreensão do problema da agência em mundos virtuais. Não apenas é esta dimensão material dos meios de comunicação parte crucial do entendimento de seu uso-fruto, mas em especial, é através dela que podemos vislumbrar o modo como atores não humanos se organizam e exercem seus programas de ação junto às redes.

O ponto de interseção entre a experiência material e os atores não humanos se encontra no fato de que não lidamos neste estudo com um cenário no qual o ofício de inscrição – de engenharia, de criação – produza ferramentas palpáveis: todas estas, sejam provenientes dos engenheiros da *Blizzard*, de sites de redes sociais utilizados como suporte ou ainda de forma *bottom-up*, de usuários auto-organizados, possuem seu marco de materialidade sem que sejam, *stricto sensu*, materiais.

3.1. Da Experiência dos Meios de Comunicação

Concebamos uma comparação hipotética, ainda que relativamente simples, entre jogos eletrônicos e outras formas de experimentação de histórias: livros, filmes, revistas em quadrinhos. Concebamos, então, um questionamento da ordem da semelhança: “este jogo é igual a este livro?”. A resposta mais natural, aquela movida pelo senso comum, é, como se pode esperar, o *não*. Jogos eletrônicos não são semelhantes a nenhum outro meio de comunicação. Ainda assim, jogos eletrônicos podem ser, definitivamente, considerados como vetores da experiência narrativa. Não apenas através da *ação* lá desencadeada, não apenas através das possibilidades de improviso ou da história contada ou vivida através de personagens internos ao mundo ficcional, mas, também, através do espaço ficcional criado pelo trabalho conjunto de engenheiros de computação e diretores de arte, animadores, sonoplastas. Um jogo eletrônico possui um escopo de experiência sinestésica muito mais completo que suas contrapartes em termos de meios de comunicação: televisão, cinema, fotografia. Ainda assim pode-se dizer que estas – as características materiais – são as responsáveis pela completude da experiência dos *videogames*?

De acordo com esta linha de raciocínio, ainda que aparentemente óbvias as diferenças entre a experimentação de histórias através de jogos eletrônicos e dos demais domínios do texto, a trivialidade desaparece quando da necessidade de se estabelecer componentes de comparação que a nós nos permitam discernir *o que* essencialmente difere nestas experiências: a pergunta “*um jogo é igual a um filme?*” possui uma resposta simples, à primeira vista, mas se a modificarmos para “*de que forma um jogo é diferente de um filme?*”, o trabalho há de se complicar.

Esta questão se estabelece de forma mais proeminente se não considerarmos, para fins de didática, a mecânica de jogo, sua característica mais básica de interação, através da qual se pode agir para com o produto. Se prosseguirmos apenas rumo à

dimensão do conceito ou do *design* da narrativa, análises de cunho textual tornam-se praticamente ineficazes: excetuando-se a jogabilidade, a interatividade, um jogo não passa de um dispositivo que conta histórias como qualquer outro. A confusão entre narratologia e ludologia, enfim, não se deu à toa.

Naturalmente, o discurso pende para uma importância do aspecto material e interacional. O problema de um caminho como este é que ele, às vezes, minimiza a importância do texto, transformando-o, praticamente, em um elemento passivo. Esta, contudo, não é nossa intenção, uma vez que a narrativa se estabelece – como poderá ser visto no capítulo 3 – como uma das forças agenciais presentes em *World of Warcraft*. Classificar as análises textuais de ineficazes, como foi feito no parágrafo anterior, apenas refere-se ao fato de que elaborar um exercício como tal eximiria da análise elementos importantes do jogo. Deparamos-nos com um paradoxo, portanto: jogos contam histórias, mas observar apenas suas histórias não lhes faz justiça. Utilizar ferramentas que sirvam apenas para análise textual ignoraria toda a parcela de interação, o que nos suscita a percepção de que para meios de comunicação necessariamente híbridos, faz-se necessária uma aproximação que assim o seja.

Ainda assim, retornando ao problema, experimentar um mundo como o de *O Senhor dos Anéis* através dos romances de J. R. R. Tolkien, da trilogia de Peter Jackson ou do MMORPG da Turbine coloca um espectador/leitor/jogador em três domínios distintos da experiência midiática, por sua vez responsáveis por expectativas e efeitos estéticos também particulares. Estes efeitos, é nosso ponto, dependem não apenas da mensagem que cada uma das obras carrega, de seu componente hermenêutico, mas imbricados para com sua materialidade – um raciocínio que se alinha às ideias de vários teóricos comprometidos com o aspecto material da mídia, desde McLuhan (1964), portador da máxima de que o meio é a mensagem, a Gumbrecht (2004), para quem o aspecto material produz presença e é responsável por uma compreensão não hermenêutica, eximida de reflexão a seu respeito.

Às discussões a respeito de adaptações, traduções ou *transmedia* não faltam argumentos: elas vêm sendo já há muito alimentadas de forma profícua pelos mais diversos âmbitos do pensamento acadêmico contemporâneo. Ainda assim, seja ao nos aproximarmos da criação e apropriação de mundos ficcionais, em se evocando Henry Jenkins (2006) ou em se debatendo as especificidades de um meio no qual se adapta uma história, como explora Linda Hutcheon (2006), é com certa segurança que nos

alinhamos à ideia de W. J. T. Mitchell (2005, p. 204) de que “o meio não jaz entre emissor e receptor; ele os inclui e constitui”¹⁹².

Mitchell (2005), ao discursar a respeito de como a *intelligentsia* se refere à mídia e seu entendimento, adverte: é necessário cautela. Em uma passagem na qual o pensador evoca a participação de Marshall McLuhan em *Annie Hall* (1977), uma das obras-primas de Woody Allen, ele pontua que, se mesmo

[o] inventor dos estudos de mídia, o grande avatar da teoria da mídia que se tornou uma estrela em si mesmo, é capaz de escorregar em uma casca de banana figurativa, o que nos espera, nós que acreditamos ter um direito a nossas opiniões sobre a mídia? Como podemos esperar, como prometeu McLuhan, “entender os meios de comunicação”, ou nos tornarmos especialistas neles? (MITCHELL, 2005, p. 203)¹⁹³.

Para o teórico, é mais importante que nos preocupemos em *endereço* a mídia do que simplesmente tentar *entendê-la*. A primeira das conexões desta discussão às premissas da Teoria Ator-Rede (LATOURE, 2005) se faz à medida que uma descrição adequada do objeto de estudos é mais importante do que imprimir-lhe teorias quaisquer, que vão acabar por *explicá-lo*. Por que, então, articular Mitchell (2005) e Latour (2005) neste mesmo problema?

A ideia é, portanto, assumir que a Teoria Ator-Rede (LATOURE, 2005) dispõe de um potencial crítico do ponto de vista teórico-metodológico que oferece visões distintas e específicas a respeito do fenômeno discutido neste trabalho, o da agência não humana em jogos eletrônicos. A (1) primeira destas visões se dá em sentido epistemológico, e nos permite desenvolver uma crítica às noções encontradas nas teorias utilizadas para discursar a respeito deste fenômeno. Se nos utilizamos da TAR como lente interpretativa ao evocarmos conceitos que enderecem problemas específicos, nosso alcance crítico cresce enormemente, em especial pelo fato de que a teoria latouriana é imbuída de princípios ontológicos e de compreensão da realidade bastante específicos, como foi mencionado na introdução.

A (2) segunda visão distinta oferecida pela TAR neste caso diz respeito à problemática específica oferecida pelos objetos em questão. Consideremos a breve argumentação voltada para o fato de que análises textuais são ineficazes quando

¹⁹² Livre tradução: “The medium does not lie between sender and receiver; it includes and constitutes them”.

¹⁹³ Livre tradução: “inventor of media studies, the great avatar of media theory who became a media star in his own right, is capable of slipping on a figurative banana peel, what lies in wait for the rest of us who think we have a right to our opinions about media? How can we hope, as McLuhan promised, to “understand media,” much less become experts about them?”.

buscamos nos aproximar de jogos eletrônicos. Esta ineficácia se dá pelo fato de que uma parcela do fenômeno sempre será sumariamente descartada. Mesmo que os princípios de análise textual se assemelhem aos empregados por Espen Aarseth (1997) em seu *Cybertext*, que consideram a parcela não trivial de ação necessária para o consumo de uma história, o domínio cultural para além da história há de ser negligenciado. O que se pode observar é mais uma bifurcação: um caminho diz respeito à (a) história como esta é produzida e outra que diz respeito à (b) forma pela qual ela é experimentada. Ainda assim, como conceber o aspecto social desta experimentação?

Uma metáfora comum para descrever RPGs (e MMORPGs) em geral diz respeito ao fato de que eles permitem que se *viva* o mundo ficcional. Como se estivéssemos todos experimentando histórias enquanto elas acontecem. Ao invés de ler um livro, o jogamos. Para além da narrativa, do enredo, para além da experiência do texto por parte de seu leitor, forma-se um mundo social no qual as ações não se dão *em torno da obra*, mas *nela*.

Este é o domínio no qual, ao nos utilizarmos da TAR (LATOUR, 2005), podemos adentrar o domínio do social formado a partir de associações entre humanos e não humanos. Em especial, mesmo que tenhamos julgado um ou outro mecanismo de análise como relativamente ineficaz, sempre é possível de acordo com as premissas da TAR, utilizá-lo de forma suplementar, construindo uma amálgama teórico-metodológica que há de nos permitir que nos aproximemos de um contexto específico.

3.2. Teoria dos Jogos Eletrônicos: Uma Abordagem Crítica

Tendo percorrido, portanto, um caminho teórico que nos trouxe através de uma reflexão a respeito do aspecto material dos meios de comunicação até este ponto, podemos com certo conforto nos debruçar especialmente sobre questões menos genéricas que concernem diretamente à alçada dos jogos eletrônicos. Se até então professamos uma posição favorável às nuances materiais da experiência midiática, este movimento não deve ser tomado como exclusivista.

Subjaz a este argumento a ideia de que o aspecto material de um meio é, sem dúvida, primal à sua experiência. Se esta ideia é facilmente aceita em um campo como o da arte, onde os meios consagrados exibem palpabilidade, materialidade em

seu sentido estrito, o “supostamente ‘desmaterializado’ reino do virtual e digital”¹⁹⁴ (MITCHELL, 2005, p. 205) encontra, às vezes, resistência para demonstrar seu aspecto não humano.

Esta primazia, contudo, não busca transformar a figura do humano em *adendo* à experiência, como foi explicado anteriormente. Nossa intenção não é a de transformar a argumentação em uma busca pelo determinismo no qual Kittler (1999) crê. Ao invés disso, nos alinhando ao pensamento latouriano, o intuito é meramente oferecer à materialidade da experiência um prestígio que mesmo hoje, não pode ser considerado como abordagem de grande repercussão e aceite.

Tendo esta premissa em mente – e certos de sua exploração nas próximas páginas, quando o problema da simetria for evocado novamente, é necessário elaborar uma digressão acerca do arcabouço teórico referente ao estudo dos jogos eletrônicos. O intuito desta digressão é reler a teoria voltada para os jogos eletrônicos tendo em mente a sua característica seminal de evocar a ação. Ao observar o arcabouço teórico do campo dos *game studies* através desta lente, a revisão acerca da ontologia do jogo abandona o *status* de meramente figurativa para, ao invés disso, oferecer novos *insights*.

3.2.1. Da Infame Dicotomia Narratologia / Ludologia

Uma das abordagens mais exploradas no campo dos *game studies* é, precisamente, a que considera os jogos eletrônicos como se eles fossem uma mera evolução dos familiares dispositivos utilizados como suportes para o ato de contar histórias: livros, filmes, histórias em quadrinhos, entre outros. Tal visão, conhecida dentro do campo dos *game studies* como abordagem *narratológica*¹⁹⁵, privilegia jogos eletrônicos como se estes fossem meramente vetores de uma forma particular de drama (MURRAY, 1997), minimizando a importância que outras características desses bens simbólicos possam vir a apresentar no decorrer do processo de produção de significado.

A defesa de tal corrente de pensamento, abertamente devotada às dimensões narrativas de um *game* em detrimento da consideração dos sistemas que se formam a partir das características de jogo (JUUL, 2005), provou ser uma tarefa hercúlea,

¹⁹⁴ Livre tradução: “*the supposedly “dematerialized” realm of virtual and digital media*”

¹⁹⁵ Em teoria, diretamente oposta a uma abordagem *ludológica* tratada adiante.

desencadeando um embate acadêmico que ainda hoje estigmatiza os estudos dos jogos eletrônicos: o da dita *dicotomia narratologia-ludologia*, na qual cada uma das abordagens privilegia um aspecto da estrutura dos jogos eletrônicos (aspectos do sistema de regras ou aspectos narrativos).

Prestar atenção nesta suposta dicotomia, onde um lado advoga pelo jogo como regra e o outro advoga pelo jogo como narrativa colaborou para a criação de análises de produto que se eximiam da necessidade de prestar atenção no meio como um *tipo* de rede. A condicionalidade, neste ponto, está no fato de que é necessário considerar os jogos eletrônicos não apenas como imensas cadeias de actantes heterogêneos relacionados, mas, em especial, assumir que buscamos neste trabalho observar a rede imediata que congrega humanos e não humanos no ato do uso.

Que as caixas-pretas possam ser abertas e que o plástico de um botão de um *joystick* possa ser traçado ao petróleo do Oriente Médio interessa menos para a nossa análise do que o simples fato de que o mais óbvio movimento que deveria ter sido executado epistemologicamente era perceber que jogos e jogadores são dois lados de uma mesma moeda: para que os jogos eletrônicos sejam considerados um meio como prática social, como sugerimos anteriormente, é necessário que se contemple não apenas sua mais estrita forma, mas seus desdobramentos.

Ainda mais interessante que isso é perceber que ao dividir os jogos eletrônicos em duas chancelas e encenar o feudo que perdurou por quase uma década, uma característica muito básica destes artefatos era ignorada: seu clamar pela ação. Esta ideia é recorrente neste trabalho, mas não o era lá, no embate ludológico e narratológico. Em especial porque, olhando para trás, era nas abstrações que o debate se concentrava. Jogos possuem regras e resultados quantificáveis, afirmava Juul (2005), mas o modelo clássico do jogo do teórico dinamarquês não respondia por apropriações e desvios, meramente classificava-os como casos fronteira. Por quê? Porque apropriações e desvios só aparecem quando a rede é visualizada de forma completa – quando todos os atores são posicionados.

É notório, então, que o ponto que une ludólogos e narratólogos e que motiva a argumentação deste tópico seja o fato de que se um jogo é formado por regras, elas só aparecem quando interagimos com elas. É na ação que se dá o consumo, a recepção, desta mídia. E se ele é uma evolução de um dispositivo de narração, sua mais nova característica é o fato de que para consumir a dita narrativa é necessário interagir com aquele ambiente ali disposto. Jogo é ação, afinal de contas; ação que se move do não

humano para o humano para o não humano e assim por diante. A “leitura” de um jogo é complexa e nem sempre – quase nunca, aponta Mia Consalvo (2007), afinal – acontece de forma isolada. Tutoriais, opiniões, guias, são apenas algumas das ferramentas que atrapalham este processo de fruição. Onde está a narrativa quando é necessário coreografar cuidadosamente que botões serão pressionados para que Kratos possa vencer Ares e se tornar o deus grego da guerra? Onde estão as regras quando Arthas segura na mão de seu pai e pergunta se o tormento, finalmente, se findou? Escondidas, ambas – elas se tornam intermediárias, seguem para o fundo da cena, desaparecem, para reaparecer e desaparecer inúmeras outras vezes.

O intuito em evocar esta discussão neste trabalho é precisamente revisitar este percurso. Nossa assunção a respeito da questão é a de que ainda que o “problema” causado por tal dicotomia – o embate homérico entre aqueles que defendiam jogos como meios feitos para a experiência narrativa e aqueles que os defendiam como máquinas de estado com o propósito de oferecer desafios¹⁹⁶ – esteja virtualmente resolvido desde meados do início da década passada, graças ao trabalho de teóricos como Jesper Juul (2005) e Gonzalo Frasca (2003), ao oferecer uma perspectiva ecológica e voltada para o hibridismo sobre como tratar os jogos eletrônicos, é necessário rever o percurso que até aqui guiou este posicionamento.

Fazer a crítica de discussões passadas é confortável, afinal – como reconsiderar o movimento da peça de xadrez depois que a partida já acabou – e não é o intuito deste trabalho derrogar o trabalho de tantos exímios teóricos que ofereceram suas contribuições. À moda de Kristine Jørgensen (2013), que afirma que quando um usuário caminha na superfície de Azeroth, ele não caminha em um mundo ficcional, mas sim em um híbrido, este trabalho busca nestes conceitos contribuições para o entendimento do jogo como ação e para o mapeamento desta ação.

Continuando, alguns tratados considerados importantes no estudo dos jogos eletrônicos são devedores diretos da contraposição entre regras e ficção (AARSETH, 1997; RYAN, 2001; MURRAY, 1997). O ponto, logo, é afirmar que tal “alinhamento” de trabalhos posteriores com ideias claramente de cunho estruturalista (BOGOST, 2009) ajudou a condicionar – ou a enquadrar – a produção científica

¹⁹⁶ O embate narratologia-ludologia não se deu apenas em publicações – e mesmo nestas, ele é bem frutífero. Mas em conferências – como a da Digrá, *Digital Games Research Association*, ou a bienal DAC, *Digital Arts and Culture* – e em fóruns, na internet, como, em especial, no Grand Text Auto (<http://grandtextauto.org/>), os comentários que se seguiam a um post, normalmente, duravam páginas e páginas, algumas vezes, inclusive, com alguns de seus participantes acabando por se exaltar.

posterior ao embate. Uma leitura de premissas voltadas para esse embate através da lente da Teoria Ator-Rede pode auxiliar na tarefa de naturalizar a ousada ideia de simetria, bem como oferecer perspectivas diferenciadas sobre como o campo foi cada vez mais purificado – no sentido latouriano da palavra – o que lhe prejudicou, uma vez que os tratados todos do fim da década de 1990 e do começo dos anos 2000 se preocupam, prioritariamente, com a ontologia do objeto – ainda que este, para a época, não conseguisse se mostrar como necessariamente híbrido.

Voltando ao ponto, então, modelos metodológicos para a análise dos jogos eletrônicos que não estivessem diretamente associados a estas iniciativas epistemológicas se tornaram raros – e em um exercício de autocrítica do campo, somos conclamados a apontar que se convencionou classificar trabalhos entre um ou outro *approach*: os adjetivos *narratológico* e *ludológico* deixaram de figurar como algo que advém *da execução do trabalho* para se tornarem posições políticas que precisavam a todo custo serem defendidas.

Ainda hoje, em meados de 2014, não é de todo impossível encontrar quem acredite que a dicotomia se sustenta (FREITAS E FALCI, 2013), o que sugere, no geral, uma aceção errônea do estado daquilo que ali é criado. A experiência das regras em um jogo eletrônico é tão importante quanto a experiência narrativa; e mais importante do que uma frase inócua, com o viés meramente conciliador como esta, é assumir que regras e ficção se autocompõem. Elas são imbricadas de uma forma que não se pode separar.

As críticas acerca do estabelecimento destas duas propostas enquanto dicotomia são as mais variadas possíveis e as marcas epistemológicas que antes engendravam um complexo caso de vida ou morte, dividindo pensadores dos jogos eletrônicos mundo afora, passaram a ser tratadas como uma disputa infantil. Nos dias de hoje, a despeito da existência de pesquisadores que acreditem piamente em uma cisão, costuma-se dizer que aceção dicotômica está superada.

Por que então havemos de adentrar este foro?

A resposta é de certa forma simples. Ignorar a dicotomia narratologia/ludologia incute em dois erros graves no que diz respeito a manter uma posição adequada acerca da teoria sobre jogos eletrônicos. O (1) primeiro erro é de ordem política: ignorar o modo pelo qual se estabeleceu este embate é ignorar a própria história do estudo dos jogos eletrônicos. Revisitar a dicotomia narratologia-ludologia, aqui, possui o propósito de fornecer elementos suficientes para que se

possa desenvolver uma crítica adequada e, mais importante que isso, para que se possa executar uma operação de *contorno* como a proposta por Latour (1998).

Grande parte do arcabouço teórico que data do fim dos anos 1990 e começo dos anos 2000, afinal, está alinhada, ainda que não de forma aberta, discursiva, a esses eixos. É possível perceber, portanto, este tipo de viés no trabalho de vários pesquisadores oriundos, em especial, da IT *University of Copenhagen* e do *Georgia Institute of Technology*, duas das escolas que estavam profundamente engajadas naquela discussão. Nomes como Jesper Juul, Espen Aarseth, Gonzalo Frasca, Janet Murray, Ian Bogost, Marie-Laure Ryan e Markku Eskelinen, entre tantos outros, se sobressaem como importantes criadores de argumento a respeito do *status* ontológico dos jogos eletrônicos – afinal, é disso que se trata: “um jogo é um sistema de regras ou um tipo de narrativa?”¹⁹⁷ (BOGOST, 2009).

O (2) segundo erro está intimamente ligado ao primeiro, mas se estabelece numa base epistemológica. Este desconhecimento da história da teoria a respeito dos jogos eletrônicos oferece, factualmente, uma série de problemas que resulta na descontextualização de ideais cruciais da proposta epistemológica dos *game studies*, se inicia na ignorância do contexto teórico por trás dos ideais ludológicos e narratológicos.

Evitar imprecisões como esta é recomendado, neste caso, e é necessário que se empreenda um retorno às propostas narratológicas e ludológicas. A despeito de sua formulação dicotômica, estas são parte de um caminho essencial no entendimento dos jogos eletrônicos. São o caminho que nos trouxe até aqui.

De posse de uma leitura crítica, mais que harmonizar conceitos ou dar vazão a uma superação da dicotomia, somos capazes de ignorar este *status* ontológico, contorná-lo. A única forma de lidar, portanto, com esta dicotomia é entender o que faz dela uma dicotomia e daí deixá-la de lado. Bogost (2009, *online*) é quem aponta, afinal, para o fato de que tanto a narratologia quanto a ludologia são fruto de um mesmo contexto, o da herança formalista que “atraía, ou talvez ainda atraia, a nossa atenção para longe dos problemas mais importantes acerca de significado, recepção e uso”¹⁹⁸ dos jogos eletrônicos.

¹⁹⁷ Livre tradução: “[i]s a game a system of rules, or is a game a kind of narrative?”

¹⁹⁸ Livre tradução: “a scourge of formalism that drew, or perhaps still draws, our attention away from more important matters of meaning, reception, and use”.

Bogost, em sua retórica carregada de ironia, é veemente: para ele, narratologia e ludologia são aproximações formalistas ao problema dos jogos eletrônicos que jamais ofereceram a possibilidade de uma ontologia presumível para estes dados elementos. “Comparando um tipo de formalismo com o outro, o resultado é previsível, o formalismo vence. E nem interessa qual, pois suas premissas internas são similares” (2009, *online*)¹⁹⁹.

Para este trabalho, é importante considerar o argumento de Bogost (2009), ao qual devemos voltar à frente, no sentido em que ele é um dos primeiros a sublinhar o fato de que o grande problema do estabelecimento desta dicotomia é que a produção acerca destes objetos passou a ser completamente enquadrada para se ater a premissas epistemológicas que são, em seu melhor modo, redundantes.

Considerando este contexto, e numa tentativa de dar *a César o que é de César*, portanto, devemos pontuar que algumas iniciativas, nos mais de dez anos nos quais o campo se inseriu na comunidade acadêmica internacional, tentaram deixar de lado o embate – e conseqüentemente o enquadramento – carregado pelas duas linhas opostas de pesquisa para se concentrar num elemento da equação que estudos sobre a forma e estrutura dos bens simbólicos não dão conta: os jogadores (BURKE, 2002; CARR, 2005; MORTENSEN, 2000; entre outros).

Neste sentido, faz-se necessária a percepção de que a análise estrutural – ou mesmo as perspectivas nela originadas – não consegue, por uma simples questão de foco epistemológico, se aproximar do fenômeno como um todo. A razão principal pela qual se faz necessária uma crítica da abordagem não diz respeito meramente à necessidade de intentar construir uma paisagem completa do fenômeno: é necessário considerar a existência de fatores que agem sobre nuances dos objetos de pesquisa que não podem ser explicados no puro *script* destes aparatos teóricos – uma obra não está sozinha em si.

Nesse sentido é que havemos de evocar uma vez mais o princípio de simetria latouriana. O próprio Bogost (2009) parece estabelecer uma relação um tanto dúbia para com a metafísica empreendida pelo antropólogo francês (LATOURE, 2005). Se, em parte de sua argumentação (BOGOST, 2009; 2012), ele busca deliberadamente divergir de premissas da Teoria Ator-Rede, em outras partes de sua obra é como se o pensador americano sublinhasse passagens do pensamento latouriano. Em seu *Alien*

¹⁹⁹ Livre tradução: “By pitting one kind of formalism against another, the result became a foregone conclusion: formalism wins”.

Phenomenology, por exemplo, onde Bogost (2012) se aproxima da corrente filosófica do *realismo especulativo*, se algumas passagens denunciam Latour por se alinhar com noções correlacionistas ou por evidenciar por demais o papel do *sujeito* em sua teoria, em outros momentos o argumento desenhado com o intuito de divergir das proposições da Teoria Ator-Rede parece reforçá-la. Havemos de retornar a esta posição em breve – por enquanto, trabalhemos em um momento de contextualização.

As proposições de Bogost acerca do *status* ontológico dos objetos (2009; 2012) não aparecem *ex nihilo* na argumentação deste trabalho. A despeito de elas parecerem ligeiramente deslocadas, marcando uma guinada de uma discussão relativa às propriedades midiáticas rumo a uma metafísica do ser enquanto objeto, é precisamente no relacionamento para com os jogos eletrônicos que Bogost (2009) encontra um ponto de convergência entre os estudos dos *media* e o abstracionismo filosófico.

Se utilizando de uma constelação de filósofos comprometidos com o aspecto material da experiência dos quais para Bogost (2009; 2012) Graham Harman é o sumo-sacerdote, o pensador americano problematiza de forma muito adequada o *status* ontológico dos jogos eletrônicos e usa esta problematização, por sua vez, para criticar as estratégias de formação pelas quais o campo dos *game studies* passou ao longo de sua breve existência.

Para prosseguir em sua argumentação, Bogost (2009; 2012) faz uso de um princípio que merece atenção por figurar como uma das chaves do entendimento da relação entre humanos e não humanos na Teoria Ator Rede (LATOURE, 2005). Este princípio veio a ser chamado por Manuel Delanda de ontologia plana (*flat ontology*), mas de acordo com Marston *et al* (2005) ele depende crucialmente do entendimento do trabalho de Bruno Latour e Gilles Deleuze. Segundo os teóricos (MARSTON *et al*, 2005), a ideia de individuação, desenvolvida por Deleuze no *Difference et Repetition* e retomada no *Mille Plateaux*, e a discussão de Latour (1999) a respeito de “o que as coisas nos fazem fazer”, sobretudo a originada no *Pandora's Hope*, são pedras fundamentais para o entendimento construído desta proposta de ontologia que não se preocupa com a essência das coisas, mas sim com como elas agem em uma situação específica. Como sugere Delanda (2002):

[e]nquanto uma ontologia baseada em relações entre tipos gerais e instâncias particulares é hierárquica, cada nível representando uma categoria ontológica diferente (organismo, espécie, gênero), uma

aproximação em termos de partes interagentes e totalidades emergentes leva a uma *ontologia plana*, uma composta exclusivamente de indivíduos únicos e singulares, diferindo em uma escala espaço-temporal, mas não em seu status ontológico (DELANDA, 2002, p. 47)²⁰⁰.

A definição de Delanda (2002) claramente ecoa tanto as ideias da simetria latouriana quanto a aproximação deleuziana à individuação. Esta ideia, de uma ontologia que não concebe valores hierárquicos, mas busca somente observar os “todos emergentes” a partir das “partes interagentes” recebe o nome de ontologia plana porque planifica todos os actantes, transformando-os em pontos de convergência e de desvio que mudam o rumo da rede, mas que não carregam nenhuma forma de poder *a priori*.

Este princípio ontológico foi apropriado, por sua vez, por Levi Bryant (2011), que articulou uma ontologia orientada ao objeto (OOO) baseada em três princípios: (1) o Princípio Ôntico, para o qual “não há diferença que não faça diferença”²⁰¹ (p. 263), o que, para o pensador, oblitera a ideia de essência (da coisa nela mesma, do *thing-in-itself* de Kant) porque esta pressupõe a ideia de uma forma de ser que não faz diferença. O segundo princípio da ontologia de Bryant (2011) é o (2) Princípio do Inumano, que aponta para o fato de que a diferença que produz diferença não é de puro pertencimento aos domínios epistemológico, sociocultural e humano; o que significa, para o autor, que a diferença é independente de conhecimento ou de consciência. Ora, consideremos que a ideia de ação da TAR não aponta para a intencionalidade, como mostrou Callon (2008), e sim para eventualidades:

A questão consiste em saber quais são os agenciamentos que existem e que são capazes de fazer, de pensar e de dizer, a partir do momento em que se introduz nestes agenciamentos, não só o corpo humano, mas os procedimentos, os textos, as materialidades, as técnicas, os conhecimentos abstratos e os formais etc. (CALLON, 2008, p. 309).

E, por fim, o terceiro princípio da ontologia de Bryant (2011) é seu (3) Princípio Ontológico, que se não há diferença que não faça diferença, então o fazer diferença é o princípio básico, a condição mínima da existência do ser: “se uma diferença se faz, o ser é”²⁰² (BRYANT, 2011, p. 269).

²⁰⁰ Livre tradução: “while an ontology based on relations between general types and particular instances is hierarchical, each level representing a different ontological category (organism, species, genera), an approach in terms of interacting parts and emergent wholes leads to a flat ontology, one made exclusively of unique, singular individuals, differing in spatiotemporal scale but not in ontological status”.

²⁰¹ Livre tradução: “there is no difference that does not make a difference”.

²⁰² Livre tradução: “If a difference is made, then that being is”.

Encerrada esta breve digressão, a ideia de ontologia plana proposta por Bryant (2011) que para Bogost (2009; 2012) consiste em uma máxima simples e de tom jocoso na qual “todas as coisas igualmente existem, ainda que elas não existam igualmente”²⁰³ (Kindle Edition, Location 223), elabora algo que em se tratando do campo dos *game studies* ele classifica como um *quarto movimento epistemológico*: uma proposição ontológica através da qual não apenas a dicotomia narratologia/ludologia seria adequadamente neutralizada, mas, mais que isso, um movimento no qual a própria questão “*o que é um jogo?*” se livraria das costumeiras respostas “super simplificadas, hierárquicas e correlacionistas” (BOGOST, 2009, *online*). Ao nos concentrarmos sobre as propostas da narratologia e da ludologia, nos alinhamos a uma visão dedicada especificamente aos *objetos* e que por si só é o suficiente para minimizar a importância dos *sujeitos*.

O argumento de Bogost (2009) para classificar ambas as correntes de pensamento como de origem formalista é arqueológico no sentido de que para chegar a esta proposição o pensador americano engendra uma incursão pela história do campo – não uma história epistemológica, voltada para a criação das teorias associadas ao jogo, mas uma história voltada para movimentos políticos de delineamento de fronteiras muito específicas.

Para Bogost (2009), o argumento que Gonzalo Frasca ofereceu em 1999, a despeito de ter uma base correta, foi costurado de forma errônea e acarretou em uma década inteira de imprecisões acerca do *status* ontológico dos jogos eletrônicos – e conseqüentemente em um desvio considerável na trajetória da pesquisa associada a esse meio. Havemos de brevemente retornar ao argumento de Frasca (1999) para que possamos compreender o diálogo, a crítica – e finalmente – a proposição de Ian Bogost acerca do *status* da pesquisa em jogos eletrônicos.

3.2.1.1. Embates no Campo dos Game Studies

Menos de duas décadas nos separam neste momento do ano de 1999. Ainda assim, em se tratando de tecnologia e de meios de comunicação é justo que se diga que este ano é longínquo, ancião, até simplesmente pela mudança exponencial que experimentamos neste meio tempo. Sites de redes sociais, novas formas de ver

²⁰³ Livre tradução: “all things equally exist, yet they do not exist equally”.

televisão, paradigmas de aprendizado midiático e a ambígua *cultura da convergência* (JENKINS, 2006) são apenas alguns dos poucos exemplos que podem ser contemplados nas constelações de fenômenos da comunicação contemporânea.

Em se tratando de jogos eletrônicos é possível verificar a mesma curva de desenvolvimento – a indústria nesta última década e meia evoluiu exponencialmente em termos tecnológicos: resolução, processamento e jogabilidade, se considerarmos o lado material, sem dúvidas seriam as características que mais passaram por alterações no que diz respeito a esta mídia. Mudanças profundas, todavia, também podem ser identificadas em outros campos relacionados aos *videogames*, mais especificamente no modo como a prática se tornou comum – *casual*, para estar em consonância com desenvolvedores e esforços teóricos (JUUL, 2010) – com os jogos em sites de redes sociais e em dispositivos móveis, apontando para um movimento responsável tanto por modelos de jogabilidade quanto por modelos de negócio diferenciados.

Se considerarmos o campo dos *game studies* como um campo diretamente preocupado com as relações entre jogos e seus usuários – jogadores – bem como com a cultura em geral considerando, inclusive, as relações entre as estruturas internas de um produto, é natural que enxerguemos este período como um período de crescimento não só da quantidade e tipos de objetos com as quais o campo se preocupa – mas que aquiesçamos perante o fato de que novos objetos introduzem novas questões de pesquisa, novos olhares, novas preocupações no âmbito acadêmico. O campo dos *game studies* experimentou precisamente este movimento, uma vez que evoluiu – no sentido de trajetória, e não no sentido qualitativo, que fique claro – de abordagens que se ocupavam essencialmente com a forma dos bens simbólicos para abordagens complexas que consideram toda a miríade interacional esperada de uma mídia como essa.

Ainda nesses primórdios – na transição entre 1996 e 1997 – Espen Aarseth e Janet Murray, dois dos mais celebrados teóricos do campo, lançavam as obras que ainda hoje são consideradas pedras fundamentais para os estudos acerca dos jogos eletrônicos. Curiosamente, nem o *Hamlet on the Holodeck*, de Janet Murray, nem o *Cybertext*, de Espen Aarseth, possuem como objetos de estudo os jogos eletrônicos: ambos são tratados sobre, pode-se dizer, a materialidade da experiência narrativa em novos meios de comunicação. A discussão se instaurava, portanto, em meados do fim da década de 1990, quando Gonzalo Frasca (1999) finalmente publicou um artigo no

qual ele punha as duas correntes de pensamento – narratologia e ludologia – em franca oposição.

O argumento de Frasca (1999) era, então, relativamente simples ainda que tal qual uma estrutura de emergência (JUUL, 2005) este fosse dar vazão a muitas combinações complexas e causar uma impressão no campo que perduraria por anos a fio: jogos são naturalmente participativos. Fato é que sem a participação dedicada de todas as partes envolvidas, seja para jogos tradicionais ou para jogos eletrônicos, o *ludus* (FRASCA, 1999), a atividade de jogar, de buscar uma vitória, imbuída na competição, estaria comprometido. Naturalmente, é visível que este argumento evoca a ideia de agência – mas o pretendido neste momento não diz respeito a este conceito e sim meramente ao fato de que os jogos fazem parte de uma instância na qual a atividade se faz necessária – ela é, de alguma forma, conjurada, pelo objeto.

Neste contexto, as teorias literária e da narrativa mostravam-se especialmente interessantes para entender o contexto dos jogos eletrônicos em geral. A poética aristotélica (LAUREL, 1993), o formalismo russo e o pós-estruturalismo (LANDOW, 1993) se apresentavam como alguns exemplos de perspectivas vislumbradas no decorrer deste caminho. Alguns autores, como é o caso da própria Janet Murray (1997), vinham tratando os jogos eletrônicos como uma nova forma, uma extensão, dos mecanismos narrativos tradicionais.

Atualmente, em se olhando de forma pregressa os argumentos de Juul (2005), no *Half-Real* e de Bogost (2012), em seu *Alien Phenomenology*, para citar uns poucos, consistem em movimentos que buscavam combater a especificidade que ali se tornava epistemologicamente hegemônica. Claro, estes não estavam presentes lá atrás, na década de 1990, o que deu vazão, segundo Bogost (2009), ao deslize cometido por Frasca (1999) e que acabou por cristalizar por muito tempo o modo como o campo se desenhou. Antes, contudo, que cheguemos ao fato em si, é interessante que empreendamos uma breve observação a respeito de quais eram as propostas do teórico uruguaio.

Dois premissas, portanto, foram oferecidas sobre os jogos eletrônicos – e ambas se encontravam naquele trabalho específico de Gonzalo Frasca (1999) – a de que (1) os jogos são necessariamente participativos, mas que (2) muitos teóricos vinham se utilizando de arcabouços da narratologia para se apropriarem destes objetos. Fato é que jogos realmente compartilham muitos elementos com histórias: personagens, ações em cadeia, elementos de trama – como o clímax e cenários – e

tudo isto era, naquele momento, apontado por Frasca (1999).

Ainda assim, um problema se sobressaía ao engajar-se na análise de tais bens simbólicos utilizando-se exclusivamente de teorias advindas da narratologia; um elemento muito simples, ainda que muito importante, não jazia ali contemplado: o fato de que jogos eletrônicos são, afinal, *jogos*. Perceba-se que a discussão de Frasca (1999), ainda que não dialogasse necessariamente com elementos da filosofia, estabelecia uma questão de base ontológica. Ao declarar que *jogos eletrônicos são jogos* – em detrimento de dispositivos de experimentação de narrativas, Frasca tipificava necessariamente o objeto – lhe atribui uma essência, *affordances*, componentes de expectativa. Para Bogost (2009), a primeira grande ontologia dos jogos eletrônicos era a da forma, portanto:

Aqui, tomemos nota de que o primeiro movimento na ontologia do videogame: a sugestão de que a ontologia dos jogos é uma ontologia da forma: o estudo das estruturas e dos sistemas que sublinham os jogos, gêneros ou tipos de jogos, geralmente falando, e exemplos de jogos em particular (BOGOST, 2009, online)²⁰⁴.

O argumento de Frasca (1999), embora aponte para um hibridismo necessário, cuja ausência implica em análises incompletas e unilaterais do contexto cultural dos jogos eletrônicos, o fazia sem ressaltar que as características que enquadravam aqueles artefatos eram, *todas*, responsáveis por sua fruição: não apenas a presença de uma história ou de uma estrutura de regras, mas que estas duas fossem imbricadas, que a narrativa contivesse elementos de um gênero, ou mesmo formas de emergência, que as interfaces determinariam práticas de apropriação, e assim por diante.

Percebamos que esta visualização do meio como engendrado a partir de uma série de inscrições, que ao mesmo tempo em que capacitam o uso de um objeto o restringem, em uma fina linha na qual pode se dar, para Marston *et al* (2005), em se utilizando da noção de *ontologia plana* como sistema de auto-organização,

uma multiplicidade de relações complexas e singularidades que às vezes levam à criação de eventos e entidades novos e únicos, mas mais comumente a práticas redundantes e ordem (2005, p. 422)²⁰⁵.

O que endereça de forma tangencial não só a criação de práticas a partir da

²⁰⁴ Livre tradução: “Here let’s take note of the first move in videogame ontology: the suggestion that the ontology of games is an ontology of form: the study of the structures and systems that undergird games overall, genres or types of games generally speaking, and particular examples of games in particular”.

²⁰⁵ Livre tradução: “a multiplicity of complex relations and singularities that sometimes lead to the creation of new, unique events and entities, but more often to relatively redundant orders and practices”.

ideia de ontologia plana, mas também a noção de inovação e criação. Como este ponto não é o centro do tópico, o deixaremos em suspenso, retornando a ele mais adiante.

Retornando a Frasca (1999), mesmo ao conferir ao jogo um *status* diferenciado, não de remediação, de híbrido, mas de um objeto dotado de propriedades formais discretas, que deve ser estudado como o que ele propriamente é, o pensador uruguaio demonstrava consciência acerca do fato de jogos eletrônicos serem mal aceitos academicamente como objetos de estudo: “[o]s problemas de utilizar a perspectiva do jogo são muitos. Basicamente, jogos tradicionais sempre tiveram um status acadêmico menor que o de outros objetos, como a narrativa” (FRASCA, 1999)²⁰⁶.

Seguindo esta linha argumentativa, estudos formalistas, que se debruçassem sobre a forma dos jogos eletrônicos do jogo e adentrassem nuances de sua estrutura nunca se desenvolveram realmente, se fragmentando por uma variedade de outras disciplinas acadêmicas.

Propondo uma solução para esse problema, Frasca (1999) sugere que os estudos da ordem da ludologia não sejam tomados em superioridade aos originados na teoria da narrativa, mas que ambas as teorias sejam combinadas num resultado que pode nos levar a um melhor entendimento da questão. É conveniente perceber, antes de tudo, que as fronteiras entre tais as duas correntes de pensamento estão sempre difusas e que eles acabam se emaranhando no escopo um do outro muito comumente.

Aliás, mais que comum, é um movimento esperado, uma vez que ao nos alinharmos com pensamento de Bogost (2009) acerca da natureza de ambas as vertentes concebemos o fato de que ambas estão preocupadas, sobretudo, com a forma e com as estruturas que subjazem estes construtos.

Curiosamente, ainda que o propósito da argumentação de Frasca (1999) tenha sido delinear fronteiras no estudo dos jogos eletrônicos, o que o subtítulo *The Need for a Ludology* em seu artigo deixa claro, o pesquisador uruguaio demonstrava muito cuidado com o modo como ambas as correntes de pensamento eram, enfim, contrapostas. Em adendo, mesmo que não fosse do intuito do autor esse escopo político no texto, esse foi um dos efeitos daquilo que pode certamente ser considerado um. Esta era a grande controvérsia da época e considerar que até hoje ainda é

²⁰⁶ Livre tradução: “*The problems of using a "game" perspective are many. Basically, traditional games have always had less academic status than other objects, like narrative*”.

necessário reabrir esta caixa-preta significa que o *status quo* da pesquisa em jogos eletrônicos nos dias de hoje é profundamente devedor deste debate.

Então, o argumento principal era o de que aqueles preocupados com histórias possuíam uma *filiação* a um campo – Bogost (2009) oferece uma leitura interessante da discussão de Gonzalo Frasca (1999):

O dito movimento serviria, supostamente, para sanar um “problema maior” no estudo de jogos, de acordo com Frasca: “a falta de definições e teorias; um arcabouço mais funcionalista, ao invés de formalista, análises fragmentadas de diferentes disciplinas” (BOGOST, 2009, *online*)²⁰⁷.

Ainda que a proposição tenha sido ousada – e crucial na definição da disciplina para que não pareça que o objetivo aqui é diminuir a importância de seu autor enquanto pesquisador naquele breve momento – o próprio Gonzalo Frasca assumia um tom beirando o defensivo no qual ele deixava claro, para qualquer um que questionasse, que a mais pura intenção daquela proposta era *aprender* com a corrente narratológica – prestar-lhe tributo, no sentido de que esta advinha de uma escola de pensamento já há muito estabelecida.

Frasca (1999) buscava a afirmação dos jogos como objetos de estudo, a mesma que as narrativas possuíam já há muito tempo. E se hoje a comparação parece despropositada, uma vez que a academia lida com os mais diversos assuntos e exulta o novo e o inusitado, ainda é possível perceber que certos objetos de pesquisa ocupam um *status* diferenciado perante as instâncias de consagração do campo.

A argumentação – a intenção – de Frasca (1999), portanto, não poderia ser mais conciliatória: o pesquisador uruguaio não buscava simplesmente criar uma disciplina em oposição às abordagens narratológicas, mas construir um esforço que demonstre o modo pelo qual os objetos de estudo se tornam legítimos, como o pensamento se torna maduro. Esta ação se baseia no pensamento de Aarseth (1997, p. 5), onde se afirma que

Clamar que não existem diferenças entre os jogos e as narrativas é ignorar as qualidades essenciais das duas categorias. Portanto, como

²⁰⁷ Livre tradução: “Such a move was supposed to fix a “major problem” in the study of games, according to Frasca: “lack of clear definitions and theories; more functionalist approach rather than formalist; fragmented analysis from different disciplines””

este estudo tenta mostrar, a diferença não é clara, e há uma significativa interseção entre ambos²⁰⁸.

A esta altura já está claro que alguns pesquisadores acreditavam numa cisão dicotômica enquanto outros acreditavam que existia uma interseção. O ponto de sublinhar tudo isso jaz na necessidade de entender que se buscamos esta categorização *a priori*, a pesquisa desaparece, uma vez que estaremos limitados a procurar causas nos produtos específicos e seus supostos efeitos nas massas que os consomem.

O ponto principal dos jogos eletrônicos é que eles oferecem *potência*: não apenas são eles os mais sofisticados meios de consumo de narrativa disponíveis nos dias de hoje, como também oferecem suportes inimagináveis para *puzzles* e quebra-cabeças.

A questão é: como comparar *Heavy Rain* com *Puzzle Retreat* (The Voxel Agents, 2014)? Se buscarmos comparações no sentido de essência, de individuação, uma comparação à moda da que Deleuze empreende no *Mille Plateaux* entre o xadrez e o jogo oriental *Go*, *Heavy Rain* há de estar mais próximo da experiência de uma série policial como *The Killing* (AMC, 2011) ou *True Detective* (HBO, 2014) do que da de *qualquer* jogo de tabuleiro que se conheça. Potência, portanto, no sentido de que jogos eletrônicos *podem* ser qualquer coisa porque eles combinam uma série de facilidades midiáticas que lhe oferecem tais características.

Warcraft é portador de uma imensa narrativa? Sim. Há elementos de puro jogo? Sim. *Warcraft* pode ser um *puzzle*? Sim, em tarefas como *Basic Botany* (Botânica Básica), onde o MMORPG emula o jogo casual *Plants vs. Zombies* (Popcap Games, 2009). É possível consumir *Warcraft* como narrativa seriada? Sim! Basta acessar o *Youtube* e procurar pelos *trailers* que antecedem cada atualização. É infinitamente mais importante, portanto, considerar que um jogo eletrônico evoca a ação como parte de sua resistência, para voltar à irredução, e que todo comportamento acerca do jogo é tradução. A beleza de visualizar o fenômeno desta forma jaz em *efetivamente* contornar a dita dicotomia – contornar, nunca resolvê-la, porque ela não necessita de resolução. Ela é necessária para que possamos balizar sempre o modo como nos debruçamos sobre os jogos eletrônicos, tratando-os como narrativa, mas sem esquecer que são regras, tratando-os como regras, mas sem esquecer que contam

²⁰⁸ Livre tradução: “to claim that there is no difference between games and narratives is to ignore essential qualities of both categories. And yet, as this study tries to show, the difference is not clear-cut, and there is significant overlap between the two”

histórias e, sobretudo, considerando que o jogo faz agir das mais variadas formas em seu interior e em seu exterior, para com sua estrutura e para com sua cultura.

Afastando-nos desta interpretação política do campo e recaindo sobre a argumentação de Frasca (1999), é importante ter em mente que a palavra “jogo” pode conter múltiplos significados, um problema que vem sendo discutido já há muito na história dos *game studies*. Na tentativa de delinear uma construção para a corrente ludológica de pensamento, Frasca (1999) contemplou a franca necessidade de se debruçar sobre os jogos – sobre suas propriedades formais – e de traçar categorizações que auxiliassem na identificação destes objetos.

Assim sendo, ele então se apropriou do raciocínio de Roger Caillois (1958) – especialmente de sua classificação a respeito da natureza do jogo – e elaborou uma ligeira adaptação. A importância de tal terminologia é que no senso comum a atividade lúdica – em se tratando da língua portuguesa, especificamente – é englobada por dois verbos distintos: ‘jogar’ e ‘brincar’, e nesse mesmo senso comum costuma-se fazer a distinção de que ‘jogar’ possui regras sólidas enquanto o ‘brincar’ não as possui.

3.2.1.2. *Interlúdio: Sobre a Noção de Jogo*

Por que voltar à noção de jogo?

Em especial porque para entender que valores se instauram em um tecido social proveniente da esfera do jogo é necessário entender que componentes oferecem caminhos, causam desvios, traduzem, transformam. Como nos debruçamos neste trabalho especialmente sobre elementos não humanos, é necessário que a despeito da possibilidade de apropriação, jogos formam contratos rígidos que levam humanos e não humanos a agirem de formas direcionadas. Percebamos que há todo um cuidado para que não se diga que o comportamento é moldado ou determinado, mas que é factualmente impossível negar aos jogos esta característica ontológica proveniente de seu aspecto material.

Debruçar-nos sobre esta discussão contribui para duas esferas em específico: primeiro, considerar que a teoria clássica dos jogos – em especial o trabalho de Johan Huizinga (1938) e Roger Caillois (1961) – é necessariamente purificadora. Ao fazer uma afirmação como esta, não buscamos uma crítica que derroque os esforços anteriores, não é um caso de juízo de valor, e sim de mera constatação: tanto Huizinga

(1938) quanto Caillois (1961) tratavam o jogo como algo externo ao homem, e que era subscrito às suas vontades. A ideia de que para estar em uma situação de jogo é necessário *querer* estar em jogo denota claramente este posicionamento, ignorando que tipo de influência externa – humana e não humana – um indivíduo pode sofrer. Observar a dinâmica dos jogos apenas através de sua concepção abstrata não facilita uma visão ecológica da prática e não é sem alguma ironia que percebemos o fato de que, apesar de advogarmos pelo reconhecimento do aspecto material, não humano, nos jogos eletrônicos, precisamos sublinhar o esforço de apropriação e desvio que é parte corriqueira da experiência destes.

Este esforço e apropriação, inclusive, estão na obra de Huizinga (1938) e de Caillois (1961) embora apareçam purificados: o humano é certamente dono de si e dos artefatos que, embora *objetos*, estão a este *sujeitos*. Nos dois casos o jogo é aproximado através de (mais) uma dicotomia que separa o aspecto humano do jogo – aquele aspecto de fomento cultural, leveza e ludismo – de seu aspecto mecânico, operacional. O vislumbre destes se constitui sobre um suposto preciosismo linguístico que permeia ambas as obras, mas que é vital para o esqueleto teórico referente à disciplina. A argumentação de Huizinga (1950) nesse sentido diz respeito ao fato de cada cultura adotar um entendimento da noção de “jogo”. Para o historiador holandês,

[A]o falarmos de jogo como algo que todos conhecem e ao procurarmos analisar ou definir a idéia que essa palavra exprime, precisamos ter sempre presente que essa noção é definida e talvez até limitada pela palavra que usamos para exprimi-la” (HUIZINGA, 1938, p. 33).

Huizinga (1938) acredita que o entendimento dos vários aspectos da atividade lúdica atinge as culturas por diferentes faces, em diferentes épocas e contextos, o que acaba por condicionar a formação dos termos utilizados para fazer referência a tal atividade.

É possível que alguma língua tenha conseguido melhor do que outras sintetizar os diversos aspectos do jogo em uma só palavra, e parece ser esse o caso. A abstração de um conceito geral de jogo penetrou uma cultura muito mais cedo e de maneira mais completa do que outra, com o curioso resultado de haver línguas extremamente desenvolvidas que conservaram o uso de palavras inteiramente diferentes para as diferentes formas de jogo, tendo esta multiplicidade de termos entravado a agregação de todas as formas em um termo único (HUIZINGA, 1938, p. 34).

Ao discutir esta questão, o historiador holandês aponta para a existência de tal divergência ainda na vertente antiga da língua grega, que possuía termos diferentes para diferentes formas lúdicas, discernindo a competição de outras formas lúdicas mais voltadas para a fruição e o entretenimento.

Huizinga (1950) aponta que para os gregos, o termo utilizado para competição não tinha o mesmo significado que o termo usado para brincadeiras – *agôn*, em detrimento de *paidia*, respectivamente – e que isso implica em um entendimento interessante do sentido da competição para os gregos: ao fazer seu mapeamento da atividade lúdica e de sua relação com a “vida séria”, o historiador holandês inclui o conceito de *agôn*, sugerindo então a presença do aspecto lúdico na esfera da competição na Grécia Antiga.

Quão moderno é o fato de Huizinga (1938) purificar a própria vida em partes sérias e partes de lazer, como se o viver não fosse composto desta amálgama? Naturalmente, é ao purificar este entendimento, necessário para manter o trabalho (a razão) e o lazer (a emoção) distantes um do outro que se chega à conclusão de que o jogo não pode – não deve – figurar na esfera da seriedade. Ainda assim, ao fazer uso da crítica de Bolkestein (1937) às suas ideias, nas qual este afirma que o historiador holandês

ilegitimamente incluiu as competições dos gregos, as quais vão desde as mais impregnadas de religiosidade às mais triviais, na categoria de jogo. (...) Tudo isto nada tem a ver com o jogo – a menos que se pretenda que para os gregos tudo na vida era jogo (HUIZINGA, 1938, p. 36),

Huizinga (1938) explica que a tendência a que segue sua noção de *Homo Ludens* é exatamente a de trabalhar a proposição do aspecto lúdico como permeando as várias nuances da cultura. O pensador holandês (HUIZINGA, 1938) não acredita que as competições agonísticas realizadas na Grécia Antiga fugissem radicalmente do aspecto lúdico denotado pelo termo *paidia*:

Apesar do fato de a língua grega não ser a única a estabelecer uma distinção entre a competição e o jogo, estou firmemente convencido da existência de uma identidade profunda entre ambos (p. 36).

Juul (2005, p. 28), por sua vez, discursa a respeito de um “problema da linguagem”²⁰⁹ reconhecendo de imediato que há tanto uma diferença essencial quanto

²⁰⁹ Livre tradução: “the language issue”.

uma aproximação irremediável entre os conceitos de *jogo* e *brincadeira*. A dimensão significativa de tais palavras, contudo – *game* e *play*, no original (JUUL, 2005, p. 28) –, não pode ser abraçada com livres traduções. Ao trazer os dois termos para o português, muito se perde do significado da palavra *play*, que envolve desde o brincar descompromissado ao competir, passando por várias conotações da representação, chegando ao faz-de-conta. A palavra *play* ainda pode ser usada como substantivo, onde uma de suas traduções possíveis é *brincadeira*. Assim, “*uma brincadeira (play)* é geralmente tomada como uma atividade de forma fluida, enquanto *um jogo (game)* é uma atividade baseada em regras” (JUUL, 2005, p. 28, grifos nossos)²¹⁰.

O problema é que esta distinção é muito dependente de que linguagem é usada, e se torna muito confusa pelo fato de que em francês, espanhol e alemão, nem *jeux*, nem *juego*, nem *Spiel* possuem tal distinção. Em inglês, esta questão também é confusa, pois *play* tanto é um substantivo quanto um verbo (*you play a game*), enquanto *game* é geralmente um substantivo. [...] Línguas escandinavas possuem uma distinção mais forte com *leg = play* e *spil = game* com verbos para ambas as palavras. Você pode brincar uma brincadeira (“*lege en leg*”) ou jogar um jogo (“*spille et spil*”), por exemplo (JUUL, 2005, p. 29)²¹¹.

Sendo então a impressão de preciosismo linguístico inócuo presente nas duas “narrativas clássicas em *game studies*” (JUUL, 2005, p. 10)²¹² desfeita pela discussão que o entendimento da palavra *jogo* suscita, quando olhada por sob lentes culturais determinadas pelas línguas, é necessário que façamos um exercício de dedução – e percebamos que, aparentemente, a essência do que é significado pela palavra *play* dá vazão à existência de uma forma lúdica mais transcendental, tanto genérica quanto generalizante.

[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, 1938, p. 33).

²¹⁰ Livre tradução: “Play is mostly taken to be a free-form activity, whereas game is a rule based activity”.

²¹¹ Livre tradução: “The problem is that this distinction is very dependent on the language used, and much confused by the fact that in French, Spanish, or German, neither *jeux*, *juego*, or *Spiel* has such a distinction. In English this is also a bit muddled since “play” is both a noun and a verb (*you play a game*), whereas “game” is mostly a noun. (...) Scandinavian languages have a stronger distinction with *leg = play* and *spil = game* with verbs for both – you can play play (“*lege en leg*”) and game game (“*spille et spil*”), so to speak”.

²¹² Livre tradução: “*The two classic texts in game studies*”.

Tal vivência é muito mais cara ao universo da brincadeira – do faz de conta, da mimese – do que ao universo dos jogos, com suas regras e punições para aqueles que as desobedecem. É precisamente nesta diferenciação entre jogo e brincadeira, então, que buscamos o pensamento de Caillois (1958). Embora para Juul ambas as “narrativas clássicas dos *game studies* [...] sofram do mesmo problema de cobrir uma área maior que os jogos, porque eles acabam discutindo tanto jogos delimitados por regras quanto formas lúdicas livres” (2005, p. 10)²¹³, o sociólogo francês estabelece em seu texto um quadro de categorias às quais as diferentes faces da atividade supostamente pertencem tentando assim facilitar o entendimento acerca do fenômeno.

É importante mencionar, evocando a discussão anterior, que a obra de Caillois (1958) possui o francês como língua *máter*, uma língua na qual *jogo e brincadeira* são atividades representadas pela mesma palavra, *jeu*. Ciente, contudo, das dimensões da atividade lúdica, Caillois introduziu, como uma de suas dimensões classificatórias, o discernimento entre o viés livre, despreocupado, de faz de conta – e o viés sistemático, tecnicista, regrado – e esta categorização nos é, aqui, importante, porque é dela que Frasca (1999) se apropria, em sua formulação teórica.

Para o autor Caillois (1958, p. 13), é concebível que organizemos a atividade lúdica em progressões, gradações que são condicionadas tanto pela sua aproximação – ou distanciamento – do uso de um sistema de regras, quanto por sua natureza. Caillois (1958) propõe a divisão da atividade lúdica por sua natureza em quatro rubricas: (1) *Agôn*, que contemplaria jogos voltados para a competição entre oponentes; (2) *Alea*, esfera que envolve os jogos de pura sorte; (3) *Mimicry*, que diz respeito ao viés representativo, de faz de conta; e por fim, (4) *Ilinx*, que concerne ao viés de desafio dos limites físicos do corpo, no âmbito da vertigem causada voluntariamente. Contudo, no que diz respeito a esse ir-e-vir entre o livre e o sistemático, o entendimento de Caillois é preciso:

(Os jogos) podem ser colocados num fluxo entre dois pólos opostos. Num extremo está uma essência inerente e dominante, comum à falsidade, turbulência, livre improvisação e alegria despreocupada. Tal extremo manifesta um tipo de fantasia incontrolável que pode ser designada pelo termo *paidia*. No extremo oposto, esta saltitante e impulsiva exuberância é quase inteiramente absorvida ou disciplinada por uma tendência complementar, e em alguns aspectos inversa à sua natureza anárquica e caprichosa. [...] Este princípio

²¹³ Livre tradução: “The two classic texts of game studies (...) suffer from the same problem of covering a broader area than games in that both discuss rule-based games as well as free-form play”.

posterior é completamente não prático, mesmo que requeira uma grande quantidade de esforço, paciência, perícia ou ingenuidade. Eu chamo, a esse segundo componente, *ludus* (CAILLOIS, 1958, p. 13)²¹⁴.

A gradação proposta por Caillois (1958) precisa ser entendida exatamente neste sentido: quando o teórico francês dá ao *ludus* seu aspecto mais regrado, mais ordeiro e pragmático, ele não sugere necessariamente que toda brincadeira evolui para um jogo – sua sugestão é que atividades que contêm esse viés do lúdico menos regrado, mais abstrato – e que, portanto, se apresentaria como uma matéria bruta – seriam “refinadas” ou “contidas” pelo viés sistemático essencial do conceito.

Sendo assim, a brincadeira de faz de conta infantil, pura e permeada pelo “material lúdico bruto” que constitui o conceito de *paidia* não se torna, quando caminha em direção ao aspecto mais sistematizado essencial ao *ludus*, um jogo formal com regras, mas sim uma atividade com premissas e objetivos, na figura do teatro, onde o “fingir que se é outro alguém” infantil ganha uma coleção de complicadores que confere àquela atividade modos hierarquizantes (quem melhor interpreta, quem consegue chorar, quem é mais empático para com a audiência, por exemplo) e sistemas de controle.

A aproximação de Caillois (1958) ao domínio do lúdico aqui não deixa dúvidas de que seu entendimento é aberto e orientado pela intenção de construir uma sociologia derivada do jogo. Nesse ponto, o autor é bem conciliador, aceitando críticas feitas, inclusive, ao trabalho de Huizinga (1950), que é anterior ao seu – críticas que vão em direção à proposição de a cultura se formar a partir desse elemento lúdico; proposição essa que parece ser suportada pelo próprio Caillois (1958), mas com certas ressalvas. Para o sociólogo francês,

o espírito lúdico é essencial à cultura, mas jogos e brinquedos são historicamente os resíduos da cultura. Sobreviventes mal interpretados de uma era passada ou aspectos culturais emprestados de uma cultura estranha e privados de seu sentido original parecem funcionar assim, quando removidos da sociedade onde eles estavam originalmente estabelecidos. [...] Naquela época, para deixar claro, eles não eram jogos, no sentido em que falamos de jogos infantis,

²¹⁴ Livre tradução: “*They can also be placed on a continuum between two opposite poles. At one extreme an almost indivisible principle, common to diversion, turbulence, free improvisation, and carefree gaiety is dominant. It manifests a kind of uncontrolled fantasy that can be designated by the term paidia. At the opposite extreme, this frolicsome and impulsive exuberance is almost entirely absorbed or disciplined by a complementary, and in some respects inverse tendency to its anarchic and capricious nature. (...) This latter principle is completely impractical, even though it requires an ever greater amount of effort, patience, skill or ingenuity. I call this second component ludus*”.

mas eles já carregavam parte da essência do lúdico, como foi corretamente apontado por Huizinga (CAILLOIS, 1958, p. 58)²¹⁵.

Elaborada esta breve digressão pelas obras fundamentais do campo dos *game studies*, devemos retornar à apropriação de Gonzalo Frasca (1999). O teórico uruguaio se baseou em entradas feitas em um dicionário²¹⁶ para tentar precisar qual seria o entendimento dos conceitos de *play* e de *game* para o senso comum. O resultado decorrente de tal averiguação é bastante simplório e oferece as ideias de que a definição de *play* estaria limitada ao “que é feito para recreação, divertimento”, “o ato de jogar um jogo”, “transformar-se ou entrar em um jogo”, “(contrastado com trabalho) se divertir”, “fingir, por diversão, ser alguém ou fazer algo”, enquanto *game* seria uma “forma de brincar, especialmente com regras” (FRASCA, 1999)²¹⁷.

Então, é nesse sentido que Frasca (1999) acredita que precisamos estabelecer uma diferença entre as atividades, entre seu entendimento; e ele encontra a chave para isso em André Lalande (1928), onde o filósofo propõe dois significados diferentes para a palavra *jeu* em seu *Vocabulaire Technique et Critique de la Philosophie*: “Mesmo que ele não se refira explicitamente a ‘jogar’ e ‘brincar’ (só existe uma palavra em francês para as duas atividades), ele os diferencia não pelas regras, mas pelo resultado” (FRASCA, 1999)²¹⁸. Assim sendo, Frasca decide continuar a usar os termos cunhados por Callois (1961), mas ao apropriar-se deles subverte seu significado para que seja engendrada uma maior aproximação rumo ao objeto em estudo, os jogos e as brincadeiras:

Paidea é "Prodígio de atividade física ou mental, que não tem nenhum objetivo imediato, nem objetivo definido, e cuja única razão para existir é prover o prazer experimentado pelo jogador". *Ludus* é um tipo particular de *paidea*, definido como "uma atividade organizada sob um sistema de regras que define uma vitória ou derrota, um ganho ou perda" (FRASCA, 1999)²¹⁹.

²¹⁵ Livre tradução: “*The spirit of play is essential to culture, but games and toys are historically the residues of culture. Misunderstood survivals of a past era or culture traits borrowed from a strange culture and deprived of their original meaning seem to function when removed from the society they were originally established. (...) At that time, to be sure, they were not games, in the sense that one speaks of children’s games, but they already were part of the essence of play, as correctly defined by Huizinga*”.

²¹⁶ Hornby, A.S. *Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English*. Oxford: Oxford University Press, 1987.

²¹⁷ Livre tradução: ““(What is done for) amusement; recreation”; “the playing of a game; manner of playing” ; “turn or move in a game” ; “(contrasted with work) have fun” ; “pretend, for fun, to be sth or do sth[...]” “form of play, especially with rules””.

²¹⁸ Livre tradução: “*Even though he does not explicitly refers to game and play (just one French word exist for both activities), he differentiates them not because of their rules, but by their result*”.

²¹⁹ Livre tradução: “*Paidia is ‘Prodigality of physical or mental activity which has no immediate useful objective, nor defined objective, and whose only reason to be is based in the pleasure experimented by the player’*. *Ludus is a*

A base para tal aproximação encontra-se novamente na obra de Caillois, sendo suportada por uma afirmação que, embora seja dedutível do levantamento bibliográfico aqui feito, merece ser explicitada. Ao relacionamento de gradação apresentado acima, entre *paidia* e *ludus*, mesmo em sua concepção original, e não na apropriação de Frasca (1999), é inerente à ideia de que os dois conceitos – o exuberante, espontâneo e ativo *paidia* e o subordinado ao cálculo e às regras *ludus* – estão em constante diálogo, e de que no *ludus* a ideia de *paidia* está sempre presente. Quando o enfoque é afastado da argumentação generalista de Caillois (1958) e de Huizinga (1950) e recai sobre a apropriação de Frasca (1999) tal fator fica óbvio especialmente pela afirmação do pesquisador uruguaio de que o “*ludus* é um tipo particular de *paidia*”.

A partir daí, Frasca engendra uma articulação entre suas apropriações dos conceitos de *ludus* e *paidia* e as estruturas narrativas utilizadas em jogos eletrônicos. A despeito deste trabalho supostamente insuflar o estabelecimento de uma dicotomia no estudo sobre jogos eletrônicos, o intuito do pesquisador uruguaio se contrapunha a esta antagonia entre as duas correntes. Para Frasca (1999), a articulação entre os jogos eletrônicos e as categorias de Caillois (1958) – ou ao menos a apropriação delas empreendida – é bastante simples: jogos que possuem sistemas de regras voltados para a implementação da díade vitória-derrota seriam contemplados na categoria *ludus*, enquanto simulações e jogos *open-ended* – ou seja, nos quais os objetivos estão mais por conta dos jogadores que do sistema – estariam confinados à ideia de *paidia*.

Ainda que a intenção de Frasca (1999) fosse uma, o resultado de sua empreitada foi o oposto, delimitando de forma muito eficaz áreas distintas do estudo dos jogos eletrônicos. Naturalmente, é injusto depositar toda a responsabilidade deste movimento do campo dos *game studies* sobre os ombros de um só pesquisador. À medida que a ideia da divisão do campo se espalhava, mais e mais pesquisadores se afiliavam a uma ou outra alçada, defendendo os jogos eletrônicos como prioritariamente jogos ou apenas novos dispositivos para experimentação de narrativas. O que nos traz, finalmente, de volta à crítica de Bogost (2009) acerca do *status* ontológico dos jogos eletrônicos.

particular kind of paidia, defined as an 'activity organized under a system of rules that defines a victory or a defeat, a gain or a loss'”.

3.3. Outras Ontologias, e uma Ontologia Minúscula

A preocupação mais imediata de Frasca (1999), portanto, era com o fato de que os *game studies* vinham se desenvolvendo de forma por demais funcionalista – e o pesquisador uruguaio advogava por, como foi pontuado, uma abordagem que se preocupasse mais com a forma do que com o uso dos jogos eletrônicos. Esta abordagem, para Bogost (2009), foi responsável por um desvio na história do estudo dos jogos eletrônicos na medida em que limitava o escopo ontológico destes, confinava-o a abordagens de cunho formalista e estruturalista, subestimando a eficácia de outras abordagens, focadas em outros aspectos da mídia.

O argumento de Bogost (2009; 2012) é o de que ao dedicar o tempo que foi dedicado às questões voltadas para a dicotomia narratologia-ludologia, o campo dos *game studies* deixou de evoluir para outros rumos, possivelmente de maior interesse da comunidade interdisciplinar que dialoga com este e, assim sendo, é necessário recuperar o tempo perdido. Esta recuperação, o teórico americano executa em seu *Alien Phenomenology* (BOGOST, 2012), que não apenas discute as ideias voltadas para a corrente de pensamento das ontologias orientadas a objetos (OOO) – descendente do Realismo Especulativo de Harman, Meillassoux e outros – mas propõe que o campo dos *game studies* se beneficiaria muito mais de uma ontologia diferenciada com relação às anteriores.

Naturalmente, a única ontologia dos jogos eletrônicos que foi discutida neste trabalho é a relacionada à dicotomia narratologia-ludologia principalmente porque os outros empreendimentos nesse sentido, e que são apontados por Bogost (2012) como movimentos organizados de forma ordinal, não possuem o mesmo *status* que a primeira. Desta forma, as ontologias que se seguiram à ontologia da forma representada na dicotomia funcionam mais como argumento para a retórica de Bogost (2009) do que como modos de interpretação legítimos dos jogos eletrônicos.

O segundo movimento ontológico, para Bogost, está posicionado sobre a esfera do *game design*. Evocar esta área tão particular traz à tona um problema de ordem considerável quando se leva em conta o contexto da academia acerca dos meios de comunicação: geralmente os engenheiros – e aqui utilizamos o termo em seu sentido amplo para identificar os profissionais de criação de um produto – são eviscerados de seu *status quo* por uma academia que supostamente entende melhor de seu produto que eles próprios. Não é à toa que o debate entre academia e mercado

subsiste, como aponta o próprio Latour (2011), classificando a distinção entre teoria e prática como falsa. O resultado de um movimento de reificação do discurso acadêmico é bem conhecido e endereçado pela Teoria Ator-Rede, que acredita que na verdade os atores são aquilo que eles acreditam que são – e não o que julga um sociólogo que eles sejam.

Curiosamente, este movimento pouco é visto na literatura voltada para os *game studies*. Grandes tratados da área – como o *Rules of Play* (SALEN e ZIMMERMAN, 2003) – foram originados na disciplina de *design* de jogos, e não em sua análise crítica. O trabalho de Juul (2005; 2010), por exemplo, é largamente orientado a uma acepção prática dos jogos eletrônicos e não à sua filosofia.

Dito isto, Bogost (2009) aponta que o segundo movimento ontológico dos jogos eletrônicos advém de uma preocupação com um modelo de *game design* chamado de Estética Dinâmica Mecânica (*Mechanics Dynamics Aesthetics, MDA*) (HUNICKE *et al*, 2004) que sugere que existem dois polos distintos na experiência dos jogos eletrônicos: a *estética* desta experiência seria produzida por uma dinâmica dela, que por sua vez seria produzida por sua mecânica. Desta forma, produtor e consumidor ocupariam uma disposição processual na qual o único encontro entre ambos seria no meio-termo na dinâmica. A ideia desta aproximação, para Bogost (2009), se traduz na medida em que

a realidade de um jogo é a construção da percepção do jogador, mas esta construção existe mais fundamentalmente, em algum nível de profundidade que é correspondente à mecânica (BOGOST, 2009, *online*)²²⁰.

Para Bogost (2009), este movimento ontológico sugere que os jogos existem em múltiplos níveis, dos quais uns são mais reais que os outros. “Alguns destes níveis são construções mentais, enquanto outros são um firmamento material” (2009, *online*)²²¹. O problema, em nossa visão, acerca desta acepção é claro: uma aproximação como esta separa necessariamente sujeito e objeto: coloca-os um contra o outro, como a própria sigla o faz, apontando para a existência da interação a partir da dinâmica. Ora, uma visão como a da TAR aponta apenas para o *D* da sigla pelos menos por dois motivos específicos. Primeiro, porque observando de forma correlacionista, estética e mecânica – jogo e jogador – são um par inseparável,

²²⁰ Livre tradução: “*the reality of a game is a construction of player perception, but that construction exists more fundamentally, at some level of depth that corresponds with mechanics*”.

²²¹ Livre tradução: “*At least some of these levels are mental constructions while others are material firmament*”.

essencialmente autocompositor. Depois, porque como foi pontuado anteriormente, um ator é menor do que o que ele faz: a dinâmica, o modo como a ação se distribui e o que ela coloca em causa é maior ($M < D > A$, por exemplo) do que cada uma das parcelas de forma independente.

O terceiro movimento nos leva de volta ao pensamento de Jesper Juul (2003; 2008) que, acreditando que a dicotomia que para Bogost (2009) consiste na primeira ontologia dos jogos eletrônicos está agora resolvida, é hora de se concentrar em outro problema aparentemente também dicotômico: o problema da relação entre jogo-jogador (*The Game/Player Problem*). Para Juul (2008), a questão é simples: quem deve figurar como objeto de estudo: jogos ou jogadores? A distinção, aponta Bogost (2009, *online*), é simples:

a visão centrada nos jogos eletrônicos argumenta que o jogo dirige o que o jogador pode fazer, enquanto a visão centrada nos jogadores argumenta que tudo que acontece no jogo é produto das ações do jogador²²².

A questão se aproxima do problema deste trabalho, mas o faz de forma purificadora. Se perguntamos *quantas dimensões da ação existem nos jogos eletrônicos*, a resposta se dá de forma muito simples caso tentemos obtê-la através de uma lente purificadora como a utilizada por Juul (2008). Ainda assim, há mais a ser extraído de seu argumento e, em especial, o teórico dinamarquês propõe que em decorrência da eclosão dos estudos de jogos eletrônicos nas ciências sociais, propostas epistemológicas que integram o jogo ao jogador têm se tornado cada vez mais comuns. Duas posições são identificadas por Juul (2008, *online*): a posição *segregacionista*, que acredita que “jogos são estruturas separadas de seus jogadores”²²³ e a posição *integracionista* que acredita que jogos “são escolhidos e apoiados por jogadores”²²⁴.

Naturalmente, como foi sugerido anteriormente, separar jogos e jogadores em dois polos específicos não serve aos nossos propósitos, uma vez que identificamos uma contraparte como atributo formador da outra. Ainda assim, a segunda posição, integracionista, ecoa os propósitos deste trabalho, ainda que de forma limitada. Retornaremos a ela, mas é necessário que entendamos a crítica de Bogost (2009) a

²²² Livre tradução: “*the game-centric view argues that the gameplay drives what the player can do, while the player-centric view argues that everything that goes on in gameplay is driven by the player*”.

²²³ Livre tradução: “*games are structures separate from players*”.

²²⁴ Livre tradução: “*games are chosen and upheld by players*”.

esta ontologia: para o teórico americano, Juul (2008) não crê realmente em uma separação entre jogos e jogadores e criar a dicotomia é apenas um artefato de retórica. Bogost (2009) acredita que esta problemática fica clara pelo adjetivo *segregacionista*, que para ele é “levemente derogatório e historicamente carregado” (BOGOST, 2009, *online*), mas que a proposta integracionista possui um problema – e eis a crítica necessária: ela transforma os jogos eletrônicos em cascas inertes que esperam avidamente para que um humano as preencham e só assim estas poderão realmente existir.

Frisemos o fato de que Bogost (2009) se alinha para com o movimento do Realismo Especulativo²²⁵: para ele não é necessário que assumamos posturas correlacionistas para que existamos, o que abdica os humanos de necessitarem dos objetos para definirem sua existência, mas também empreendem a operação lógica contrária. Um jogo existe sem que este precise do humano para lhe preencher, assim como botas, pedras, mesas, árvores, talheres e assim por diante. O termo que Bogost (2009) usa é *ativação*: um jogo só existe, então, quando ativado pelos jogadores.

Em nos alinhando ao pensamento de Latour (2005) acerca de o que compõe um actante, é complexo conceber que este existe por si só, no estado proposto pela ontologia orientada aos objetos. A proposta latouriana aponta de forma muito veemente a inexistência de uma essência e o fato de que esta só é composta se concebida através da ação. O raciocínio de Bogost (2009) é sólido, à medida que ele afirma que o jogo só existe quando o jogador dele se aproxima, mas o que lhe falta é a percepção de que o contrário também é verdadeiro – e *esta* percepção não jaz nem em Bogost (2009) nem em Juul (2008).

Não satisfeito, portanto, com estes três movimentos na ontologia dos jogos eletrônicos, Bogost (2009, *online*) propõe um quarto movimento, que advém de seu pensamento voltado para a metafísica dos objetos. Se apoiando sobre a ideia de ontologia plana de Bryant (2011), Bogost (2012) propõe que uma ontologia ideal para tratarmos os objetos seria o que ele chama de *ontologia minúscula*: uma teoria que não precisa ser grandiosa como todas as outras teorias do Ser porque, afirma Bogost

²²⁵ O Realismo Especulativo é um movimento da filosofia contemporânea que se define por ser contra as formas dominantes de filosofia pós-Kantiana, a qual considera 'correlacionista'. Os filósofos associados a esta corrente de pensamento trabalham para combater formas de filosofia comprometidas com a finitude humana inspirada pelo pensamento Kantiano, advogando em favor de formas de realismo, em detrimento de formas de idealismo que privilegiem os seres humanos. O Realismo Especulativo é anti-anthropocêntrico, neste sentido. Para mais informações, ver o trabalho de Ray Brassier, Quentin Meillassoux, Graham Harman e Iain Hamilton Grant.

(2012, Kindle Location 404), “ser é simples”²²⁶. O teórico sugere então que ao invés de nos alinharmos à proposição de Bryant (2011) de uma ontologia plana, devemos diminuir ainda mais o escopo de observação, considerando que o raciocínio metaforicamente bidimensional de Bryant (2011) deve ser contraído novamente “na densidade infinita de um ponto”.

Ao invés do *plano* da ontologia plana, eu sugiro *o ponto* da ontologia minúscula. É uma massa densa de tudo contido inteiramente – mesmo enquanto ela se espalha atropeladamente como uma bagunça ou logicamente organizada, como uma rede (BOGOST, 2012, Kindle Location 404)²²⁷.

Seguindo esta ideia, na qual todas as coisas convergem para o mesmo ponto, Bogost acredita que os “jogos eletrônicos são uma bagunça. Uma que não precisamos tentar limpar, mesmo que fosse possível fazê-lo”²²⁸. O teórico americano usa o termo “bagunça” a partir do seu uso por John Law, um dos criadores junto a Bruno Latour, da Teoria Ator-Rede.

A ideia de Law (2003) diz respeito a uma simples questão: quando um contexto observado é permeado por milhares de linhas agenciais, forças, atores – em suma, quando uma rede é grande o suficiente para fazer perdermo-nos dentro dela – é simplesmente inútil tentar entendê-la como se ela possuísse alguma nota específica de ordem. Descrever um aspecto da estrutura de uma atividade, contexto, cultura, organização não vai garantir que a descrição seja acurada. Mais importante que isso, a descrição responde apenas por uma parcela da situação, ou seja, em termos latouriano, ela é uma má descrição.

Este é o problema de falar de “bagunça”: é um termo menor usado por aqueles que estão obcecados com mostrar as coisas de forma ordenada. Minha preferência, ao invés, é relaxar o controle de bordas, permitir que as não-coerências se manifestem. Mais que isso, é começar a pensar em formas através das quais se pode fazer isso (LAW, 2003, p. 11).

Considerando a ideia de John Law, Bogost (2009) propõe que a questão “o que é um jogo?” não seja mais respondida – ou melhor, que sua resposta deixe de ser

²²⁶ Livre tradução: “being is simple”.

²²⁷ Livre tradução: “If any one being exists no less than any other, then instead of scattering such beings all across the two-dimensional surface of flat ontology, we might also collapse them into the infinite density of a dot. Instead of the plane of flat ontology, I suggest the point of tiny ontology. It’s a dense mass of everything contained entirely—even as it’s spread about haphazardly like a mess or organized logically like a network”.

²²⁸ Livre tradução: “Videogames are a mess. A mess we don’t need to keep trying to clean up, if it were possible to do so”.

uma questão séria para o campo. Isto porque, segundo o teórico americano, um objeto pode ser muitas coisas ao mesmo tempo, independentemente entre si. Ele adentra um exemplo que deve ajudar a esclarecer aqui seu argumento: *o que é ET para o Atari VCS?* (BOGOST, 2009, *online*).

Aqueles que conhecem a história dos jogos eletrônicos identificarão ET como o pivô da quebra da indústria de *videogames* de 1983. Bogost (2009, *online*) responde sua pergunta retórica de doze formas diferentes, cada uma delas migrando dos aspectos mais internos do cartucho até enfim chegar aos seus aspectos culturais. As respostas são extensas e citá-las aqui não traria nenhum bem ao trabalho, devendo ser visualizadas fora dele. O ponto é que, para o teórico americano, cada uma dessas facetas existe independentemente em si, de forma distinta, e isso significa, assim sendo, que “não há um ET real, seja esta estrutura, caracterização e eventos de uma narrativa, nem o código que a produz, nem nada em meio a isso”. E evoca o princípio da irredução latouriano para embasar seu argumento, afirmando que “nada pode ser reduzido a outra coisa”²²⁹.

3.3.1. Uma Operação de Contorno

Há uma série de imprecisões que precisam ser apontadas para que estabeleçamos, finalmente, nossa operação de contorno às dicotomias que encontramos pelo caminho. Concentraremos nossa crítica em três pontos particulares da teoria discutida anteriormente, encerrando a discussão acerca destes aspectos cruciais do jogo para enfim seguirmos adiante.

O primeiro ponto que deve ser evocado é a recente ontologia minúscula de Ian Bogost (2012). Bogost define sua ontologia, como foi visto, com base em duas raízes epistemológicas: a da ontologia da Teoria Ator-Rede e do Realismo Especulativo. O ponto central da nossa crítica acerca do princípio de ontologia minúscula de Bogost (2012) se encontra em seu uso do princípio latouriano da irredução. Ao fazer sua ontologia de ET, o teórico americano começa enumerando detalhes do código do jogo, seguindo para sua plataforma, cartucho, aspecto de legislação, mercado e, finalmente, chega ao seu impacto cultural na década de 1980 quando do *crash* na

²²⁹ Livre tradução e uso do trecho: “*There is no one "real" E.T., be it the structure, characterization, and events of a narrative, nor the code that produces it, nor anything in between. Latour calls it irreduction: "nothing can be reduced to anything else," even if certain aspects of a thing could be considered transformative upon something else*”.

indústria dos jogos eletrônicos. Tendo feito isto e rejeitando o conceito de rede sob a justificativa de que a rede organiza por demais o pensamento a respeito de um contexto, o teórico evoca a irredução como se esta pudesse dar conta de diferentes modos acerca de um único objeto. Certamente, Latour (1988) afirma que nada pode ser reduzido a nenhuma outra coisa. O detalhe, aqui, é que negar o conceito de rede e a relação que ele estabelece entre os vários aspectos assumidos por um actante só colabora para que migremos de volta à noção de essência, ainda que esta seja uma essência múltipla. Ser, então, se faz de forma independente e o jogo – ou qualquer outro actante que possamos conceber – passa a congregiar todas as possibilidades dentro de si enquanto características essenciais. A caixa-preta é desfeita, inexistente. Para onde vão as dinâmicas de apropriação?

Para dentro do ponto, naturalmente. Se seguirmos a ontologia minúscula de Bogost (2012), o potencial de apropriação de um objeto some em meio às miríades de papéis que ele pode assumir – que já estão, afinal, pré-codificados em sua existência absoluta. Bogost (2012) se desfaz da ideia de rede simplesmente porque ela encadeia todos os pontos de sua ontologia com base nas relações: ele se mantém nas minúsculas essências como se estas fossem mais importantes do que o fluxo que, para a Teoria Ator-Rede, ajuda a criá-las. Por fim, quando o teórico americano se utiliza da ideia de irredução para dar suporte à sua proposta, ele negligencia o fato de que a irredução latouriana tem como pré-requisito a não existência da essência. Nada pode ser reduzido a nada *a priori*, a irredução latouriana só corrobora o realismo se este for um realismo *construído* (LATOURE, 2013) e não o realismo imanente proposto pela ontologia orientada aos objetos. A proposta de Bogost (2012) certamente estabelece os jogos eletrônicos como uma bagunça, mas limita, a nosso ver, seu potencial de apropriação e criação.

Seguindo este raciocínio, retornemos a um ponto anterior que consiste em nosso segundo movimento de crítica à teoria proveniente do campo dos *game studies*. Consideremos, em especial, a figura de Johan Huizinga e sua ideia central de que para que um indivíduo entre *em jogo* este precisa demonstrar intenção.

Embora o *Homo Ludens* não seja o primeiro tratado a respeito do jogo e do lazer, sendo precedido por outros esforços teóricos²³⁰, este é, sem dúvida, o mais importante marco filosófico do campo dos *game studies*. Não obstante a obra de

²³⁰ Como Friedrich Schiller, por exemplo, que trata da educação estética do homem, em um momento de desilusão para com a Revolução Francesa.

Huizinga (1938) estabelecer questionamentos importantes a respeito da ideia de cultura e funções culturais e de como a noção de jogo perpassa tal ideia se relacionando com seus mais diversos domínios²³¹, ela elabora o mencionado paralelo à noção de linguagem e traça as premissas de um entendimento sociológico do jogo que ainda hoje encontra fortes repercussões no estado da arte do campo²³².

Seguindo com a argumentação, a passagem em questão diz respeito ao momento em que o historiador holandês inicia sua descrição das características formais do jogo: ao discursar sobre natureza e significado na atividade (HUIZINGA, 1938, p. 10) afirma que “antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada”. Tal afirmação sugere, antes de qualquer coisa, que a participação em atividades lúdicas como um todo não pode nunca se dar contra a vontade; que qualquer índice de coerção – ou de agência distribuída, que o seja – utilizado para com tal atividade, de “natureza livre, (...) ele próprio [o jogo] liberdade” (p. 11), descaracteriza a atividade, transforma-a em algo diferente, em algo que não oferece o mesmo prazer que a atividade livre o faria.

Huizinga vai além: afirma que crianças e animais seriam subjugados pela atividade, “pela força de seu instinto e pela necessidade de desenvolverem suas faculdades físicas e seletivas” (p. 10), mas que “para o indivíduo adulto e responsável, o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo” (p. 10-11). Tal afirmação restringe o viés transformativo que o próprio autor confere à essência lúdica. Para Huizinga (1938), o homem adulto é imune à sedução do jogo, mestre de seus quereres, só resignando-se à atividade lúdica mediante sua vontade. Um índice exemplar da domesticação empreendida por ideais modernos; mascarados sob a fumaça e espelhos engendrados por “variedades do humanismo que só diferem entre si na estrutura superficial” (SLOTTERDIJK, 2000, p. 23).

O alinhamento necessário para estabelecer uma posição crítica com relação ao argumento de Huizinga (1938) é, sem dúvida, aquele que discorda desta posição. O historiador holandês prossegue: “É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. [Este] Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever

²³¹ A guerra, o direito, o conhecimento, a poesia, a filosofia e a arte, objetivamente. Ver Huizinga (1938).

²³² Para ilustrar tal afirmação, é apenas necessário pontuar que sua noção de *círculo mágico* foi, ao longo dos últimos dez anos, incessantemente discutida, espaço de tempo no qual esta foi defendida e rechaçada por vezes diversas, sob os mais diversos – e controversos – argumentos (SALEN e ZIMMERMAN, 2003; NEITZEL, 2008; CONSALVO, 2009; entre outros).

moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas ‘horas de ócio’” (p. 11).

Os ideais professados pela noção de jogo de Huizinga ecoam, para fins de visualização num panorama sociofilosófico, dois movimentos específicos: o (1) primeiro diz respeito à autoelevação do *status quo* humano da qual é culpado o raciocínio moderno. Tal discussão repercute, de acordo com Peter Sloterdijk (2000, pp. 23-26), tanto em Nietzsche quanto em Heidegger, embora seu escopo não se enquadre nas propostas deste trabalho, a não ser como questão de fundo do debate sociológico que faz confrontar (ou contornar) agência e estrutura. Ainda assim, como características-chave da discussão que questiona a modernidade (LATOUR, 1993), aparecem as ilusória superioridade da figura do humano e a necessidade de desfazer a dicotomia sujeito-objeto, o que corrobora com este primeiro ponto.

Aqui lidamos com um argumento que atenta novamente para os princípios de purificação, como pontuado. Huizinga (1938) crê em esferas da vida que são essencialmente separadas umas das outras por fronteiras que não podem ser rompidas. O domínio da razão está bem separado do domínio da emoção, assim como, em evocando Bruno Latour (1993), Deus foi relegado aos pés-de-página e a ciência venceu. Esta purificação é desfeita continuamente por Latour (1993; 2013) através de sua obra, em especial apontando que a modernidade criou híbridos e que são estes que devemos abraçar. Ao invés de tratarmos razão e emoção – trabalho e lazer, portanto – como domínios diametralmente opostos, devemos conceber a quantidade de pessoas que, mesmo em seus ambientes de trabalho, abrem um jogo casual ou brincam com os amigos; ou são surpreendidas por um telefonema urgente numa noite de domingo, quando, em teoria, não há trabalho. É a noção latouriana de purificação, por fim, essencial em desfazer esta ideia de Huizinga (1938) a respeito do jogo.

O (2) segundo panorama nos leva precisamente ao debate acerca da agência, na medida em que esta voluntariedade postulada por Huizinga (1938) pode ser facilmente observada tanto em seu contexto histórico quanto no contexto midiático contemporâneo. Evoque-se o argumento de Torill Mortensen (2011) a respeito da ideia de hedonismo utilitário, na qual um jogador pode não estar interessado especialmente em jogar, mas o fará apenas para satisfazer o desejo do grupo de amigos, abrindo mão assim de uma medida de prazer individual em detrimento do prazer grupal. Evoque-se a elegante e antiética “crueldade social automática”

sublinhada por Espen Aarseth (2009, p. 115)²³³ quando descrevendo a *necessidade* da interação social em MMORPGs mesmo quando esta possui como objetivo ulterior a conquista de realizações pessoais. Evoque-se Nick Yee (2006) e a ideia de que os jogos eletrônicos nos fazem trabalhar, convocam-nos a tanto.

Para além deste movimento de *des*-purificação (e não deixa de ser com ironia que se percebe que o antônimo de *purificar é corromper*) dos ideais de Huizinga (1938), faz-se necessário conceber que estamos lendo a atividade do jogo através, sobretudo, do princípio de simetria da TAR. Princípio este que, como foi pontuado, oferece agência aos objetos, aceita que eles fazem parte da ação, são as massas ausentes das ciências sociais. Lendo desta forma, considerando que os jogos sempre dependeram de artefatos em sua prática, como ignorar a ação destes? Linhas que nos dizem quando a bola saiu, redes que nos dizem se foi gol ou não, aros que convocam a precisão em arremessos – os exemplos são inúmeros! A simetria ainda oferece uma característica quando discutindo o modo como os objetos nos fazem fazer: a da não intencionalidade, como bem apontou Callon (2008, p. 309).

Mais que um comportamento típico de manutenção de objetivos grupais, portanto, atentemos para o fato de que ações são desempenhadas sem que haja o menor traço de intenção, visando construtos maiores – sejam o bem-estar e a fruição relacionada ao grupo ou a recompensa individual em longo prazo. Tal reflexão sugere uma problematização da ideia de Huizinga (1938) de que o jogo é necessariamente voluntário: se existe júbilo em *querer jogar*, este certamente não reside apenas no indivíduo e sim na relação que compõe a ação. Mais que isso, o ponto principal a ser observado é o que diz respeito ao modo pelo qual a ação se desenrola, pois um actante não é nunca senhor de seu poder de transformação, de tradução. Tal potência se encontra está diluída na rede que o cerca – nos sentidos que impregnam um contexto, nas relações que estabelecemos para com as pessoas e objetos que nos cercam. Esta leitura de Huizinga (1938) através da lente da TAR, portanto, ajuda a reescrever a própria ideia de jogo.

Por fim, o terceiro movimento de crítica retorna, como prometido, ao raciocínio de Juul (2008) criticado por Bogost (2009). Juul (2008), recordemo-nos, propunha que os jogos seriam meros objetos esperando que nós humanos lhes emprestássemos sentido – que a solução do problema do jogo/jogador jaz em uma

²³³ Livre tradução: “*The automatic social cruelty of this mechanism is as elegant as it is unethical*”.

explicação integracionista. Como ao fazer a problematização desta proposta ontológica adiantamos nosso argumento, há pouco a se dizer além do que já foi dito: sim, os jogos esperam que lhes emprestemos sentido, mas na formação de uma rede eles também nos atribuem este sentido. As mais diversas caixas-pretas, os mais diversos actantes trabalham para que cada ação específica se dê em uma atividade tão necessariamente híbrida quanto a dos jogos eletrônicos é. Um servidor que fica na Califórnia recebe através de uma infraestrutura em rede sinais de um computador que, além de enviar, receber, codificar e interpretar estes, ainda interpreta a entrada de um mouse, teclado, microfone e traduz tudo isso para uma complexa coreografia de dez, quinze, vinte pessoas em suas casas, interagindo com seus contextos pessoais e que culmina em um fim: a morte de um inimigo, desfecho da narrativa, atestado de capacidade, fim de jogo. No ofício do jogo, humanos e não humanos, enfim, emprestam-se sentido, *agem*.

Estas três críticas em específico, a noções evocadas por Bogost (2012), Juul (2008) e Huizinga (1938) quando combinadas criam uma interpretação de jogo que condiz com a visão ontológica da TAR. Esta é nossa ideia de *contorno*, como sugere Latour (1998): ignorar as dicotomias sem negá-las, pois elas muito têm a oferecer; e vislumbrar a ideia de jogo como ação *relacional, simétrica, e não necessariamente intencional* o que permite, enfim, que nos movamos aos domínios dentro dos quais devemos observar o contexto vivo, imbuído de animismos e apropriações.

O próximo capítulo, portanto, deve iniciar esta aproximação, tecendo um relato de cunho misto – pessoal e acadêmico, seguindo preceitos apontados por Copier (2007) e Glas (2012) – que se inicia de forma genérica e culmina na experiência do MMORPG *World of Warcraft*. Através deste relato em particular, poderemos vislumbrar alguns dos mediadores importantes para que a rede que escolhemos centrar em *WoW* subsiste desde sua criação até os dias de hoje

Parte 2: Aura

Repetição: para os dois contextos dos quais se aproxima este trabalho, uma noção de extrema importância. No sentido mais amplo, uma das chaves do entendimento da formação do tecido social, essencial tanto para a compreensão da relação entre as grandes narrativas e o comportamento microssocial, quanto para o entendimento da relação entre homem e mídia.

No sentido mais estrito, a noção de repetição é uma velha conhecida da dinâmica dos jogos. Em suas mais diversas acepções, desde o fato de ser a base da existência de várias práticas – do jogo de tabuleiro aos esportes – quanto em sua relação com a ideia de interatividade e de narrativa não linear – relação esta que nos oferece, em um exemplo óbvio, uma experiência como a de *Resident Evil* (Capcom, 1996), na qual uma vez finalizado o jogo, o jogador pode trilhar caminhos diferentes que o leva, respectivamente, a diferentes finais.

De forma natural nos vem a impressão de que em um MMORPG a noção de repetição tenha um papel relevante em uma série de aspectos. Reflitamos rapidamente acerca das várias dinâmicas que são, em uma base diária na maioria das vezes, reinterpretadas: (1) jogadores são levados a adentrar o ambiente de *Warcraft* – alguns deles o fazem há anos; (2) *quests* diárias e semanais os mantêm entretidos, oferecendo a sensação de que empreender o mesmo comportamento de ontem há de lhe prover uma recompensa; (3) estas recompensas agem diretamente sobre o tecido social, conferindo a um jogador prestígio e exclusividade.

Mais importante que isso, a repetição é um poderoso mediador em relações sociais entre *gamers*. Repetir - ou seja, jogar de novo - é o que garante que um jogador há de deixar o *status* de *noob* – o jogador novato, de quem se zomba, por não conhecer as possibilidades do jogo – para avançar rumo ao status de *pro* – o exímio jogador, às vezes profissional *per se*. Sim, existem várias nuances entre estes dois extremos e elas são visíveis uma vez que nos aproximamos adequadamente do tecido social que ali se desenvolve.

Consideremos, portanto, que a repetição é necessária para que entendamos um jogo – consideremos que ela é necessária para que possamos dominá-lo com maestria. Tal maestria é o resultado do retorno: de novo, e de novo, e de novo, até que nuances

mínimas relacionadas se desvelam. “Nada é sabido – apenas percebido”²³⁴, como muito bem pontua Latour (1988a, p. 159) e às vezes a curva de aprendizado de um jogo pode ser bem íngreme. Ainda assim, a ele retornamos porque se um jogo nos revela inadequado, a percepção desta inadequação vem acompanhada da promessa da melhora. “Eles [os jogos] nos motivam a jogar *mais* para escapar desta inadequação, e o sentimento de escapar do fracasso é central para a fruição de jogos” (JUUL, 2013, p. 12).

Esta linha de pensamento nos aproxima do argumento desenvolvido no preâmbulo da primeira parte deste trabalho, que defendia o fato de que existe uma gramática da experiência de *Warcraft* – esta baseada não apenas no ambiente em si, mas em todo o espectro cultural no qual este se subscreve – que é responsável por um sentimento de deslumbre experimentado, em especial, por jogadores que acabam de se aproximar do jogo. Antes, contudo, façamos uma digressão pela teoria que há de nos auxiliar nesta discussão acerca da repetição.

Nosso argumento se inicia em uma discussão de Latour e Lowe (2009) acerca da originalidade da obra de arte. Neste texto, em especial, o que é discutido é o *status* que uma obra assume quando ela se torna “uma cópia de si mesma que parece com uma cópia barata”²³⁵. Para os pensadores, o problema se apresenta da seguinte forma: o que é uma versão original de uma obra e o que pode ser considerado uma cópia? Apesar da aparentemente trivial resposta à pergunta, os autores convidam os leitores a refletir sobre o problema: o que seria das grandes obras de arte da história se não as conhecêssemos por suas réplicas?

Ainda assim, Latour e Lowe (2009) pontuam algo interessante: as artes performáticas – dança e teatro, entre outras – não sofrem com este problema. Não existe celeuma se um diretor de teatro resolve montar *Rei Lear*, de Shakespeare, por exemplo, a não ser que a peça seja mal montada. Os autores ainda pontuam que “a ideia de montar *Lear* é *remontá-la*” (2009, p. 280) como se a repetição fosse, de fato, algo mais importante – ou pelo menos mais interessante, intrigante, excitante – que o original, adicionando continuidade à trajetória que esta trilha através dos séculos.

Se esta discussão começa nas artes, ela não se estanca por lá: a ideia de trajetória não é estranha à obra de Latour e ao discursar sobre organizações o antropólogo francês oferece um conceito adjacente ao de trajetória, o de *hiato*.

²³⁴ Livre tradução: “Nothing is known – only realized”.

²³⁵ Livre tradução: “a copy of itself that looks like a cheap copy”.

Enquanto a trajetória consiste na subsistência do ser, seja ele obra ou organização, sujeito ou objeto, o hiato se manifesta precisamente nos testes experimentados por estes para garantir sua existência. Para Latour (2011), nada é eterno e é necessário que se trabalhe, que haja ação, mediação, tradução, para que haja subsistência: “se você parar de carregá-la, ela cai”²³⁶ (2011, p. 166), oferece o antropólogo ao se voltar para as organizações.

Remontar uma peça, tocar uma sinfonia ou gerir uma organização: três ações que parecem tão diferentes, mas que são delineadas pela mesma problemática, a da fidelidade à origem. Se é fácil observar um problema como este nas obras de arte, pode não sê-lo nas organizações. Ainda assim, só é necessário olhar para instituições milenares para entender como, ao mesmo tempo em que buscam a fidelidade à sua própria “essência”, estas lidam com os problemas à sua forma. Consideremos *Romeo + Juliet*, de Baz Luhrmann: a despeito de todas as apropriações, quem há de contestar que ali jazem, com o perdão do trocadilho, *Romeu e Julieta*?

Obras de arte e organizações possuem, afinal, trajetórias próprias. O ponto é que estas só são continuadas através de reencenações: passes que garantem que hiatos sejam conquistados, que consigamos, enfim, chegar, como Latour pontuou, seguindo Garfinkel, à “próxima primeira vez” (2011, p. 166). Repetições que garantem que uma *performance* continue válida. É por causa da cópia – e não em seu detrimento – que as conhecemos. A proposição, portanto, é a de que a cópia não é responsável pela destruição da aura do original: a própria noção de original *depende* da cópia. Assim como Van Gogh, Da Vinci e outros gênios da arte só são conhecidos, nos dias de hoje, porque sua arte foi comentada, copiada, traduzida. Para Latour e Lowe (2009), é menos importante observar o original, e sim o que advém deste. O conjunto é mais, afinal, do que uma unidade apenas. Mais importa se a cópia é bem feita, menos importa se o original é, de fato, original.

Considere-se, portanto, que o contexto com o qual lidamos ao nos aproximarmos de *Warcraft*, em especial ao nos aproximarmos dos *raid groups*, é muito semelhante aos traçados nesta discussão. Primeiro (1) porque a repetição, reencenação das atividades no MMORPG é essencial não apenas para sua manutenção enquanto meio de comunicação que necessita de receita, mas principalmente para a manutenção microssocial de cada uma das guildas, cada um dos

²³⁶ Livre tradução: “if you stop carrying it – it drops dead”.

grupos formados para combater inimigos em específico. Em seguida, se consideramos esta parcela contemplada, (2) observemos o modo como existe toda uma cultura da *performance* baseada em vídeos que são produzidos e consumidos, que ensinam de que forma os desafios mais complexos podem ser derrotados e, principalmente, consideremos como as táticas que são ali ensinadas, a despeito de servirem de programas de ação, podem ser apropriadas, modificadas, transformadas, traduzidas. É importante perceber que as dinâmicas descritas e problematizadas por Latour e Lowe (2009) e Latour (2011) estão contempladas nestas duas especificidades.

Retornando ao argumento acerca do MMORPG, quando jogamos estabelecemos um contrato para com o jogo: um contrato que implicitamente explica que ao fracassar, não desistiremos, buscaremos jogar melhor. Juul (2013) acredita que esta é uma das características mais definidoras destes meios – e ampliaremos este raciocínio para afirmar que a derrota, assim como a vitória, naturalmente estão inscritas na estrutura de regras do jogo. O ponto principal é conceber que as regras do jogo são diferentes do ato de jogá-lo.

Em outra obra, Juul (2005) criou uma diferenciação entre o jogo *objeto* e o jogo *atividade*. Para o teórico dinamarquês, os conjuntos de regras e aparatos (peças, dados, tabuleiro etc.) são diferentes do momento em que estes são postos em uso. O *objeto* jogo é uma composição de premissas que implementam não apenas as condições de vitória e de derrota, mas todo o decorrer do jogo – movimentos possíveis e impossíveis, fronteiras etc. Enquanto isso, a *atividade* jogo guarda consigo uma fluidez, ela é variável no sentido em que o “sistema implementado”, palavras de Juul (2005, p. 44), pode mudar de estado dependendo dos componentes que com ele interagem: humanos, computadores, leis naturais. Para melhor explanar o argumento de Juul (2005) cabe aqui uma transcrição:

O jogo como um *objeto* é uma lista de regras com a propriedade que um computador ou um grupo de jogadores pode implementar de forma não ambígua: as regras precisam – se implementadas – produzir resultados variáveis e quantificáveis e descrever como os jogadores podem se esforçar para alterar tais resultados. O jogo precisa prover uma descrição de que resultados são positivos e quais são negativos. O jogo precisa explicitamente ou por convenção sinalizar aos seus jogadores que ele é uma atividade com um resultado ao qual eles precisam se sentir emocionalmente ligados. Finalmente, a atividade que o jogo descreve precisa ter consequências que são negociáveis. Como uma *atividade*, um jogo é um sistema que muda seu estado de acordo com um sistema de regras que é implementado por humanos, computadores ou leis naturais. O

jogo se mostra com seu resultado indeterminado, variável e quantificável. Os jogadores estão cientes de que alguns resultados são mais desejáveis que outros. Os jogadores são capazes de exercer esforço para influenciar o resultado. Os jogadores se sentem ligados a eventuais resultados. Finalmente, as consequências do jogo são negociadas, idealmente antes do começo do mesmo (JUUL, 2005, p. 44, grifo nosso)²³⁷.

Três pontos são importantes nessa citação: o primeiro deles diz respeito a uma subdivisão que é, *alas*, apenas didática. Embora teoricamente possamos, sim, separar regra e atividade, estas se organizam em um sistema de correlação dificilmente burlado. O objeto jogo não existe sem a atividade jogo, sem sua atualização, sem sua encenação. Dividir um e outro só é interessante se quisermos criar domínios nos quais humanos e não humanos hão de agir sozinhos, isolados de suas contrapartes. Como pudemos ver no decorrer dos dois primeiros capítulos, um domínio como este não existe. A ação no jogo é tão dependente das regras quanto a existência das regras é dependente da encenação do jogo. O que seria do jogo de futebol, por exemplo, se não houvesse diferentes níveis de sua prática? Desde sua representação mais amadora, jogada na rua, no barro, de pés descalços e com bolas de borracha, passando pelos campeonatos adolescentes e seguindo rumo às grandes ligas profissionais?

Mais importante, e visível no exemplo do futebol: todos os exemplos citados – ruas, ligas adolescentes e profissionais – compartilham das mesmas regras? Por mais que sejamos compelidos a afirmar que sim, dificilmente podemos fazê-lo. Certamente algumas regras se impõem – faltas, bolas na mão, entre outras – mas outras são veementemente apagadas. Considere-se a rua, com linhas improvisadas, traves feitas de paralelepípedos, cocos ou chinelos; considere-se a ausência de goleiros ou pênaltis: *as regras de um jogo são só uma parte de sua atividade*, este é nosso segundo ponto. A encenação das regras sempre guarda consigo uma possibilidade de desvio, geralmente acordado entre as partes que buscam a encenação, que modificam a estrutura, criando sempre algo novo. Não foi assim, afinal, que surgiu o futebol de areia, que hoje conta com confederações que estabelecem suas regras? Não é assim

²³⁷ Livre tradução: “*The game as an object is a list of rules with the property that a computer or a group of players can implement unambiguously: the rules must – if implemented – produce variable and quantifiable outcomes and describe how the players can exert effort. The game must provide a description of which outcomes are positive and which are negative. The game must explicitly or by convention signal to players that it is an activity with an outcome to which they should feel emotionally attached. Finally, the activity that the game describes must have consequences that are negotiable. As an activity, a game is a system that changes state according to a set of rules that are implemented by humans, computers, or natural laws. The game is such that its outcome is undetermined, variable and quantifiable. The players are aware that some outcomes are more desirable than others. The players are able to exert effort in order to influence the outcome. The players feel attached to the eventual outcome. Finally, the consequences of the game have been negotiated, ideally before the beginning of the game*”.

que, ano após ano, modificam-se as regras para o vôlei ou para os campeonatos de Formula 1?

Retornemos à repetição. Se o argumento se inicia nos jogos eletrônicos, é justo que lá continue. O ponto de Juul (2013), portanto, é afirmar que embora sejamos confrontados com a derrota, o fracasso, estes são circundáveis. É possível voltar, repetir e, então, vencer. Mais que isso, a repetição nos jogos não se encontra apenas na essência de sua característica agônica. Em *Warcraft*, e em MMORPGs em geral, a repetição representa uma forma de reter jogadores, mantendo-os fiéis ao ambiente. A *Blizzard* se utiliza de técnicas de *game design* que fazem com que, dia após dia, semana após semana, os jogadores retornem e repitam ações que haviam sido feitas anteriormente.

Esta repetição incute em um sentido de costume para com o jogo – para com seus ambientes. Não é incomum ouvir dos jogadores mais antigos discursos de nostalgia ao se referirem a zonas específicas no jogo. Estes discursos, pudemos constatar, variam da nostalgia pela ambiência à nostalgia pelos desafios e dificuldades. É o que transparece, por exemplo, o discurso de Kkz, que joga desde 2008 com a classe *shaman*:

Lembra como era difícil aqui? Tinha que dar CC²³⁸ e tudo... Era pau (*sic*).

Este costume é o que nos leva a este preâmbulo. O sentido destas linhas é transparecer que aquilo que é deslumbre se transforma com o tempo e a dificuldade que existia em dominar os aspectos técnicos do jogo vai aos poucos desaparecendo. À medida que um jogador se aproxima do conteúdo final, à medida que ele passa tempo no jogo, exposto à sua *worldness*, ele transforma sua percepção que passa a ignorar, em vários aspectos, a ambiência e o texto grosso do jogo para focar em uma coisa especificamente: *progressão*.

Warcraft, em seus níveis mais altos, assume definitivamente a postura de *jogo*. Afirmamos isso com base na crença generalizada do campo dos *game studies* de que mundos virtuais não são necessariamente jogos (KLAstrup, 2003; CASTRONOVA, 2005; entre outros), mas sim ambientes que podem se hibridizar com jogos. No caso de *Warcraft*, ainda que esta característica estrutural seja

²³⁸ CC é o acrônimo que representa a expressão *crowd control*. Em encontros que possuem três ou mais inimigos ao mesmo tempo, uma das técnicas utilizadas pelos jogadores é a de desabilitar temporariamente um deles – cada classe possui um método específico de *crowd control* – para lidar com ele separadamente.

pertinente, o *design* do ambiente incita a participação em atividades que possuem fins específicos. A ideia de *progressão* não advém neste caso de um conceito ou noção teóricos, mas sim do termo que é utilizado pelos jogadores para se referir ao conteúdo voltado para personagens de nível máximo – o que a *Blizzard* chama de *endgame*. Progressão é, nesse caso, o ato de trilhar este conteúdo, *raid* após *raid*, travando batalhas contra os vilões elencados pelo ambiente. Cada uma destas batalhas, no caso, requer aparatos e perícias específicas e à medida que se combina o melhor conhecimento destas com os melhoramentos em equipamento que cada uma delas oferece, as batalhas vão ficando mais fáceis, os jogadores vão, portanto, *progredindo* nos desafios.

Este entendimento é necessário porque esta progressão se realiza, precisamente, com base na repetição. Dia após dia, semana após semana, jogadores se alinham em seus grupos para adentrar localizações específicas – *raids* – e limpá-las dos antagonistas que lá os esperam. Semana após semana, estas *raids* são reiniciadas e o *status* dos chefes de fase – *bosses* – lá dentro volta ao normal.

Se semana após semana vilões são derrotados e as narrativas que dão suporte a estas localizações são reencenadas, isso significa também que semana após semana grupos se reúnem para vivenciar estes momentos, empreender estes feitos. *Raidar* – o aportuguesamento do verbo *to raid*, termo comum à cultura de *WoW* – se torna, portanto, uma das práticas que orienta a cultura de *Warcraft*. Três das cinco guildas das quais nos aproximamos tinham a prática de *raidar* como muito importantes para sua manutenção social. Na *Adorea* esta era feita de forma casual, quase familiar – sem grandes expectativas de progressão e com intuítos voltados para a experimentação de zonas nas quais os jogadores não tinham ainda podido adentrar.

A *Solace* e a *Vipers* se diferenciavam crucialmente: *raidar* era sua principal preocupação e as pessoas que a adentravam eram testadas com base em sua perícia para com o jogo. Adentrar ambas foi uma questão de domínio de técnicas voltadas para o MMORPG, mais do que um simples exercício de busca da natividade etnográfica sobre a qual discursa Copier (2007); assim como o foi, também, ter o privilégio de presenciar momentos importantes nos *raid groups* das duas guildas. Em um caso como este, por exemplo, a ideia de observação não participante perde completamente o sentido. Como adentrar um grupo destes, como acompanhar as reais dinâmicas pelas quais passa um jogador, se o pesquisador está confinado a *ouvir* a *raid* sem poder vê-la, quiçá experimentá-la?

Neste momento, ao perceber que é importante para o desenvolvimento do jogador no jogo estar em uma guilda de *raid*, ou pelo menos se engajar na prática de *raidar*, é que se faz necessário retornar à primeira discussão: ao engajar na prática, o deslumbre e a fruição do ambiente *por sua ambiência* desaparecem – ou, ao menos, perdem a magnitude com a qual tão proeminentemente se insinuem em um primeiro momento. Adentrar um *raid group* requer perícias comparadas às exigidas de um adolescente quando este busca uma vaga na seleção de seu colégio – qualquer que seja o esporte. Perícias de ordem relacional são tão importantes quanto perícias técnicas e um equilíbrio há de ser encontrado; um equilíbrio que pode ir desde o atingido por uma guilda como a *Adorea* – para a qual a prática era secundária – até a *Solace*, na qual membros chegavam a ser expulsos por não condizerem com certas expectativas de profissionalismo.

É importante pontuar que nenhuma das guildas das quais nos aproximamos nesta pesquisa era realmente profissional. Apesar de termos encontrado jogadores experientes que participaram de organizações como estas, os grupos se organizavam de forma intermediária entre o casual e o *hardcore*²³⁹. Ainda assim, existem organizações profissionais e semiprofissionais que podem ser encontradas em *Warcraft*, que envolvem não apenas perícia, mas também alguns elementos encontrados no esporte, como patrocinadores e fãs. A guilda finlandesa *Paragon* e a americana *Blood Legion* são exemplos de profissionalismo em *Warcraft*, sempre competindo pelas *first kills* dos *bosses* mais atualizados.

Retornando, fruição e ambiência dão vazão a comportamento funcional para com o jogo. A repetição exaustiva de *quests*, cenários e *raids* aparentemente oblitera o sentido de que exista algo além de modificações de interface e equipamento (*gear*) para ser conseguido através da derrota de grandes inimigos. A equação é relativamente simples: quanto melhor o equipamento de um personagem, mais longe ele pode ir nas *raids* – tendo assim acesso a um equipamento melhor ainda. O ponto é que nosso intuito aqui não se alinha ao intuito agônico dos jogadores envolvidos neste grupo – e nem todos os jogadores de *Warcraft* são preocupados com isso. Na *League of Light*, outra das guildas das quais nos aproximamos nesta pesquisa, era muito mais

²³⁹ Jogadores casuais, grosso modo, são jogadores menos preocupados com os objetivos do jogo, que tendem a jogar de forma relaxada, para se distrair. Jogadores *hardcore* são jogadores que levam o jogo a sério, normalmente fazendo dele uma parte importante de sua vida. Há uma série de níveis entre um polo e outro, mas estes fogem do escopo deste trabalho. Para mais informações, deve ser feita uma consulta a Juul (2010).

importante o contato amistoso, a risada com a família e com os amigos, do que o melhor equipamento.

Fica clara, então, a nossa intenção ao trazer um tema como este para dar o tom da segunda parte deste trabalho: a experiência de um MMORPG é tão repetitiva, neste sentido, que ela chega a fazer com que os jogadores ignorem a ambiência e a narrativa na qual eles estão envolvidos. De fato, uma implementação comum em CRPGs é que os diálogos possam ser pulados, que os objetivos sejam explicitados facilmente para que a ação seja experimentada em seu máximo. É o caso, por exemplo, de *Baldur's Gate*, ou de *Planescape: Torment*. Em *Warcraft*, novamente, já pudemos presenciar um diálogo como o que se segue:

[Eii]: Como tu sabe tanto do *lore*²⁴⁰?

[Anora]: Eu li alguns dos livros... E eu geralmente leio as *quests*.

[Kkz]: Tá, tu leu cada uma das *quests*? Aff! (*sic*)

No diálogo mencionado, dois jogadores se maravilham com o conhecimento da história do jogo por parte de um terceiro, e quando este revela que este conhecimento jaz no comum texto que cada *quest* apresenta os jogadores se assustam com o fato de que alguém efetivamente lê aquele texto. A ambiência, então, se perde no *endgame*: comumente os jogadores desativam o áudio do jogo, sua música e efeitos sonoros, para poderem se comunicar através de *softwares* que permitem que o grupo coordene ações mais complexas – *softwares* de transmissão de áudio como o *Ventrilo*²⁴¹ ou o *TeamSpeak*²⁴².

O deslumbre se finda então engolfado pelo cotidiano e pelas ações corriqueiras, que tomam conta da experiência do MMORPG. O aviso “[*g*]ame experience may change during online play” – a experiência do jogo pode mudar quando este é jogado *online* – originalmente criado com o intuito de eximir as empresas de processos que advenham do mau uso do produto, ganha um novo significado, quando se concebe que aquela fascinação dá lugar a uma obsessão por números e itens, montarias e animais de estimação digitais.

Um sentimento, contudo, não substitui o outro: o deslumbre não é substituído simplesmente, esquecido, e sim transformado. A exposição ao jogo e o entendimento

²⁴⁰ *Lore* é como a cultura de *Warcraft* se refere ao conhecimento do mundo ficcional. Como bem pontua Jørgensen (2013), o MMORPG não responde pelo mundo ficcional em sua completude, ele apenas representa uma fração deste, uma simulação.

²⁴¹ <http://www.typefrag.com/ventrilo/>

²⁴² <http://www.teamspeak.com/>

de sua *worldness* levam o jogador a se aproximar dele de posse de um novo olhar, que na maioria das vezes se preocupa muito mais com o aparato técnico do que com a narrativa ou com a direção de arte. Nosso intuito não é adentrar um embate sobre a experiência estética desta materialidade em particular, relacionada a interfaces e *add-ons*, e sim meramente pontuar que há uma transição, uma tradução no modo pelo qual se encara *Warcraft*, quando o assunto em pauta é o *endgame*.

Considerando, portanto, a existência desta transição e tendo em mente que ela guia não apenas a experiência do jogo, retornemos à ideia de repetição, sabendo que esta característica, portanto, está estruturalmente presente: a experiência do jogo é concebida tendo ela como centro do *design*.

Um último ponto deve ser mencionado antes que sigamos à frente para finalmente discursar sobre as nuances do modo pelo qual concebemos a relação agencial entre humanos e não humanos em *World of Warcraft*: conceber a ideia de repetição da forma que concebemos incute em conceber uma dinâmica semelhante à que experimentamos dia após dia nos afazeres corriqueiros da vida de cada um.

De fato, a compreensão desta sugestão como desmedida ou exagerada não advoga nada que não seja o desconhecimento do contexto do qual nos aproximamos. O afinco demonstrado por jogadores que almejam objetivos específicos num MMORPG chega a ser assustador e o modo pelo qual a relação se dá faz com que o *status* de lazer seja rapidamente abandonado para transformar a atividade em algo oneroso e de cunho obrigatório. É o que mostram, por exemplo, as pesquisas de campo realizadas por Nick Yee (2006).

Yee (2006) acredita que a dinâmica de repetição impressa por MMORPGs é cruel, pois disfarça atividades que consomem tempo e são, geralmente, remuneradas em modelos 3D de espadas, magos e dragões. O ponto principal do pesquisador é articular o fato de que jogadores de MMORPGs não são, em sua maioria, adolescentes, como há de se inferir com base no senso comum: ao contrário, a média de idade deles é de aproximadamente 26 anos e pelo menos 50% deles possui um emprego *full-time*. Mais importante que isso, a média de tempo que estas pessoas investem, por semana, é de aproximadamente 22 horas (YEE, 2006).

Estes dados apontam um fato curioso: o que significa, realmente, se divertir? O pesquisador faz um contraponto, ainda, com o fato de que as pessoas que se

envolvem em dinâmicas de *grinding*²⁴³ como estas geralmente *pagam* para fazê-lo. Yee (2006) se refere, neste caso, à mensalidade que cada jogador de MMORPG paga, e que varia de 10 a 15 dólares americanos²⁴⁴. O pesquisador ainda aponta, não sem certa ironia, que o computador foi projetado para trabalhar para nós, mas que os jogos eletrônicos demandam que trabalhemos para ele, e encerra sua argumentação com uma citação de um de seus informantes, se referindo ao MMORPG *Everquest*, da Sony, que em nossa opinião traduz precisamente o espírito que esta ética da repetição pode alcançar:

Gastamos horas - HORAS - TODO dia jogando este maldito jogo. Meus dedos me acordam, doendo, no meio da noite. Eu tenho dores de cabeça das incontáveis horas que eu passo olhando pra tela. Eu odeio este jogo, mas eu não consigo parar de jogá-lo. Deixar de fumar NUNCA foi difícil assim (*sic*) (YEE, 2006)²⁴⁵.

Em busca de conformidade aos padrões dos *raiding groups*, os jogadores são levados a maratonas que lhes demandam consideravelmente e, como foi explicado, depois de certo tempo a mecânica do jogo reinicia, o que faz com que, para os que não aproveitaram a janela certa, as oportunidades sejam perdidas. Em *Warcraft*, existem dois *resets* deste tipo: um é executado diariamente às 4 da manhã, horário do servidor; e outro é executado semanalmente às 4h da terça-feira, com variações devido a mudanças no horário, como o horário de verão, por exemplo.

Em suma, poderosas inscrições convocam os jogadores a estarem *online* por um longo espaço de tempo – se estes, naturalmente, quiserem se conformar a certos padrões. E estas inscrições – *prescrições*, como veremos um pouco à frente – advêm dos mais diversos atores dentro do jogo, funcionando como *impulsores* para aumentar a relação jogador-jogo.

Todavia, a problematização da extensão desta relação não deve ser tomada, neste trabalho, como balizada por nenhum juízo de valor: o que importa é perceber

²⁴³ Em inglês, *to grind* significa *moer*. A apropriação da palavra diz respeito ao mecanismo pelo qual um jogador repete a mesma atividade inúmeras vezes, almejando um fim em específico. Estas dinâmicas variam entre a exploração de recursos do jogo – ervas, minerais ou coisas do tipo – que são triviais, mas cuja coleta implica em tempo investido, até itens que dependem de pura sorte: se um jogador procura, por exemplo, coletar Minério de Ferro, ele pode investir duas, três horas do seu tempo na atividade sabendo que esta há de lhe valer – o minério estará lá, esperando para ser coletado. Se um jogador procura um animal de estimação como o *Dark Whelping*, por exemplo, uma miniatura de dragão negro, ele precisa matar um tipo específico de NPCs até ser contemplado com a recompensa, que possui entre 0.09% e 0.18% de chance de aparecer. Este *grind*, então, pode variar de alguns minutos a alguns anos.

²⁴⁴ No caso de *Warcraft*, a mensalidade é de 15 dólares americanos, e no Brasil, de 15 reais.

²⁴⁵ Livre tradução: “*We spend hours—HOURS—every SINGLE day playing this damn game. My fingers wake me, aching, in the middle of the night. I have headaches from the countless hours I spend staring at the screen. I hate this game, but I can’t stop playing. Quitting smoking was NEVER this hard?*”.

que diferentes inscrições resultam em diferentes ações e que todo este entorno é responsável por uma qualidade social peculiar que é – como foi pontuado nas primeiras páginas – ao mesmo tempo trivial e alienígena. Mais importante que observar o modo como esta repetição pode se transformar em trabalho é observar de que forma ela assume um caráter de eventualidade, através do qual se pode perceber a disputa de forças entre as estratégias de *design* e os jogadores.

Para encerrar esta seção, é interessante perceber que deslumbre e repetição andam metaforicamente de mãos dadas: ainda que a experiência nunca seja, de novo, a da *primeira vez no jogo*, a cada expansão que a *Blizzard* publica, novos territórios são introduzidos e a dinâmica de exploração reaparece. O intuito de sublinhar estes dois fenômenos é, como foi dito anteriormente, atestar para a variedade de experiências que se dá quando da exposição ao ambiente e à sua cultura. De forma alguma buscamos uma generalização ou uma teoria da experiência nos MMORPGs e esta argumentação é mais eficaz como ilustração específica da experiência de mundo de *Warcraft*, subscrita a uma poética dos mundos virtuais (KLAstrup, 2003) do que de forma independente ou que busque valor epistemológico.

No próximo capítulo, o que buscamos é precisamente explicar detalhadamente de que forma se dá esta relação. Havemos de nos apoiar em dois eixos específicos para fazer postulações acerca desta relação: o primeiro deles proveniente do campo dos *game studies* e orientado pelas ideias de Janet Murray acerca da noção de agência na narrativa de jogos eletrônicos; o segundo, se utilizando da noção de prescrição da Teoria Ator-Rede para ampliar o conceito de agência proveniente dos *game studies* e, assim, poder nos debruçar de forma adequada sobre a discussão em seu nível prático.

4. *Endgame*: Objetivo Ulterior

Neste capítulo, nos debruçamos sobre a noção de agência, conferindo a ela o tratamento necessário para que possamos compreender suas nuances. Para tanto, é necessário que retomemos não apenas noções da Teoria Ator-Rede, mas que engendremos uma digressão por outros domínios da teoria, contemplando sentidos e apropriações desta ideia. Em específico, como nos aproximamos do domínio dos jogos eletrônicos, devemos atentar para o fato de que a questão da agência é, por si só, um problema para este campo: diferente de narrativas alicerçadas sobre suportes midiáticos mais tradicionais, nos jogos eletrônicos a ação vai além da manipulação, fazendo a própria materialidade do dispositivo se reorganizar. O intuito desta revisão é elucidar questões acerca das discussões sobre a noção de agência – em suas duas vertentes – oferecendo, assim, um entendimento que transcende um aspecto ou outro do problema.

Da forma como entendemos, jogos eletrônicos são, portanto, ação: devem ser posicionados desta forma, para que possamos avançar na compreensão das relações desenvolvidas em seu uso, problematizadas neste trabalho. O principal motivo para propormos uma abordagem como esta é o fato de que seu consumo é consideravelmente diferente do consumo de outros meios de comunicação, no sentido de que para ter acesso à fruição de seus discursos, é necessário, tendo em mente o pensamento de Galloway (2006), agir. Esta problemática, como foi pontuada no capítulo 1, se inicia no trabalho de Espen Aarseth (1997) quando este passa a buscar a diferenciação com base no consumo de narrativas: se em um livro a ação se restringe ao folhear de páginas, nos jogos eletrônicos ela se localiza em outro domínio do aspecto material: um que combina o manusear com o agir informacional.

Naturalmente, o argumento mais usual para combater uma interpretação como esta é o de que em todo consumo midiático existe ação. Barthes (1968), em sua virada rumo ao pós-estruturalismo, deixou isto claro ao decretar a morte do autor. Nenhum processo de leitura é passivo, argumentava, e este combater – este resistir, este fazer diferença – deve ser considerado seriamente na observação da relação entre homem e meio. O argumento seria aceitável, naturalmente, não fosse o fato de que a ação nos jogos eletrônicos vai além do domínio da diferença, dos meandros do que Galloway (2006) identifica como *teoria da audiência ativa*.

É necessário resistir à equiparação da ação em um jogo com as teorias da “interatividade” ou da “audiência ativa”. A teoria da audiência ativa acredita que audiências sempre trazem consigo suas próprias interpretações e recepções do trabalho. Ao invés disto, eu abraço a noção, enraizada na cibernética e na tecnologia da informação, que um meio ativo é um cuja materialidade se move e reestrutura a si mesma – pixels que ligam e desligam, bits sendo transportado em registradores de hardware, discos girando para cima e para baixo. Por causa desta confusão potencial, eu evito a palavra “interativo” e prefiro dizer que o vídeo game é, como o computador, um meio baseado na ação (GALLOWAY, 2006, p. 3)²⁴⁶.

O fato de observarmos com cuidado este aspecto material nos leva ao entendimento mais aprofundado do problema do *jogo enquanto meio baseado ação*: um que contempla o *videogame* não apenas como um meio através do qual se pode experimentar histórias, mas no qual o experimentar destas evoca um esforço que não é simplesmente baseado em interpretação – um esforço *extranoemático*, para Espen Aarseth (1997), pois demanda uma reação que se encontra, literalmente, fora dos domínios da mente.

Ao buscar suporte no trabalho de Aarseth, este estudo evoca as noções discutidas no seminal *Cybertext*. Isto acontece porque, embora o pensador norueguês venha se dedicando de forma veemente ao campo dos *game studies* durante os últimos quinze anos e seu livro seja vital para o entendimento dos jogos eletrônicos enquanto meio de comunicação, a *alma mater* daquele volume jaz muito além do universo finito dos *videogames*. Aarseth (1997) possui, como exposto, um intuito mais amplo, que problematiza a experiência literária através de uma forma que, segundo ele, é *ergódica*, literalmente demandando do usuário *trabalho* (*ergon* / ἔργον) para que seja trilhado um *caminho* (*hodos* / ὁδός). A este tipo de texto ele chama de *cibertexto* e este trabalho ao qual ele se refere consistiria em algo mais do que o simples “movimento dos olhos e o periódico ou arbitrário virar de páginas” (p. 2)²⁴⁷ e não estaria apenas confinado aos domínios da cultura digital.

Aarseth (1997), portanto, discorre *também* sobre jogos em sua obra, mas esta não é dedicada unicamente a esta mídia em específico; ela consiste em um tratado sobre as várias materialidades através das quais se pode experimentar a literatura.

²⁴⁶ Livre tradução: “One should resist equating gamic action with a theory of “interactivity” or the “active audience” theory of media. Active audience theory claims that audiences always bring their own interpretations and receptions of the work. Instead I embrace the claim, rooted in cybernetics and information technology, that an active medium is one whose very materiality moves and restructures itself—pixels turning on and off, bits shifting in hardware registers, disks spinning up and spinning down. Because of this potential confusion, I avoid the word “interactive” and prefer instead to call the video game, like the computer, an action-based medium”.

²⁴⁷ Livre tradução: “(...) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages”.

Ainda assim, acreditamos que o modo pelo qual o pensamento do pesquisador norueguês contribui para este trabalho se faz óbvio na medida em que ele chama atenção para uma experimentação narrativa que depende de esforço por parte do usuário, traduzido – ou atualizado – na forma de ação.

Mencionamos a argumentação de Galloway (2006) no primeiro capítulo e é interessante retornar a ela neste momento porque o pensador americano oferece além desta diferenciação – que para nós é bastante convincente – uma pontuação que está de acordo com o arcabouço teórico deste trabalho: a de que estudar jogos eletrônicos sem considerar seus aspectos materiais como importantes é olhar para um problema de forma unilateral.

Galloway posiciona, portanto, a ação nos jogos eletrônicos em duas entidades distintas: *operadores* e *máquinas*. Fica claro, aqui, que os operadores são sua representação para os humanos, enquanto as máquinas são claramente os não humanos. Com base nesta divisão, o teórico americano passa a argumentar acerca de que quando se joga um jogo existe uma confluência de ação uma vez que ao mesmo tempo em que o jogador imprime comandos, o jogo também se reconfigura para reagir àqueles comandos.

Neste sentido, nosso argumento se alinha ao de Galloway (2006), uma vez ele deixa claro que sua discussão não privilegia um tipo de ação sobre a outra: a ação do operador e a ação da máquina são para ele “ontologicamente iguais” (p. 5)²⁴⁸. A acepção de Galloway (2006) difere da nossa em um ponto crucial: para o teórico americano, os jogos eletrônicos são, acima de tudo, *software*. Isso quer dizer que é muito mais fácil – para Galloway (2006, p. 8) – encontrar semelhanças entre um jogo e um *software* de contabilidade que uma descendência do jogo eletrônico para o jogo de tabuleiro. Este problema foi brevemente tocado quando afirmamos que comparar alguns jogos eletrônicos a jogos de tabuleiro é certamente desleal, pois eles surgiram de outras tendências e experimentações da área.

Ainda assim, não há uma grande dissonância na ideia de Galloway (2006). Nosso ponto é simplesmente afirmar que cada uma das dimensões das quais nos aproximamos – seja o jogo como *gameworld*, narrativa ou mesmo *software* – não podem possuir importância *a priori*, a partir de seu *status*. Um movimento no qual o

²⁴⁸ Livre tradução: “*ontologically the same*”.

jogo é puro *software* é, como o adjetivo implica, um movimento de purificação e atenta contra a ontologia plana com a qual nos alinhamos.

Mesmo enfrentando este percalço – que pode parecer preciosismo, mas não é – a argumentação do teórico americano segue um caminho que também nos ajuda a entender de que tipo de ambiente nos aproximamos. Perceba-se que dentre todos os teóricos do campo dos *game studies* que foram neste trabalho citados, Alexander Galloway (2006) é o primeiro a oferecer à ação da máquina um *status* de importância. O argumento de Bogost (2009; 2012) discutido no capítulo 1 certamente possui implicações interessantes para este problema, mas sua ontologia minúscula se preocupa pouco, como foi sublinhado, com a ação, buscando congrega toda resistência – e aqui utilizamos o termo de acordo com a acepção filosófica de Bryant (2011) – em um ponto que pode responder por *qualquer* faceta do objeto.

Assim sendo, o motivo pelo qual continuamos no raciocínio de Galloway (2006) diz respeito ao fato de que este está deliberadamente preocupado com a ação. O teórico americano dá segmento à criação de sua estrutura de análise criando dois outros polos que ele sobrepõe aos primeiros, formando assim um plano composto por dois eixos ortogonais: em um dos eixos encontra-se a diferença entre operadores e máquinas, e no outro eixo a diferença entre diegese e não diegese.

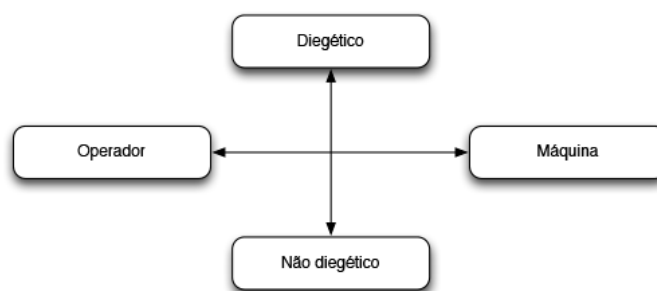


Figura 1: Sistema de Classificação da Ação
Fonte: Galloway (2006, p. 17)

Há uma necessidade, afinal, como pontuamos desde o começo do trabalho, de atentar para o aspecto dos jogos eletrônicos que diz respeito à fruição de narrativas; e as histórias certamente possuem importância considerável para a pesquisa científica sendo desenvolvida. Ainda assim, não é diretamente sobre este aspecto que Galloway (2006) se debruça quando busca discutir o que é ação – recordemo-nos que é nisso que o pensador está interessado – diegética e não diegética.

Em alguns jogos há, certamente, uma história, mas mesmo nos que não possuem tal característica, há um espaço no qual certas ações executadas possuem um estado diferente – um *status* de realidade. A argumentação de Galloway (2006) diz respeito ao seguinte problema: se ao jogar *Street Fighter II*, ao executar um movimento específico esperando uma resposta do sistema, sou agraciado com uma representação qualquer, esta representação no espaço do jogo possui um *status* de realidade. Apertar um botão pode ser, para quem joga, apertar o *soco leve*. Para o personagem em jogo, o botão de soco leve possui uma função, ele tira $x\%$ dos pontos de vida do inimigo. Algumas ações, portanto, acontecem em espaços diferenciados: eu aperto o botão na interface, no espaço não diegético, mas o soco é aplicado no espaço diegético. De forma semelhante, no espaço diegético não existem pontos de vida, corações, vidas, pontos de mana ou qualquer uma das formas que os programadores encontram de quantificar a experiência dos jogos eletrônicos: estas estão codificadas de forma a serem parte de uma alçada fronteira que não possui o chamado *status* de realidade.

Juul (2005) se debruçou sobre um problema semelhante ao afirmar que nos jogos eletrônicos o que não é coerente na narrativa se explica nas regras. Não faz sentido para uma narrativa que o Mickey Mouse de *Castle of Illusion* possua “vidas” – estas são o modo de o sistema explicar ao jogador que nem tudo está contemplado na narrativa.

Intuitivamente, portanto, a ação diegética para Galloway (2006) está relacionada a tudo que acontece no universo da narrativa, enquanto todo o resto da atividade – que diz respeito ao jogador controlar o personagem, ao vídeo renderizar os gráficos, às peças funcionarem de forma adequada em sua interação – estaria localizado na ação não diegética. De posse destes dois eixos, quatro quadrantes portanto, Galloway (2006) empreende uma série de análises que buscam mostrar que cada um deles pode ser o ponto central da experiência dos jogos eletrônicos, atentando para a (1) *ação maquínica não diegética*, a (2) *ação maquínica diegética*, a (3) *ação operacional diegética* e a (4) *ação operacional não diegética*.

Um dos exemplos mais interessantes nesta argumentação diz respeito ao fato de que quando deixamos um jogo eletrônico abandonado – não pausado, mas simplesmente sem que interagimos com ele – ele adentra um *loop* no qual, geralmente, algo acontece na tela. O porco-espinho *Sonic*, em *Sonic, The Hedgehog*, costumava bater o pé sem paciência, o que para Galloway (2006) é um exemplo muito

claro de uma ação que está sendo empreendida *dentro* da diegese, e pela máquina, pelo não humano. Esta ação, no caso de *Sonic*, possuía um intuito muito claro: convocar o jogador de volta ao jogo, que era precisamente o que o porco-espinho fazia, inclusive se utilizando de caras e bocas para tanto.

Dois motivos nos trouxeram a este íterim: em primeiro lugar, a clara argumentação acerca da agência não humana, não apenas em sua representação para conosco, indivíduos, actantes humanos, mas em sua representação para consigo. Isto quer dizer que os não humanos também agem entre si, também resistem a tentativas, mobilizam redes, também se dobram uns sobre os outros. O segundo motivo requer uma maior explicação e esta vai ser empreendida um pouco à frente, mas é seguro apontar que tanto as perspectivas de Kjastrup (2003) quanto os eixos criados por Galloway (2006) auxiliam de forma significativa no entendimento das redes que criam o tecido social experimentado em *World of Warcraft*. Ambas as proposições teóricas ainda precisam, contudo, do tratamento adequado para serem utilizadas sem que se herdem características indesejáveis que remetam a processos de purificação, e devemos empreendê-lo ainda neste capítulo. No momento, é imperativo que sigamos às muitas nuances do conceito de agência para que possamos seguir neste desenvolvimento.

4.1. Uma Questão de Ação

Quando agimos, quem mais age?

A reflexão básica acerca da ideia de agência se posiciona sobre uma suposta vulnerabilidade essencial humana às estruturas sociais vigentes em se considerando o mundo ao nosso redor. As questões centrais deste debate dizem respeito à esfera da intencionalidade e autoria da ação: “Quando agimos, quem mais está agindo? Quantos agentes estão, também, presentes? Por que eu nunca faço o que eu quero? Por que todos somos presos a forças que não são de nossa própria produção?” (LATOURE, 2005, p. 43)²⁴⁹. Há de se reconhecer, no que diz respeito a tal debate, não existe unanimidade, e enquanto visões mais clássicas, orientadas à *sociologia do social*, tendem a favorecer uma visão orientada às limitações impostas pelas estruturas, há

²⁴⁹ Livre tradução: “*When we act, who else is acting? How many agents are also present? How come I never do what I want? Why are we all held by forces that are not of our own making?*”

um sem-número de outros pensadores que favorecem a agência humana, ou mesmo uma relação entre os dois polos, considerados, assim, epifenomenais.

O questionamento que abre este tópico e norteia as preocupações do antropólogo francês Bruno Latour (2005, p. 43) acerca da ação abriga parte de sua resposta. Seu argumento, devemos adiantar, não se debruça sobre o eterno embate entre grandes estruturas e indivíduos imbuídos do espírito humanista; ele evoca um sentido de completude – de *composição* (LATOURE, 2010) – que no geral, Latour (1994) não identifica no exercício sociológico do século XX. Latour (2005), como foi pontuado nos capítulos anteriores, não se subscreve a este exercício sociológico e, definitivamente, também não buscou um lugar de destaque no debate que assume agência e estrutura como polos separados de um mesmo eixo (LATOURE, 2008).

Torna-se imperativo reconhecer que a empreitada conduzida por Latour, em especial no *Reassembling the Social* (2005), é ousada: Latour não apenas se desfaz de boa parte da tradição sociológica ao avançar ao cerne de sua ontologia da ação como oferece um cenário no qual, além de questionar a dicotomia agência-estrutura, construtos que não desfrutam do *status* de *humanidade* são considerados parte integrante – e por vezes determinante – do processo.

Aproximamo-nos, portanto, de um contexto peculiar dentro das ciências sociais; um contexto particular por dialogar de forma aberta com o exercício filosófico e, mais, por conceber a ação de maneira a questionar a forma modelada em tratados considerados seminais no campo. O pensamento latouriano, ao mesmo tempo em que questiona ideias comumente assumidas como hegemônicas, de figuras como Pierre Bourdieu ou Émile Durkheim, busca inspiração em pensadores como Gabriel Tarde que, segundo Latour e Lépinay (2009), teria transformado de forma considerável o rumo da história, fosse sua *Psychologie Économique* escolhida como “bíblia dos homens de ação” (p. 1), em detrimento do *Das Kapital* de Karl Marx.

Retornando ao questionamento que introduz o capítulo, então, é necessário explicar a afirmação de que a pergunta – *quando agimos, quem mais age?* – carrega consigo parte de sua resposta. A própria forma como é construída oferece o entendimento de que uma ação não é executada sozinha, oferece uma acepção correlacionista, de composição. Ela poderia, se o eco na teoria latouriana fosse originado em ideias mais comumente aceitas, como os ideais mais voltados para a purificação, ser estruturada de outra forma: *[quem / o que] nos força a agir?*

Contudo, não é esta a forma pela qual o questionamento é empreendido. Em si, a única certeza que podemos verificar é a de que *alguém*, além do suprimido *nós*, age enquanto agimos; e por si só, isto é o suficiente para clamar uma revisita ao problema da ação humana, à questão da agência, à relação que o comportamento humano trava para com grandes causalidades: *estrutura, cultura*.

Não obstante sejam estas proposições o suficiente para demandar o retorno à discussão acerca do tema – redefinição que por si só ainda jaz nublada por entre linhas introdutórias que a oferecem sem muita explicação – o sentido de agência presente na Teoria Ator-Rede considera que aquilo que errônea e arrogantemente tomamos como nossa grande criação e sobre a qual exercemos maestria, a técnica, possui, de forma similar, força contrária. Se, enquanto homens, *fazemos fazer*, também somos susceptíveis à mesma – e os objetos ao nosso redor possuem, pelo modo através do qual foram engendrados, mecanismos através dos quais empreendem este efêmero poder.

Para que possamos compreender de forma adequada todas as proposições aqui dispostas, é necessário que retornemos à discussão acerca da ação – não apenas nos debruçando sobre o pensamento latouriano, esclarecendo suas premissas, mas também empreendendo uma digressão que sublinhe a importância desta discussão ainda hoje para as ciências sociais e humanas.

4.1.1. Rituais, Flagelo da Estrutura

A ideia de estrutura é uma das ideias base das ciências sociais, especialmente professada no trabalho dos sociólogos que ascenderam no fim do século XIX. Émile Durkheim, por exemplo, se dedicou durante muito tempo a entender e explicar de que forma a sociedade se mantém una. Seu trabalho, principalmente o desenvolvido no *The Division of Labour in Society* (1984) e no *The Elementary Forms of Religious Life* (1995), foi uma das pedras fundamentais de um conceito muito apreciado por cientistas sociais, o de *ritual*.

Nick Couldry (2003), ao tentar transpor o pensamento de Durkheim (1995) para uma ideia de ritual centrada na mídia, se subscreve a um pensamento através do qual o ritual ofereceria aos indivíduos uma sensação de contato com o transcendental. Nosso argumento a respeito desta articulação se apoia no de Couldry (2003) que acredita que mesmo quando nos afastamos da noção de ritual professada pelo senso

comum, de cunho místico, e nos aproximamos de uma abordagem mais realista desta, o contato com a ideia de transcendência ainda se mantém. O que não é de todo complexo de se entender, uma vez que o próprio Durkheim (1995) propôs que sua noção de transcendental alcançada pela replicação de rituais não nos liga, enquanto indivíduos, necessariamente ao sentido metafísico, mas sim à nossa forma absoluta de interpretação da ligação que compartilhamos todos enquanto membros de um grupo social.

Esta reafirmação da transcendência acontece a despeito de (ou talvez por causa de) o contexto em questão manifestar ou não qualquer nota de transcendência como essencial. Isto implica no fato de que, seja no contexto da religião ou no contexto das ciências da computação, a ideia de ritual oferece o sentido de que através de uma ação ou uma expressão, elocução, o indivíduo se conecta com algo maior que ele. A grande questão, afinal, é: o que é maior que o indivíduo?

O problema se explicita, para Couldry (2003), no sentido em que mesmo em se considerando o *locus* dos meios de comunicação o ritual parece ligar aquele que o desempenha a algo maior, a um princípio estrutural, de *scriptação*, que é responsável pelo comportamento determinado. “É também quase que universalmente concordado que ritual é um tipo, ou forma da ação, em detrimento da ação proveniente de uma mera ideia ou sentimento” (COULDRY, 2003, p. 23)²⁵⁰.

Empreendamos uma leitura, ainda que prematura, da problemática através da teoria latouriana: é seguro dizer que Couldry (2003) acredita que mesmo quando a rede mobilizada (ou associada, no sentido de *enrolled*) em um tipo específico de ação encontra um hiato e se transforma para garantir sua subsistência, a noção de que esta ação executa uma conexão entre o indivíduo e um sentido maior, que vamos chamar aqui de global, perdura. Perdura porque a dada ação não nasce, portanto, no comportamento individual: não advém de mera ideia ou sentimento, mas, de acordo com o argumento, de um *tipo*. Voltaremos a esta leitura, incompleta e imprecisa que é, à frente.

Não é de nosso intuito recair sobre a ideia de ritual mais genérica e afastarmos do domínio das ciências da comunicação ao tratar o conceito sem o apropriado recorte. Couldry (2003) executa este recorte ao afirmar que se preocupa com o modo

²⁵⁰ Livre tradução: “It is also almost universally agreed that ritual is a type or form of action, as distinct from a mere idea or thought or feeling”.

como a aproximação entre rituais e mídia engendra a prática que ele nomeia de *media ritual*, ritual da mídia.

Ao empreender esta articulação, Nick Couldry (2003) aproxima a ideia de ritual da noção de mídia, descartando dois sentidos triviais que a palavra “ritual” assumiu – o de hábito, ação trivial, e o de rito religioso transmitido. Sua acepção, portanto, é a que se aproxima de uma ação que possui um aspecto de transcendência nela, que não precisa estar relacionada à noção de religião, como pontuado. Outra incursão ao pensamento de Couldry (2003) oferece um pouco mais de luz ao problema: este sentido transcendental encontrado na ideia de ritual se dá porque rituais midiáticos executam uma ligação direta entre os indivíduos que os replicam e um *centro social mediado*²⁵¹ – que na verdadeo próprio teórico inglês considera como um mito.

Em especial, Couldry (2003) explica que a ideia de *centro* surge do fato de que consideramos que existe núcleo, um receptáculo que carrega nossos valores e que deve ser encarado como parte sagrada de nossa vida enquanto membros de um grupo social. Ligada a esta perspectiva se encontra outra que considera que a *mídia*, por sua vez, possui um atalho até este centro: que ela fala a linguagem do centro e que ela é sua representante legal. Se a postulação soa determinista, é porque ela o é. Na verdade, ela soa construcionista-determinista, uma vez que se discursa através de um aspecto da sociedade – sua mídia – que ensina, molda, constrói o comportamento através de rituais, reencenados a cada dia.

Recordemo-nos, é de um mito que estamos falando. É de uma falácia a qual somos todos levados a acreditar porque, segundo Couldry (2006), é o que o discurso dos meios de comunicação busca: quanto mais acreditamos que a mídia possui acesso ao centro da vida social, mas a própria mídia reforça esta crença. O argumento de Couldry (2006) identifica o problema, busca sublinhá-lo, evidenciá-lo, mas o faz proferindo palavras que dão, ao “monstro”, como na lenda do Golem, vida:

Na realidade, e quaisquer que sejam as pressões sociais da centralização e (não devemos esquecer) pressões rivais da descentralização, não há um centro social que age como fundação moral ou cognitiva para a sociedade e seus valores, e, portanto não existe papel natural para a mídia como intérprete "do centro", mas existem pressões enormes para acreditar nestes. Estas pressões são tão grandes que até parece escandaloso clamar que estes mitos são apenas mitos. Ainda assim, é essencial fazê-lo. A ideia de que a

²⁵¹ Livre tradução: “*the myth of the mediated centre*”.

sociedade possui um centro ajuda a naturalizar a ideia de que a mídia 'representa' ou precisa representar este centro; o discurso dos meios de que eles são a 'moldura' da sociedade ajuda a naturalizar a ideia, que subscrever inúmeros textos da mídia, de que há um 'centro' social que precisa ser re-apresentado (*re-presented*) a nós (COULDRY, 2003, p. 45)²⁵².

O que nos traz, finalmente, de volta à discussão acerca do trabalho: a ideia de estrutura – ou seja, de uma abstração do qual nossos comportamentos são, todos, instâncias – possui força especial porque lhe conferimos força. Porque seu discurso é construído a cada dia, pelas mais diversas instâncias, de forma que *este* põe os problemas em causa, os cria, à moda do dito popular de origem judaica de que ‘as palavras têm poder’. Couldry (2003) sublinha este entendimento ao afirmar que os meios de comunicação nos dias de hoje se tornaram “pontos de passagem obrigatórios”²⁵³ em uma clara alusão ao trabalho de Michel Callon e Bruno Latour (1981).

Ainda que, ao nos declararmos partidários do entendimento professado pela Teoria Ator-Rede, dissolvamos a ideia de estrutura em um conjunto de eventos minúsculos que podem ser considerados a partir do mais básico movimento de *tradução*, a ela é necessário que retornemos, pois ela é “um dos mais importantes e um dos mais elusivos termos no vocabulário das ciências sociais atuais” (SEWELL, 2005, p. 124)²⁵⁴.

Iniciar a discussão acerca da dicotomia entre agência e estrutura evocando a ideia de ritual é um movimento que relaciona não apenas esta discussão ao seu contexto sociológico, mas o faz, de certa forma, também ao campo dos *game studies*. O trabalho de Caillois (1961), por exemplo, foi desde sempre comprometido com a discussão acerca dos rituais que circundam a atividade do jogo. Huizinga (1938), por sua vez, se apoiava, para discutir o aspecto de repetição do jogo, sobre a ideia de *dromenon*, que significa *ação*, mas no sentido de re-agir, ou seja, reencenar.

²⁵² Livre tradução: “*In reality, and whatever the competing pressures of social centralisation and (we should not forget) the rival pressures of decentralisation, there is no such social centre that acts as a moral or cognitive foundation for society and its values, and therefore no natural role for the media as that ‘centre’s’ interpreter, but there are enormous pressures to believe in each. So great are those pressures that it even seems scandalous to name these myths as such. Yet it is essential to do so. The idea that society has a centre helps naturalise the idea that we have, or need, media that ‘represent’ that centre; media’s claims for themselves that they are society’s ‘frame’ help naturalise the idea, underlying countless media texts, that there is a social ‘centre’ to be re-presented to us*”.

²⁵³ Livre tradução: “*obligatory passing points*”.

²⁵⁴ Livre tradução: “[...] *one of the most important and most elusive terms in the vocabulary of current social science*”.

O rito é um *dromenon*, o que significa “algo agido”, um ato, uma ação. Aquilo que é encenado, ou a matéria do qual a ação é feita, é um drama, que, novamente, significa agir, ação representada em um palco. Esta ação pode ocorrer como uma performance ou como uma competição. O rito, ou “ato ritual” representa um acontecimento cósmico, um evento no processo natural. A palavra “representa”, contudo, não cobre o significado exato do ato, ao menos não em sua conotação moderna, mais flexível; porque aqui “representação” é uma identificação, a repetição mística, ou re-apresentação do evento. O rito produz o efeito que não é, então, muito mostrado figurativamente, e sim realmente reproduzido na ação. A função do rito, contudo, está longe de ser imitativa; ela leva os fiéis a participar no ato sagrado em si (HUIZINGA, 1938, p. 14-15 *apud* GALLOWAY, 2006)²⁵⁵.

Nos aproximamos, portanto, da ideia de ação como reencenação, uma ideia que figura de forma proeminente, ainda que em sua forma de *práxis*, prioritariamente, no preâmbulo deste capítulo. A reencenação foi, continuamente, um modo através do qual sociólogos escolheram observar a relação entre agência e estrutura (GOFFMAN, 1959, 1974; LATOUR, 2011) e havemos de recair sobre alguns dos argumentos que se utilizam deste princípio nas próximas linhas.

Lembremo-nos que Latour (1998) atentou para este debate anteriormente: seu intuito, a princípio ao menos, nunca foi pleitear um espaço ou uma opinião específica acerca da forma pela qual se observa a ação individual ou coletiva. Se voltarmos até o primeiro capítulo, poderemos nos deparar novamente com o raciocínio de Lemos (2013), atentando para o fato de que um ator-rede segue o princípio monadológico: ele é um e é todo ao mesmo tempo, sua ação é *resultado*, *consequência*, e não intenção.

Para que esta afirmação não seja mal compreendida por estar fora do contexto original, pensamos que é necessário repetir: naturalmente, a ideia de intenção, tão prezada pela Teoria da Agência que advém da filosofia de base moral, não é um balizador no nosso entendimento de *que actante* possui agência. Intencionalidade, apontaram Callon (2008) e Latour (2005), não é um fator que seja relevante na leitura de um contexto pelas lentes da Teoria Ator-Rede.

²⁵⁵ Livre tradução: “The rite is a *dromenon*, which means “something acted,” an act, action. That which is enacted, or the stuff of action, is a drama, which again means act, action represented on a stage. Such action may occur as a performance or a contest. The rite, or “ritual act” represents a cosmic happening, an event in the natural process. The word “represents,” however, does not cover the exact meaning of the act, at least not in its looser, modern connotation; for here “representation” is really identification, the mystic repetition or re-presentation of the event. The rite produces the effect which is then not so much shown figuratively as actually reproduced in the action. The function of the rite, therefore, is far from being merely imitative; it causes the worshippers to participate in the sacred happening itself”.

De que forma, então, Latour (2005) empreende seu movimento de contorno? De que forma o antropólogo francês escolhe ignorar a dicotomia e seguir com a leitura da ação em um determinado contexto, em uma determinada rede? Empreendamos uma digressão pelo conceito de estrutura, entendendo suas bases, para compreender, por fim, como este é dissolvido pela Teoria Ator-Rede.

4.1.2. A Proverbial Raiz do Problema

*Begin with an individual, and before
you know it you have created a type;
begin with a type, and you find you
have created – nothing.*

— F. Scott Fitzgerald

William Sewell (2005) explica que, embora o termo “estrutura” seja portador da importância que lhe foi sublinhada anteriormente, dificilmente é encontrada uma definição deste que seja adequada. Sewell (2005) argumenta que na maioria das vezes, as definições do conceito são portadoras ou da palavra em si, em um *loop* recursivo que evoca a crítica latouriana da ideia de *social*, ou de sinônimos aceitáveis – “por exemplo ‘padrão’” (p. 124)²⁵⁶ – mas que não possuem a força retórica original, já que a estrutura é aquilo que ela designa (p. 125).

Existe, à frente no argumento de Sewell (2005), uma distinção epistemológica que auxilia no entendimento da relação entre campos e conceitos no que diz respeito às ciências sociais. O historiador americano prossegue em sua crítica afirmando que o modo pelo qual a noção de estrutura opera no discurso científico é *metonímico*: ou seja, busca explicar o todo – neste caso, uma “complexa realidade social” (p. 125) – pela parte – o que consistiria, precisamente, no componente estrutural.

É uma palavra para se evocar dentro das ciências sociais. De fato, estrutura é menos um conceito preciso do que um tipo de metáfora fundacional ou epistêmica do discurso científico – e social. Por esta razão, nenhuma definição formal pode suceder em fixar o significado do termo: a metáfora de estrutura continua seu trabalho essencial, ainda que misterioso, na constituição do conhecimento científico social (SEWELL, 2005, p. 125)²⁵⁷.

²⁵⁶ Livre tradução: “Sometimes we find what seems to be an acceptable synonym - for example, “pattern” – but all such synonyms lack the original’s rhetorical force”.

²⁵⁷ Livre tradução: “It is a word to conjure with in the social sciences. In fact, structure is less a precise concept than a kind of founding or epistemic metaphor of social scientific - and scientific- discourse. For this reason, no

Observemos: ainda que o discurso do historiador seja o da crítica à definição – e ele empreende isto *a posteriori*, em se detendo sobre conceitos de dois dos grandes sociólogos do Século XX, Anthony Giddens e Pierre Bourdieu – seu entendimento é o de que o discurso das ciências sociais não se demora de forma adequada à noção de estrutura. Seu pensamento recai quase que de forma irônica sobre o uso da palavra – *é uma palavra para se evocar* – como se seu utilizar solucionasse os problemas que ela própria cria, o que sugere uma proximidade à discussão que Latour (2005) empreende acerca da ideia de social e seu uso pelas sociologias do século XX: “[o] social não pode ser construído como uma espécie de material ou domínio, e assumir a tarefa de fornecer uma ‘explicação social’ de algum outro estado de coisas” (2005, p. 1).

Retornando ao argumento de Sewell (2005), percebe-se neste uma distinção epistemológica que é introduzida pelo questionamento à ideia de estrutura. O historiador americano deixa claro que, a despeito de a noção desfrutar de um uso irrestrito, haja ou não um olhar crítico sobre ela, existem três problemas em específico que fazem com que teorizá-la seja válido: o primeiro diz respeito ao fato de que (1) como é de conhecimento genérico, argumentos estruturais – ou estruturalistas – tendem a assumir um determinismo causal muito rígido na vida social, o que incute no preconceito experimentado pelo uso do termo.

As características da existência social denominadas como estruturas tendem a ser reificadas e tratadas como primárias, duras e imutáveis, como as vigas de um edifício, enquanto os eventos ou processos sociais que elas estruturam tendem a ser vistos como secundários e superficiais, como a “pele” exterior de um arranha-céu. (...) O que tende a se perder na linguagem da estrutura é a eficácia da ação humana – ou “agência”, para usar o termo atualmente preferido (2005, p. 125).

O aparecimento, na citação acima, do termo *agência* não é incidental; é possível perceber, portanto, que se estabelece uma dicotomia entre estrutura e agência na qual a posição acerca da ação humana varia basicamente entre a existência ou não de *autoria*, ou *autoridade*, no que se refere às nossas ações. Esta característica é responsável por prolongar a crítica de Sewell (2005) a respeito da noção de estrutura: o segundo problema, para o historiador, é que (2) estruturas tendem a aparecer no discurso científico como impermeáveis a agência humana.

formal definition can succeed in fixing the term's meaning: the metaphor of structure continues its essential if somewhat mysterious work in the constitution of social scientific knowledge”.

Este quadro resulta em regras impostas de forma abstrata, existentes de maneira desconexa, distante da práxis social, mas que ainda assim determinam sua forma essencial, sendo meramente *reproduzidas* por agentes. Adentremos, para fins de ilustração, o pensamento de Bennett Berger (1995), para quem a noção de agente não necessariamente subscreve a ideia de *liberdade* ou *autonomia*. Isto não significa, observemos, que ela não guarde em si a ideia de *mudança*.

O argumento de Berger (1995, p. 135) compara o agente humano ao agente químico – de uma reação. O sociólogo americano sublinha a ideia de que a ação química é necessária e previsível, “o que não conforta aqueles para quem ‘agência’ é, de alguma forma, código para liberdade ou poder autônomo”²⁵⁸; contudo, este argumento perde força, ao nosso ver, à medida que se cristaliza como de cunho abertamente determinista, replicando o problema apontado por Sewell (2005): “as estruturas dão forma às práticas das pessoas, mas são estas mesmas práticas que as constituem e reproduzem” (p. 127)²⁵⁹.

Berger (1995), que se localiza no campo da sociologia da cultura, escreveu o prefácio da edição mais recente do *Frame Analysis* – tratado de Erving Goffman (1974) sobre a organização da experiência social – e afirma se debruçar, em sua obra, sobre uma contribuição para a reintegração do estruturalismo – ou determinismo sociológico. O agente, portanto, é pouco mais que um dispositivo de reprodução e sua agência apenas a atualização desta potência.

Claro que as pessoas fazem escolhas todos os dias de todas as formas. (...) O que uma sociologia da cultura deve fazer é entender o mais exatamente o possível como uma variedade de possíveis escolhas é apresentada à consciência do potencialmente ativo agente e como variáveis situacionais ou intervenientes reforçam ou enfraquecem a predisposição para escolher dentre a variedade de possíveis escolhas (BERGER, 1995, p. 136-137).

Prosseguindo com o argumento de Berger (1995), é por uma redução nas indeterminações do cotidiano que o sociólogo americano advoga; pelo entendimento e pela diminuição do que ele chama de *variância inexplicada*. E não é surpreendente – e nem necessariamente derogatório – que a escolha para tal diminuição seja advinda de explicações verticais, que paralisam a agência em cascatas de expectativas e mapas

²⁵⁸ Livre tradução: “which is no comfort to those for whom “agency” is somehow code for freedom or autonomous power”.

²⁵⁹ Livre tradução: “Structures shape people’s practices, but it is also people’s practices that constitute (and reproduce) structures”.

de variáveis. “Não há elemento mais destrutivo para quem liberalmente crê na liberdade que a sociologia; ela realmente vai testar-lhe” (p. 137)²⁶⁰.

Um de meus estudantes, Perry Dees, diz que o sociólogo Bill Sewell não pode conceber um “determinismo sem agentes”, e que a pesquisa deve “olhar além” de condições estruturais e materiais. Mas olhar onde? Essa linha de visão leva ou a um idealismo comprometido ou a entender “agência” como um problema que estruturas devem resolver (BERGER, 1995, p. 137).

O trecho acima, ainda que aparente uma crença na dicotomia entre agência e estrutura por parte de Berger (1995), não possui este intento. Berger (1995) é taxativo em sua posição de considerar o indivíduo como replicador – vetor – do poder estrutural: não existe dicotomia, ou antinomia – e não porque elas compõem uma à outra, como acredita Giddens (1984), cujo pensamento logo há de figurar neste trabalho – mas simplesmente porque não existe agência.

Naturalmente, não é este o argumento encontrado em Sewell (2005), que busca com sua releitura da Teoria da Estruturação de Giddens (1984) e da noção de *habitus* de Bourdieu (1977) reconhecer a agência dos atores sociais, além de introduzir a possibilidade de mudança no conceito de estrutura. “Uma ciência social presa em uma metáfora cristalizada de estrutura”, acredita Sewell (2005), “tende a reduzir os atores a autômatos inteligentemente programados”²⁶¹.

Retornemos por ora aos problemas com a ideia de estrutura apontados por Sewell (2005) em sua empreitada acerca da problematização do termo. O terceiro ponto, então, não advém de indeterminações ou posições pessoais acerca do comportamento humano, não: o terceiro ponto apresenta um problema de ordem discursiva, no sentido em que, para o historiador americano, (3) as disciplinas que se utilizam do termo estrutura – e de forma mais expressiva a sociologia e a antropologia – possuem acepções particulares e contraditórias acerca da definição do termo.

“Sociólogos tipicamente contrastam ‘estrutura’ a ‘cultura’” (p. 126)²⁶²: e para a sociologia, estruturas geralmente são duráveis, ou materiais – determinantes, primárias; enquanto isso, *cultura* possui uma acepção mais suave e portanto é secundária, e deriva da primeira. Para os antropólogos, segundo Sewell (2005), é diferente: em seu típico uso, o termo estrutura se refere ao reino da cultura, exceto

²⁶⁰ Livre tradução: “There’s no more destructive element for a liberal believer in freedom than sociology – it will really test you”.

²⁶¹ Livre tradução: “A social science trapped in an unexamined metaphor of structure tends to reduce actors to cleverly programmed automations”.

²⁶² Livre tradução: “Sociologists typically contrast “structure” to “culture””.

quando é modificado pelo adjetivo *social*. “Sociólogos e antropólogos tendem a visualizar a natureza e a localização da estrutura de formas radicalmente discrepantes e mutuamente incompatíveis” (p. 126).

Prossigamos, portanto, rumo a um dos paradigmas de entendimento da relação entre agência e estrutura mais aceitos nos dias de hoje – a *Teoria da Estruturação*, que foi detalhada pelo sociólogo britânico Anthony Giddens no ano de 1984 em seu livro intitulado *The Constitution of Society – Outline of the Theory of Structuration* com o intuito de reconciliar teoricamente uma série de dicotomias dos sistemas sociais: agência e estrutura, sujeito e objeto, perspectivas micro e macro.

O processo de criação de tal teoria, contudo, data ainda de meados da década de 1970, figurando em especial em sua obra *New Rules of the Sociological Method*, um livro transicional no qual Giddens, de acordo com Meštrović (1998), abandona a teoria social clássica rumo ao pensamento voltado para a ideia de estruturação. O tratado é uma obra, também, na qual o sociólogo britânico se alinha a uma atitude modernista – uma vez que seu esforço é o de “se livrar do velho, e introduzir o novo. Durkheim escreveu as ‘velhas’ regras do método sociológico, e Giddens nos oferece as novas” (MEŠTROVIĆ, 1998, p. 41)²⁶³.

Giddens busca, em especial, no que pode ser considerado como a segunda fase de seu trabalho, revisar premissas caras à corrente do funcionalismo estrutural. Estabelecida a partir do trabalho de pensadores como o próprio Durkheim (1964) – para quem as estruturas e as relações de hierarquia eram as grandes responsáveis pela própria estabilização da existência de uma sociedade, além de acreditar que um coletivo poderia apresentar o desenvolvimento emergente de propriedades que não estavam necessariamente subscritas a cada um dos indivíduos a ele pertencentes. A corrente considera que a sociedade deve ser interpretada como uma estrutura de partes interrelacionadas, estas responsáveis pelo processo conhecido como *socialização*, no qual indivíduos são imbuídos de normas, costumes e ideologias que pautam as disposições e possibilidades de ação destes.

Ao invés de assumir que as dadas forças são apenas explicações *distintas* para um dado fenômeno, Giddens (1984) se aproxima da relação entre agência e estrutura como se estas fossem forças constitutivas uma da outra. Para o autor, um aporte que dialogue exclusivamente com a esfera do ator individual ou unicamente com a esfera

²⁶³ Livre tradução: “The old is assumed to be deficient and obsolete while the new is assumed to be superior and progressive. Durkheim wrote the “old” rules of sociological method, and Giddens gives us the new rules”.

da totalidade social não consegue compreender as dinâmicas sociais contemporâneas, o que explica sua crítica a abordagens estruturalistas, como a do antropólogo Claude Lévi-Strauss, pelo fato de que estas possuem um entendimento que minimiza a importância da ação humana.

Ao invés disso, o paradigma construído por Giddens (1984) se preocupa com como as práticas sociais são ordenadas através do tempo e do espaço – e de como, por isso, certos padrões podem ser encontrados de forma intermitente, repetidos nas entrelinhas das estruturas sociais. Para o sociólogo britânico, subsiste um “imperialismo do sujeito” nas correntes de sociologia interpretativa, enquanto as formulações estruturalistas e funcionalistas demonstram um “imperialismo do objeto social”. Uma das principais ambições da teoria da estruturação é, portanto, “colocar um fim a cada um desses esforços de estabelecimentos de impérios” (GIDDENS, 1984, p. 02).

Estrutura. Regras e recursos recursivamente implicados na reprodução dos sistemas sociais. A estrutura existe apenas como rastros na memória, a base orgânica da cognoscitividade humana, e como instanciada em ação (GIDDENS, 1984, p. 377)²⁶⁴.

Para a teoria da estruturação, a vida social não é a soma de toda a atividade em nível micro, de todas as díades – como sugerem os aparatos microssociológicos, como o interacionismo simbólico (MEAD, 1934; BLUMER, 1969) e a sociologia dramaturgica (GOFFMAN, 1959; 1974) – mas a atividade social também não pode ser completamente explicada a partir de uma perspectiva macro. Giddens (1984) postula que, na medida em que somos delimitados pelas estruturas que empreendemos nosso processo de *socialização*, mesmo estas estruturas não são invioláveis ou permanentes, *podendo* ser modificadas por nossas atitudes.

O sociólogo britânico (GIDDENS, 1984, p. 25) acredita que a estrutura,

enquanto recursivamente organizadas como um conjunto de regras e discursos, estão fora do tempo e do espaço, menos em suas instâncias e co-ordenações como associações da memória, e está marcada por uma ‘ausência do sujeito’²⁶⁵.

²⁶⁴ Livre tradução: “Structure. Rules and resources, recursively implicated in the reproduction of social systems. Structure exists only as memory traces, the organic basis of human knowledgeability, and as instantiated in action”.

²⁶⁵ Livre tradução: “Structure, as recursively organized sets of rules and resources, is out of time and space, save in its instantiations and co-ordination as memory traces, and is marked by an ‘absence of the subject’”.

A ideia de Giddens (1984) é, portanto, alocar as estruturas em uma zona de abstração na qual podemos nos apoiar para realizar ações e construir um sentido em nossa realidade social. Esta repetição aludida pela ideia de recursividade diz respeito ao fato de Giddens (1984) acreditar que a repetição das ações, na forma de um sempre retorno aos padrões instituídos anteriormente – e cabe aqui uma menção ao trabalho de Roger Caillois (1960) sobre a relação entre o homem e o sagrado, nesse sentido – tem como uma de suas consequências a proliferação da estrutura.

Para Giddens (1984), as estruturas estão projetadas em um espaço-tempo abstrato, inatingível. Sua transformação só se dá através de um mecanismo através do qual conjuntos de ações pontuais angariam força o suficiente para mudar um panorama, contexto, situação. Embora, tomando como base o pensamento de Sewell (2005), esta acepção pareça minimizar a importância que a agência humana empreende rumo à transformação, o esquema de reencenações de Giddens (1984) não é semelhante ao empregado por Berger (1995): Giddens (1984) se vangloria por reconhecer a figura da agência humana como profundamente importante para o entendimento adequado da formação do tecido social.

Retornando ao argumento, em se tratando da repetição de padrões mais uma vez – por agentes conscientes, sublinha Giddens (1984); pessoas que *sabem o que estão fazendo* ou *que são capazes de refletir acerca de suas próprias ações e caminhos tomados* – há consequências não propositais, não previstas. Todavia, mesmo estas podem funcionar como fatores contribuintes para o processo de estruturação. Esta repetição dos padrões estruturais é responsável pela geração de uma *segurança ontológica*, descrita por Giddens (1984) como sendo a confiança a qual os indivíduos possuem nas estruturas sociais: aquilo que acontece no dia-a-dia possui um nível considerável de previsibilidade, o que, para o sociólogo britânico, é um dos fatores que garante a estabilidade social.

Há uma série de considerações a serem feitas acerca das noções provenientes do pensamento de Giddens (1984) evocadas neste trabalho, em especial se o confrontarmos, como é esperado, com o pensamento que se estabeleceu, até então, como chave para a interpretação do contexto acerca da agência não humana e seu papel nos jogos eletrônicos. Contudo, há ainda uma última acepção da ideia de estrutura e de sua contraposição à agência que deve figurar neste trabalho, e esta se refere à abordada no trabalho do sociólogo francês Pierre Bourdieu.

Os conceitos que até agora foram evocados colaboram no sentido de oferecer não apenas contrapontos à teoria à qual este trabalho se subscreve, a TAR, mas principalmente porque o entendimento até aqui construído é necessário para que possamos, enfim, seguir aos detalhes da distribuição de agências em redes, o que deve nos conferir a possibilidade de entender o tecido social formado a partir do MMORPG *World of Warcraft*. Sigamos, por ora, à teoria de Bourdieu (1990) que, em subsequência nos conduzirá a um comentário acerca da noção de estrutura através das lentes da TAR que, por sua vez, há de nos conduzir de volta à noção de agência e sua polissemia quando em se tratando dos jogos eletrônicos.

Por fim, é possível perceber, através da maneira pela qual Pierre Bourdieu desenvolve suas noções de agência e estrutura, que existe uma tentativa por parte do sociólogo francês de superar o esquematismo entre sujeito e objeto. Isso, a partir do conceito de *habitus*, que é a internalização da estrutura e princípio gerador de práticas e representações. O conjunto destas últimas, ou seu caráter externo e global, constitui o *campo*. Com este último, tem-se o quadro geral, o contexto cuja função é a de estabelecer “objetividades”, ou “regras de jogo”. A totalidade daí decorrente acontece de forma aparentemente espontânea, “sem pressupor uma consciência visando a fins ou o domínio consciente de operações necessárias para atingi-los” (BOURDIEU, 1990, p. 53).

Esses elementos estruturantes de qualquer agência, para Bourdieu, funcionam, portanto, sem que possuam um viés pessoal. Eles são “independentes da consciência individual e vontades” (BOURDIEU, 1990, p.26). Ora, quais seriam as implicações disso para o conhecimento subjetivo e a relação deste para com o domínio da prática? Como isso molda o saber que se poderia construir sobre uma determinada prática, para um conjunto de ações ou regras práticas? Bourdieu critica a divisão esquemática que a tradição ocidental sempre fez quanto à apreensão das regras de determinado contexto social prático. O caráter “objetivo” do conhecimento prático, sua espontaneidade, foi frequentemente considerado pela tradição intelectual do ocidente como um conjunto irrefletido de racionalizações. Ou seja, como ações desprovidas de livre arbítrio ou reflexividade. A ação prática seria, segundo essa tradição, apenas a obediência esquemática a protocolos não escritos. Em suma, estaria fora do âmbito do saber, da percepção normativa e do *conhecimento* enquanto tal.

Isso leva, segundo Bourdieu, a uma radical redução e empobrecimento das análises dos fenômenos práticos por parte das ciências sociais. Essencialmente, elas

perdem a verdadeira e rica relação entre ação prática e significado. Elas não veem a relação entre a dimensão “experimental” – no sentido de que algo precisa ser vivido, experimentado – com a dimensão de estabelecimento de seus sentidos. Ao se ver um jogo ou conjunto de práticas apenas por sua exterioridade, reduzindo-os a uma série de regras ou mandamentos, as ciências do social perdem a dimensão do que é *participar de um jogo*, do ponto de vista *de quem dele participa*.

Em sua maior parte, a tradição ocidental pressupõe, dentro da relação sujeito-objeto, uma relação ‘observador-observado’. O problema é que o sujeito *praticante* fica aí numa situação ambígua: para ser observador – no sentido de alguém que irá traduzir discursivamente o sentido de determinada prática – ele precisa deixar momentaneamente a prática. Se, por outro lado, ele tentar se expressar apenas pela prática, então ele se reduz ao objeto, segundo a tradição por demais intelectualista ocidental.

Para resolver esse dilema é que o conceito de *habitus* é formulado como "constituído na prática e está sempre orientada para funções práticas" (BOURDIEU, 1990, p.52). É a interiorização de uma ordem externa e a constituição de uma identidade, diante dessa ordem externa. Mas é, em última instância, também a própria estruturação dessa ordem externa. Alude a este pensamento a famosa expressão bourdieuana “estruturas estruturadas funcionando como estruturas estruturantes” (BOURDIEU, 1990, p.53). A agência, em Bourdieu, é essa ponte entre algo que já está estruturado, por se ver dentro de um contexto de regras, e algo que ao mesmo tempo gera novas configurações de forma prática, novas totalidades, criadas através da ação.

No plano social, na totalidade social, isso acontece "sem se pressupor uma consciência visando a fins ou os atores tendo o domínio expresso das operações necessárias para atingi-los" (BOURDIEU, 1990, p.53). As estruturas são objetivamente “reguladas” sem ser o produto subjetivo da ação social.

As consequências da maneira que Bourdieu trabalha esses conceitos são enormes para a relação entre a prática e o *estudo da prática*. Bourdieu lembra que não é senão negativamente que se pode falar da prática, ao menos de seus aspectos mais mecânicos, os aspectos mais opostos da lógica do pensamento e do discurso (80). Essa “escolha usualmente obrigatória” entre a linguagem da consciência e a linguagem do modelo mecânico seria menos imposta, argumenta Bourdieu, se ela não correspondesse a uma “divisão fundamental da visão de mundo dominante”.

Aqueles que têm o monopólio do discurso sobre o mundo social pensam de forma diferente quando eles estão pensando em si mesmos do que quando pensam sobre os outros (isto é, as outras classes): eles são prontamente espiritualistas que respeito a si mesmos, mas materialistas em relação aos outros, liberais para si e dirigistas para os outros, e, com a mesma lógica, teleológicos e intelectualistas para si e mecanicistas para os outros (BOURDIEU, 1990, p.81)

Fora o aspecto “de classe”, há a inevitável diferença ontológica. A prática, a lógica da ação, é inteiramente diferente da lógica do saber. Principalmente quanto à temporalidade. São dois mundos radicalmente opostos:

A prática se desdobra no tempo e suas propriedades correlativas, como a irreversibilidade, são destruídas pela sincronização [do saber científico]. A sua estrutura temporal, isto é, o ritmo, o tempo, e, acima de tudo a sua direcionalidade, são constitutivos de seu significado. Tal como acontece com a música, qualquer manipulação desta estrutura, até mesmo uma simples mudança de tempo, ou aceleração ou abrandamento, a submete a uma desestruturação que é irreduzível a uma simples mudança do eixo de referência. Em suma, uma vez que a prática é totalmente imerso na corrente do tempo, ela é inseparável da temporalidade, não só porque ele é jogada no tempo, mas também porque ela joga estrategicamente com o tempo e, sobretudo, com o ritmo (BOURDIEU, 1990, p.81).

4.2. Um Retorno à Agência

No palco, um ator jamais se encontra só. Companheiros de ofício, adereços – mesmo o público há de lhe fazer companhia, pois o que é daquele que atua, se não puder fazê-lo para outrem? A plateia, pode-se argumentar, é *necessária* à *performance*: uma não pode ser concebida sem a outra.

Naturalmente, este é um entendimento de base relacional: dois polos de um mesmo fenômeno não devem existir por si só, já que consideramos que um é compositor, ajuda a definir o outro. Este é, em se reincidindo sobre o tema, o mesmo movimento que acontece em conceitos intimamente relacionados como identidade e diferença, forma e conteúdo, sujeito e objeto. O que implica, afinal, em uma relação semelhante pelos polos que desenham a relação agência-estrutura. É o que os sociólogos do social, alguns deles evocados anteriormente, acreditam.

Não aqueles que se alinham, como Berger (1995), ao puro determinismo, à observação da cognição humana como se ela fosse mera reprodução – formas de

reviver, a cada dia, o mesmo feito. A cadeia “nascer, crescer, reproduzir e morrer” vista de uma altura inimaginável, que reduz a subjetividade humana a um denominador comum: somos parte de uma grande roda gigante que sempre volta ao mesmo lugar.

Apesar de parecer fácil refutar uma visão como esta, este ofício não é trivial. Os argumentos podem circundar a questão sem jamais respondê-la. Em uma releitura deformada e oportuna da ética da *Matrix* (Warner, 1999), dos Irmãos Wachowski, o questionamento pode ser, afinal, parte da reencenação. Talvez esta seja a mais adequada leitura do problema, não porque consideramos que ela seja precisa, mas porque é ela que se relaciona com o problema da repetição levantado no preâmbulo, além de ser um ponto muito importante na concepção da relação entre agência e estrutura.

Consideremos o *dromenon* de Huizinga (1938); a estruturação de Giddens ou o *habitus* de Bourdieu (1990). Todos estes conceitos podem ser lidos, afinal de contas, como repetição, como retorno, como a necessidade de definir-se através do padrão, através da segurança ontológica de Giddens (1984): o sentido de ordem e continuidade que advém das experiências individuais. A questão é: este sentido de continuidade existe? Ou ele está lá porque assim desejamos / acreditamos?

Se tomamos a repetição ao pé da letra, como o faz Berger (1995), somos confrontados com um nada otimista cenário no qual nada do que fazemos é original. Mais que isso: cada nuance da vida social já foi explorada e tanto o burocrata quanto o rebelde, passando pelo bandido, apenas *re-fazem*, *re*-produzem comportamentos que já lhe foram pré-oferecidos. Onde está a ação, neste caso? Nos desígnios de "poderes obscuros que manipulam os fios" de nossa vida? (LATOUR, 2005, p. 22)²⁶⁶. Para Giddens (1984), ela se encontra em um construto abstrato intocado pela práxis humana, o qual não se consegue atingir. Esta é a ideia de estrutura do sociólogo britânico e se estas podem mudar – *podem*, em detrimento da certeza do *mudam* – elas o fazem de forma lenta, exercendo seu poder, enquadrando a ação, que só reage a este esquema de forma mínima, num ato de resistência.

Quando observamos, como neste trabalho, o modo como “toda tecnologia incita ao seu redor um redemoinho de novos mundos” (LATOUR, 2002, p. 250)²⁶⁷, somos confrontados com criação, ao invés de padrões. Padrões são criados?

²⁶⁶ Livre tradução: “to reveal behind the scenes some dark powers pulling the strings”.

²⁶⁷ Livre tradução: “it is because all technologies incite around them that whirlwind of new worlds”.

Certamente. As redes tendem à estabilização. Seu funcionamento cria pontos de passagem obrigatórios que trabalham no sentido de fazer estacionar o movimento, levá-lo para o fundo, transformá-lo em caixa-preta. Quem nunca participou de um grupo de amigos no trabalho que simplesmente se desfez? Que não teve forças para se sustentar e cujo propósito foi simplesmente deixado de lado?

O ponto é, após ter dialogado com todo o arcabouço teórico que evocamos até este momento, que é simples enxergar apenas repetição, uma vez que ignoramos a tecnologia, o objeto, o não humano. Se elaboramos a respeito das práticas de consumo de jornais impressos, rádio, televisão e internet sem considerar a ação do meio, como McLuhan (1994) nos disse que era necessário, certamente que havemos de observar apenas repetição. E em um cenário aleijado não menos que isso: um cenário que não pode ser sequer concebido. Como separar, afinal, a prática do meio? Se a sociologia do social vê, em algumas de suas mais caras obras, apenas repetição, é porque eles escolhem ignorar aspectos importantes – as “massas ausentes” (LATOUR, 1992a)²⁶⁸.

O senso comum, mais uma vez, nos informa que as relações são efêmeras e as pessoas se afastam umas das outras. Onde este senso comum toca a análise científica da relação ator-rede é no ponto em que, como bem relembra Latour (2001), se você para de carregar algo, de emprestar-lhe sua força, este algo desaparece. Uma intenção, uma profissão, um animal de estimação, um projeto com amigos, um projeto científico: as redes em torno de qualquer um destes actantes buscam se estabilizar, mas não à custa de sua *substância*, e sim à custa do trabalho daqueles que são mobilizados.

Consideremos que a ação não possui, de acordo com a TAR, uma origem nas mãos metafóricas de um ator, mas como um eterno fluxo de transformação gerado pelas forças associativas em jogo num dado contexto. “Um ‘ator’ (...) não é a fonte de uma ação, mas sim o alvo móvel de uma vasta cadeia de entidades pululando ao seu redor” (LATOUR, 2005, p. 46)²⁶⁹: o lugar onde os laços sociais o amarram, como disse Simmel (1908).

Chegamos, portanto, à grande operação de contorno de Bruno Latour (1998) através da qual o antropólogo francês busca não a posição no debate agência-estrutura, como mencionamos antes, mas sim a concepção de que este debate vem

²⁶⁸ Livre tradução: “*the missing masses*”.

²⁶⁹ Livre tradução: “*An ‘actor’ in the hyphenated expression actor-network is not the source of an action but the moving target of a vast array of entities swarming toward it*”.

sendo secularmente empreendido de forma errada. Recordemo-nos da ideia de Latour (2005) discutida ainda no primeiro capítulo de que o social não é uma substância e sim o fruto das associações, cada uma delas, entre as centenas de milhões de actantes envolvidos e dobrados em uma rede.

É esta visão do social como algo que é construído e não como uma substância dotada de propriedades que permite que Latour (2005) dê um passo em direção não à dicotomia agência-estrutura, mas à ideia de uma agência distribuída, compartilhada. “A ação é tomada” (p. 46), sim, e esta afirmação causa certo espanto quando primeiro é lida, o que se remedia rapidamente quando o antropólogo francês explica que admitir que a ação não se encontra no ator é uma coisa, mas que há um vazio imenso no sair de tal afirmação rumo a uma força social que age por si só.

A ação é tomada. (...) Ela é tomada por outros e compartilhada com as massas. Ela é misteriosamente realizada e ao mesmo tempo distribuída para os outros. Não estamos sozinhos no mundo. (...) Mas há um imenso, um intransponível abismo em se ir desta intuição – a ação é tomada – para a conclusão usual, que uma força social a tomou. Enquanto a ANT deseja herdar da primeira, ela procura inibir o segundo passo; ela quer mostrar que entre a premissa e a consequência existe um imenso abismo, um *non sequitur* (LATOURE, 2005, p. 46)²⁷⁰

A questão aqui diz respeito à estabilização, à formação de caixas-pretas. O ponto central, de acordo com o pensamento de Bruno Latour (2005), é que estes dois movimentos (que são um só, na verdade) não devem responder pelo *controle* do indivíduo. Eles são apenas *mais um* agente no que se torna um emaranhado – ou uma bagunça, para aludir à noção de Law (2003) – de forças, tentando carregar o actante para todos os lados, mobilizá-lo, traduzí-lo.

Para as ciências sociais ganharem de volta sua energia inicial, é crucial não unir todas as agências que tomam a ação em um tipo apenas de agência - 'sociedade', 'cultura', 'estrutura', 'campos', 'indivíduos', ou qualquer nome os quais estas sejam dadas - que sejam, por si só, sociais (LATOURE, 2005, p. 46)²⁷¹.

²⁷⁰ Livre tradução: “Action is overtaken. (...) So it is taken up by others and shared with the masses. It is mysteriously carried out and at the same time distributed to others. We are not alone in the world. (...) But there is a huge, an insurmountable, an abysmal gap in going from this intuition—action is overtaken—to the usual conclusion that a social force has taken over. While ANT wishes to inherit from the first, it wants to inhibit the second step; it wants to show that between the premise and the consequence there exists a huge gap, a complete *non sequitur*”.

²⁷¹ Livre tradução: “For the social sciences to regain their initial energy, it’s crucial not to conflate all the agencies overtaking the action into some kind of agency—‘society’, ‘culture’, ‘structure’, ‘fields’, ‘individuals’, or whatever name they are given—that would itself be social”.

A compreensão necessária a partir desta discussão, portanto, se empilha a outras já professadas ao longo do trabalho. Se podemos afirmar que (1) o social é produto, e não causa; (2) que não nos interessa julgar intenção, mas a mera ação e que (3) humanos e não humanos podem, então, agir, uma quarta premissa deve ser aí adicionada, a de que (4) humanos e não humanos, ao agir, *fazem fazer*. Sua ação provoca aquele redemoinho de novos mundos que vão se proliferando *ad infinitum*. Esta é a ideia de agência para a Teoria Ator-Rede.

4.2.1. Contornando a Relação entre Agência e Estrutura

De posse de uma ideia de agência que além de não centralizar a ação no indivíduo também não a confere a forças sociais, distribuindo-a pelo contexto experimentado por qualquer actante a qualquer momento, podemos avançar na argumentação que nos levará de volta para o mundo de *Warcraft*.

A pontuação que se faz necessária aqui é que, a despeito de sua intenção em redefinir a ideia de social, a iniciativa da Teoria Ator-Rede possui pouco mais de trinta anos enquanto a sociologia do social está estabelecida de forma hegemônica. Tal questão parece não dialogar com este trabalho, mas é impossível esquecer que poucos são os cursos de graduação hoje – em especial no Brasil – que mostram a necessidade de questionar conceitos, e não apenas reificá-los, transformando-os em ferramentas.

Utilizamos este argumento para seguir no problema acerca da noção de agência. Uma vez tendo nos aproximado de uma definição adequada, enfrentamos o próximo problema: como visualizar estas agências em andamento? Como perscrutar os contextos, abrir-lhes as caixas-pretas e fazê-los *falar*? Lembremo-nos que é este o objetivo ulterior, o trabalho de formiga (*ant*): “siga as trilhas de forma míope” (LATOUR, 2005, p. 176).

Imbuídos, doutrinados pela sociologia do social, somos tomados pela dúvida, resistimos à TAR e sua fluidez, sua quebra. É muito mais fácil, afinal, conferir um comportamento a uma categoria maior – “Trapaceou porque é brasileiro”, “joga *Warcraft*, logo, é gordinho”, “conseguiu porque é um *no life*²⁷²” – interpretando

²⁷² Mais uma expressão do jargão dos jogos eletrônicos, esta de pura crítica. Quando um jogador afirma que o outro é *no life*, ou seja, *sem vida*, significa que este passa tempo demais, se preocupa demais com o jogo e com seus resultados. Esta expressão pode ser comparada à ideia de “vagabundo”, no sentido de alguém que não faz mais nada da vida – não trabalha, não estuda, apenas joga. Comumente, este tipo de adjetivo é utilizado para

dobras como se fossem sólidas regras às quais não se pode fugir, apelando para as relações de causa e efeito. Assim, quando nos debruçamos sobre uma rede qualquer, por vezes observamos não que agências podem estar ali contidas, mas *quais são as premissas* do contexto: que regras o subscrevem e como as agências estão também subscritas a estas.

Para Latour (2011), ao fazer isso, o que empreendemos é um tipo de congelamento que responde apenas por uma esfera conceitual maximizada pela ação do que ele chama de *clique duplo* (LATOURE, 2011; 2013), um dos mecanismos de purificação da modernidade. Ao ignorar a possibilidade da versatilidade, da fuga ao *script*, um pesquisador achata seu objeto fazendo dele não mais que um punhado de afirmações desconexas que não vão dar conta de uma descrição adequada de sua trajetória, quiçá de sua “essência”. Em suma, o que executamos é a criação de uma grade na qual metaforicamente empurramos nossos objetos, fazendo com que eles ali se encaixem de pronto, sem que haja pensamento algum sobre o caso e sem que, em especial, ouçamos quem *realmente* pertence àquele contexto. “Logo que se fala *sobre* uma organização, perdem-se os modos específicos os quais apareceriam se *participássemos* de uma organização contando e recontando sua história” (LATOURE, 2011, p. 163)²⁷³.

Decerto que cada organização possui um *script*, mas estes só são plenamente eficazes quando *falamos sobre* uma organização; nunca se *participamos* dela. Quando participamos de uma organização, estamos sempre acima e abaixo dela, necessariamente submissos às suas regras, mas jamais abrindo mão de apropriações deste *script*: “estamos simultaneamente sobre a história e abaixo dela – mas nunca completamente... e nunca exatamente *no mesmo tempo* e na mesma capacidade” (LATOURE, 2011, p. 164)²⁷⁴.

É necessário brevemente retornar à noção de que uma força externa controlaria ou estaria ligada a este movimento para que possamos problematizar adequadamente a ideia sendo discutida: Latour (2011, p. 162) se questiona acerca de

justificar um êxito muito difícil, desmerecendo a técnica do jogador, ou conferindo-a ao fato de que, enquanto uns possuem tempo para jogar, outros preferem se preocupar com outras dimensões do viver. Não jaz no escopo do trabalho a problematização, mas é interessante pontuar que o êxito no jogo também é comumente interpretado por quem diminui os feitos alheios como revés na vida em geral. Não é incomum que os jogadores, ao classificarem uns aos outros de *no life*, adicionem juízos de valor como “mas eu tenho namorada”; ou “mas eu ganho R\$10.000,00 por mês”.

²⁷³ Livre tradução: “As soon as you speak about an organization, you lose the specific ways in which it would have appeared had you attempted to participate in its organizing by telling and retelling its story”.

²⁷⁴ Livre tradução: “we are simultaneously above the story and under it - but never completely, ... and never at exactly the same time and the same capacity”.

que dobras, de que passados, afinal, escolhemos herdar quando decidindo por uma ação que vai auxiliar a rede em sua eterna tarefa de busca de continuidade.

Consideremos, para este fim, qualquer rede da qual pode um indivíduo fazer parte – e daí seu senso de história. O antropólogo francês (LATOUR, 2011, p. 162) julga ridículo buscar esta continuidade nos ideais que fazem uma rede se formar, em seu $t+1$, ou seja, com o passar do tempo a rede vai necessariamente se transformar, se distanciar do rumo definido nesse $t-1$.

A questão referente à ideia de uma força externa se apresenta: “o que nos liga ao passado, então?”²⁷⁵. A lucidez do argumento da TAR com relação à dissolução da ideia de estrutura se faz em toda sua acurácia aqui:

Seria completamente falso dizer que não somos ligados a este passado, e que podemos "livremente" modificar ao nosso bel prazer a genealogia, história e desenvolvimento, (...) sem nenhuma referência ao que se é, ou ao que se foi (...). Mas tão bobo quanto isto seria clamar que a realidade do passado e do presente é tão certa que apenas precisamos seguir o tempo t , para estar certos do que se será no $t+1$ (LATOUR, 2011, p. 164)²⁷⁶.

Latour resiste ao determinismo de heranças e a futurismos em uma mesma sentença. Ele proclama a importância da ação e da mediação do presente, considerando que nem o passado determina o presente, nem o presente determina o futuro. A única coisa que leva a outra coisa é a ação – e ela é surpresa, mediação, evento (LATOUR, 2005, p. 45). É, afinal, da *subdeterminação* da ação que devemos iniciar nossa observação, de suas incertezas, de suas controvérsias.

Em suma, é a repetição que garante a existência de uma essência – que é a *consequência*, e não a *causa* da duração. Se uma rede subsiste, isto se dá porque as duas faculdades se combinam em eterna reencenação. Eterna, até que se finde, naturalmente. Quando não houver mais atores predispostos a assumirem certos papéis, a rede se esvai: “sua essência traída – ou seja, traduzida” (LATOUR, 2011, p. 168).

Retornemos ao argumento de Latour (2011) acerca de nossas incursões em redes, como observadores: se buscamos, então, identificar apenas regras, *scripts*, é

²⁷⁵ Livre tradução: “*what is binding us then?*”

²⁷⁶ Livre tradução: “*It would be totally false to say that we are not bound at all and that we can “freely” modify at will the genealogy, history and development of our school without any reference to what it is now, what it has been, and the reason why it was founded in the first place: an anti-university to resist French academic corporatism and archaism. But it would be just as silly to claim that its past and present reality is so assured that we just have to follow what it is at time t , to be certain of what it will be at time $t+1$ ”.*

porque negligenciamos que estes só existem quando são encenados – *re*-encenados, de novo e de novo, em um movimento que nos leva sempre a outra primeira vez. Enxergando os princípios da ação desta forma, somos levados a encarar que o horizonte de apropriação – de desvio, tão natural ao contato com a tecnologia – precisa estar contemplado em qualquer rede, sistema, organização.

Uma escola só existe porque seus professores e alunos encenam-a, distorcendo seu *script* toda vez que um teste de resistência se dá: consideremos o exemplo de Lemos (2013) acerca da implantação de *chips* em uniformes escolares e questionemos qual o papel da escola – e, principalmente, se este não é *re*-escrito. Naturalmente que sim. Regras são ressignificadas, revistas, retomadas – sua caixa-preta é aberta, seus componentes, postos em causa novamente (LEMOS, 2013).

A última peça necessária para que nos equipemos completamente no sentido teórico e sigamos à frente diz respeito à forma através da qual um actante pode fazer fazer. Retornemos brevemente ao mundo dos MMORPGs para compreender de que forma estes artefatos evocam a necessidade da discussão acerca da ideia de mediação.

4.3. Um Desvio Necessário: Agência na Narrativa

Nos debruçamos, portanto, sobre os jogos eletrônicos. Consideramos que sua principal divergência com relação à experimentação de outros meios de comunicação seja o fato de que é necessário *neles agir*. Não apenas *para com* eles, mas *neles*. Este é o componente que pensadores como Aarseth (1997) e Galloway (2006) consideram como sendo a *alma mater* dos *videogames*: o simples fato de que a pura cognição não dá conta da experiência, que é preciso engajar-se nela materialmente. Esta ação é responsável, então, pelo desenrolar do jogo que pode, por sua vez, contar uma história.

Esta história não é, como pontuamos anteriormente, uma prerrogativa da experiência nos jogos eletrônicos. Às vezes, ela sequer figura, como em *Puzzle Retreat*. Às vezes ela é deliberadamente ignorada pelo jogador, que aperta freneticamente os botões do *joystick* buscando um exorcismo para o demônio da leitura ou para as aturáveis *cut scenes* apropriadas do cinema. Arlindo Machado (2007, p. 135) demonstra surpresa com o fato de que ainda não existe uma “teoria da enunciação em ambientes digitais” em contraposição à teoria da enunciação cinematográfica sobre a qual o próprio discorre. Honestamente, a surpresa que pode

ser manifestada após tantas horas de observação e de imersão em jogos eletrônicos é o fato de que as produtoras e distribuidoras continuam insistindo em histórias a despeito de o consumo nem sempre se dar por causa delas.

Talvez esta seja apenas uma nota de pessimismo que condiz com a ética da repetição e com a obsolescência do sublime. É possível que as narrativas ainda sejam um poderoso motivador de aproximação aos jogos eletrônicos. Não buscamos uma voz nesta discussão, mas sim a pontuação de que estas nem sempre assumem o lugar que lhes é reservado. Se ao descrever *Warcraft* sou levado a pontuar inúmeras características de sua narrativa – que o gênero no qual este se enquadra se aproxima da fantasia, mas dialoga com a ficção científica, que ele descende da estética tolkienesca ou que sua última expansão se apoia fortemente na cultura chinesa – seus jogadores nem sempre parecem lembrar destas nuances que são muitas vezes mero detalhe. A obsessão para com as dinâmicas de jogo certamente eclipsa a importância que a narrativa possui no mundo e prova disso é que a *Blizzard* vem tentando, pelo menos já há três expansões, desenvolver novas formas de viabilizar o consumo do *lore* do mundo.

Ainda assim, afastemo-nos de tamanho pessimismo e retornemos à dimensão do consumo das narrativas interativas – que certamente é uma de nosso interesse. Se até então discutimos a ideia de agência por meio das teorias sociológicas, é importante que engendremos este retorno ao campo dos *game studies* e adentremos seu aspecto mais narratológico porque foi nesta seara que esta pesquisa foi concebida. O mais elementar problema de agência que pudemos conceber, quando observando *Warcraft* há anos atrás, compunha-se em um misto de desilusão e resignação: *posso fazer tanto – e nada do que posso fazer importa*.

Ainda assim, este tanto que se pode fazer é o suficiente para causar a sensação que Machado (2007, p. 136) identifica como “assujeitamento” – agência. Esta agência, contudo, ainda não é a agência sobre a qual discursávamos. Ela está restrita a um domínio específico da experiência dos meios de comunicação - responde às possibilidades de interação para com um texto. O teórico se apossa das ideias de Edmond Couchot para discursar acerca de uma subjetividade que é orientada ao automatismo maquínico, que funciona de fora do sujeito: “com a evolução das tecnologias de produção simbólica, há um momento em que os procedimentos de construção ganham autonomia: eles podem funcionar sem a intervenção de um operador” (MACHADO, 2007, p. 137).

Este raciocínio de Machado (2007) tem como base uma reflexão acerca do surgimento de algo que Couchot (1998, *apud* MACHADO, 2007) chama de “o sujeito aparelhado”²⁷⁷, um modo de subjetividade que abdica do *eu* para funcionar “sob um modo indefinido, impessoal e anônimo” (p. 137). Este sujeito, segundo Machado (2007), se manifesta em sua ligação para com os dispositivos tecnológicos; ele aparece no momento em que nos direcionamos a um jogo eletrônico e somos agraciados com as poucas possibilidades às quais só podemos, segundo Machado (2007, p. 144), agir de acordo com um “funcionamento inteiramente automático”.

Esta leitura em muito ecoa o sentimento de frustração explicitado anteriormente ainda que, de certa forma, limite seu potencial de ressignificação. O intuito de evocar esta discussão aqui se encontra na necessidade, portanto, de fazer aparecer o sentido de agência narrativa, sublinhando o fato de que sua origem se encontra, segundo nossa interpretação, na associação que carrega consigo as dinâmicas da mediação sublinhadas anteriormente. Nosso intuito é propor que este movimento, através do qual Machado (2007) sugere que há um agir particular que subjetiva o homem como produto da técnica, seja lido a partir das estratégias de mediação elencadas por Latour (1994), o que nos permite considerar que a ação narrativa nos jogos eletrônicos é apenas um caso especial de qualquer outro tipo de ação e está sujeita às mesmas traduções suscitando o surgimento de mediadores e intermediários e que seu resultado pode continuar surpreendente, ainda que ela esteja *a priori* escrita.

Esta interpretação não busca um tom de ineditismo. Ela meramente faz parte de um caminho que precisa ser trilhado para que endereçemos um sentido de agência que, a despeito de *poder* ser lido de forma similar ao de base sociológica, se mostra de forma limitada e funcional. Daí afirmarmos que é um caso particular. De forma semelhante, há outra funcionalidade aqui buscada: a de que, segundo toda esta postulação, as narrativas – a história, seus personagens, enredo, trama e mesmo o gênero – de uma obra podem figurar como mediadores. Certamente, estes elementos possuem uma potência subjetivante, em se lendo a noção de acordo Teoria Ator-Rede, tão relevante quanto, naturalmente, qualquer outro actante.

Dito isto, o sentido de agência evocado pelo campo dos *game studies* possui um número de particularidades, todas descendentes do fato de que o componente

²⁷⁷ Tradução de Machado (2007): “*le sujet appareillé*”

diferenciador dos jogos eletrônicos com relação à mídia tradicionalmente representacional é a necessidade de interação, como pontua Janet Murray:

Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. (...) Normalmente, não esperamos vivenciar a agência dentro de um ambiente narrativo (MURRAY, 1997, p. 127).

Retornando à argumentação de Arlindo Machado (2007), um dos componentes particulares do processo de imersão nos *videogames* é o sentido de agência (MACHADO, 2007, p. 211), onde o interator experimenta a sensação de que suas decisões realmente influem no desenrolar dos eventos determinantes da narrativa. O questionamento deve retornar à esfera da inter-ação sob a égide da seguinte questão: quando da interação para com o texto, pode-se experimentar o sentimento de influência, de ação?

Machado (2007) acredita que sim. Uma narrativa eletrônica necessita da interação para que se desenrole. Mesmo nos casos mais simples, num fluxo de duas opções, uma das opções precisa ser escolhida para fazer com que o leitor tenha acesso a pontos específicos da história. Esta problemática ecoa em alguns autores sobre os quais já nos debruçamos – Aarseth (1997) e seu conceito de cibertexto, em especial. Se observarmos através de uma lente mais ampla, contudo, podemos perceber que, não importa o quão aberto e cheio de possibilidades seja a dada narrativa – o jogo – ele vai sempre cair numa matriz de resultados que foi prevista pelos *game designers*. Quando isso não acontece – quando uma apropriação, ou um acidente de *gameplay*, do jogador revela um detalhe que não havia sido projetado – o jogo provavelmente experimenta um *glitch*, ou um *bug*.

Na prática, o que ocorre é que o próprio jogo coloca obstáculos (em sua grande maioria, pouco críveis) para esta empreitada. O que equivaleria a uma situação pouquíssimo provável de ocorrer, estivesse o personagem no mundo real (que o jogo se propõe a simular). Desse modo, a suspensão da descrença fica prejudicada, levando o jogador a perceber seu personagem como uma “marionete” cujo destino já está estabelecido, quebrando seu agenciamento com aquele sistema (FERREIRA, 2008).

A reflexão aqui presente nos leva a questionar qual a validade de tal processo de agência se, na verdade, o que acontece está programado – projetado. Percebamos

que esta é uma situação muito específica e que o domínio mais genérico da ação – que incute na formação do tecido social – continua tão imprevisível quanto antes. Não existir agência *em jogo* não implica na não existência de agência, apenas em uma limitação de base narrativa. Os actantes do contexto são consideravelmente mais limitados, afinal.

Cabe apontar que tal questão não se faz presente somente em jogos tradicionais *single player* nos quais jogador e jogo formam um simplório duo que nunca é um duo, como bem sabemos; também é possível encontrar a mesma dinâmica se nos debruçamos sobre *Warcraft*, esta inclusive sendo potencializada pela dinâmica através da qual o sistema de *quests* estabelece as ligações entre o jogador e o mundo.

Consideremos que *single players* como *Tomb Raider* (*Eidos Interactive*, 1996) e *massive multiplayer*, como *WoW*, possuem dimensões de ação diegética diferenciadas: enquanto no primeiro caso a agência é limitadíssima, no segundo ela é ampliada em muitas vezes, mas não *ad infinitum*. Esta é a dinâmica que sugere um conceito como o de Krzywinska (2009) de agência ilusória:

Realizar *quests* dá ao jogador um sentido de que ele tem um papel na estória do mundo de jogo. Enquanto isto é importante porque alinhava o jogador à narrativa que comporta o jogo, é, também, uma forma de agência “ilusória”, porque é bastante óbvio para qualquer jogador que ele executa as mesmas tarefas já completadas por outros (KRZYWINSKA, 2009, p. 127)²⁷⁸.

Naturalmente, em se tratando de *Warcraft*, podemos contar com o potencial de apropriação, um traço definidor da “cultura dos MUDs”, segundo Janet Murray (1997, p. 145), cultura da qual descendem diretamente os MMORPGs. Em discutindo a dinâmica, Murray (1997, p.145) conta a história de um estudante que, cansado de adentrar um MUD para matar dragões, passou simplesmente a organizar festas para as quais outros jogadores levavam seus banquetes, coletados previamente, e representavam (no sentido de *role-play*) seus personagens, criando para eles uma personalidade.

Tal comportamento provê uma extensão deste sentido funcional de agência, já que as associações podem fomentar desvios, criando, inclusive, outros tipos de narrativas. Ainda assim, ações não projetadas no sistema são, naturalmente,

²⁷⁸ Livre tradução: “Undertaking quests lends the player a sense that they are playing a role in the history of the gameworld. While this is important in stitching the player into the game’s overarching narrative, it is however a form of ‘illusory’ agency because it is patently obvious to any player that they undertake the very same tasks already completed by others”.

impossíveis de serem executadas. O combate, por exemplo, entre membros da mesma facção²⁷⁹ só pode ser realizado em circunstâncias especiais, o que acaba por limitar as possibilidades de desenvolvimento de histórias.

4.4. Estratégia de Observação: Pontos de Diferenciação

Como apontamos anteriormente, MMORPGs – ou *mundos virtuais*, termo formal utilizado no campo dos *game studies* – encerram em si uma série de características que os diferenciam dos jogos eletrônicos “tradicionais”. Há algum tempo, a mais simples explicação desta diferença encontrava-se no fato de que estes ambientes são *massivos*. Dificilmente via-se um jogo de console no qual milhares de jogadores interagissem ao mesmo tempo, afinal.

A evolução da tecnologia e das dinâmicas de *design* introduziu o componente da massificação também no universo dos consoles. Não apenas existem MMOs desenvolvidos para máquinas absolutamente dedicadas ao jogo, mas mais importante que isso, as grandes empresas desenvolveram suas próprias redes, nas quais os usuários interagem à forma de um ambiente digital de interação qualquer. A rede *Xbox Live*²⁸⁰, da *Microsoft*, que atende seu console *Xbox*, e a *PSN*, da *Sony*, que atende os consoles *Play Station*²⁸¹, são exemplos convincentes o suficiente, uma vez que só a primeira soma mais de 45 milhões de usuários, segundo dados divulgados pela própria *Microsoft*.

A questão se faz presente: o que faz com que a experiência de um MMORPG seja tão distinta da experiência de um jogo “tradicional”? A insistência nas aspas dá-se por um fato simples: o adjetivo *tradicional* serve mais para designar produtos que foram concebidos com o intuito de uma experiência *stand-alone*, ou seja, entre o jogador e o console, do que produtos que almejam – *determinam*, sendo aqui o verbo mais adequado, ainda que se conteste sua força – a interação social. A resposta para esta pergunta encontra-se, entre outros lugares, no tópico anterior.

Os anos e anos de uso através dos quais um MMORPG continua em uso são um testemunho mais que adequado da diferença entre ambientes massivos e suas contrapartes *stand-alone*. Não apenas a arquitetura *multiplayer* é aqui determinante,

²⁷⁹ Em *WoW*, os jogadores estão separados por duas facções antagônicas que estão em perpétua guerra: a Horda e a Aliança. Para mais detalhes sobre a questão, ver Falcão e Ribeiro (2009b).

²⁸⁰ Disponível em <http://www.xbox.com/en-US/live>.

²⁸¹ Disponível em <http://br.playstation.com/psn/>.

mas o componente de apropriação é um dos grandes responsáveis pelo sucesso de um fenômeno como este. Além de *Warcraft*, o mais bem sucedido MMORPG da história, hoje com 10 anos de existência, *Everquest* (Sony, 1999) e *Ultima Online* facilmente adentram este *hall da fama, online* por anos a fio.

Naturalmente, esta característica longitudinal implica nas duas consequências que foram citadas anteriormente: subsiste uma (1) coerência cronológica no conteúdo narrativo destes ambientes; além disso, ainda existe a (2) possibilidade da modificação de sua estrutura material interna, nos mais diversos níveis, da atualização por parte dos atores que mantêm o controle legal do ambiente – as empresas produtoras – e por parte dos atores que consomem aquele mundo – os jogadores.

Em termos de interatividade narrativa, MMORPGs são, geralmente, mais limitados que jogos eletrônicos tradicionais. Estas limitações se instauram uma vez que manter milhares de atores em cenários espaço-temporais distintos comprometeria a premissa básica dos ambientes, a convivência massiva. Não é uma questão de possibilidade, como foi discutido anteriormente. A implementação da ideia de *tempo cronológico* não é popular porque posicionar atores em diferentes parcelas de tempo compromete a interação mútua.

Há, claramente, uma decisão que precisa ser tomada quando do projeto de um ambiente como este. Em *Warcraft*, através da estratégia de *phasing*, por exemplo, é possível que dois avatares posicionados geograficamente no mesmo lugar não possam interagir, uma vez que o *phasing* implementa, precisamente, o tempo cronológico.

O desencontro se dá não porque estes actantes estão posicionados em lugares diferentes do espaço informacional, mas sim do tempo cronológico daquela narrativa em específico. Eventos que são cruciais para o desenvolvimento de uma história, em *Warcraft*, geralmente são implementados de acordo com o uso de *phasing*: todos os segmentos acerca de Arthas, em *Icecrown*, na expansão *Wrath of the Lich King*, ou do retorno de Ragnaros, em *Hyjal*, na expansão *Cataclysm*, ofereciam aos jogadores terrenos que eram modificados de acordo com *quão completas* estivessem estas narrativas específicas. As modificações podiam ir do simples desencontro entre personagens *posicionados em zonas temporais distintas* – como se estivessem em páginas diferentes de um mesmo livro, por exemplo – até mudanças completas nos cenários com os quais a interação era travada.

A impossibilidade – ou falta de praticidade – da implementação de características como um fluxo adaptivo de tempo cronológico impulsiona um

achatamento ou uma simplificação no entendimento do tempo relativo a um MMORPG. Sua narrativa, portanto, não se aproveita de toda potência da interatividade, como o fazem outros títulos – *Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls*, *The Last of Us* – sendo consumida, sim, através da lógica do cibertexto, discutida ainda nos capítulos 1 e 2, mas sem elaborações ou desvios na trama.

Percebe-se, portanto, que o jogador – como apontou Aarseth (2009) – não importa muito para o universo da narrativa em *Warcraft*. Para além de parcelas mínimas, como na *raid Siege of Orgrimmar*, da expansão *Mists of Pandaria*. No exemplo em questão, um personagem é ameaçado de morte e a ele é dado o tempo de uma vela queimar, para que os heróis salvem-no. Neste ponto, há uma série de grupos de inimigos que precisam ser derrotados com precisão para que o personagem seja salvo. Não o sendo seus algozes decepam-no. O outro fim possível para esta situação é, naturalmente, chegar a ele, o que garante tempo o suficiente para que o personagem possa fugir de sua mutilação.

Se o exemplo parece ser o de uma narrativa interativa e plena de sentido, ele só o é porque foi transformado em mediador pelo argumento deste trabalho. Considere-se que os jogadores visitam esta mesma *raid* duas, três vezes por semana, por meses a fio, testemunhando ambos os clímaxes de forma repetitiva até que, factualmente, não exista um fim, mas possibilidades para *animar* (no sentido de oferecer subjetividade) o entretenimento. No mais, a narrativa é apenas mais um elemento que, sim, possui o poder de agência, mas muitas vezes é relegada ao pano de fundo, se torna intermediária.

Em seguida, retornando à problematização, nos movemos rumo à alçada do aspecto material. Este, em *Warcraft*, é representado por duas dimensões específicas: seu *gameworld* (JØRGENSEN, 2013) e sua interface. O curioso nesta diferenciação empreendida quando se tratando dos aspectos materiais de *WoW* é que por muito tempo o mundo representado se sublinhou mais como parte da experiência narrativa (cristalizada em um aspecto material) e não como parte de um sistema. É possível que esta aceção seja devedora da tradição narratológica, uma vez que ela se concentra sobre a representação, mas não sobre *como* esta representação é construída.

Se considerarmos que Frasca (2003) prenunciou há muito que jogos são simulacionais, enquanto as outras narrativas são representacionais, havemos de compreender o raciocínio de Jørgensen (2013) de imediato. A pesquisadora norueguesa abdica consideravelmente de implicações voltadas para a narrativa e se

concentra nos aspectos técnico-operacionais de um jogo para postular que o próprio mundo do jogo é uma interface: ele representa o mundo ficcional que dá base à experiência do meio, mas ele é mais *meio* que *narrativa*.

Assim, toda aquela discussão acerca das estruturas espacial e material de *Warcraft* com base na cidade de Darnassus, ainda no primeiro capítulo, se relacionaria mais à esfera do sistema, sendo a própria arquitetura uma interface para agir para com ele, do que à esfera da narrativa. Este é um conceito escorregadio: certamente, o mundo do jogo é uma zona fronteira e mesmo a navegação em um jogo específico está subscrita à forma através da qual o espaço é desenhado. Kristine Jørgensen (2013) acredita, a partir daí, que existe um aspecto de meio *neste* construto. Não no jogo como um todo, não em sua interface, mas o próprio mundo navegável, para a autora, seria um meio em si. Ele transmitiria informação, moldando-a, e esta informação haveria de ser decodificada e entendida com base nas pistas e nos enquadramentos lá existentes.

Afirmar que o *gameworld* é uma interface não quer dizer que eu o reduza a nada além de uma ferramenta comunicativa que ajuda o jogador a interagir com um sistema de jogo mais importante, ou que o *gameworld* não é realmente o jogo; ao contrário, eu argumento que o *gameworld* está no núcleo do jogo e da sua experiência. Ao mesmo tempo, contudo, eu também gostaria de sublinhar o fato de que *gameworlds* não podem ser vistos como sinônimos de mundos ficcionais ou de histórias. O fato de que eles são desenhados com a jogabilidade como preceito e governados pelas lógicas dos jogos faz deles superfícies interativas que convidam o jogador para a experiência de jogo (JØRGENSEN, 2013, p. 46)²⁸².

Percebamos que há um movimento ontológico neste raciocínio. Um que classifica o mundo do jogo não como narrativa, mas como *jogo*. O argumento da pesquisadora é levemente enviesado para a percepção de que aquela representação não responde pelo mundo ficcional e sim por uma experiência de *design* que foi projetada com um intuito específico – um *puzzle* – em mente. Por si só, existe uma imprecisão aí que não se encontra *no gameworld*, mas em seu uso. Eximí-lo de ser

²⁸² Livre tradução: “To claim that the gameworld is an interface does not mean that I reduce the gameworld to nothing but a communicative tool that helps the player interact with a more important game system, or that the gameworld is not really the game; on the contrary, I argue that the gameworld is indeed at the core of the game and the gameplay experience. At the same time, however, I also want to stress that gameworlds cannot be seen as synonymous to fictional worlds or storyworlds. The fact that they are designed with gameplay in mind and governed by the logics of games makes them interactive surfaces that invite the player to particular game experiences”.

também mundo ficcional é simplesmente purificar seu entendimento, e mais, se fechar às possibilidades de tradução lá empreendidas.

A Azeroth a qual visitamos em *World of Warcraft* certamente não é o mundo ficcional dos livros. Ela é menor e orientada ao jogo. Neste ponto, o raciocínio de Jørgensen (2003) é bastante preciso. O ponto no qual ele deixa de ser preciso se dá quando consideramos apropriações narrativas que se dão *a partir* do mundo de *Warcraft*. Estas não figuram nos livros. Não estão nos jogos RTS da década de 1990 e 2000 ou no RPG. Definitivamente, não surgem das histórias em quadrinhos. São histórias de pessoas para as quais *Warcraft* era mais que um simples jogo, de pessoas que foram homenageadas pela *Blizzard*, pelos mais diversos motivos, e que foram imortalizados como NPCs em áreas específicas do mundo. De pacientes terminais a desenvolvedores, estes antes-personagens, então-NPCs, passam a figurar em uma experiência que não é a do jogo enquanto sistema, e não é a do jogo enquanto mundo ficcional, pura narrativa.

O que esta reflexão aponta, afinal? Para o fato de que traçar tais fronteiras é, muitas vezes, inútil. O raciocínio de Jørgensen (2013) é sólido no sentido em que a autora aponta para o uso sistemático, funcional – técnico – do mundo. Mas porque o mundo possui um uso, isso não o exclui de possuir muitos. De figurar como chave para as mais diversas interpretações, de exibir tipos de agência variados. Se tentarmos observar o conceito de Jørgensen (2013) através das lentes da TAR, vamos nos perguntar *que* aspecto figura como mediador na experiência, e este pode definitivamente ser o de jogo, o de sistema – mas e se não for? Se escolho não ler os romances, e ao invés disso dialogar com Wrathion em Mason's Folly através do *gameworld* do MMORPG, minha experiência é essencialmente menos narrativa por isso? Quando leio um romance como os da trilogia *The War of the Ancients* do escritor norte-americano Richard Knaak, interajo para com “a real” narrativa? Em que plano de existência esta se encontra, provido que posso acessá-la através dos livros, mas não através do *gameworld*? Mais importante que as duas questões: como conceber um mundo ficcional *uno*, quando a entrada a respeito da trilogia citada acima na *wiki* de *Warcraft*, *Wowwiki*, explica que a história desta guerra é contada de uma forma em *Warcraft III*, de outra forma em *World of Warcraft* e ainda de outra forma nos romances?

O *gameworld* é, indubitavelmente, uma interface. Ele, sem dúvidas, carrega informações preciosas a respeito de como jogar, para onde ir, o que fazer. Pistas,

scripts, prescrições. Mas ele também é uma interface para com o domínio narrativo do MMORPG. Se entro em Orgrimmar para tentar derrotar Garrosh Hellscream, experimento a cidadela como jogo e como narrativa e não de forma que uma se estabeleça em detrimento da outra. Retornamos à discussão a respeito da dicotomia narratologia e ludologia, *ad nauseam*.

A outra dimensão do aspecto material do jogo garante, essa sim, um entendimento muito mais ativo das práticas com relação a ele. Ela é, de forma bastante direta, sua interface. Em *Warcraft*, a interface pode ser customizada das mais diversas formas, para os mais diversos motivos, que vão desde a *performance* do jogo, trocando a interface gráfica padrão, necessariamente pesada e de execução complexa em computadores mais antigos, até a inserção de ferramentas que modifiquem a jogabilidade de acordo com objetivos específicos aos quais um jogador se propõe. Ferramentas de auto e comonitoramento, algoritmos de busca e alarmes para certas situações são extremamente comuns e, novamente, dependendo dos objetivos aos quais um jogador se alinha podem vir a ser mandatórios.

Esta apropriação é possível porque a *Blizzard* criou uma interface extremamente customizável que pode ser completamente retrabalhada em uma linguagem de *script* chamada Lua. De posse desta ferramenta, usuários trabalham de forma colaborativa para garantir melhoramentos na experiência de seus pares. As estratégias de customização, contudo, não conferem a seus desenvolvedores livre arbítrio: mesmo que alguns *add-ons* como o *Recount*²⁸³, que possui o simples objetivo de quantificar todas as ações de um personagem em um combate – proporcionando assim o automonitoramento e um nível de vigilância acerca da *performance* de outros jogadores – tenham sido desenvolvidos desde a primeira versão de *WoW* e jamais tenham sido incorporados pela interface oficial do jogo, *add-ons* como o *Power Auras*, que possuía o intuito de sinalizar com veemência sempre que uma situação particular se instalava (quando uma habilidade particular era ativada, por exemplo) fizeram tanto sucesso que foram assimilados como um fim justificado na complexa jogabilidade de *Warcraft*. Estes dois exemplos se relacionam com uma postura que estabelece um nível de diálogo no qual a *Blizzard* se mostra “benevolente”, uma vez que algo que foi desenvolvido como colaboração pode passar a integrar a interface

²⁸³ Disponível em <http://www.curse.com/addons/wow/recount>

oficial do jogo, ou ser ignorando, dando vazão ao comportamento colaborativo, deixando que os jogadores escolham aquele determinado tipo de experiência.

Nem sempre, contudo, esta benevolência ou postura obtusa se instaura. Vários *add-ons* já foram banidos pelas mais diversas razões – seja porque interagem com o mundo do jogo de forma indevida, desenhando num espaço 3D previamente renderizado, numa mistura de vandalismo e funcionalismo, ou porque tornam o jogo fácil demais. Nas palavras de Bashiok, um dos porta-vozes do jogo, “[*add-ons* como o AVR] removem por demais a reação dos jogadores e a necessidade de tomada de decisão em encontros em *dungeons* e *raids*”. O *add-on*, no caso, o AVR, acrônimo para *Augmented Virtual Reality*, possibilitava que um jogador desenhasse, no espaço do jogo, instruções que deviam ser seguidas pelos companheiros em um encontro. Este *add-on* fez particularmente tanto sucesso que a *Blizzard* modificou a *engine* do jogo – seu núcleo central de processamento – para que sua “natureza invasiva” (Bashiok, novamente) fosse combatida.

O que torna a interface de *Warcraft* especialmente interessante na visualização das nuances através das quais actantes não humanos são capazes de exercer agência é o fato de que o debate instaurado não é apenas este mencionado, que transita entre a *Blizzard* e os desenvolvedores em colaboração. Se esta alçada responde por uma excelente arena de observação, o fato de que os jogadores se apropriam dos *add-ons* – que já são apropriações, por sua vez – das formas mais inusitadas possíveis sublinha o fato de que esta dimensão não deve ser ignorada. Quem aponta um caso no qual esta apropriação é crucial para o entendimento das dinâmicas sociais formadas dentro do jogo é Taylor (2009, p. 193), que afirma que uma das ferramentas as quais ela foi levada a utilizar – um *add-on* chamado CTRaidAssist – era, basicamente, “uma ferramenta de vigilância. Líderes podiam dar comandos para saber quanto de dano um jogador levou em sua armadura, e até o que eles carregavam em suas bolsas”²⁸⁴.

Considerando, portanto, que estas duas dimensões – da continuidade narrativa e da reconfiguração material – são pontos importantes para nossa análise acerca de como os não humanos fazem agir na experiência de *Warcraft*, podemos seguir ao último ponto de teoria necessário e que amarra toda a argumentação deste trabalho, uma vez que recai operacionalmente sobre o problema da agência. Sigamos à noção

²⁸⁴ Livre tradução: “(...) a surveillance tool. Leaders can issue commands to review how much damage a player has taken to their armor and what they are carrying in their bags”.

de prescrição advinda da TAR, a qual oferece um paradigma de observação para o dado contexto.

4.5. Da Noção de Prescrição

Está claro, portanto, que para identificar as relações forjadas em um contexto – em uma rede – um observador deve dar conta tanto dos humanos nela posicionados quanto dos não humanos. Este é o movimento de ir e vir ao qual Madeleine Akrich (1992) se refere apontando para a necessidade de se transitar entre o domínio da técnica e o domínio das associações entre pessoas. Latour (1992), por sua vez, acredita que os objetos frutos da técnica (e para John Law mesmo os animais, neste caso) uma vez que são inscritos por nós mesmos e auxiliam na manutenção de nossa esfera moral, carregam, nessas inscrições, o potencial de ‘falar de volta’ conosco.

Daí a origem da ideia de *prescrição*, que diz respeito a códigos e deixas comportamentais e de uso – programas de ação, que podem ir do mais simples possível, no caso dos scripts carregados por um martelo, aos mais complexos, no caso de pensarmos em computadores. Prescrições são, portanto, “o que quer que uma cena pressuponha de seus autores e atores transcritos, (...) como as “expectativas de papéis da sociologia, exceto que estas podem ser codificadas em uma máquina” (LATOURE, 1992, p. 177)²⁸⁵. Para ele, estas carregam as dimensões morais e éticas dos mecanismos, nos sugerindo caminhos que podem ser interpretados como frases no imperativo (LATOURE, 1992) e que garantem que partes de um programa de ação possam ser delegadas tanto para um humano quanto para um não humano.

As ideias de Latour (1992) são compartilhadas de forma mais central por Madeleine Akrich (1992) para quem as expectativas são chave de um entendimento não só do relacionamento entre homens, mas do relacionamento entre “redes heterogêneas que congregam actantes de todos os tipos e tamanhos, independente de serem humanos ou não-humanos” (p. 206)²⁸⁶. Para ela, não interessa saber se a tecnologia é um instrumento do progresso ou um modo de subjugar o homem: é muito mais importante estudar as condições e mecanismos que respondem pelas relações

²⁸⁵ Livre tradução: “We call prescription whatever a scene presupposes from its transcribed actors and authors (this is very much like ‘role expectation’ in sociology, except that it may be inscribed or encoded in the machine)”.

²⁸⁶ Livre tradução: “(...) heterogeneous networks that bring together actantes of all types and sizes, whether human or nonhuman.”

definindo nossa sociedade e conhecimento. Para tanto, argumenta, precisamos nos mover constantemente entre o técnico e o social, no intuito de trazer à tona duas questões:

A primeira diz respeito à extensão a qual a composição dos objetos técnicos limita actantes e o modo como eles se relacionam; (...) [a] segunda concerne o caráter desses actantes e seus links: a extensão a qual eles podem reformar o objeto (AKRICH, 1992, p. 206)²⁸⁷.

Uma vez que enxergamos estas questões, o interno e o externo ao objeto tornam-se *consequência* da interação, o que significa que não só os humanos, mas também os objetos técnicos produzem uma geografia de responsabilidades – ou mais geralmente, de causas. “Novas tecnologias podem não apenas levar a novos arranjos de pessoas e coisas, elas podem, em adição, gerar e naturalizar novas formas e ordens de causalidade – conhecimento sobre o mundo” (Idem, p. 207)²⁸⁸.

O intuito neste ponto é perceber que a ideia de prescrição se estabelece como um conceito bastante apropriado que faz convergir não só a leitura sociológica que concerne objetos técnicos e sua relação para com humanos, mas que considera os primeiros de forma privilegiada – se comparada com todo um corpo teórico que considera os objetos como meros detalhes, e as relações como expressões externas do que somos realmente – satisfazendo assim interesses epistemológicos vinculados à nossa proposta. Em outras palavras, existem vários caminhos os quais poderíamos trilhar, e que atestariam a ideia de agência não humana. Sayes (2014), que se ocupou de uma precisa explicação do alcance da ideia de agência não humana, explica:

Não-humanos que entram no coletivo humano são imbuídos de um conjunto de competências pela rede que a qual eles se alinham. Ao mesmo tempo, eles demandam um certo conjunto de competências dos atores que eles encadeiam (SAYES, 2014, p. 138)²⁸⁹.

Não apenas nós demandamos dos não humanos, mas eles também demandam de nós. Ao tentar subir em uma escada rolante, é necessário esperar o tempo certo para não tropeçar em seus degraus que se movimentam; para adentrar um carro, é

²⁸⁷ Livre tradução: “*The first has to do with the extent to which the composition of a technical object constrains actants in the way they relate. (...) The second concerns the character of these actants and their links, the extent to which they are able to reshape the object*”.

²⁸⁸ Livre tradução: “*(...) new technologies may, in addition, generate and “naturalize” new forms of orders and causality and, indeed, new forms of knowledge about the world*”.

²⁸⁹ Livre tradução: “*Nonhumans that enter into the human collective are endowed with a certain set of competencies by the network that they have lined up behind them. At the same time, they demand a certain set of competencies by the actors they line up, in turn*”.

necessário que este esteja parado; para utilizar um garfo, é necessário empunhá-lo corretamente. Qualquer indivíduo que observa uma criança tentando escrever ou comer é relembrado de como o passo de aproximação à técnica é tortuoso – e que *a posteriori* a ação parece nem aparecer.

Seria errôneo crer, portanto, considerando tudo que foi dito até agora, que o ato de jogar esteja posicionado meramente sobre os ombros dos atores humanos envolvidos no processo. Cada um dos construtos, dos objetos técnicos envolvidos em uma situação, é responsável pela geração de múltiplas agências e neles é possível formas agenciais que transpareçam “como o script de um filme, (...) um enquadramento de ação junto com os atores e o espaço no qual estes devem agir” (AKRICH, 1992, p. 208)²⁹⁰. Se esta crença não se fez certeza até agora, havemos de nos utilizar de um pequeno teste preparado por Latour (2005, p. 71) para fazer perceber que existe ação neste mundo agora *re-animado*: para sabermos se um não humano media, se faz fazer, só precisamos nos perguntar: ele faz diferença no rumo da ação de outro agente ou não? Há algum teste que permita que alguém detecte esta diferença? Se subtrairmos o não humano da situação, quantos humanos vão ser necessários para substituí-lo de forma adequada (se conseguirem)?

A prescrição é uma característica através da qual os actantes oferecem, como sugeriu Akrich (1992), scripts de ação para o contexto: para os atores, para a rede. Botões e canecas carregam consigo prescrições. Prescrições são regras – mas, como pontuamos acima ao discursar sobre a relação entre regras e apropriações, estas podem ser dobradas e até quebradas eventualmente. É mais fácil pensar em um movimento como tal quando nos referindo a objetos técnicos: uma porta oferece uma prescrição quando ela está fechada, mas possui uma maçaneta que – intuimos – serve para abri-la. Mesmo gatos sabem se utilizar de maçanetas, a Internet nos agracia com exemplos do fenômeno todos os dias, em sites como o *Youtube*. Ao pé da letra, a despeito da ironia, este é um exemplo adequado de como agências não humanas se comunicam – considerando os animais como actantes não humanos. A porta sugere algo que o gato entende, aprende e, a partir daí, utiliza.

Continuando, chaves-de-fenda, castiçais, sofás e luminárias sugerem como devem ser utilizados – possuem um programa de ação. O ponto aqui é considerar que o programa de ação é possibilidade e não certeza. Posições especiais, narrativas e

²⁹⁰ Livre tradução: “(...) *like a film script, technical objects define a framework of action together with the actors and the space in which they are supposed to act*”.

instituições também prescrevem, é necessário pontuar. Um juiz deve ser endereçado de uma forma específica quando em sessão, assim como certos críticos sugerem que algumas obras só devem ser lidas quando em se conhecendo ideais e premissas de uma cultura ou de uma estética específicas. Cada uma dessas relações de *pressuposição* consiste em uma prescrição.

Nem sempre, contudo, as prescrições são satisfeitas. Anteriormente sugerimos que a forma através da qual podemos utilizar uma porta surge como intuição, mas a intuição pode se mostrar mais complexa que a agência não intencional inscrita em um objeto técnico. Recordemo-nos, não existe essência, não existe *a priori*. Pode ser, por diversas vezes, mais trivial lidar com um humano do que com um vidro de azeitonas. O contrário também é verdadeiro. A ação só se resolve em seu momento, e quando este chega, é possível que a prescrição não seja compreendida – ou, em outro caso, que o que é prescrito esteja além do que um actante pode prover.

Sempre que uma relação de prescrição se dá, ela limita, de certa forma, aqueles que podem se utilizar de suas facilidades. Se não possuímos o conhecimento prévio de como se abre uma porta, dificilmente giraremos a maçaneta, a não ser que algo nos leve a isto. Andar de bicicleta é uma atividade na qual esta dinâmica pode ser facilmente observada: existe um modo certo de se andar, com as duas mãos no guidão, sentado no selim, pedalando: as apropriações se insinuem quando observamos indivíduos andando com as mãos livres ou sentados no quadro do veículo. De forma similar, existem indivíduos que não conseguem andar de bicicleta. Não possuem o equilíbrio necessário, não sabem como se aproximar do veículo. Estes indivíduos são, de acordo com o jargão da TAR, *discriminados*.

A noção de prescrição de Latour (1992) dialoga de forma extremamente pertinente com a ideia de *dobra* citada acima. De fato, o próprio sociólogo teceu esta articulação (LATOURE, 2002), atentando principalmente para o trabalho de James Gibson a respeito de *affordances*. Exemplos discriminatórios relativos a estratégias de prescrição podem ser vistos a todo momento: algumas pessoas possuem maior facilidade em lidar com teclados do que com interfaces *touch-screen*; algumas pessoas possuem dificuldades em adaptar a velocidade do seu passo para subirem rapidamente em uma escada rolante; algumas pessoas não conhecem as facilidades que um botão pode oferecer, ao ativar o *timer* de um semáforo, na rua.

Embora a noção de *affordance* tenha sido apropriada por vários campos, entre eles, e principalmente, o do *design* de interação, sua origem se encontra na psicologia,

e remete ao trabalho de Gibson (1986) – que dialoga de forma muito mais adequada para com o trabalho empreendido por Bruno Latour. O conceito de *affordance* diz respeito não somente ao que um actante possibilita – ensina, pauta, enquadra – ao outro: a relação entre actantes, nesse sentido, é muito mais íntima: diz respeito a uma complementaridade entre um e outro – uma relação que se exime do juízo moral para simplesmente abrir novos horizontes – novos programas de ação. *Affordance*, sugere Gibson (1986), é aquilo que o ambiente oferece ao organismo que nele habita, de maneira complementar. A mais natural interpretação do conceito diz respeito, portanto, à quantidade de agências outras distribuídas em uma rede em um dado momento, imediatamente anterior ao agir. O conceito de Gibson (1986) é lido aqui de forma simpática à TAR, em especial na medida em que o pensador afirma que

o conceito de *affordance* atravessa a dicotomia do subjetivo- objetivo (...). Ela é igualmente um fato do ambiente e um fato do comportamento. É tanto física quanto psíquica e, ao mesmo tempo, nenhum dos dois (GIBSON, 1986, p. 129).

Daí a convergência entre o pensamento de Latour (1992; 1994) e o de Gibson (1986). Para Latour (1992), a cada momento, em cada uso específico de cada objeto técnico, milhares de programas de ação diferentes são considerados de acordo com as possibilidades da simples interação. Este fator diz respeito não apenas à relação entre homem e técnica, mas para Gibson (1986), à própria relação entre identidade e alteridade: “as *affordances* de um ambiente são o que ele oferece ao animal, o que ele provê ou equipa, para o bem e mal. (...) Esta relação implica na complementaridade entre animal e ambiente (GIBSON, 1986, p. 127)²⁹¹.

Retornando, apresentamos aqui uma tríade de conceitos que se sobressai como importantes para o entendimento buscado à frente. Prescrições, *affordances* e discriminações são uma tríade na qual um conceito não pode ser lido sem os outros dois. De posse desta tríade, não apenas nos aproximamos do horizonte agencial em si, mas principalmente temos um meio de entender *de que forma* ele se estabelece. É possível observar na ideia de prescrição os programas de ação discutidos anteriormente; a ideia de *affordance*, além da multiplicidade de programas de ação, encerra em si a noção de composição, no sentido de que estes programas oferecem desvios; enquanto isto, a ideia de discriminação baliza ambas, muitas vezes se

²⁹¹ Livre tradução: “*The affordances of the environment are what it offers the animal, what it provides or furnishes, either for good or ill. (...) It implies the complementarity of the animal and the environment*”.

interpondo como *responsável* por tais desvios, uma vez que se mostra, prioritariamente, ao revelar obstáculos e inaptidões.

Estas inaptidões, é necessário frisar, não são apenas humanas. Qualquer actante possui mecanismos de manipulação que são utilizados para colocá-lo em movimento, mobilizá-lo para com a rede. A ideia de *handler* das linguagens de programação, uma interface de uso que demanda tipos de entrada e garante um tipo de saída, é muito similar à questão sendo explicada. Em termos de não humanos, concebamos, de forma muito simples, protocolos de comunicação: se uma máquina transmite através de um protocolo X, ela “força” que as máquinas que buscam se conectar a ela utilizem o mesmo protocolo. O mesmo funciona em se tratando de *softwares* e sistemas operacionais. Casos de incompatibilidade são, neste caso, considerados como quebra à dinâmica da prescrição.

Talvez, para Latour (1992), a discriminação não passe de um efeito colateral das características prescritivas – um dentre os tantos obstáculos que se interpõem à subsistência de uma rede. Ainda assim, quando nos movemos da teoria de escopo mais genérico para um domínio específico, como é o dos jogos eletrônicos, é impossível deixar de perceber o modo pelo qual esta característica é importante para a formação do tecido social. Prescrição e discriminação são conceitos chave para que cheguemos ao entendimento do tecido social de *Warcraft* almejado por este trabalho.

4.5.1. Camadas Relacionais de Prescrição

Mas, como a prescrição pode ser importante para o tecido social?

Para responder a esta pergunta, executaremos um movimento de especificação. Sabemos que a agência se insinua das mais diversas formas em um contexto e que estas formas são postas em ação, encenadas, por atores-rede – humanos ou não humanos, unos e múltiplos.

O intuito, contudo, é tornar este movimento mais específico. Buscar apenas uma forma de agência e entender o que esta pode oferecer quando nos debruçando sobre o contexto escolhido. Como Latour (1992) e Akrich (1992) pontuaram, a ideia de prescrição é adequada para discursar a respeito de artefatos da técnica porque ela permite que se “de-screva” (*de-scription*) o que estes buscam, quais são as prerrogativas as quais eles seguem e de que forma nos alinhamos a estas. A ideia da

palavra *de-description* está associada ao ‘decodificar um script’: entender o que busca o artefato.

Este é, então, o grande motivo pelo qual nossa atenção principal há de se voltar para a ideia de prescrição – e, principalmente, para o fato de que esta não se dá de forma solitária. A prescrição, como qualquer outro conceito existente na TAR, é um atributo da correlação. Só se pode dizer que um objeto técnico prescreve algo, porque alguém (humano ou não humano, não importa) pode decodificar este algo e ali hibridizar-se. A própria infralinguagem da TAR se organiza de forma que um conceito sempre evoca necessariamente os outros e se torna impossível entender a ideia de prescrição sem que busquemos o arcabouço teórico discutido anteriormente.

Dito isto, os movimentos que nos trazem até esse ponto são três, cada um deles explicando um detalhe específico com relação ao conceito proposto, o de *camadas relacionais de prescrição*. Em primeiro lugar, como foi dito, a importância da noção de prescrição se encontra na possibilidade de identificação de uma forma de comunicação de fazer fazer entre actantes em uma rede. O próprio Latour (2005) afirma que existem diversas formas agenciais que podem ser observadas em uma rede, e seu trabalho mais recente, a respeito da ideia de *modo de existência* (2011; 2013), se debruça precisamente sobre esta decodificação, este encontrar a nota certa para identificar uma dada harmonia.

Sendo assim, consideramos que a prescrição consiste em uma forma agencial particular, mas ela é uma que nos interessa neste ponto por causa das dinâmicas de discriminação. A explicação deste ponto encontra-se no fato de que nos debruçamos sobre os jogos eletrônicos, afinal. É uma decisão, portanto, que nos foi insinuada. Ela não é fruto de um enquadrar o objeto de pesquisa, mas sim de empreender com relação a ele um movimento de abertura de caixas-pretas.

A dinâmica da discriminação jaz num convergir entre agência e o aspecto material do jogo – ela evoca o modo de “assujeitamento” endereçado por Machado (2007), que é limitado, reativo, particular a uma esfera. Jogos são atividades necessariamente agônicas: a discriminação, neles, não é simplesmente uma questão passageira ou trivial, ela é o que faz diferir um jogador do outro, qualitativamente.

Esta lógica se aplica tanto a esportes quanto a jogos de raciocínio – contemplando, naturalmente, os jogos eletrônicos. Se podemos resumir a problemática em uma frase, *o jogador que menos sofre os efeitos da discriminação está mais bem equipado para o jogo*. Isto significa que tal dinâmica é particular aos

jogos? Não, em nenhum momento. O que torna o argumento aqui particular é o fato de que em jogos especialmente competitivos a discriminação é um poderoso vetor de formação do tecido social.

Não nos aproximamos, enfim, de um contexto do qual se usufrui sem um fim. O sublime do jogo se relaciona com o da arte, mas não é seu gêmeo. Sua fruição se dá na autoestima de passar por certos desafios. O que é do jogador que não é exímio em seu jogo? Pode, ele, ser chamado de jogador? Estas premissas estão todas relacionadas à discussão empreendida ainda no capítulo 1: um MMORPG não é um jogo em que observamos o perder e o ganhar facilmente, mas eles ainda estão lá. No desfilar em montarias raras, no exibir itens difíceis de serem conseguidos, na amplitude dos medidores de dano.

Talvez seja o caso de propor que num MMORPG a ideia de vitória e derrota está *mais* presente, porque ao invés de estas comporem um estado particular que pode ser imediatamente relativizado, reencenado na “arte do fracasso” (JUUL, 2013), os conceitos estão imbricados de tal forma que a derrota é reafirmada toda vez que o usuário faz o *login* no sistema. Uma montaria não possuída, um item que não está lá, o baixo desempenho em medidores de dano: todos estes aspectos podem se reafirmar, dependendo de como se forma o grupo, de que dinâmicas estão lá implícitas. Isso, naturalmente, sem contar com os fracassos passados. *Bosses* de expansões prévias que não foram derrotados de forma leal, caminhos incompletos não trilhados, que assombram o jogador como fantasmas e que atestam para apenas um ponto: se afastar do jogo lhe torna obsoleto.

É impossível, portanto, ignorar que a prescrição é o tipo de agência que faz do jogo um jogo. Ela pode ser ignorada? Sim. O jogo pode ser apropriado? Sim. Posso não me incomodar com estas dinâmicas de superioridade e inferioridade? Naturalmente! A ação guarda a mesma surpresa, nada é definido ou definitivo. Contudo, a pergunta evocada tem base no senso comum: *se ignoro o jogo ao meu redor, estou jogando?* Quando é do *jogar* que se fala, as prescrições não podem ser ignoradas.

O próximo movimento diz respeito ao termo *relacional* no conceito e ele se justifica por todo o arcabouço que nos foi apresentado. É impossível conceber, como pontuado, que a prescrição é um atributo da rede – e não do actante. Ela é o próprio movimento de tradução, uma vez que combina elementos heterogêneos em um híbrido novo. Seu uso no termo apenas sublinha o fato de que vários actantes estão

envolvidos na ação e que esta não pode ser concebida sem esta prerrogativa. Naturalmente, o entendimento deste termo não se dá sem que a ideia de *camadas* fique clara.

Esta, por sua vez, diz respeito à organização do dispositivo em caixas-pretas. O movimento pelo qual executamos a explosão de cada caixa-preta é um que, ao mesmo tempo em que considera que uma camada é *una* e que possui códigos de prescrição que a relacionam com outros actantes de forma composicionista, também considera que ela é, em si, uma caixa-preta. Até aí nada de inovador pelo fato de que ao descrever este movimento que estamos descrevendo retornamos à discussão acerca da noção de actante e de mediação.

O ponto crucial neste entendimento, contudo, jaz no fato de que as camadas de prescrição quando discutindo os jogos eletrônicos nunca se estabilizam por completo – elas sempre retornam, sempre se fazem evidentes, mesmo que por alguns instantes se escondam como intermediárias no pano de fundo de uma rede. Esta dinâmica particulariza os jogos eletrônicos, uma vez que condensa, em si, a ideia de que em um momento, podemos estar preocupados com o sistema de regras e em outro momento com a experiência narrativa. O entendimento destas camadas relacionais de prescrição, portanto, está subscrito ao entendimento do jogo como ação, discutido no capítulo 1.

No intuito de alcançar, portanto, essa completude no cenário a ser estudado, é necessário que construamos uma abstração sobre a qual podemos identificar o modo pelo qual tais agências são distribuídas. Consideremos, portanto, um cenário distinto onde um indivíduo joga *videogame*. Em um dado espaço, um indivíduo interage para com seu dispositivo – este primeiro contato entre homem e máquina sendo nosso primeiro contexto de análise. A princípio, pode-se postular a independência deste contexto com relação aos demais que serão tratados: não há nenhuma necessidade em se entender o jogo, em se saber nada a respeito do universo perscrutado ou a respeito da dinâmica de regras. As relações de prescrição neste sentido dizem respeito, basicamente, ao modo pelo qual os dispositivos sensórios – as mãos, através do tato, neste caso – se adequam ao dispositivo técnico.

Podemos identificar, neste primeiro cenário, relações de prescrição que dizem respeito ao controle, ou ao teclado do computador, ou à interface do celular. Não vem ao caso, para esta dada abstração, qual o dispositivo no qual o jogo é fruído: cada um deles, sejam celulares, computadores, consoles, sites de redes sociais ou quaisquer

outros, vai possuir materialidades específicas que não de prescrever formas de ação que lhes digam respeito.

Um jogo no computador mapearia o teclado – usado para digitar – como seu controle. As teclas outrora usadas para comunicação através de linguagem seriam ressignificadas por um novo programa de ação se transformando em um dispositivo de comunicação entre um aspecto da realidade e um aspecto da diegese. O mesmo aconteceria em um dispositivo móvel qualquer. É possível identificar, neste primeiro momento, portanto, dois actantes elementares: o *indivíduo* e o *console* (Fig. 2).

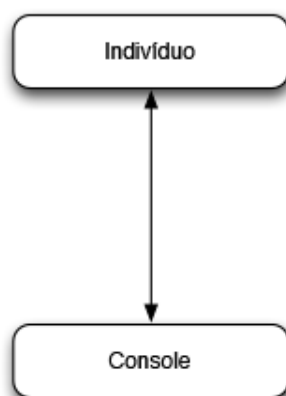


Figura 2: Relações de Prescrição, Uma Abstração
Fonte: Autoria própria

O que nos provê nossa primeira inconsistência, em especial se considerarmos que a *affordance* de um botão nos leva a apertá-lo. Mas com que intuito? Se o cenário apenas diz respeito a *indivíduo* e *console*, o apertar de um botão não vai nos prover nenhum estímulo simbólico, embora o faça sensorialmente: necessitamos, portanto, dos elementos internos ao dispositivo. Para compreender as relações de prescrição entre os dois primeiros actantes identificados neste sistema, é necessário que adentremos – ou desçamos, sendo deslocados pelo sentido da tradução – ao nível do universo provido pelo jogo, seu *gameworld*, que aqui se subscreve ao conceito e Jørgensen (2013).

O que nos leva a acreditar que tal *gameworld* deve, sem dúvida, consistir no próximo actante a ser listado como passível de mediação. Contudo, há um nível entre indivíduo e *gameworld* que, se aparece de forma sutil, é responsável pela própria localização do jogador no universo de discurso referente ao jogo. O contato entre indivíduo e *gameworld* acontece invariavelmente através do avatar, que pode

efetivamente ter um papel figurativamente antropomórfico (LATOUR, 1992), remetendo-nos de volta à discussão acerca do animismo, mas o que não é necessário a menos que o *gameworld* represente um *mundo ficcional* (Fig. 3)²⁹².

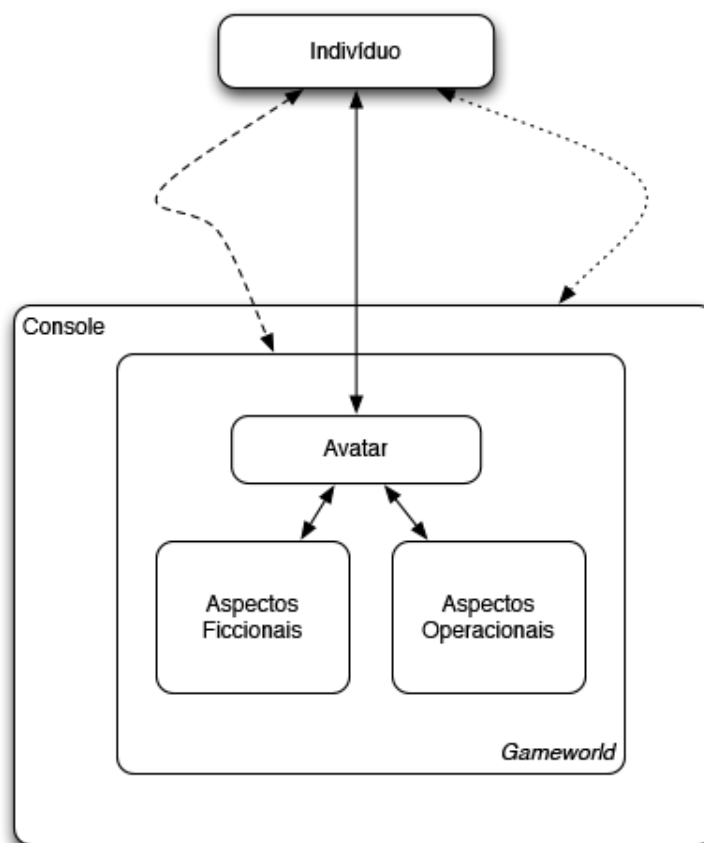


Figura 3: Relações de Prescrição, Decomposição
Fonte: A autoria própria

A complexidade, neste caso, surge do momento em que ao explorar uma caixa-preta, inúmeros outros actantes podem se insinuar. Podemos identificar, portanto, mais dois elementos que funcionam como actantes no processo de relacionamento entre homens e jogos eletrônicos: o *avatar* usado para “subjetivar” (MACHADO, 2007) o indivíduo no *gameworld*; e o próprio *gameworld*, que possui uma dimensão muito mais instrumental, sendo considerado, neste caso, como *médium*. Em se decompondo este universo do jogo, é inegável que deixemos de considerar os *aspectos diegéticos* presentes.

²⁹² As linhas tracejadas e pontilhadas indicam relações entre componentes que podem ser decompostos – caixas-pretas que podem ser abertas. No caso, apenas fins de didática justificam a decomposição do contato entre indivíduo e *gameworld* nestes elementos.

As relações de prescrição desenvolvidas entre estes complexificam em muito as camadas aqui instituídas. Primeiro, ao considerar a relação entre o avatar e o *gameworld* como vetores do contato direto entre *indivíduo* e *informação* (linguagem, sentido etc), executamos um movimento de estabilização de um sistema, a partir do momento em que os aspectos interacionais entre *indivíduo* e *console* se tornam tão naturais quanto o manusear de um garfo ou o abrir de uma porta.

Se *indivíduo* e *console* estão fundidos, podemos considera-los um actante apenas na medida em que o próximo movimento se dá entre este actante – *indivíduo-console* – e seu *avatar*. As prescrições resultantes vão depender, a partir daí, (a) da diegese representada no jogo e (b) dos aspectos do sujeito ocupando o lugar de *indivíduo*. Estratégias de customização de avatares não são em nada novidades nos dias de hoje e a prática está internalizada tanto em jogos *multiplayer* massivos (MMORPGs) como em sites de redes sociais (no caso dos jogos sociais) e mesmo em consoles tradicionais (no caso do *Mii*, do *Wii*, por exemplo).

Empreendamos, assim, mais uma abertura de caixa-preta, ignorando que *indivíduo*, *console* e *avatar* foram, algum dia, actantes independentes – neste ponto, possuímos novamente um actante, composto dos três acima, agrupados com suas respectivas dobras em programas de ação e relações de prescrição. A próxima camada da qual nos aproximamos diz respeito à interação entre indivíduo (agora composto) e *gameworld*.

A partir do momento em que o avatar é internalizado como compositor de um novo actante, o universo se mostra como um espaço novo a ser explorado, como um estado de possibilidades: a experiência do outro lugar, do universo paralelo, do outro lado do espelho. Esta experiência independe da existência de aspectos diegéticos, sendo composta por outro componente que ainda não foi citado, o dos *aspectos operacionais*, que estão imbuídos no sistema e atravessam camadas de prescrição para interagirem diretamente com o *indivíduo-controle*.

Discursamos, nesse momento, a respeito das *affordances* que são oferecidas pelo sistema através das regras do jogo: saber que um botão pode girar as peças que vêm caindo em *Tetris* (Alexei Pajitnov, 1984), por exemplo, compele o jogador a usar o botão para encaixar a peça do melhor modo possível no momento. Essa relação prescritiva é simples, no caso de *Tetris*, mas pode se tornar extremamente complexa.

Estas camadas prescritivas, portanto, são apropriadas. Elas só existem neste sentido, não em um domínio da abstração, não como componentes de uma teoria. Esta

subdivisão não passa de didática para que possamos compreender que dentro de cada uma destas camadas pontuadas humanos e não humanos executam inúmeras outras tarefas, determinam tecidos sociais completamente diferentes. Tanto estes componentes quanto esta exploração devem ser encarados de forma similar ao que foi proposto por Latour (1988), como infralinguagem de uma teoria que é necessariamente híbrida: estes são modos de endereçamento e não dispositivos de valoração de um contexto. Este ponto há de se revelar no próximo capítulo, quando aplicarmos esta decomposição ao contexto de *Warcraft*.

Este capítulo se debruçou, portanto, sobre o problema da agência. Em seu início, problematizamos uma abordagem sociológica do problema, tratando da forma como as noções de agência e estrutura assumiram desde sempre posições contrárias uma a outra, evoluindo, daí, para problematizações dos dois conceitos. O intuito deste retorno era não apenas justificar nosso alinhamento à ideia latouriana de agência, mas traçar um breve contraponto às teorias mais proeminentes a respeito da questão. A partir daí, seguimos para uma acepção da ideia de agência voltada para os jogos eletrônicos.

Ao nos aproximarmos do fim do capítulo, adentramos a discussão acerca da noção de prescrição, uma forma agencial particular, que se desenvolve, em especial, no contato entre humanos e não humanos, de acordo com o pensamento de Akrich (1992). A perscrutação da ideia de prescrição nos levou, por fim, à decomposição de um modelo abstrato de jogo eletrônico em camadas que hão de nos auxiliar na reflexão acerca de *Warcraft*, por vir no próximo capítulo.

5. Tecendo o Social: Uma Aproximação

No capítulo anterior, adentramos a última nota de arcabouço teórico necessária para que sejam adequadamente decodificadas as relações agenciais desenvolvidas tendo *World of Warcraft* como vetor, como ator e rede, no sentido de que, ao mesmo tempo em que pode ser considerado como uma grande entidade, uma, repleta de jogadores e entusiastas, críticos e jornalistas, desenvolvedores e desenhistas, entre outras funções; mas também em sua multiplicidade, no sentido em que cada um dos que foram citados – além dos milhares que não o foram – são atores por si só, relevantes para o desenvolvimento do contexto que nos aproximamos.

Retomando o tom do primeiro capítulo, que era de relato de pesquisa, continuaremos a traçar reflexões acerca de como se organiza a experiência social do MMORPG *World of Warcraft* com base tanto no arcabouço teórico extensamente apresentado quanto com base na observação e na coleta dos dados que foi realizada no período da pesquisa. O intuito, portanto, é selecionar experiências relevantes e problematizá-las – experiências que sublinham a ação não humana e ilustram sua importância neste contexto particular.

5.1. Prescrição em *Warcraft*: Articulando Conceitos

Nossa reflexão se inicia com a última nota de arcabouço teórico trabalhada no capítulo anterior. Retomemos as relações de prescrição, e, de posse da abstração do contexto referente aos jogos eletrônicos, executada através da noção de prescrição, buscamos empreender um movimento de convergência cujo resultado deve nos oferecer domínios, aglomerações nas quais se refugiam os não humanos envolvidos nas dinâmicas de agenciamento presentes em *Warcraft*.

Construímos no tópico anterior um esqueleto. Este esqueleto elenca seis camadas relacionais de prescrição: indivíduo, avatar, aspectos operacionais (regras), aspectos diegéticos (ficção), *gameworld* e, finalmente, console. Estas seis camadas, são uma abstração que apenas busca dissecar a experiência. Sua existência se dá apenas em um cenário ideal, traduzido com base na observação e no convívio com os jogos eletrônicos. Construir este esqueleto, é necessário pontuar, oferece muito pouco acerca da prática de jogar ou da cultura que circunda tal prática.

Ainda assim, imbuídas deste sentido de abstração, estas camadas nos auxiliam. Elas advêm da prática, afinal. Cada componente genérico elencado atesta uma relação entre diferentes redes que compõem a prática de jogar *vídeo games*. Negá-las é negar à prática existência – ao contrário, elas devem ser interpretadas como caixas-pretas em si, guardando o sentido da experiência. Assim como cinema e fotografia pressupõem uma câmera, e teatro um palco, os jogos eletrônicos pressupõem a existência de regras, de um mundo, de um aparato para o jogo.

Assim sendo, certos de que a decomposição nestas camadas não nos encerra à dimensão da análise estrutural, sigamos movidos por uma questão: para onde olhar, então, se quisermos ver os não humanos que agem, assim criando o tecido social de *Warcraft*? Em que consiste a prática, portanto? A resposta está no próprio uso da Teoria Ator-Rede que não nega nenhum tipo de aceção acerca de um fenômeno, sugerindo, ao invés, que as descrições sempre podem ser melhoradas. Talvez seja este o intuito desta articulação, portanto, oferecer melhores descrições dos jogos eletrônicos.

Havemos de iniciar, então, pelo senso comum, como sugeriria Latour (2005). Em se tratando de mundos virtuais, então, nada mais justo que comecemos este exercício de articulação através destes. Relembremo-nos do trabalho de Kjastrup (2003). A teórica dinamarquesa propôs que uma abordagem adequada dos mundos virtuais deveria conceber quatro perspectivas distintas: mundos virtuais como (1) aspecto ficcional – *estrutura interpretativa*, para a autora; (2) como adereço – *prop* – para interpretação de papéis; (3) como simulação – ou jogo – e finalmente, como (4) comunidade – o que ela chama de *o mundo em tempo*.

Analisemos, por um momento, estas perspectivas, agora de posse de um modelo abstrato de como se dá a experiência do jogo. Se tentamos estabelecer uma correspondência entre as quatro perspectivas de Kjastrup (2003) e o esquema que criamos anteriormente, chegamos a um contexto no qual: (a) duas destas perspectivas se relacionam à ideia de mundo ficcional (1 e 2); (b) duas consideram dinâmicas de apropriação de um sistema (2 e 3) e uma delas, a última, diz respeito a uma dimensão que rompe fronteiras da experiência do jogo enquanto *dromenon*, como sugeria Huizinga. A teoria de Kjastrup (2003) nos auxilia na empreitada de nos aproximarmos de *World of Warcraft* porque sua poética, a despeito de se debruçar sobre a estrutura das interações sociais, é quase que completamente orientada à experiência do texto do mundo. Kjastrup (2003) chega a se utilizar, inclusive, das mesmas técnicas de retórica

de Roman Jakobson, notório pensador russo associado ao Círculo de Praga, um dos arautos do estruturalismo.

Através da obra de Kjaer (2003), portanto, podemos considerar o texto de um MMORPG como sendo parte importante de sua composição. Não nos interessa, contudo, esta separação empreendida entre o mundo como aspecto ficcional e como adereço para a interpretação de papéis. Se observarmos de acordo com o esqueleto construído, ambos são apenas variações sobre um mesmo tema, sugerindo que existe um aspecto ficcional, que identificaremos em *Warcraft* apenas como *narrativa*. Esta narrativa (abstrata, não localizada), então, é um dos aspectos mais importantes no jogo, pois oferece uma forma coerente ao sistema, no sentido de que ela possui gênero literário e experiência histórica, cronologia.

Podemos deduzir, portanto, que se a narrativa é não localizada, ou seja, se ela não está em nenhum lugar, se não existe um centro, e se o jogo não representa seu aspecto canônico, este deve se utilizar dela de alguma forma, para se compor. Naturalmente, existem *n* redes envolvidas neste processo compostas por *designers*, roteiristas, desenhistas e programadores (além de muitos outros funcionários), culminando em uma experiência liminal de mundo – de acordo com a obra de Jørgensen (2013). Esta experiência é liminal porque ela é, ao mesmo tempo, referente ao sistema, à interface – ao *gameworld* – e referente à narrativa. Kjaer possui uma perspectiva que dá conta desta problemática e que pode ser apropriada de nosso esqueleto. Possuímos duas camadas neste momento – narrativa e *gameworld* – que migram de um entendimento abstrato para um entendimento técnico, sensorial.

Por fim, retornaremos à ideia de jogo. Pudemos no decorrer deste trabalho nos aproximar de algumas acepções dos jogos eletrônicos. Movimentos que Bogost (2009) chamou de ontologias dos jogos eletrônicos. Duas são especialmente importantes neste momento: a dicotomia narratologia-ludologia, a primeira ontologia, segundo Bogost (2009; 2012); e a ontologia minúscula do próprio autor. Relembremo-nos que, ainda no capítulo 2, a ideia de ontologia minúscula de Bogost (2009), que o próprio sugeriu como alternativa aos problemas de todas as outras, foi refutada neste trabalho, em especial, por abertamente subscrever-se a noções antirrelacionistas, antônimas ao argumento que desenvolvemos.

Propusemos, portanto, que o jogo, ao invés das propostas ontológicas anteriores, fosse considerado pela ação que ele encerra e desencadeia. Uma ação que é relacional, simétrica e que não é necessariamente intencional. Nos orientamos para

elencar tais características na ideia de que a noção de jogo deve ser ampla o possível para que evitemos a criação de áreas fronteiriças a uma definição, pois se considerarmos estas perdemos profundidade epistemológica para o estudo de híbridos – como MMORPGs, por exemplo.

Paralelo a isto, um dos modos pelos quais nos debruçamos sobre os jogos foi através da aceção de *meio baseado na ação* de Galloway (2006). O pensador americano pode contribuir para o formato de experiência composto aqui porque sua descrição dos jogos eletrônicos se dá de forma binária: primeiro, ele cria dois quadrantes que respondem pela distinção entre humano e não humano (operador e máquina). Esta distinção não faz sentido para este momento do trabalho porque, como pontuamos, nosso intuito aqui recai sobre os actantes não humanos.

A próxima separação de Galloway (2006) é de natureza da diegese. Ao mesmo tempo em que o argumento do teórico americano é mais sofisticado que o de Klastrop (2003), em especial porque ele concebe diegese como um advento só, e não dividido entre leitura e apropriação via interpretação, ele é mais denso no sentido em que a divisão responde basicamente pela ação na diegese e fora dela. O jogo, portanto, para Galloway (2006), é um artefato que é composto de diegese e sistema.

Aqui, atingimos um hiato. O conceito de *gameworld* apropriado de Jørgensen (2013) nos oferece algo que diz respeito ao sistema, mas o faz a partir do próprio mundo. Em jogos nos quais a interface é transparente – e a própria teórica norueguesa dá o exemplo de *Uncharted 3: Drake's Deception* (Naughty Dog, 2011) – este argumento se sustenta. Mas não em *Warcraft*. Anos de proximidade com o MMORPG só sublinham o fato de que sua interface é complexa e ao invés de desaparecer no mecanismo de imersão, ela é metarreferente, está presente o tempo todo e é um elemento importantíssimo em práticas como o *raidar*.

Considerando, então, que a divisão empreendida por Galloway (2006) é de nosso interesse e que o conceito de *gameworld* de Jørgensen (2013) não nos dá suporte neste momento, só nos resta conceber que em *Warcraft* a *interface* é uma camada de prescrição por si só. Desta forma, temos uma terceira camada – narrativa, *gameworld* e interface, portanto – que nos dá conta do produto inteiro. É necessário que estas camadas sejam concebidas como redes elas mesmas e que se perceba que elas dialogam tanto para com o indivíduo que supostamente as experimenta quanto para consigo.

Mas há um problema: da forma como nosso esquema se apresenta, não há vida fora do jogo. Não há apropriação, desvio, actantes humanos. Claro, na produção estes certamente estão contemplados, mas e no consumo? E, principalmente, no *processo* de consumo, que se reencena continuamente, pula hiatos, garante uma trajetória, uma continuidade, uma subsistência? A própria Kjaer (2003) aponta para uma perspectiva do *mundo em tempo*, ou seja, da experiência de um mundo virtual de forma longitudinal, desenvolvendo uma relação para com ele.

A solução para que este hiato seja solucionado está em uma digressão pela análise da narrativa. Procuramos uma experiência do texto externa ao texto, portanto. Uma que, como as outras, se enseje de forma porosa, dialogue para consigo e para com as demais camadas. Caminhemos rumo a Gérard Genette (1997), que em 1987 publicou um tratado no qual ele se debruçava sobre as convenções literárias e editoriais acerca do mundo do texto. Sua preocupação em nada ultrapassava as fronteiras da materialidade do livro, sendo relativa a títulos e prefácios, dedicatórias e nomes dos autores. Por mais que estes possam parecer triviais, Genette pontua, eles possuem um aspecto limítrofe entre diegese e materialidade, de forma que estes *paratextos* – porque não fazem parte do texto central – são cruciais, determinantes, para a experiência da obra.

Paratextos são, portanto, elementos de entrada do texto, no sentido de que eles oferecem “a possibilidade de entrar ou dar as costas” (1997, p. 2). Genette argumenta que estes textos são não apenas uma zona de *transição*, mas uma zona de *transação*, uma vez que esta possui pragmática e estratégia, possui influência que, independente de ser bem ou mal utilizada, está a serviço de uma melhor recepção ao texto.

À medida que discorre sobre os elementos externos a uma obra e como estes enquadram a experiência desta, Genette (1997) cria uma subdivisão arbitrária na qual os paratextos consistiriam em *epitextos* e *peritextos*. Peritextos são paratextos internos a uma obra – apêndices ao volume, textos que fazem parte da materialidade do meio. Prefácios, notas, títulos – todos os textos orbitando o texto central em um mesmo volume são considerados peritextos. Já os epitextos, de forma dedutível, são paratextos externos à obra.

Para Genette (1997), resenhas, entrevistas e críticas seriam importantes para a fruição, mesmo não estando contidas em forma de adendo. A ausência de um componente celebrado pela indústria cultural contemporânea, contudo, nos leva a uma sugestão: a de que entre estes “epitextos públicos” (1997, p. 344), a ideia de

apropriação precisa ser contemplada. Mas não o é, não em Genette (1997), ao menos. Esta só há de ser encontrada em 1999, quando Peter Lunenfeld se apropria da noção de paratexto em seu ensaio a respeito da estética do inacabado como sendo a estética da cultura digital.

Evocar o ensaio de Lunenfeld (1999) sublinha a apropriação da noção de paratexto: para o autor, a centralidade e a tangencialidade dos textos não é uma distinção justificável, pois ela foi desenvolvida de acordo com um padrão da indústria editorial anterior ao fenômeno da convergência midiática; ao passo que ele crê que, graças ao modo como os conglomerados de entretenimento gerenciam o conteúdo por eles produzido, "é impossível distinguir entre ele [o paratexto] e o texto" (1999, p. 14).

Mia Consalvo (2007), por sua vez, se apropriou da noção de Genette com um esforço mais funcional que o de Lunenfeld. Sua ideia é relativamente simples, ainda que de extrema eficácia: a noção de paratextos deve ser utilizada não apenas para discorrer acerca dos textos oficiais gerados a respeito de um jogo. Em seu argumento, *walkthroughs* (guias) se transformam em documentos de legitimidade reconhecida, que estão acessíveis nos mais diversos *loci*, desde fóruns não oficiais a respeitadas revistas do gênero. Ainda que estes conjuntos paratextuais envolvam muito mais do que simplesmente considerar tutoriais - respostas aos enigmas propostos em um jogo - havemos de nos ater a estes devido à sua função central em nossa argumentação.

Se consideramos, portanto, que texto e paratexto funcionam como uma unidade correlacionada – ainda que não nos subscrevamos completamente à ideia de que a fronteira se dissolve – podemos inferir que a produção de sentido não advém necessariamente da experiência do texto, mas sim da interação para com todos os componentes orbitando neste e em torno deste. Se estes componentes possuem o poder de produzir sentido, isso acontece porque, em maior ou menor medida, eles fazem parte das redes de atuação que circundam um actante – e aqui retornamos invariavelmente à discussão acerca de agência na Teoria Ator-Rede. Nosso uso do conceito, portanto, é simples: paratextos devem ser considerados elementos importantes na negociação de como se dá a ação dentro do jogo. Eles se organizam de acordo com dinâmicas de mediação, o que os faz figurar como uma quarta camada de prescrição.

A inclusão de paratextos como uma quarta camada de prescrição, além de prover uma resposta à questão da necessidade de um aspecto externo ao jogo, supre

todas as necessidades suscitadas pelo uso da TAR. Se o paratexto denota um uso externo ao jogo – a *Warcraft* – ele jamais o faz de forma desconexa. O paratexto é, certamente, como todas as outras camadas elencadas, uma área porosa que liga o uso externo, alheio ao ambiente desenvolvido pela *Blizzard*, às práticas lá dentro desenvolvidas. Ele é, por excelência, um actante matriculado na rede que se desenvolve a partir do MMORPG – a partir do, dentro do, tendo este como centro ou não, de acordo com as concepções do ator voltadas para o raciocínio monadológico.

É possível que percebamos que as relações prescritivas identificadas em *Warcraft* não correspondem à abstração traçada no capítulo anterior. Esta discrepância não é uma imprecisão: antes, ela se concentra nos elementos que são necessariamente mais importantes para a observação da ação dos não humanos. É possível discursar sobre nuances relacionadas ao avatar, mas escolhemos associar a prática de evolução do equipamento de um personagem à camada do *gameworld*, uma vez que os itens são, ao mesmo tempo, representações da narrativa imbuídos por estatísticas de jogabilidade. Paralelo a isso, a figura do indivíduo não é esquecida: ao contrário, ela deve ser considerada como imbricada a *toda* experiência referenciada no diagrama abaixo (Fig. 4).

Combinando, portanto, nosso esqueleto, criado com base em uma concepção genérica e abstrata da ideia de prescrição em jogos eletrônicos com duas proposições teóricas específicas, provenientes de Lisbeth Klastrup (2003) e Alexander Galloway (2006), que não apenas ecoam nossas crenças, mas principalmente refletem o que pudemos verificar quando incorporados ao mundo de Azeroth, chegamos a um panorama que elenca quatro pontos importantes na identificação dos actantes não humanos e de seu modo de exercício agencial. A narrativa, o *gameworld*, a interface e os paratextos relativos ao MMORPG, além de serem por si só naturalmente actantes do processo, ainda encerram em si um sem-número de outras redes – e conhecer estes domínios há de nos auxiliar na tarefa de identificar estas agências.

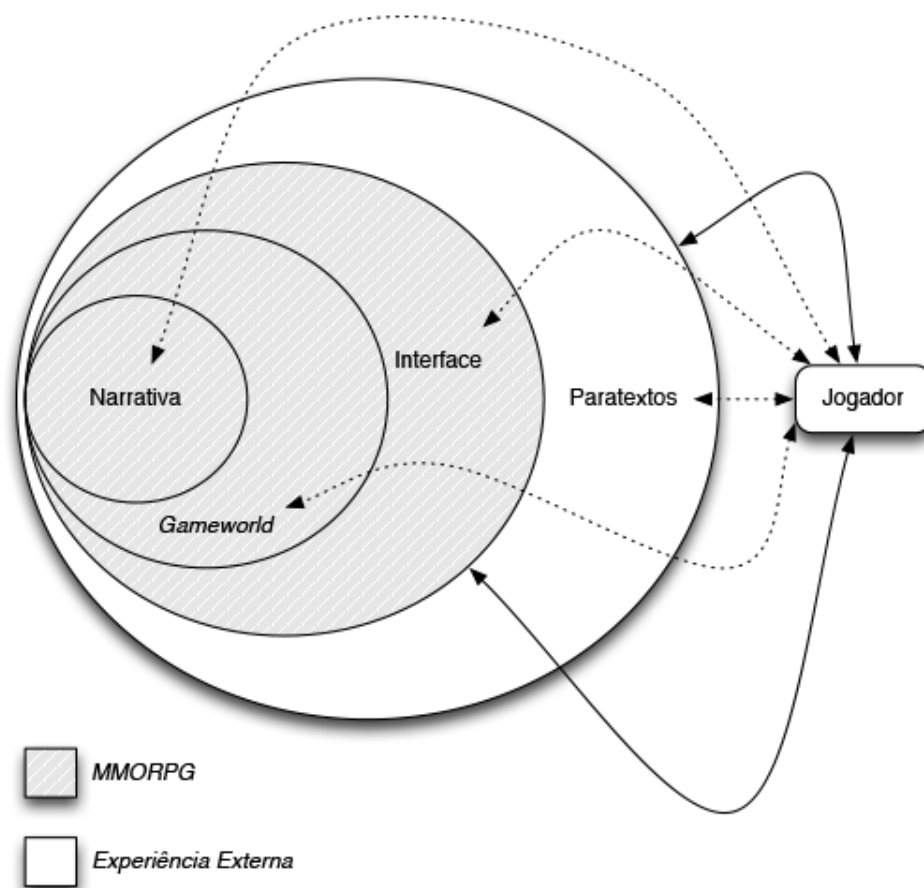


Figura 4: Relações de Prescrição, *World of Warcraft*
Fonte: Autoria própria

É de suma importância reconhecer que estes quatro atores-rede não são categorias de pesquisa: não é de nosso intuito solidificar estas camadas e produzir um relato com base em sua correspondência para com os humanos, ignorando seu relevo. Executar uma operação como esta seria recair na armadilha da purificação, congelar os atores e ignorar suas nuances. A concepção das quatro camadas relacionais de prescrição que guardam nuances da experiência social em *Warcraft* oferece, portanto, um mecanismo de aproximação para o entendimento da formação deste tecido social. É importante perceber que ter identificado estes actantes não nos garante nada, apenas nos fornece direções para as quais olhar – e que mesmo estas não oferecem, por sua vez, garantia alguma. Sigamos, portanto, a uma série de relatos a respeito das formações e usos do MMORPG *World of Warcraft*, buscando, assim, uma descrição adequada deste contexto tão particular.

Possuímos, agora, o arcabouço teórico necessário para que entendamos de que forma se articulam as associações em *Warcraft*. Antes que nos aproximemos dos relatos construídos com base em entrevistas e observação participante, contudo,

havemos de pontuar algumas decisões acerca da pesquisa, que hão de salvaguardar sua compreensão.

O primeiro ponto que deve ser levantado diz respeito à extensão das afirmações aqui feitas. De acordo com as noções da Teoria Ator-Rede, não buscamos os *status* de verdades incontestáveis ou de afirmações genéricas acerca do social em um MMORPG. É de suma importância que se compreenda que este relato – estas descrições e esta esquematização em camadas prescritivas – possui, como objeto de pesquisa, o MMORPG *World of Warcraft*. Em outros produtos as associações provavelmente dar-se-ão de forma diferente, os atores serão desdobrados de acordo com outras dinâmicas e o tecido será potencialmente diferente.

Taylor (2009), quando comparando seus trabalhos em diversos MMORPGs, demonstra uma preocupação similar de que o campo dos *game studies* está tomando afirmações de base etnometodológica como se elas fossem escaláveis para quaisquer contextos. A pesquisadora americana adverte que este não é o caso e que os movimentos experimentados e observados podem, inclusive, se estruturar de forma completamente diferente entre um MMORPG e outro, de acordo com características associadas em um dado momento.

O ponto é: nada é pré-definido *a priori*. Alinharmos-nos a uma ideia como esta pode, por vezes, parecer mera retórica. A simples reafirmação do que vem sendo dito desde o começo deste trabalho. Nosso intuito aqui é garantir que não é o caso, e que o modo como a relação entre a *Blizzard* e seus usuários se desenrola é, em todas as medidas, particular. Existem características de *Warcraft* que se replicam em outros MMORPGs? Naturalmente. Mas importar uma característica não *garante* um desenrolar. Meramente adiciona sua potência, dobra-a na nova rede.

Dito isto, o que buscamos, através destes relatos, é atestar para a eficácia através da qual os não humanos fazem fazer. Em cada uma das situações, o intuito foi sempre o de procurar observar momentos nos quais a ação não humana se insinuasse de forma a orientar a tomada da ação de forma definitiva. Buscamos, a partir daí, visualizar dinâmicas prescritivas não apenas do *gameworld*, mas de toda a rede que se forma continuamente, de forma processual.

5.2. Estar em Jogo: Nuances da Observação e da Convivência

“Tu ainda tá pensando pela lógica de servidor RP” (*sic*), me disse Kkz um dia.

Na ocasião, eu debatia a ideia de “ninjar” itens, uma prática a qual, nos anos em que eu fora próximo de *Warcraft*, eu vira muito pouco. Como foi brevemente mencionado no capítulo 2, quando me aproximei do MMORPG, adentrei um servidor RP. Este movimento se deu, em especial, por causa da rede à qual eu me aproximara na época – de seus textos grossos: em sendo um ávido jogador de RPGs como um todo, eu acreditava que em um servidor voltado para a prática seria fácil de encontrar pessoas parecidas comigo. E foi, por um tempo – até que não foi mais. Talvez o jogo tenha mudado, ou talvez eu enquanto jogador tenha mudado, a partir da repetição ou das dinâmicas de jogo em detrimento do consumo da narrativa.

O ponto é que aquela afirmação carregava consigo expectativa e julgamento. Ela classificava a forma de pensamento a qual eu professava, naquela conversa, como obsoleta – mal posicionada. Kkz acreditava que servidores RP resultavam em pessoas mais cordiais, que respeitavam as regras. E aquilo, à moda de T. L. Taylor (2009) ao considerar um problema semelhante, me fez pausar e refletir.

A prática de “ninjar”²⁹³ foi referenciada já por vários teóricos associados ao campo dos *game studies* (CONSALVO, 2007; MORTENSEN, 2009; entre outros). Ela consiste em um jogador se apropriar de um item que, por direito, não lhe pertence - ignorando que outros jogadores podem rolar pelo item. Para explicar esta prática, é necessário discorrer um pouco a respeito da economia de itens em *Warcraft*.

Os monstros e NPCs de *Warcraft*, geralmente, ao morrerem, deixam cair itens. Estes itens variam em qualidade, podem ir de itens triviais, normais, representados em branco, na interface do jogo, subindo em escala para incomum (verde), raro (azul), épico (púrpura) e, finalmente, chegar a itens lendários, representados em laranja. Cada um destes itens, quando equipados, modifica os atributos de um personagem, capacitando-lhe. É neste sentido que se mostra a mais básica dinâmica de prescrição entre aspectos do sistema: não entre jogador e sistema, não entre mundo ficcional e jogador, mas entre personagem e *gameworld*: ou um personagem possui itens fortes o suficiente para poder entrar em combate com um dado monstro, com um dado NPC, ou ele não dura por muito tempo, não tem autonomia.

Mesmo que advogemos por simetria através do trabalho, é necessário perceber que quando caminhamos em direção à base de jogadores, quando podemos ouvi-los falar, a simetria desaparece. Este problema será endereçado um pouco à

²⁹³ Mais uma *verbification* resultado da apropriação pelo jargão da subcultura de *Warcraft*, este advém do verbo “*To Ninja*”, que significa roubar, em uma tradução ampla.

frente, mas cabe neste momento uma apropriada introdução: por mais que *Warcraft* se estabeleça como uma coleção de prescrições técnicas entre humanos e não humanos e provenientes das mais diversas esferas, evocadas pelos mais diversos atores na rede, o jogador sempre possui um lugar especial.

Algumas apropriações podem ser percebidas no jargão utilizado pelos atores para se debruçar sobre esse problema. Nos deparamos, então, com a máxima dicotômica sujeito-objeto, reencenada de forma peculiar no contexto do MMORPG. Esta é representada, em *Warcraft*, por uma distinção de base qualitativa endereçada pelos jogadores como *gear vs. dedos* – e demanda imediatamente uma explicação.

Concentremo-nos sobre a palavra *gear*, que em inglês quer dizer “equipamento”. Cada classe de personagem em *Warcraft* deve exercer um tipo de atividade. Estas se baseiam em uma dinâmica bastante limitada entre *DPS* (danificar, causar dano), *healer* (curar) e *tank* (guardar, no sentido de atrair o problema para si). Por sua vez, as classes voltadas para dano são geralmente puras, enquanto as classes voltadas para a guarda e para a cura são híbridas – o que significa que um jogador em uma destas classes pode assumir outros papéis não estabelecidos previamente. *Hunters* ou *Warlocks*, por exemplo, são classes de dano puras: causar dano é tudo que elas fazem, e a variação se dá, neste caso, à forma de fazê-lo. Já *Priests*, por exemplo, além de curarem, podem causar dano; enquanto *Monks* ou *Druids* podem fazer de tudo, preenchendo qualquer papel necessário. Para evoluir no jogo, em qualquer que seja a classe, um personagem precisa de equipamento equivalente às armaduras medievais: elmos, peitorais, grevas, manoplas e assim por diante.

Aqui se encontra, enfim, o modo através do qual a prescrição mais óbvia: o melhor equipamento capacita o jogador a enfrentar os encontros mais difíceis, mas o que é mais importante – *saber jogar* ou *ter equipamento*? Após uma carga tão massiva de TAR e nos alinhando para com o princípio da simetria, podemos afirmar que a separação aqui é inútil. Ela não exhibe diferenciações ou define nada, na medida em que alguém que não sabe jogar pode ser exitoso em uma situação, enquanto alguém que tem o melhor equipamento possível pode não sê-lo.

O segundo termo do jargão, *dedo*, aparece, aqui, de forma jocosa. Sua origem se encontra no fato de que a mais óbvia interface experimentada pelo jogador de *Warcraft* é, como foi pontuado anteriormente, o híbrido mouse-teclado. Jogadores brasileiros do servidor Azralon, que antes jogavam no servidor Warsong, cunharam o termo a partir de uma suposta deficiência por parte do humano na equação. Como a

interface de um teclado é composta de botões, e usam-se, afinal, dedos para pressioná-los, costuma-se dizer que “quem não sabe jogar não tem dedos”, porque não pode/não consegue simplesmente apertar botões. Voltaremos a esta distinção no próximo tópico.

Retornando à frase que motivou este raciocínio, o ponto era que o ator com quem eu conversava, Kkz, me dizia, no jargão do jogo, que servidores diferentes demandam comportamentos diferentes. Em um servidor *player vs. player* – PvP – como o que eu estava neste momento, não havia clemência para um comportamento cordial, a dinâmica do cada-um-por-si imperava.

A óbvia reflexão no que diz respeito a este problema é nos perguntarmos se esta regra é estrutural, se ela é mandatória no servidor – e não é o caso. Não é, afinal, este tipo de generalização que impera neste esforço. Cada jogador decide de que forma vai se portar, que componentes do jogo vão fazê-lo fazerem, e embora os espólios – que referenciaremos, daqui por diante, pelo termo utilizado em jogo, *loot* – possam desencadear poderosas reações, nem sempre isto acontece.

Ainda assim, não é raro ver *releases* e matérias de sites e revistas internacionais especializados em jogos eletrônicos que traçam um denominador comum entre brasileiros que participam na prática de jogos *multiplayer online*. Estes recebem, geralmente, a alcunha de bárbaros, demonstrando, por muitas vezes, falta de espírito de equipe, *fair play*, ou, em último caso, educação. Existe, inclusive, um termo que lhes identifica: o “Hue” – pronunciado “rué”. O termo em questão não é uma conotação da ideia de matiz, como lhe sugere a tradução do inglês para o português. Ao invés disso, ele descende do comum gesto de ruptura e afronta contido na risada do brasileiro – “hue hue hue br” – que lhe atribui neste caso uma essência construída aos poucos às custas de muita... baderna.

Claro, se iniciamos este relato às avessas, categorizando toda uma nacionalidade por causa de sua fama internacional com relação ao contexto dos jogos eletrônicos, fazemos isso porque a mais elementar discussão evocada pelo que Kkz alertava inquiria acerca de uma característica que fizesse fazer algo específico. Naquele momento, inclusive, é possível que decodifiquemos a frase como uma reação ao componente material localizado no tipo de servidor. Um servidor PvP, portanto, no qual existe mais competitividade e menos lealdade, demandaria atitudes rudes. Mas isto seria apenas impressão? Ou realmente neste caso o servidor possuiria um tipo de

agência sobre o jogador, que auxiliaria em sua decisão de ser rude, de tomar algo que não lhe pertencia por direito?

Ao seguirmos por este caminho, uma série de questões se faz presente; a maioria delas referente, precisamente, às diferenças entre servidores de *Warcraft*. Não clamamos nenhuma nota de ineditismo nesta discussão: Taylor (2009) e Sicart (2009) são apenas alguns dos que se debruçaram sobre o problema. Sicart (2009), como pôde ser visto anteriormente neste trabalho, o fez, inclusive, levantando o problema da moral.

Fato é que os servidores não são diferentes apenas no comportamento que neles é demonstrado. Em servidores PvP existem diferenças de implementação que permitem que os jogadores de facções opostas ataquem uns aos outros – um comportamento que não apenas é permitido, como premiado. Pontos de Honra, afinal, são apenas uma das recompensas que um jogador ganha ao matar o outro. O comportamento antagônico, afinal, possui raízes que datam da década de 1990, dos jogos RTS.

Considerando, então, que existem diferenças que precisam ser analisadas em seus mínimos detalhes, voltemos um pouco, ao começo de nossa experiência em *Warcraft*, na tentativa de fazer transparecer pontos em que as prescrições que eram impostas demonstravam a agência não humana e como esta incidia sobre a formação do social.

5.3. *Polyhedral Solidarity*, Onde se Iniciam os Problemas

A jornada que confere anedotas a este trabalho teve seu início, como relatado, em 2007. O primeiro servidor do qual nos aproximamos era um servidor voltado para a prática do *roleplaying* e se chamava *The Scryers*, além de ser rotulado como de baixa população, o que significava que não possuía muitos jogadores ativos nele²⁹⁴. A jornada pelo mundo, como foi pontuado no capítulo 2, nos transportou até as grandes cidades do mundo onde, efetivamente, a economia do MMORPG se desenvolve.

É importante que consideremos as características de cada servidor. Se voltarmos à nossa organização em camadas prescritivas, ela nos posicionará de forma

²⁹⁴ Servidores de população alta, por sua vez, como sugere o nome, possuem um número grande de jogadores, e podem, inclusive, gerar filas para a conexão. Esta situação não é incomum, e acontece de forma corriqueira em horários de pico. O jogador é confrontado com uma tela que lhe informa a posição na fila para a entrada no servidor, e o tempo médio de espera.

que consideremos a narrativa, o *gameworld*, a interface e, por fim, os paratextos gerados a partir de *Warcraft*. Ter em mente estes quatro elementos é importante para que possamos olhar para cada um deles de forma separada, mostrando como se dá sua incidência, a depender da formação. Lembremo-nos, ainda, que o intuito aqui é articular os dois preâmbulos: um que se dirigia à gramática de *Warcraft* – ou seja, ao deslumbre para com esta – e outro que se dirige à automatização deste deslumbre.

Dito isto, como foi pontuado, os servidores são réplicas entre si. Desde o lançamento da expansão *Mists of Pandaria*, em 2012, não há mais fronteiras entre estes: um jogador de um servidor pode se juntar a grupos em outros servidores desde que todos pertençam à mesma facção – Horda ou Aliança. Este fato foi responsável por uma série de mudanças no modo pelo qual usuários se aproximam do jogo e se antes, de 2004 até 2012, era necessário que usuários “residissem” no mesmo servidor para jogar juntos, hoje só é necessário que eles façam parte da mesma facção.

As nuances da narrativa, então, são implementadas todas da mesma forma em qualquer servidor. A experiência é orientada não por qual servidor é escolhido, mas por qual facção o jogador decide experimentar o jogo. Um ponto interessante, que pode ser filtrado a partir da visualização da prática de *Warcraft* diz respeito ao trabalho de teóricos que tecem conclusões acerca do comportamento ou do *ethos* em um indivíduo a partir de suas escolhas de avatar: não é incomum jogadores que possuem três ou mais personagens, cada qual com uma funcionalidade diferente. Esta prática, inclusive, da criação de *alts* (que vem de *alternate character*, em detrimento de um *main character*) é encorajada pela *Blizzard*, que advoga pela experiência de múltiplas facetas do jogo.

O motivo, pelo menos no que diz respeito à narrativa, sobre o qual nos debruçamos neste momento, é digno de nota. Diferente de *Warcraft III*, o RTS da década de 1990, a perspectiva de *World of Warcraft* é uma comumente endereçada por teóricos do campo dos *game studies* (JUUL, 2005; TAYLOR, 2006; SALEN e ZIMMERMAN, 2003) como de *terceira pessoa*. Esta perspectiva difere da dos FPS – *first person shooters* – nos quais a câmera através da qual se vê o jogo simula a visão humana, e ao invés de visualizarmos o personagem por completo somos confinados a uma visão que apenas responde por suas mãos. Na *terceira pessoa*, o jogador vê as costas do personagem, em um ângulo que segue uma perspectiva *plongée*, ou seja, com a câmera apontando para baixo.

Mais importante que isso é o fato de que se em *Warcraft III* o usuário controlava inúmeras tropas de acordo com uma visão *demiúrgica* – um termo de Machado (2007) para endereçar os jogos nos quais o jogador controla inúmeras unidades como se fosse um ser superior – e experimentava a narrativa de forma linear, do começo ao fim do jogo sem desvios, em *WoW* o fenômeno se dá de forma diferente. Como cada jogador controla apenas *um* personagem por vez, toda carga narrativa foi redirecionada para o aspecto de protagonista, o que significa que ao invés de a história ser *contada* para o jogador, ela deve ser *vivida* como se ele fosse o personagem central à história.

Naturalmente, como pontuado, o fato de que *todos* os personagens de uma facção experimentam *as mesmas quests* compromete este sentido de protagonismo, libertando, assim, o jogador de uma suspensão de descrença. Esta repetição reorienta: oferece novos caminhos, comanda novos desvios, se adiciona a outros actantes para resultar em outros domínios – outras dimensões, para retornarmos à sentença que abre este trabalho – da ação.

Ainda assim, e retornando a terceira pessoa, o modo pelo qual se experimenta a história em *WoW* é responsável por dividi-la, fragmentá-la, à medida que a experiência de *uma* história se perde. Não apenas o jogador pode esquecer *quests*, ignorá-las, mas de forma mais veemente, quando este opta por uma facção, boa parte da história se vai, engolfada pela característica dicotômica destas. A única forma de experimentar, por exemplo, a trama através da qual Onyxia, uma poderosa dragão fêmea da *black dragonflight* (algo como *revoada negra*; uma facção que reúne dragões negros e cujo líder era Neltharion, que enlouqueceu) tenta dar um golpe de estado em Stormwind é pertencendo à Aliança; assim como a única forma de presenciar a tocante história na qual Saurfang invade Icecrown Citadel para salvar seu filho, que foi cooptado por Arthas, é pertencendo à facção da Horda. Daí naturalmente a *Blizzard* incentivar a criação de *alts*. Eles provêm a potência para que o jogador tenha a máxima experiência do ambiente, ao menos no sentido de consumo da narrativa.

As ramificações que aqui se dão já são, a princípio, de grande importância para o entendimento do tecido social formado em *Warcraft*. Cada uma das facções possui uma cultura própria, estratificada pelas raças que as compõem e esta cultura é o suficiente para coordenar, em muito, o modo como se dão os alinhamentos no jogo. Não é incomum, assim, identificar jogadores que possuem uma clara preferência por

uma ou outra facção pelos mais diversos motivos – desde uma suposta crença de que a Aliança costuma possuir mais *noobs*, que possui o *status* de superstição, mas uma a qual dezenas de jogadores se alinham até motivos de ordem religiosa, que só são manifestados no jogo através de intertextos presentes na construção de certas raças. Krzywinska (2009) mostrou, inclusive, que os *night elves* possuem uma forte identificação, em sua construção, com ideais *new age* e religiões neo-pagânicas.

Centenas de jogadores conversam continuamente utilizando o *trade channel*, um canal em que qualquer jogador pode entrar e falar, desde que esteja presente em uma das grandes cidades de uma facção. Para que nos recordemos, existem duas facções – Aliança e Horda – que abrigam seis raças cada uma. No total, são onze raças de avatares antropomórficos, sendo que os *Pandaren*, introduzidos na expansão *Mists of Pandaria* figuram em ambas as facções.

O *trade channel* é, para que voltemos à discussão central, um índice do fazer fazer dos não humanos. Sua organização segue uma lógica de exclusividade geográfica e para poder acessar o canal um personagem precisa estar dentro dos limites da cidade. A principal controvérsia, no caso, é que as cidades não guardam objetivos em si. Elas são meras áreas de convivência, onde os jogadores transitam principalmente com o intuito de comprar e vender, à moda do que se via na Idade Média. NPCs vendedores e instrutores (*trainers*) das mais diversas profissões figuram nas cidades, esperando que os jogadores sigam até eles, em um *loop* eterno de ação pré-determinado pelo jogo. Não é incomum também que alguns destes NPCs, eventualmente, encenem acontecimentos. Este é o caso, por exemplo, do que pode ser visualizado no *Crusader's Colyseum*, no território de Icecrown, onde NPCs são mostrados encenando continuamente a captura de monstros que, subsequentemente, serão enfrentados pelos jogadores organizados em grupos de *raid*.

Voltando ao *trade channel*, o ponto é que a ação não acontece dentro das cidades. Sendo assim, os jogadores de *Warcraft* se organizam sempre entre estar dentro e fora das principais cidadelas, uma vez que, a rigor, o jogo só acontece fora delas, mesmo que muitas vezes um grupo se inicie na cidade e só então rume ao seu destino. As cidades também são lugares nos quais se estabelece um regime de visibilidade. Jogadores escolhem montarias e títulos (epítetos) para exibirem frente aos seus pares e estes geralmente conferem *status* diferentes com base em sua raridade. Foi em Stormwind, portanto, uma dessas grandes cidades, que me aproximei da primeira guilda da qual fiz parte.

A *Polyhedral Solidarity* seguia um formato de formação grupal que é muito comum no jogo – um que se orienta através da ideia de atração de Juul (2010), que postula que quando se adentrando um jogo, a presença de amigos nele consiste em uma grande motivação. Nesta época, minha fruição do jogo se dava muito, ainda, com base no deslumbre. Como eu e os que me cercavam – fossem amigos, fossem companheiros de guilda – tínhamos pouquíssimo tempo de jogo, nossos níveis de experiência eram baixos, o que significa, para um jogo como *WoW*, que não se pode transitar por qualquer área, sob pena de ser morto por um inimigo com o nível muito mais alto.

Aqui, a composição de um MMORPG fica muito visível: ainda que o intuito fosse ir até lugares como a cidadela de Stratholme, cuja derrocada eu testemunhara (agira para com) em *Warcraft III*, na fase que foi referenciada anteriormente como “*The Culling*” (O Abate), e à qual eu buscava visitar seguindo a lógica das peregrinações midiáticas (*media pilgrimages*) sobre as quais discursa Couldry (2003)²⁹⁵, eu simplesmente não podia. Melhor, não é que eu não pudesse fazê-lo, é que simplesmente não *deveria* fazê-lo. Stratholme, então, era uma *dungeon*, uma masmorra repleta de desafios, equiparada ao nível 60, com grupos de monstros – zumbis, gárgulas, aranhas gigantes e *banshees* – impossíveis de serem enfrentados por um personagem que ainda se encontrava em meados do nível 40, enquanto neste momento, em especial, *Warcraft* possuía um *level cap* – nível máximo – de 70 níveis.

Ainda assim, como pontuávamos anteriormente, uma situação como tal ilustra muito bem a composição de um MMORPG: diferente de jogos *single player*, nos quais a progressão espacial geralmente varia com a progressão narrativa – ou seja, o jogador explora de acordo com o quanto é contado de história – em *Warcraft* mesmo um personagem de nível 1 pode ir a qualquer uma das zonas figuradas no jogo. Um movimento como este, por exemplo, erradica a esfera da narrativa, uma vez que ao invés de heróis que valiosamente enfrentam desafios e triunfam sobre o mal, existe um personagem de nível baixo tentando se aventurar em uma área a qual ele não pertence.

O mais interessante é que, do ponto de vista do contato com a narrativa, para nos mantermos nesta alçada, o contrário acontece e desafios preparados

²⁹⁵ Peregrinações midiáticas são jornadas especiais a lugares que possuem significação em narrativas midiáticas. Visitar a região da Nova Zelândia onde foi filmada a trilogia *The Lord of the Rings*, de Peter Jackson, por exemplo, pode ser considerada uma (cf. COULDRY, 2003).

cuidadosamente para um momento específico da existência do MMORPG são reduzidos a zonas cuja única mediação é a ideia de nostalgia. Considere-se, por exemplo, o que acontece com Illidan, vilão principal da expansão *The Burning Crusade*, que foi lançada em 2006 e possuía o *level cap* de 70: nos dias de hoje, 2014, nos quais o *level cap* é 90 e três expansões já se passaram, os personagens dos jogadores estão tão poderosos que uma luta que foi projetada para 25 pessoas ao mesmo tempo pode ser feita por uma pessoa, sozinha, e sem nenhuma dificuldade. Esta prática é conhecida como “solar” um *boss* – ou seja, enfrentá-lo *solo*.

Novamente, a narrativa, em uma situação como esta, desce ao *status* de mero intermediário: não apenas o personagem/jogador experimenta um momento da cronologia do jogo que já passou, mas, principalmente, ele executa tarefas com os poderes de um deus, não apreciando o nível de dificuldade necessário para que um jogo seja interessante.

De uma forma ou de outra, o *gameworld* se faz presente, neste caso, como principal mediador das relações entre jogador e MMORPG, seja restringindo-lhe a movimentação por ele não ter nível o suficiente para adentrar certo espaço, seja conferindo-lhe a habilidade de solar inimigos que outrora exibiram um *status* próximo da impossibilidade. Illidan, segundo dados da própria *Blizzard* acerca dos hábitos de *raiding* da *The Burning Crusade*, só foi derrotado por cerca de 2% da base de jogadores, um número ínfimo, quando comparado à base total.

Problemas como este, por exemplo, levaram a *Blizzard* a diminuir os níveis de dificuldade com os quais certos *bosses* são implementados. O interessante, aqui, é perceber que esta não é uma ação *da Blizzard* – ela é uma ação distribuída, que só acontece porque uma cadeia de outras coisas se dá. Neste caso, uma insatisfação da base de jogadores da época (2006-2008), que reclamavam de não conseguir realizar sua peregrinação até um dos mais carismáticos personagens da história de *Warcraft*. Quase ninguém, afinal, pôde derrotar Illidan porque o jogo era orientado a jogadores *hardcore*.

Em um caso como estes é visível a tessitura do social: as associações vêm à tona. Uma das grandes controvérsias da época acerca desta decisão da *Blizzard* de viabilizar a experiência (de jogo e narrativa) foi o fato de que o jogo passou a ser, segundo esta base de jogadores *hardcore*, fácil demais. Perceba-se como, aqui, é possível identificar uma disputa de forças que vai, eventualmente, mobilizar a rede inteira: de um lado, jogadores reclamam que nunca vão conseguir experimentar o

conteúdo *pele qual eles pagam*. A *Blizzard* – que é um provedor de serviços, de acordo com esta visão – decide proporcionar-lhes a possibilidade de experimentação, se engajando em uma considerável simplificação do jogo, tanto com relação à jogabilidade quanto com relação aos atributos operacionais (de sistema, estatísticos).

Com base em uma decisão como esta, jogadores escolhem abandonar o jogo porque este ficou fácil demais, enquanto outros jogadores adentram a este porque ele finalmente provê a experiência adequada para quem não possui 30 horas por semana para jogar. A rede, neste caso, se refaz completamente com base em uma simples demanda: “queremos experimentar a narrativa”! Se lá em cima, quando discursávamos a respeito da experimentação indevida, o *gameworld* vinha à tona, se fazia mediador, neste ponto é a narrativa que agencia, que faz fazer.

Retornando à argumentação, a mais básica prescrição, então, é a de nível. Ela é quem determina o que o jogador pode e não pode experimentar – embora, como foi explicado, esta relação seja fluida em um MMORPG. O importante é perceber que as *quests* são, além de representações da narrativa no *gameworld*, um modo de fazer com que esta relação seja sempre reencenada.

O que buscamos com este argumento é afirmar que se o nível de um personagem limita sua experiência de mundo, esta situação pode ser transformada. Enquanto o *gameworld* relembra o jogador de que ele não é apto, não está preparado, não pode enfrentar dezenas de monstros ao mesmo tempo, ao progredir na narrativa através das *quests* (que são por si só um atributo liminal, meio narrativo, meio *gameworld*), o jogador é recompensado com pontos de experiência que o fazem, literalmente, *poder mais*. Esta capacidade, por sua vez, incute nas mais diversas apropriações, como por exemplo, *rushs*, uma das práticas comuns na *Polyhedral Solidarity*.

A *Polyhedral Solidarity* era composta primariamente por amigos e todos eles já jogavam há tempo, desde a versão *vanilla* de *WoW*. Isso significa, para fins de nossa argumentação, que a maioria dos personagens que figurava nesta guilda já possuía nível máximo. Uma delas, uma *priest* chamada Llune, tinha um compromisso para com a guilda:

Terça é minha folga, então eu posso levar vocês em uma *dungeon* de nível baixo²⁹⁶.

²⁹⁶ Livre tradução: “Tuesday is my day off, so I can take you guys to a low level dungeon, no problem”.

Práticas como esta não eram incomuns em expansões anteriores, mas se tornaram cada vez mais raras nos dias de hoje. No jargão de *Warcraft*, este tipo de atitude é conhecida como *rush*²⁹⁷, uma prática no qual um personagem de nível alto e, portanto, consideravelmente mais poderoso, resolve os problemas, ou seja, escolta personagens de nível baixo em tarefas que seriam difíceis para estes. Llune, então, subtraía de seu dia de folga um tempo para levar os personagens de nível baixo da guilda para que eles pudessem, assim, avançar mais rápido em direção ao *level cap*.

E por que esta prática se tornou tão rara?

Porque a articulação entre pessoas sempre foi um problema que a *Blizzard* tentou resolver, em especial quando se trata de servidores pouco povoados, nos quais os jogadores, às vezes, sofrem para encontrar companheiros para certas atividades. Lembremo-nos de que um MMORPG é um jogo *massivo* e que, conforme Aarseth (2009) pontuou, existe uma crueldade social automática que aponta para o fato de que é impossível jogar só – chega, inclusive, a ser desencorajador. O *gameworld*, através de seus objetivos e obstáculos, empurra os jogadores para as situações de grupo, sob pena de estes precisarem sacrificar sua própria evolução.

A *Blizzard* criou, então, um sistema chamado *dungeon finder*, que cruza personagens de diferentes servidores com base em seus papéis para criar grupos para adentrar *dungeons*. O problema de encontrar quatro outras pessoas que estivessem dispostas a ir a uma *dungeon* específica – *dungeons* são feitas para grupos de cinco pessoas e distribuídas às dezenas, no *gameworld* – é resolvido pela tecnologia. A necessidade de ir até uma cidade grande, adentrar o *trade channel* e passar horas procurando um grupo é delegada ao sistema que vai fazer isso automaticamente.

Que formação social se dá aqui, afinal? A princípio, uma muito mais heterogênea, já que um jogador lida, hoje em dia, costumeiramente com centenas de outros jogadores de outros servidores quando se utilizando dos *finders* da *Blizzard*. A tecnologia se torna dependível, portanto, se fecha em uma caixa-preta e, apesar de ser um poderoso mediador na formação de grupos, passa despercebida. Graças a este tipo de dispositivo, a prática do *rush*, portanto, deixou de ter a eficácia e de ser tão prezada quanto era antigamente.

Há uma ressalva a ser feita a respeito desta suposta evolução. Objetivemos o problema: (1) jogadores precisam se utilizar de perícias sociais para se articularem em

²⁹⁷ Verbification em português: *rushar*. Uso comum: “tu pode me rushar em Deadmines?”.

grupos; (2) nem todos os jogadores possuem o mesmo nível de equipamento e, (3) principalmente, às vezes um servidor não possui jogadores o suficiente para desempenharem com proeza uma função específica. Sobre estes três pontos, algumas considerações devem ser feitas: a primeira delas é que o modo pelo qual os jogadores tentavam em expansões anteriores se utilizar destas perícias sociais era através do *trade channel*. Este canal geralmente está repleto de mensagens que são completamente ilegíveis para quem não está acostumado com os códigos internos da subcultura, mensagens como:

[2] [Phantaminum]: Mage frost 548 LFG SHAMANS EM DIANTE
7/14HC exp
[2] [Liahdrin]: LFM 1 DPS 550 + SOO NORMAL CORE RUN !!!
ESTAMOS XAMÃ !!!!
[2] [Aßsolut]: ----- LFM SOO FLEX PT 2 1 HEALER -----
[2] [Gargsz]: DRUIDA HEALER LFG FLX 1²⁹⁸

O *trade*, como foi pontuado anteriormente, funciona de forma orientada à geografia – ou o jogador está em uma das cidades centrais ou ele não possui acesso ao canal. Esta característica, inclusive, é responsável pela comum prática de abdicar do jogo imediato para decidir *o que* fazer. Não é incomum que se observe o fluxo de mensagens que sobe continuamente para então tentar entrar em um grupo e daí sim entrar em jogo. Observar um jogador em contato com *Warcraft*, às vezes, é extremamente tedioso: enquanto não aparece um grupo como o que o jogador deseja, este simplesmente, por vezes, simplesmente assiste ao *trade*. O ambiente está aberto, o personagem está *online*, pronto para a ação, mas esta simplesmente não se faz presente, encerrada nas múltiplas cascatas prescritivas que por vezes fazem com que o jogador desista de tentar algo porque passou trinta, quarenta minutos apenas esperando.

O segundo ponto que merece comentário diz respeito ao fato de nem todos os jogadores possuírem o mesmo nível de equipamento. Lidamos, aqui, com uma prescrição de ordem do *gameworld*. Para enfrentar certos desafios, níveis específicos de equipamento são requeridos. Uma vez estes satisfeitos, o jogador está apto para adentrar o encontro e tentar derrotar o *boss* ou *mob*²⁹⁹ em questão. Claro que, ao evocarmos um problema como este, retornamos à polêmica entre saber jogar e possuir

²⁹⁸ Esta interpretação não faz parte de nossa agenda neste trabalho, e mais informações a respeito deste jargão podem ser angariadas em Corneliussen e Walker-Rettberg (2009).

²⁹⁹ Contração do termo *mobile object*, objeto móvel, este termo serve para identificar *qualquer* inimigo em uma luta. Exemplo de uso: “o *mob* me matou”.

equipamento. O detalhe, aqui, é que muitos grupos são formados através da discriminação com base em inscrição, que é aquela que pode ser medida.

Se um jogador *afirma que sabe jogar*, a única forma através da qual um grupo pode verificar se a afirmação é verídica é jogando com ele, dando a ele a chance de adentrar o grupo e medindo seu desempenho com base em ferramentas de vigilância (TAYLOR, 2009). O ponto é que esta prática é inconclusiva: um jogador pode dizer que sabe sem saber, mentir, e assim ter sua progressão facilitada pelos outros companheiros. Como neste caso é impossível saber se o que é dito é verdade ou não, a única forma de julgamento é o nível de equipamento que um personagem possui. No exemplo abaixo, uma das informantes da pesquisa, Mayaan, pede para entrar em um grupo, após ver um convite no *trade*, e sua participação no grupo é negada.

To [Redleyy]: priest disc 550
 [Redleyy]: xp?
 To [Redleyy]: er,.. eu fui ateh o siege entao acho q eh 11/14
 To [Redleyy]: nao eh bom o suficiente?
 [Redleyy]: n
 To [Redleyy]: vlw

Naturalmente, observar o problema desta forma dá a ele uma magnitude que é particularmente interessante para este trabalho. Se é necessário um nível específico de *gear* para que se possa adentrar certos grupos, enfrentar certos encontros, como é possível chegar até eles sem o nível de equipamento adequado? É digno de nota que esta não é uma prescrição que pode ser contornada. Encontros são concebidos pela *Blizzard* com uma métrica muito específica em mente, a quantidade de dano certa precisa ser aplicada na quantidade de tempo exata ou o grupo é derrotado. Voltaremos a este problema à frente porque na verdade ele permeia toda a experiência do *endgame* de *Warcraft*, mas neste momento é necessário apenas pontuar que uma simples dedução aponta para a possibilidade de que um jogador possa suprir a deficiência do outro, em números.

É precisamente por isso que a prática do *rush* não desapareceu de *Warcraft*. Ela certamente se modificou e personagens de nível alto não precisam mais (o que não quer dizer que não o façam) auxiliar personagens de nível baixo em suas triviais tarefas. A dinâmica dentro do *endgame*, no mundo das *raids*, contudo, se transformou, mantendo esta compensação no coração de sua prática. Não apenas grupos *rusham* jogadores em necessidade para que estes possam adequadamente equipar-se, mas é

muito comum encontrar quem *cobre* para isso. Os pagamentos³⁰⁰ motivam grupos a equiparem-se sempre tendo em mente o combate com um ou dois jogadores a menos que o necessário (no número de 8 ou 9) para poderem abrigar um jogador que pode vir, como Gadanz, um dos informantes da pesquisa, afirma com veemência, *nu* – ou seja, sem nenhum equipamento.

5.4. *Solace, Ou Endgame: Onde o Jogo Começa*

Objetivos, definitivamente, não faltam em *Warcraft*. O mundo virtual possui, segundo dados da própria *Blizzard*³⁰¹, mais de seis milhões de palavras de conteúdo relativo às *quests* – tarefas mais triviais que dialogam para com a linha narrativa do jogo. Além disso, sua *wiki* ultrapassa a marca das cem mil páginas de conteúdo. Mesmo assim, a interação para com a linha narrativa não é a principal atividade desempenhada dentro do mundo virtual: para manter uma base que hoje ultrapassa os seis milhões de jogadores pagantes motivada os mais diversos modelos de atividades são implementados: desde um complexo sistema de interação *player vs. player (PvP)*, passando por minigames, como o sistema de *pet battles*, que relembra o clássico *Pokémon* (Nintendo, 1996-2013) até objetivos de pura vaidade, como a busca por montarias e animais de estimação diferentes, entre tantos outros.

Desta miríade de objetivos, um em especial é responsável por mover parte significativa dos milhões de jogadores, o *endgame*: cada expansão produzida para o MMORPG – até então existem quatro, em 2014 será lançada a quinta – conta com, além de um crescimento da área explorável e de novas características voltadas para a jogabilidade, um desenvolvimento na narrativa que dá suporte ao MMORPG. Esta característica, além da óbvia manutenção de objetivos, é responsável por transformar *Warcraft* em um meio de experimentação de uma narrativa em série. Alguns objetivos específicos só podem ser alcançados se o personagem se encontra em seu nível máximo – o que varia de acordo com a expansão sendo jogada. Este fator é responsável pelo dito, muito comum *ingame*, de que é quando se atinge o nível máximo que o jogo realmente começa.

³⁰⁰ Feitos na corréncia do jogo, *gold*; em forma de escambo, trocando por mensalidades e outros jogos; ou mesmo em moeda corrente, reais, dólares, etc.

³⁰¹ Dados disponíveis em <http://media.wow-europe.com/infographic/pt-br/world-of-warcraft-infographic.html>.

Mesmo dentro de cada uma destas expansões, o conteúdo narrativo não é entregue de uma só vez. Cada uma demora, em média, dois anos para se desenrolar. No decorrer destes dois anos detalhes do enredo são desenvolvidos, personagens evoluem e se estabelece um sentido de continuidade. Esta é uma das principais diferenças entre MMORPGs e jogos eletrônicos mais tradicionais: não existe suspensão temporal. Há uma série de especificidades a respeito de como o tempo narrativo é experimentado e repercussões deste fator na experiência do meio, mas esta foge do desenvolvimento do presente estudo.

Dito isto, esta continuidade e este desenvolvimento narrativo são experimentados através das *raids*. As *raids narram*, por assim dizer, momentos importantes da história do mundo. Antagonistas poderosos aguardam heróis dentro de castelos, cavernas ou a céu aberto, para que estes, ao experimentarem o único desfecho possível à narrativa de *Warcraft*, derrotem-nos e dividam, então, os espólios do combate – na maioria absoluta das vezes armas e armaduras que aumentam as capacidades latentes de um personagem, permitindo que ele avance a batalhas com um maior nível de dificuldade. A ética do *loot* é a mesma das *dungeons*, discutidas anteriormente, mas as *raids* são *muito mais* cobiçadas, porque os itens lá conseguidos são bem melhores.

A entrada para uma *raid* é posicionada geograficamente no mundo através de um portal. Ao atravessa-lo os jogadores são transportados para uma *instância* da localização o que significa que se podem ter várias instâncias ativas ao mesmo tempo. Na prática, este recurso é utilizado para dar vazão a milhares de jogadores que engajam na prática de *raiding*.

Finalmente, sobre a prática, é possível que, dada a explicação relativamente simples, o leitor desenvolva a impressão de que, das atividades em *Warcraft*, as *raids* são das mais triviais. Ledo engano. Para que seja possível derrotar um inimigo como este – geralmente uma *raid* possui vários, engajados de forma ordinal e organizados por nível de dificuldade crescente – é necessário que jogadores se organizem em grupos que podem variar entre 10 e 25 componentes e, repetidamente, tentem desenvolver a série de ações que vai ser responsável pelo triunfo na batalha.

Boss battles, como são chamadas estas batalhas, são extremamente meticulosas. Jogadores se organizam em uma complexa coreografia que vai, aos poucos, e ao mesmo tempo, satisfazendo dezenas de condições – desde as condições de vida de um personagem, medidas por pontos de vida (*health*), passando pela

capacidade de um personagem de produzir magias, medida por pontos de mana (*mana*), até chegarmos a requisitos arbitrários, como um limite de tempo, no qual o *boss* passa para um estado de *rage* e encerra a sessão, decretando a derrota do grupo.

A dinâmica que se instala, portanto, é a de repetição. Semana após semana as *raids* são reiniciadas e seus *bosses* voltam à vida para serem novamente derrotados. Esta dinâmica não só é responsável por garantir uma longa vida útil a cada uma dessas ilhas de conteúdo, mas principalmente garantir que na próxima atualização todo o grupo esteja equipado o suficiente para continuar seu pleito.

O artigo definido defronte à palavra *grupo* revela o rumo que toma esta argumentação. *Raids* não são uma atividade trivial, como dito, e naturalmente, não podem ser adentradas arbitrariamente. No contexto do MMORPG, grupos voltados especificamente para esta prática se formam, e no entendimento do modo através do qual a rede composta por jogo e jogadores capacita não apenas a formação, mas na existência de uma trajetória para estes se encerram as nuances do entendimento de uma prática relativamente negligenciada pelo corpo acadêmico voltado para os *game studies*.

Ponto fundamental no entendimento da relação entre jogador e jogo é a discussão acerca da relação entre *gear* e *dedos*, mencionada anteriormente. Caso ainda não esteja claro, esta relação é uma tradução para *Warcraft* de uma problemática que acompanha a relação entre homem e técnica já há muito tempo. O próprio Bruno Latour (1992) a endereça ao tratar da relação entre homem e arma de fogo: qual dos dois possui a força para dobrar o outro às suas intenções? Ora, nenhum dos dois possui esta coerção a priori, de acordo com o arcabouço explicitado ainda no capítulo 2. Ainda assim, é com muito espanto que os jogadores recebem a pergunta, e para eles, a situação está resolvida há muito.

Sakurali, por exemplo, em entrevista, foi uma informante que se mostrou veementemente comprometida com a ideia de que o humano por trás da máquina é mais importante. Em entrevista, a jogadora deixou claro que importa menos a estatura de um personagem no jogo, do que o jogador que o controla.

[Sakurali]: um cara ruim com gear 560 não consegue fazer o que um cara bom com gear, sei lá, 496, consegue. (*sic*)

Imbuídos de um raciocínio que nos leva a enxergar relações de simetria em toda apropriação de sistemas tecnológicos, contemplar este tipo de argumento em um

jogo que é tão discriminatório quanto *Warcraft* nos foi, a princípio, difícil. A questão principal que ali se estabelecia era: em um jogo no qual precisamos de *add-ons* para jogar melhor, e no qual certos lugares *precisam* de uma adequação numérica, como é que não ver que a linha que separa homem de tecnologia é tênue?

Em outra ocasião, quando conversávamos com outros dois informantes da pesquisa – Kkz e Funnyx – fomos surpreendidos por argumentos como:

[R] [Funnyx-Mal’Ganis]: o jogador importa mais que o gear pq se vc puser sua mãe pra jogar no seu lugar ela não vai conseguir fazer nada. (*sic*)

O curioso é que em última instância o raciocínio – ainda que hiperbólico – é preciso. O ponto é que nossa argumentação busca simetria: busca o reconhecimento de que em um contexto em específico, no qual derrotar um *boss* é uma combinação do uso de reflexos com relações matemáticas relativamente simples, o reflexo apropriado – a execução coreográfica precisa – é tão necessário quanto o equipamento de alto nível de um personagem. Não à toa nos deparamos com mensagens como esta:

[2] [Kinh]: LFM ! DPS 550+ SoO Normal no ThoK. Exp min 13/14

que deixam claro que para um jogador fazer parte de um grupo para enfrentar o *boss Thok, the Bloodthirsty*, ele precisa exibir ao menos um nível de equipamento de 550 pontos. A discriminação está colocada ainda no *trade channel*, antes que se engaje na batalha, antes que se adentre a *raid* – *antes que se faça parte do grupo*. Por algum motivo, contudo, os jogadores com os quais tivemos contato recusaram-se a sequer cogitar que exista a possibilidade de que dependamos, enquanto humanos, de aparatos que nos permitam realizar certas ações com um maior conforto.

A decisão em abandonar a guilda *Polyhedral Solidarity* e procurar outro *locus* para desenvolver o jogo surgiu principalmente do fato de esta não se preocupar com o *endgame*. Ao atingir o nível máximo durante uma expansão, o jogador pode finalmente engajar em uma série de atividades que são desenvolvidas apenas para quem lá chegou. Esta característica se espalha por outros MMORPGs, como *Everquest* ou *DC Universe*, e é responsável por uma discussão entre os jogadores que gira em torno da seguinte afirmativa: *no endgame é que o jogo realmente começa*.

Naturalmente há uma grande amplitude de argumentação a respeito desta ideia, mas o fato é que alguns jogadores se satisfazem apenas com sua experiência anterior ao *endgame*, enquanto outros só se engajam realmente em *Warcraft* através

da prática de *raiding*. Não é incomum, inclusive, que os jogadores tentem ignorar o período de *leveling*, ou utilizando *bots* – scripts banidos pela *Blizzard* que executam ações mecanicamente no jogo, e que se detectados pela companhia podem resultar em banimento do jogador – ou simplesmente contratando alguém para executar este serviço. Nosso informante Gabriel Barreto, por exemplo, já prestou serviços como estes, cobrando uma quantia significativa – R\$500, quinhentos reais – para que o jogador em questão, que responde pela alcunha de Proko, simplesmente ignorasse processo.

Relações como estas não são em nada incomuns: até os dias de hoje é possível encontrar jogadores vendendo *rushs* nas mais avançadas *raids* ou em *challenge modes*, ambos ricos em recompensa. A crueldade social automática de Aarseth (2009) se faz novamente visível. Sakurali confessa: “minha *kill* de Garrosh³⁰² foi comprada”. E quando foi interpelada por uma companheira, Estrêla, a respeito da prática, que é vista por vários jogadores como desleal ou falta de *fair play*, porque faz sumir a dificuldade do jogo, Sakurali explicou: “eu tava sem guilda, sem grupo, não tinha esperanças de chegar tão longe em pugs³⁰³” (*sic*).

Retornando, para entender esta faceta, nos movamos até um momento em que a guilda *Solace* enfrentava o conteúdo da *raid Icecrown Citadel* da expansão *Wrath of the Lich King*. Fazíamos parte de um dos *core groups* – grupos fechados e entrosados, como times A e B dentro de um clube de esportes – que vinha trilhando o caminho de lutas que nos levaria ao mais importante *boss*, então Arthas Menethil, *the Lich King*.

Um percalço nos esperava, contudo, na luta contra *Rotface*. A dinâmica da luta requeria que, ao mesmo tempo, os jogadores corressem em círculos e se livrassem de obstáculos *enquanto* atacavam o boss, que ficava no centro de uma sala circular. A luta era exaustiva, no sentido em que requeria concentração para correr e se livrar de obstáculos e, ao mesmo tempo, atacar o *boss* de forma adequada, causando o dano matematicamente necessário para que ele pudesse ser derrotado no (pouco) tempo em que se deveria fazê-lo – 6 minutos. Noites e noites, durante semanas, guardavam o mesmo resultado: os cinco primeiros *bosses* da *raid* eram derrotados, para que o grupo fosse continuamente frustrado em *Rotface*. Em duas ou três semanas, os primeiros

³⁰² Último e mais importante boss da *raid Siege of Orgrimmar*, da expansão *Mists of Pandaria*.

³⁰³ Pug é o acrônimo para a expressão *pick-up group* – ou seja, um grupo aleatório, formado pela necessidade, e não pela amizade ou por laços organizacionais, como o das guildas. Pugs são, geralmente, efêmeros, os jogadores entram e saem sem um maior compromisso para com o grupo, mais interessados em sua própria evolução do que em engajar na atividade de forma a beneficiar vários. Mais informações em Corneliussen e Walker-Rettberg (2009).

sinais de desgaste do grupo começaram a aparecer: jogadores culpavam uns aos outros pela derrota, dedos eram, então, apontados, e o espírito, que até ali fora de trabalho em equipe, foi radicalmente alterado.

O grupo persistiu por cerca de dois meses neste íterim, e quando não houve progressão, simplesmente se desfez. Alguns dos jogadores simplesmente migraram para outros servidores, enquanto outros buscaram se engajar em outros grupos, ou perseguir outras atividades. Para todos os fins, o que podemos tirar de conclusão deste evento é que a falta de coordenação e desenvoltura para com o jogo – logo, um problema relacionado à sua estrutura discriminatória – foram responsáveis por fazer com que o grupo se esfacelasse. Diferente do exemplo de Chen (2010), no qual a derrota de um grupo foi mantida por um senso de companheirismo e amizade, e no qual a rede sociotécnica ali construída, com suas dobras e caixas-pretas, passou por um teste mas subsistiu, neste momento específico de nossa convivência para com o contexto, pudemos perceber de forma muito veemente que um teste de força pode fazer com que uma rede se desestabilize a ponto de se desfazer, levando os atores nela matriculados a se associarem a outros empreendimentos.

Naturalmente, cada um dos jogadores prosseguiu em seu caminho, se associando, formando outras redes, mas pudemos interpelar Kkz a respeito daquela derrota em específico.

[Kkz]: todo mundo era *noob*, ninguém sabia jogar direito. ter gear não adianta de nada se você não sabe fazer a luta. (*sic*)

Mas adianta, e esse é o centro desta controvérsia. Na *raid Throne of Thunder*, da expansão *Mists of Pandaria*, um dos mais temidos bosses é Durumu, uma aberração em forma de cabeça com um olho só, inspirado no *beholder*, um monstro clássico no bestiário do RPG *Dungeons & Dragons*. Em certo ponto da luta contra Durumu, o *boss* preenche a sala toda com uma névoa mortal, deixando apenas um pequeno caminho que se desenrola no sentido horário. Os jogadores precisam, enquanto atacam Durumu, seguir este caminho que vai se fechando, até que, dada uma volta inteira na sala, se dissipa, retornando a luta ao seu estágio inicial.

A luta era considerada uma das mais complexas desta *raid*, mas após o lançamento do conteúdo posterior, que trouxe armas e equipamentos superiores aos de *Throne of Thunder*, a luta foi prejudicada. Uma luta que possuía um *item level* recomendado de 530, aproximadamente, sendo feita por jogadores que apresentam

um valor de 560 ou mais nesta característica se torna consideravelmente menos desafiante. De forma análoga, um carro mais possante dá conta de uma distância – uma reta de um circuito de automobilismo, por exemplo – muito mais rapidamente que um carro mais modesto. O desafio que Durumu impunha, finalizando este exemplo, foi confinado à história, como tantos outros.

5.5. *Vipers*, Ou Confrontando Sua Essência

Em novembro de 2011, durante a expansão *Cataclysm*, a *Blizzard* abriu ao público a *raid Dragon Soul*. Esta encenava a história da última investida das raças de Azeroth contra Deathwing, grande vilão da expansão. É válido pontuar, apenas para ressaltar o aspecto de serialidade do MMORPG, que em cada expansão figura um grande antagonista e que este geralmente é o último *boss* a ser derrotado em uma *raid*, um ou dois anos após o lançamento da expansão.

A pesquisa vinha sendo conduzida, então, na guilda *Vipers* do servidor brasileiro *Azralon* – e já se encontrava em seu último estágio. Antes da *Vipers* a pesquisa me levava por outras três guildas em três diferentes servidores, cada uma delas, cada um deles, com suas devidas orientações, práticas e idiossincrasias. Na *Vipers*, contudo, havia algo que estava ausente nas experiências anteriores: a despeito de a guilda não se considerar *hardcore*³⁰⁴, a *performance* de cada jogador era muito levada a sério. Como foi mencionado, este tipo de organização voltada para a composição de um grupo através de sua desenvoltura para com requisitos técnicos é um caso simples de como a discriminação age enquanto vetor de formação do tecido social.

Acerca da *Vipers*, há de se mencionar que a guilda era um reduto de amigos que passaram a jogar juntos. Isto significa que o grupo possuía uma identidade prévia, proveniente do comportamento corriqueiro de quem convive fora do jogo. Guildas voltadas para a profissionalização do jogo, como a *Blood Fury*, mencionada anteriormente, e a *Rise Above*, ambas do *Azralon*, pouco mediam suas relações por algo diferente das dinâmicas de discriminação e prescrição. Para estas, o requisito é ser o melhor. Tal composição da *Vipers*, no caso, era responsável por algumas

³⁰⁴ A diferença entre guildas casuais e *hardcore* em *Warcraft* é sensível: guildas *hardcore* se reúnem quatro, cinco vezes por semana, para *raidar* durante quatro, cinco horas. Guildas casuais tendem a não se incomodar tanto com a progressão, *raidando* duas, três vezes por semana. A cobrança por *performance* também é modificada, assim como o escopo da relação entre os jogadores.

definições em sua estrutura: os grupos de *raid* apenas toleravam membros externos porque precisavam deles e estes precisavam provar-se leais para chegarem a ser considerados como parte do núcleo da guilda. Além disso, alguns dos membros mais antigos da *Vipers* jogavam *Warcraft* desde sua versão *vanilla*, ou seja, sua primeira versão, de 2004. Há de se considerar que um grupo como este possui uma fidelidade a sua trajetória especialmente porque no decorrer dos anos seus integrantes enfrentaram uma série de *testes de força* (CALLON, 1991) que ameaçaram por muitas vezes a rede de se dissolver. Em sua idiossincrasia, o evento que havemos de descrever aqui se estabeleceu como um teste de força. Talvez não um que ameaçasse a rede em especial, mas um que ameaçou, sem dúvida, a sua essência – ou aquilo que os próprios jogadores acreditavam como sendo esta.

Dito isto, consideremos uma noite em especial, em meados de março de 2012. Após finalizar a *raid* inteira, derrotando *Deathwing* no fim, é comum que uma guilda se engaje no *endgame* em modo *heroic*. Os modos *heroic* são, como o próprio nome sugere, extremamente difíceis – tanto com relação a reflexos do jogador quanto com relação às prescrições internas do jogo, ao equipamento que um personagem precisa portar para poder ser efetivo em uma dessas lutas. Aqui, antes mesmo que nos aproximemos do ocorrido naquela noite, é possível que enxerguemos como estas cascatas de prescrição se dão no jogo: para fazer parte do grupo da *Vipers*, existe uma série de pré-requisitos: o primeiro deles, e talvez o mais importante, é o tempo de permanência na guilda.

A despeito desta prescrição não ser exatamente operacional, ela se justifica no suposto *ethos* do grupo, considerando que o núcleo deste era composto, quase que completamente, por amigos. Esta é uma prática relativamente comum entre guildas que *raidam*, pois aumenta a retenção dos jogadores, estimulando-os a se tornarem parte ativa da comunidade, não apenas entrar, participar de uma ou duas sessões de jogo e sair. Ainda assim, outras cascatas de recomendações se organizavam para que um jogador pudesse participar de uma *raid* junto à *Vipers*. À semelhança da discussão de Yee (2006) acerca de como jogadores de MMORPGs confundem seus horários de lazer com a dinâmica obrigatória do trabalho, pontualidade e frequência são outros dois problemas endereçados por prescrições especificamente relacionadas aos *raid groups*, mas como estes se afastam um pouco do universo dos não humanos deixemo-los um pouco de lado.

Retomando as prescrições de ordem operacional, duas podem ser tomadas como as mais centrais à prática: a primeira delas diz respeito a que tipo de equipamento pode ser utilizado em uma batalha como esta. A *Blizzard*, há muito, criou uma categorização para se manter no controle acerca de como o jogo escala. Esta categorização divide os itens em níveis (*ilvl*), e considerando que cada personagem pode usar aproximadamente doze itens ao mesmo tempo, a combinação destes – cada um com seu *ilvl* particular – oferece uma média que é o *ilvl* do personagem. Cada um desses itens pode, por sua vez, ser modificado – por encantamentos, gemas, reforjas. Esta medida serve para orientar os jogadores acerca de seu nível de preparo de acordo com uma luta específica.

A segunda diz respeito à interface: a *Blizzard* criou uma camada alterável que pode ser retrabalhada em uma linguagem de *script* chamada Lua³⁰⁵. De posse desta ferramenta, usuários trabalham de forma colaborativa para garantir melhoramentos na experiência de seus pares. As estratégias de customização são as mais variadas. *Add-ons* como o *Recount*, que possui o objetivo de quantificar as ações de um personagem em um combate, proporcionando assim o automonitoramento e um nível de vigilância acerca da *performance* de outros jogadores, ou o *Power Auras*, que possuía o intuito de sinalizar *com veemência* sempre que uma situação particular se instalava chegam, às vezes, a fazer tanto sucesso que são assimilados pelos desenvolvedores do jogo.

A *Vipers* possuía, então, duas regras básicas voltadas para estas duas especificidades. A primeira delas, um jogador tinha um limite mínimo de *ilvl* – abaixo deste ele não seria sequer considerado para integrar o time. A segunda se voltava para a interface: alguns *add-ons* eram de uso obrigatório, *add-ons* que facilitavam a comunicação entre o jogo e o jogador, atentando para detalhes de sua interface. Ambas as recomendações desencadeavam cascatas prescritivas. Para chegar a certo *ilvl*, um jogador precisava, às vezes, jogar por dias a fio, torcendo para que itens específicos lhe cruzassem o caminho – ou ter muito *gold*, a corência do MMORPG. De qualquer forma, para um ou para o outro, a chave está em quanto tempo se leva conectado em *Warcraft*.

Assim sendo, além destas regras básicas, uma terceira se instaurava: era necessário estudar. Não saber como uma luta se dá, não saber o que o *boss* vai fazer, a coreografia necessária a ser executada, pode fazer com que um jogador seja expulso

³⁰⁵ <http://www.lua.org>

de uma *raid*. Nos esportes como um todo, quando um jogador não conhece aspectos da tática de um time, ele pode ficar na reserva até aprendê-los – em *Warcraft*, o mesmo se dá. Guildas como a *Blood Fury* são um caso à parte nos quais um *quis* podia ser realizado a qualquer momento: os líderes escolhiam um membro qualquer e pediam-lhe que explicasse a luta; se este não soubesse, era banido não apenas da *raid*, mas da guilda para que se soubesse que aquele era um *locus* de profissionalismo.

Observemos, então, de que forma podemos articular alguns não humanos em específico para uma explicação como esta. A primeira prescrição – da guilda, lembremo-nos – diz respeito a uma atividade que conecta o mundo da narrativa com o mundo simulado, das regras. Conseguir este equipamento necessário não é um feito apenas da alçada das regras, pois em *Warcraft* elas costumemente possuem explicações com base na história, nem é um feito da alçada da narrativa, naturalmente: esta prescrição evoca uma interação híbrida para com ambos que só pode ser compreendida a partir da ideia de Jørgensen (2013) de que o próprio mundo no qual o jogador “caminha”, o mundo simulado do MMORPG, é uma segunda interface: “um *puzzle* em si mesmo, uma área de exploração que provê oportunidades de jogo muito específicas”.

Alguns fatores internos ao mundo, e que fazem convergir regras e ficção, certamente são parte vital do agenciamento de ações: estradas, estruturas, monstros e assim por diante. A jornada de um personagem até ele conseguir se equipar para *raidar* é imensa e não vamos contemplá-la aqui – não há espaço. É importante perceber, contudo, que cascatas prescritivas são desencadeadas neste processo e reconhecer que esta jornada possui uma dependência muito grande deste ator em específico, o (1) *gameworld*.

Em seguida, nos movamos rumo à (2) interface. Esta, por sua vez, se estabelece como área fronteira entre este *gameworld* e o jogador. Sem as ferramentas nela disposta, o jogador não consegue interagir para além do mais básico movimento, que é contemplado em sua contraparte material: teclado e mouse. Esta interface, em *Warcraft*, pode ser dita fruto da prática de *hipermediação*, como discutida por Bolter e Grusin (1999), através da qual a interface busca chamar atenção para o meio e não tornar-se transparente. Mais importante que isto, consideremos que os aspectos de customização desta – que vão desde funcionalidades, como as exigidas pela *Vipers*, por exemplo, até aspectos de customização que servem a propósitos de vaidade.

Aqui, a curva de aprendizado comum à prescrição se estabelece. Interfaces possuem uma sintaxe de ação, e a interação para com elas necessita de tempo para aprendizado. Este tempo é um fator importante, por exemplo, no desenvolvimento destas dinâmicas de discriminação. Os *add-ons* recomendados pela *Vipers*, contudo, não satisfazem esta ressalva, eles todos são voltados para dados da jogabilidade e funcionam de forma passiva não necessitando de novas perícias para seu uso.

De qualquer forma, o que merece destaque com relação à interface, neste sentido, é que quando em jogo – em especial em uma situação de tensão, como uma luta *heroic*, a atenção pode se voltar quase que completamente à interface. Os campos anteriores ainda podem ser considerados mediadores? Sim – sem dúvida. O *gameworld* ainda se mantém ali ativo e é possível, sem dúvida, conjurá-lo de volta ao centro da ação, arrancá-lo da caixa-preta na qual ele se refugia – mas no caso de *Ultraxion*, isto não ocorre.

Os comandos de movimentação pelo mundo desaparecem e a luta se dá, basicamente, numa combinação de botões que precisam ser apertados no tempo certo. A combinação precisa atingir (a) máxima *performance* do personagem e (b) exatidão na coreografia – e só assim este *boss* é derrotado.

Partamos para o último ponto para que possamos discutir a organização da dada noite: (3) *aprendizado*: um dos pré-requisitos para que se chegue a uma luta como esta é, acima de tudo, saber o que fazer nela. Sim, é complexo: manter-se à frente do cronômetro é difícil, as variáveis são múltiplas e os componentes que desviam a atenção do jogador fomentam os erros. Mas a estrutura da luta é facilmente acessível. Dezenas de videotutoriais são compartilhados todos os dias com este intuito – e é precisamente a estes que nos referimos. O terceiro ponto, portanto, é o que diz respeito aos *paratextos* produzidos *a partir* do jogo, e que possuem usos múltiplos, apropriações variadas cujo potencial prescritivo há de ser discutido pouco à frente..

Por fim, a história é bem simples: o time se reuniu para tentar derrotar Ultraxion. Aquela era a terceira semana seguida na qual se repetia a reunião, sem grandes sinais de progressão. Naquela noite, em específico, o time desempenhou suas funções com precisão, poucos erros, e depois de algumas poucas tentativas – cada luta dura, em média, de cinco a oito minutos – chegou-se a um ponto no qual não havia erros, mas o *boss* não era derrotado. Ou os componentes variáveis da luta derrotavam o time – faltava *mana* para os *healers* – ou excedia-se esse tempo médio e o *boss* se enfurecia, eliminando todos os personagens e levando o esforço de volta à estaca zero.

A sutileza do problema pode não ser universal, então cabe um exemplo: se tentamos instalar um programa que demanda muita memória em um computador com pouca quantidade deste recurso, o que acontece? O programa não executa corretamente – e mesmo que o faça, ele o faz lentamente. Isto porque os cálculos do processador e da memória não são velozes o suficiente para fazer com que a entrega daquela operação seja ideal. A diferença deste problema para a situação da luta é que os cálculos são executados por cada jogador, por assim dizer. A conclusão, naquela noite, foi que “*faltou DPS*” – o que significa, basicamente, que o dano sendo infligido pelos jogadores não era o suficiente para derrotar aquele *boss* naquele espaço de tempo. Um problema matemático semelhante ao que ocorria com Durumu, em *Throne of Thunder*, exceto que lá *sobrava DPS*.

O detalhe que não foi pontuado é que o líder da guilda – um personagem da classe *Paladin* que atendia pela alcunha de Winona – estava abaixo do que era dele esperado. Não em termos de *performance*, ele era um dos mais antigos jogadores e estava acostumado a situações de risco. Seu equipamento, por sua vez, não era adequado à situação, dado o grupo. Nesta noite em específico só havia um jogador na reserva e seu equipamento era coincidentemente ideal para que o *boss* fosse derrotado. O impasse então se estabeleceu: o líder da guilda, que carregava consigo o próprio espírito desta, deveria dar o lugar a este outro jogador?

O impasse durou outras três tentativas – nas quais o grupo foi derrotado para os mesmos problemas – depois delas Winona finalmente cedeu o lugar por livre vontade ao outro jogador. Na primeira tentativa após a modificação, o *boss* foi derrotado e seus espólios divididos. O líder da guilda – e do grupo de *raid* – contudo, não pôde fazer parte do evento – não tendo acesso às suas recompensas ou ao prestígio de estar presente na primeira vez em que se deu a derrota do *boss*.

5.6. Paratextos, Programas de Ação

A intenção, por fim, de argumentar a respeito da forma pela qual os paratextos são capazes de mediar a experiência de jogos eletrônicos se revela. No intuito de ilustrar este processo, havemos de nos debruçar sobre uma prática que, ao mesmo tempo em que é externa ao jogo, no sentido em que seu consumo não é interno ao ambiente de *Warcraft*, possui uma importância crucial para os jogadores que *raidam*: a produção de vídeo tutoriais. A prática da produção colaborativa é fortemente

representada em *Warcraft* das mais diversas formas. *Fan art*, *cosplay*, *machinimas* e outros gêneros menos conhecidos deste tipo de produção são parte corriqueira e estimulada pela Blizzard na forma de concursos³⁰⁶ e outras estratégias de ativação da comunidade. Vamos nos refletir, contudo, sobre um tipo específico desta produção: tutoriais que são engendrados com o intuito de permitir que desafios sejam solucionados.

Para problematizar o uso destes tutoriais nos aproximamos do contexto pautados pelo entendimento da forma pela qual tal uso incide sobre as ações nos jogos. *Warcraft*, que é um título extremamente complexo e, como mencionado, voltado para o gênero da fantasia medieval, por permitir usos diversos, apropriações já mencionadas – desde o *roleplaying*, focado na narrativa, até competições dignas de ligas esportivas, problemáticas discutidas de forma excepcional em Taylor (2006) – demonstrou a necessidade de um recorte mais cuidadoso no *corpus* observado.

Neste caso, nos debruçamos unicamente sobre a prática das *raids* – nas quais grupos de 10 ou 25 jogadores se unem para derrotar um inimigo especialmente poderoso (o dito *boss*). A prática de produção de tutoriais em *Warcraft* é extensa e compõe uma faceta bastante interessante da ce se debruça sobre usos diversos demais para ser posta em discussão aqui. *Bosses*, cultura do MMORPG. Não apenas os produtores de tutoriais são conhecidos pelo conteúdo que geram, em termos de que este facilita o jogo, antecipando lutas complexas para quem não tem tempo ou paciência para experimentá-las em primeira mão, mas os próprios vídeos são índice da qualidade dos jogadores que produzem o vídeo.

Considerando o teor dos vídeos, afinal, em que os jogadores demonstram como derrotar um *boss*, é de se esperar que estes estejam entre os mais aptos do jogo. Não é incomum que guildas postem seus vídeos derrotando bosses, mas nem sempre o vídeo possui um aspecto de tutorial, alguns deles são apenas registros, para que a comunidade em geral apreenda o fato de que uma dada guilda derrotou um dado *boss*.

Para discursar acerca desta nuance em específico, nos aproximamos do servidor brasileiro *Azralon*, de *Warcraft*. O motivo de realizar esta pesquisa em um servidor brasileiro foi, além da óbvia conexão com o contexto ao qual este trabalho se subscreve, o fato de que estes servidores possuem um *ethos* extremamente

³⁰⁶ Que assumem as mais variadas formas, indo desde concursos simplistas de “melhor *fan art*” até o licenciamento por parte da Blizzard de arte desenvolvida pelos fãs, como em <http://us.blizzard.com/en-us/community/contests/ipad-hearthstone/>

competitivo na qual a prática de *raidar* é bastante comum. Neste servidor, duas *guildas* – grupos de jogadores com objetivos semelhantes – foram escolhidas para serem observadas e dentro destas, com base na observação e em conversas com seus membros, três pessoas em especial foram escolhidas como fontes para a pesquisa. O olhar com o intuito específico de inquirir a respeito da prática do consumo de videotutoriais foi realizado entre os dias 02 e 12 de janeiro de 2013, quando estes grupos começavam a retornar de suas “férias” de fim de ano e a escolha destes jogadores se deu pelo fato de que eles representavam figuras importantes dentro de seus grupos de *raid*.

O principal motivo para adentrar o campo e não apenas se debruçar sobre o cunho teórico a respeito da articulação entre paratextos e suas questões agenciais se deu principalmente porque uma das impressões a respeito do uso destes era perigosamente determinista. Ainda que o fosse, revelava precisamente o caráter mediador, no sentido latouriano, destes actantes: uma vez dada a resposta, o que haveria de acontecer com o potencial de criação, de improviso, dentro de um jogo? Era de nossa impressão que este seria, de alguma forma, tolhido – que uma vez de posse de uma resposta, o jogador simplesmente não tinha motivos para tentar conseguir outra, para *ir por outro caminho*.

Esta impressão foi fortalecida quando do contato com as guildas de *Warcraft* do Azralon. Um membro delas – da Toca do Goblin, em específico – apontou um fato interessante a respeito do uso dos tutoriais:

[Faye]: Tem gente que prefere sentir o encontro e se adaptar, o vídeo não é de muita ajuda nisso porque erros ocorrem, e nunca se mostram erros nos vídeos. (*sic*)

Há algumas nuances na afirmação que são válidas de se explorar: a primeira diz respeito ao fato de que um *boss* é vulnerável a uma quantidade de programas de ação – existe um nível de agência operacional que permite que haja improviso, que haja desafio. O detalhe que deve ser discutido diz respeito ao fato de que uma resposta pauta todas as outras. Um breve olhar sobre os vídeos ensinando como derrotar *Elegon*, um dos *bosses* da expansão *Mists of Pandaria*, de *Warcraft*, revela uma sequência de vídeos praticamente iguais, nos quais a mesma coreografia é seguida até que este esteja morto. Isto nos oferece, na verdade, ao invés de respostas, mais uma pergunta que se junta ao coro: o que motiva, realmente, os jogadores a fazerem seus próprios vídeos, uma vez que já existem semelhantes *online*? Esta

pergunta não é central à discussão, mas revela, em um breve comentário, que actantes não humanos também agenciam comportamentos que estão mais relacionados a discussões acerca de autenticidade ou relevância dentro de uma comunidade, e não são máquinas criadas com o intuito de *fazer fazer*. O mero registro, às vezes, sobrepõe a inscrição, a produção de um programa de ação.

A agência operacional certamente existe, mas ela é cruelmente esculpida em uma lógica de competição digna de grandes organizações. Em uma guilda como a *Blood Fury*, primeira no *ranking* nacional³⁰⁷, vídeos são considerados perda de tempo, porque eles removem a potência de improviso do jogador. Ao invés de assistir a um vídeo, o jogador deve *raidar* no PTR³⁰⁸, uma versão de teste do conteúdo futuro, para *descobrir* o que fazer, e nunca assistir a resolução do *puzzle* para isso:

[Azombra]: Quando você vê um vídeo, por mais que você adapte uma coisa ou outra, você já pegou uma base pronta. Particpei de vários *world first / second*³⁰⁹ com a *Vodka*³¹⁰ e não tinha vídeo, logo, a cabeça de todos os *players* tinha muito mais trabalho a fazer. (*sic*)

Engana-se, contudo, quem acredita que ter as respostas destes *puzzles* minimiza sua dificuldade. Alguns problemas são difíceis de serem resolvidos por falta de pré-requisitos – em *Warcraft* – ou por causa de técnica – nos dois títulos sobre os quais discursamos. Isso se dá no primeiro porque o caráter sequencial ao qual o jogo se subscrive tem por obrigação tornar o jogador *obsoleto* por assim dizer – esta é a forma pela qual o universo agencia o jogador de forma que ele precisa continuar buscando modos de estar *em sua melhor forma*. No segundo, isto se dá meramente porque alguns movimentos requerem um nível de perícia que o jogador, às vezes, não possui. Podemos afirmar que este é um movimento de *discriminação* empreendido pelo jogo: nem todo mundo pode ser um exímio jogador – e às vezes, como ficou claro em algumas conversas com informantes da pesquisa, simplesmente não há interesse em sê-lo.

As repercussões do uso de tais tutoriais são as mais diversas possíveis, em se tratando do uso de títulos diferentes: se em *Warcraft* parece que alguns jogadores repudiam o uso de tais tutoriais, isso é, obviamente fruto de como a argumentação é construída. Jogadores de *guildas* mais competitivas são fundamentalistas no que se

³⁰⁷ De acordo com o recurso *Wow Progress*, em <http://www.wowprogress.com/guild/us/azralon/Blood+Fury>.

³⁰⁸ PTR é a sigla para o termo *public test realm*, uma versão do conteúdo que ainda não é oficial, está em teste.

³⁰⁹ Primeira e segunda derrotas mundiais oficiais de um *boss*, um feito que confere à guilda em questão muita importância, além de prêmios dentro do jogo, como montarias ou títulos exclusivos.

³¹⁰ Uma das principais guildas de *Warcraft* do mundo: <http://www.vodka-guild.net>.

refere a ter seu desafio negado. Outras *guildas*, como a *Vipers*, à qual pertencem os relatos abaixo, e que é, como dito, mais casual e voltada para um aspecto menos compromissado para com o jogo – menos organizacional – acredita que a prática é normal e em nada altera o desenrolar da atividade: pelo contrário, faz parte dela. É interessante perceber que este tipo de uso faz com que o paratexto como é entendido por este trabalho se aproxime da noção de Lunenfeld (1999), de que texto e paratexto se confundem.

[Dasher]: Acho que é o correto a se fazer. [Ver os vídeos] facilita e poupa bastante tempo nas progressões. É bem normal, o atalho para uma progressão boa.

[Fuleira]: [Os vídeos] ajudam. Principalmente porque são feitos por guildas de endgame. Os caras têm uma skill maior e a *comp[osição]* da raid nem sempre eh igual. Então, é apenas uma sugestão de caminho e não o cara apertando os botões pra você.

Nem toda a comunidade em torno de um título considera, portanto, tais paratextos como desleais ao jogo. Mais comum do que observar este tipo de atitude para com os vídeos, é observar que os jogadores de *Warcraft* assumiram estes paratextos como parte integrante de sua convivência – eles são tão parte do jogo quanto o próprio jogo, ainda que não estejam contidos no ambiente. É possível perceber este fato na fala de uma de nossas informantes, em um momento de observação bastante casual, no qual o grupo em questão deliberava se tentaria um *boss* – Immerseus, na *raid Siege of Orgrimmar* – em modo heróico:

[Estrêla]: Pessoal, vocês viram os vídeos?

<Silêncio>

[Estrêla]: Gente, se vocês não assistirem os vídeos não dá pra fazer [a luta]. Já é difícil vendo, quanto mais sem ver. Tem que tirar um tempinho e ir lá e assistir. Custa nada. (*sic*)

Além desta declaração que deixa tão claro que não importa para o jogador *onde* está o conteúdo relativo ao jogo, desde que ele seja relevante, consideremos, por exemplo, que a Blizzard possui *community representatives*: pessoas cujo trabalho é fazer com que a interação e apropriação do universo de *Warcraft* por parte de seus fãs seja uma tarefa simples. Pode-se dizer que a empresa é comprometida não apenas

com o desenvolvimento de seu canon narrativo, mas também impulsiona a sua apropriação como forma de engajamento³¹¹.

Estas declarações, mais do que ilustrar como se dá o processo de agenciamento por parte dos não humanos, demonstram que há um tecido social que emerge, particularmente, desta associação. Seja através de dinâmicas prescritivas ou composicionais, programas de ação são alterados por causa do contato para com estes textos, e isso incide em relações sociais distintas, porém simétricas, entre os actantes envolvidos.

Este capítulo selecionou algumas associações específicas para ilustrar algumas das formas através das quais os não humanos são importantes na experiência de *World of Warcraft*. Pudemos, assim, observar de forma adequada o modo através do qual mecanismos de prescrição se organizam, com um foco particular em de que forma as ações dos jogadores no MMORPG em questão são tomadas com base em um complexo processo que foge de um modelo no qual a evidência na ação se encontra em *um* sujeito, chamando atenção para o reconhecimento de que esta está dissipada por todo o contexto – por toda a rede.

³¹¹ Um entre tantos exemplos pode ser observado em um post no site de redes sociais *Facebook* que se utiliza da programação visual do filme *X-Men: Days of a Future Past* para fazer referência à história do primeiro jogo da franquia, *Warcraft: Orcs & Humans*. Post em <https://www.facebook.com/WarcraftBrasil/posts/546177812171812>.

Considerações Finais

Nos aproximamos, portanto, do fim desta argumentação, e este momento, assim como os atores da TAR, é uno e múltiplo ao mesmo tempo. Uno porque é a conclusão de uma argumentação lenta, que trilha muitos caminhos com um objetivo ulterior: uma peça de sua engrenagem, uma caixa-preta da rede. Múltiplo, subsequentemente, porque nele transparece o sentido de tudo que foi levantado no trabalho, ele demanda que tudo aquilo que foi selado pelo argumento e pelas deduções seja reaberto, revisitado, que problemas sejam sublinhados – que reafirmemos o que foi produzido, até que ponto este trabalho nos trouxe e, talvez de forma cruel, que lacunas lhe sobram, uma vez findo.

Abordemos, portanto, o *locus* ao qual este trabalho se pretendeu ir. Consideremos a ideia de que os jogos eletrônicos são um legítimo meio de comunicação: decerto que o campo dos *game studies* se fortalece, e que se articula de formas que, em seus primórdios, em meados da década de 1990, não eram previsíveis. Não apenas nos debruçamos, hoje, sobre questões de cunho estrutural acerca dos jogos eletrônicos. Argumentos de base filosófica alinhados a correntes de pensamento relevantes surgem a cada dia, favorecendo o entendimento destes artefatos.

É precisamente este alinhamento que guia a concepção deste trabalho: como explicitado anteriormente, são três os eixos que conduzem as discussões aqui travadas: as noções de *agência*, *mundos virtuais* e a *Teoria Ator-Rede*. Apesar da impressão de que esta relação foi suficientemente perscrutada no decorrer do trabalho, é necessário que, para fins de uma conclusão da argumentação, nos demoremos ainda nesta tríade conceitual. Três são, coincidentemente, os pontos que merecem ser levantados, e estes encerram, ao mesmo tempo, tanto um entendimento mais adequado da ideia de jogo aqui defendida como da relação entre os jogos eletrônicos e o panorama de teorias multidisciplinares utilizadas para que nos aproximemos do fenômeno.

O primeiro ponto (1) a ser considerado aponta para a relação entre os três eixos condutores do argumento, reiterando um ponto que foi focado entre os capítulos 2, 3 e 4: a questão da agência encontra, no que diz respeito aos jogos eletrônicos, mais de uma acepção. Embora a questão de base sócio-filosófica, com abordagem através do entendimento latouriano do problema (LATOUR, 2005), tenha

recebido um tratamento muito mais apurado no decorrer do trabalho, é necessário considerar que existem várias camadas em evidência ao mesmo tempo, e que o conceito oriundo do trabalho de Janet Murray (2003) é extremamente relevante para esse entendimento compartimentalizado do processo.

Nossa visão, neste caso, considera que a noção de agência adotada pelos *game studies* se mostra como caso particular do problema que encontra sua abertura em bases sociológicas mais gerais, encontrando particularidades precisamente no fato de que lida com situações que apresentam os *media* como componente impreterível para sua análise. A ação subexiste – e, mais importante que isso, ela possui e produz significado – seja na interação de atores humanos observada *in loco* por um pesquisador imerso, por exemplo, em um contexto indígena, seja na interação entre um jogador e uma ficção específica experimentada através da mídia.

Naturalmente, pensar assim nos leva a contemplar, de acordo com a TAR, um panorama no qual o aspecto material dos jogos eletrônicos é, ao mesmo tempo, vetor e ator na ação – uma consideração que em nada se distancia do preceito de que humano e não humano carregam consigo potência agencial. O entendimento que aqui se desenha apenas aponta para a noção de agência dos *game studies* como uma leitura na qual alguns actantes vão *sempre* estar contemplado no cenário.

Sendo assim, é necessário que para compreender a proposição teórica e crítica deste trabalho com relação aos jogos eletrônicos, o entendimento seja construído não com base apenas no conhecimento de um ou outro de seus eixos. Este esforço não busca apenas dialogar com a audiência da Teoria Ator-Rede ou do campo dos *game studies*, mas sim se inscrever em *ambos*. Naturalmente, este é um empreendimento complexo e exaustivo – e talvez a redundância de certas discussões no decorrer do texto seja, precisamente, sintoma desta empreitada. Nem a Teoria Ator-Rede nem o arcabouço teórico proveniente do campo dos *game studies* tão obviamente recorrentes no trabalho podem ser descartados ou purificados no entendimento deste.

De acordo com esta premissa, o entendimento do problema não deve servir apenas como exemplo, ilustração ou proposição científica para *um* dos eixos. Este é um objetivo relativamente simples, mas que guarda detalhismos em sua resolução, principalmente porque requer um trato não apenas para com os aspectos epistemológicos do problema, mas também de seu desenvolvimento político, e que será tratado à frente, ainda nestas considerações finais.

Continuando, e seguindo ao cerne da questão, o entendimento de que o processo através do qual os não-humanos fazem fazer na prática de *World of Warcraft* não é apenas um sintoma ou uma consequência do uso da TAR na análise de uma rede específica, ele serve ao propósito dos *game studies* ao ampliar o sentido da ação humana para com um jogo, e contribui para vários aspectos específicos da pesquisa em *videogames*, desde a análise crítica de um jogo aos estudos de recepção, passando por problemas do design e da programação entre tantos outros.

Esta acepção foi discutida neste trabalho – em específico no capítulo 4 – mas retornar a ela nestas considerações finais é uma forma de sublinhar sua importância, principalmente no que diz respeito à contribuição da TAR para a compreensão do fenômeno. Neste sentido, o movimento de crítica às ontologias do jogo eletrônico, no capítulo 3 se faz especialmente necessário: apenas entendendo *o que é o jogo* e de que forma ele é interpretado pelo campo dos *game studies* é possível perceber de que forma a teoria de lá oriunda apresenta lacunas que podem ser preenchidas a partir de um olhar posicionado através da lente epistemológica da TAR.

A grande motivação por trás de um empreendimento como este é simples, a articulação entre uma acepção teórica robusta e genérica, que possui mais de 30 anos de existência (se considerarmos que os primeiros textos de Bruno Latour apontando para a ontologia da Teoria Ator-Rede datam do fim da década de 1970) e o arcabouço que pensa não as relações entre homens e máquinas, mas sim entre homens *e jogos eletrônicos*.

De forma semelhante, é necessário que, ao buscar decompor um contexto em camadas e conceber que cada uma destas dê conta de aspectos específicos da noção de agência latouriana (ou seja, suas dobras e papéis na rede), é necessário também considerar que os aspectos narrativo e de horizonte de escolhas *internos ao jogo* possuem um papel crucial na ação desempenhada (*encenada*) pelo jogador. Assim sendo, não apenas o uso da TAR certifica o pesquisador das possibilidades para além do jogo como mero objeto, quando este se debruça sobre a rede, mas também a noção de agência dos *game studies* sublinha o fato de que entender a relação entre jogo e jogador sem adentrar os mais específicos aspectos do jogo não dá conta de uma descrição adequada de uma rede.

Dito isto, é oportuno, inclusive, que tenhamos voltado à questão que concerne as ontologias dos jogos eletrônicos, pois este é o (2) segundo ponto ao qual desejamos retornar nestas considerações finais. Um dos movimentos realizados por este trabalho

foi o de voltar às argumentações consideradas como instrumentais para o campo dos *game studies*. Seu intuito era um, apenas: entender o jogo eletrônico enquanto *meio*, para que fosse possível identificar em que medida especificidades advindas de suas construções simbólicas e materiais interfeririam com o processo de mediação, agenciando componentes em um contexto específico.

Esta operação, referenciada no capítulo 3 como *uma operação de contorno*, partiu, a princípio, de uma crítica elaborada por Ian Bogost (2009; 2012) ao entendimento do campo dos *game studies* dos jogos eletrônicos. Para o teórico, e voltando brevemente à argumentação, nenhuma das ontologias anteriores oferecia um entendimento adequado da ideia de videogame porque todas elas buscavam um enquadramento inatingível, recortado, independente, quando esta independência é o resultado fictício de uma busca vã. Apesar de alguns elementos deste trabalho ressoarem com o discurso do teórico americano – e de nos inscrevermos à crítica que ele concebe – nem toda a proposição pode ser completamente encarada como aceitável, para o contexto no qual este trabalho se insere.

Como foi explicado em detalhes no capítulo 3, apontamos como um problema sensível da *ontologia minúscula* de Ian Bogost o fato de que ela não apenas achata a rede, uma questão à qual o próprio Bruno Latour retorna no decorrer de sua obra como um dos grandes pontos de tensão a serem enfrentadas pelas proposições teórico-metodológicas da TAR, mas principalmente porque a ontologia de Bogost (2009; 2012) desconsidera a existência de uma rede, reduzindo um ator a qualquer função *independente* dos outros atores ou de suas funções e identidades.

A questão acerca deste ponto diz respeito ao fato de o considerarmos, particularmente, como um componente de estruturação deste trabalho: um esqueleto conceitual que oferece sustento – e justificativa – não apenas para a crítica da noção de Bogost (2012) em específico, mas para a articulação aqui empreendida. É importante que se afirme, num gesto que possui ramificações tanto epistemológicas quanto políticas, novamente, que a compreensão dos jogos eletrônicos através de arcabouços teóricos das ciências humanas, para além da análise narrativa, ainda é uma tarefa árdua.

Se o adjetivo é pouco conclusivo ou objetivo, basta que concebamos uma comparação direta entre outros objetos midiáticos e o estudo dos jogos eletrônicos, nos embasando, precisamente, na discussão travada no capítulo 3: concebamos, por exemplo, a quantidade de teoria produzida acerca de cinema, literatura, fotografia e

televisão, para tomar uns poucos exemplos. Feito, consideremos o caso dos jogos eletrônicos, que ainda ensaiam um passo em direção a esta autonomia.

Sim, há um contexto político-acadêmico por trás da afirmação, mas como foi mencionado anteriormente, não é este que guia esta argumentação, e sim um *matter of fact*: existem alguns esforços por uma organização formal dos estudos em *videogames*, mas estes ainda são escassos e esparsos, pouco organizados e dependentes de empreendimentos que não clamam identidade para com o campo dos *game studies*, mas sim para com uma proposta de tendência interdisciplinar. O fato que merece destaque, então, é que enquanto formatos midiáticos consagrados após décadas, séculos de crítica, estudos e *práxis* possuem seus campos delimitados e suas ontologias bem formadas, isso não acontece no campo dos *game studies*.

O que é natural, dado o componente temporal, mas que não inviabiliza – ao contrário, demanda – o empreendimento da tarefa de construção de aparatos para a análise crítica de um jogo eletrônico. Neste sentido, uns poucos pensadores mundo afora se debruçaram em especial sobre *o que é* um jogo eletrônico. Apontaram para suas nuances, para o que faz de um bem simbólico como este algo a ser sublinhado. Mais do que pontuar os autores em específico, o capítulo 3 se dedicou a mapear as controvérsias acerca destas iniciativas de desenvolvimento de ontologias para os *videogames*.

Aqui, portanto, definimos, enfim, o segundo (2) ponto na convergência entre o entendimento do *status quo* deste bem simbólico e da relação entre jogos eletrônicos e o panorama de teorias multidisciplinares utilizadas para que nos aproximemos do fenômeno: para compreender qualquer tipo de *media*, é necessário que se discuta, antes, sua composição. Não que as acepções anteriores percam força: elas são, ao contrário, absolutamente necessárias no artifício de um novo entendimento, embora se tornem, por vezes, incompatíveis com o que se assume como prerrogativa. Daí parte do capítulo 3 se debruçar sobre este ponto: ao alinhar a visão desta forma dos *media* à lente da TAR, se faz necessário que os detalhes da prática sejam endereçados pelo arcabouço teórico eleito para a leitura do fenômeno. Isto significa que para conceber este trabalho, esta articulação não é apenas artifício ou fumaça e espelhos: ela se apresenta como uma necessidade epistemológica que auxilia não apenas no exercício de aproximar correntes teóricas ou de empreender leituras críticas através da ontologia da TAR, mas, principalmente por oferecer nuances que advêm da composição de um campo acadêmico legitimado. Se buscamos nos enveredar pelo

estudo dos jogos eletrônicos, é necessário que o façamos seguros do terreno no qual fincamos nosso pé – uma metáfora, naturalmente, mas uma que aponta para a necessidade de conhecer intimamente aquilo sobre o que se discursa.

O terceiro ponto, enfim, subexiste mais a título de confissão do que do formalismo acadêmico, e evoca o mesmo sentido que traz o primeiro capítulo, escrito muito dele em primeira pessoa e atentando para questões de ordem pessoal: tecer esta argumentação, alicerçá-la tanto na Teoria Ator-Rede quanto mantê-la coerente para com os *game studies* – especificamente considerando as discrepâncias teóricas internas ao campo – não consiste em uma tarefa trivial.

O que motiva tal pontuação é o fato de que se deparar com empreendimentos teóricos ou metodológicos que se utilizam da TAR para estudar jogos eletrônicos não é comum. Da pesquisa bibliográfica que alicerça este trabalho, apenas duas entradas – Chen (2010) e Copier (2007) – assumem deliberadamente o uso da sociologia latouriana, e ambos o fazem não por se alinharem necessariamente com a ontologia latouriana, mas para se utilizarem de sua metodologia que aponta para a prática etnometodológica.

Não é o caso de afirmar que a leitura da obra de Bruno Latour através do ângulo do estudo dos jogos eletrônicos seja completamente inédita: a própria T. L. Taylor, em seu artigo publicado no periódico *Games & Culture*, *The Assemblage of Play* (2009), aponta para uma questão de ordem sócio-técnica que tem base não apenas no comportamento dos jogadores, mas no uso que estes fazem de um componente de software específico a *World of Warcraft*.

Por outro lado, como foi visto no decorrer do trabalho, sobretudo no capítulo 3, os trabalhos acerca de jogos eletrônicos geralmente se posicionam de um lado da equação ou de outro – ora se debruçando sobre o comportamento dos jogadores, ora prestando atenção em nuances materiais e mecânicas. Nosso intuito aqui foi precisamente contrário a este movimento. Sublinhamos, no decorrer deste trabalho, a necessidade do entendimento material dos jogos eletrônicos e de que forma ele enquadra (formata, sugere, permite) a ação, mas sempre deixando claro que os movimentos de delegação – os processos de mediação – acontecem independente de *quem* ou *o que* esteja agindo. É necessário pontuar que este entendimento do jogo, que compreende a atividade como *relacional, simétrica e não intencional*, é fruto da reflexão que nos guiou por este trabalho, e suas interpretações, coerentes ou não, de responsabilidade nossa.

Assim sendo, nosso entendimento é o de que o jogo, enquanto fenômeno, deve ser considerado através de sua evocação da ação, e que esta possui as características de que é *relacional*, não podendo ser imaginada a partir de um de seus polos, apenas; *simétrica*, envolvendo todos os tipos de actantes e *não-intencional*, no sentido de que o problema da motivação desaparece, dando plena vazão à agência dos não humanos. Esta visão surge a partir da leitura crítica da obra de três autores em específico – Bogost (2012), Juul (2008) e Huizinga (1938) – e sua composição nos oferece uma interpretação da ideia de jogo que condiz com a visão ontológica da TAR.

Ainda importante é o fato de que lidar com a teoria proveniente dos *game studies* pode ser elusivo, no sentido de que a maioria das ontologias se organizam em dicotomias. Como foi pontuado anteriormente, este movimento se dá porque muitos dos autores do campo insistem em posicionar jogadores e jogo em polos diferentes, encarando esta relação indissolúvel como se ela tivesse importância mínima. Não é o caso, neste trabalho: esta noção que evoca a ideia do jogo como ação surge inspirada em um mecanismo que o próprio Bruno Latour utiliza para lidar com a dicotomia entre agência e estrutura, e que ensaia um retorno um pouco à frente. Para Latour (1998), não é necessário negar as dicotomias, mas sim contorná-las. Esta aceção que aqui oferecemos é nossa ideia de *contorno*: vislumbrar a ideia de jogo como ação permite, enfim, que nos movamos aos domínios dentro dos quais devemos observar o contexto vivo, imbuído de animismos e apropriações.

Quando afirmamos que as articulações teóricas que nos trazem até estas considerações finais não são engendradas de forma trivial, o que transparece é que articular a TAR em seu aspecto mais voltado à materialidade dos actantes às discussões muitas vezes polarizadas do campo dos *game studies* nos leva de forma incontestável a mares não navegados, e que as conclusões deste trabalho estão, sobretudo, à moda do desenvolvimento de *software*, sendo revistas, nunca cristalizadas.

Retornemos à discussão do primeiro capítulo, que tece uma relação entre o consumo midiático de um certo gênero e as redes que se formam em torno deste. A noção de *texto grosso* de Kaveney (2005) nos demanda contemplar em que medida um contexto se estabelece de forma heterogênea, percebendo que por vezes um único elemento é responsável por associar um indivíduo a uma rede que possui práticas diversas, agências, mediações, traduções – e que estas podem ser invisíveis para quem não está, a elas, associado.

Observar as nuances agenciais ao contemplar *o que* faz o consumo de *um* bem simbólico tornar-se o consumo – *a experiência*, mais adequado – de uma rede inteira é observar de que forma uma rede nos conclama a ligarmo-nos a outra; de que forma o intertexto deixa de ser mera menção para se tornar um evocar de outra obra, um evocar de outro gênero textual (ou mecânico), e que este evocar eventualmente deixa de ser meramente referencial e torna-se imperativo: *faz ler, faz ver, faz fazer*. Não é este um fenômeno usual quando nos debruçamos sobre subculturas? O ponto é perceber que práticas nunca *pertencem* a uma subcultura. Elas estão ali em um momento, e no próximo, não. São ressignificadas, traduzidas. Desligam-se de uma rede, unem-se a outra.

Se ao incauto observador a intertextualidade consiste na referencialidade inócua, há de se conceber que mesmo esta há de conduzir a certas experiências: um filme que aponta para a leitura de um livro, uma *hashtag* em um episódio de série, qualquer um exemplo como estes consiste de enquadramentos e sugestões – formas – de leitura. Este não é um ponto que foi explorado neste trabalho, e não é de nosso intuito trazê-lo neste momento, sobretudo em tão avançado ponto, mas que sua menção sirva como referência para a reflexão e crítica futura, além de apontar para a discussão acerca da forma através da qual o aspecto material se interpõe à fruição dos meios de comunicação, travada no terceiro capítulo.

Estes efeitos, defendemos, dependem não apenas do conteúdo de cada obra, do que pode ser considerado seu componente hermenêutico, mas também de sua materialidade. Nosso raciocínio se alinha às ideias de vários teóricos comprometidos com o aspecto material da mídia, desde McLuhan (1964), passando por Gumbrecht (2004), mas mantendo um especial apreço pela discussão travada por Mitchell (2005, p. 204), que, de forma instrumental, reafirma a importância do material ao afirmar que o meio não jaz entre emissor e receptor, mas sim é parte de sua constituição. Em suma, não poderíamos ser espectadores ou leitores – ou jogadores – não fossem nossas contrapartes não humanas.

Este raciocínio, contudo, ainda que pareça pouco mais que um exercício de lógica, é levado a sério, e a discussão rapidamente pende para o modo como este questionamento é, de forma proeminente, ligado ao campo dos *game studies*. Nesta tese optamos por reencenar esta proeminência do aspecto material a partir da Teoria Ator-Rede, uma lente interpretativa que não as mais comumente utilizadas pelos *game studies* – a obra de Aarseth (1997), sobretudo.

Utilizar a TAR para guiar esta leitura foi responsável por um movimento muito peculiar, e que já foi sublinhado como de grande importância neste trabalho, embora não tenhamos discursado sobre ele. Na prática, podemos dizer que *cada peça* oriunda do campo dos *game studies* recebeu um tratamento crítico com base na ontologia latouriana. Isto quer dizer que buscamos, já desde o primeiro capítulo, trabalhar conceitos de forma que eles fossem não apenas utilizados pela benesse que sugerem, mas também que estes fossem passíveis de uma crítica de sua composição. O resultado é mais que uma leitura que articula conceitos oriundos no campo dos *game studies* e que estão preocupados *especialmente* com jogos eletrônicos e seus usuários com os preceitos da TAR. Além disto, os conceitos ainda foram, muitas vezes, retrabalhados para que pudéssemos pensar criticamente em seu uso.

Esta operação nos levou a traçar críticas ao trabalho de alguns autores considerados muito importantes no campo, embora seja importante ressaltar o fato de que não descartamos, em nenhuma medida, o trabalho anterior; no máximo buscamos enquadrá-lo a uma acepção particular, cientes que aquilo que identificamos como limitações ou discrepâncias não passa de dissidência argumentativa. Empreendemos uma operação de alinhamento de pensamentos, contornando dicotomias e, principalmente, entendendo os jogos eletrônicos a partir de seu componente mais seminal, a ação. Não era esta a intenção original de Aarseth (1997)? Que concebêssemos que alguns suportes se diferenciavam de outros porque evocavam a necessidade da ação?

Esta discussão nos conduziu, enfim, ao problema da agência. A principal contribuição deste trabalho, ao nosso ver, é o fato de que a teoria da agência por parte dos *game studies*, em especial proveniente de sua tradição narratológica, não oferecia muita profundidade de análise. Através da ideia de que agência era o sentido de fazer diferença na narrativa, como sugeria Murray (1997), uma série de certezas se instauravam, em especial acerca dos processos através dos quais se consomem narrativas. Observando esta problemática de acordo com a lente da TAR, nem as proposições de Murray (1997) e dos outros narratólogos se perdem, nem ficam limitadas ao horizonte do que Machado (2007) chama de enunciação nos meios digitais. Há mais que enunciação – há mais que simples jogo, há mais que um processo de assujeitamento. As redes que se formam nos jogos eletrônicos não ficam apenas lá. Elas migram para fora do mundo do jogo, agenciam outras redes, as ressignificam, e depois as traduzem em si. Mudam.

O sentido de agência como tradução, proveniente da Teoria Ator-Rede, nos permite perceber, portanto, como a necessidade de consumir a narrativa leva à redefinição de toda uma prática, ou de como relações de status quo podem mudar da noite para o dia. A TAR é uma teoria que, neste sentido, nos permite ver de perto que as caixas-pretas da indústria dos jogos eletrônicos nunca se fecham, nos permite que endereçemos problemas como as várias atualizações produzidas com frequência pré-definida para um título específico.

Nos afastando um pouco do horizonte dos jogos eletrônicos, outro ponto de importância para este trabalho disse respeito à relação entre agência e estrutura. Esta é uma discussão sensível, e mais do que clamar para si uma voz nesta, o que buscamos neste trabalho foi entender motivos e propostas e, a partir daí, executar um movimento de alinhamento para com a visão da TAR. Mais do que reconhecer uma prática como *pertencente* a um contexto, é importante perceber que ela a impressão de pertencimento advém de sua reencenação. Se ela deixa de ser reencenada – ou seja, carregada – ela desaparece do contexto, se torna alienígena, anacrônica. Esta pontuação é necessária não para que dissolvamos ou combatamos a oposição entre agência e estrutura, mas, principalmente, para que concebamos que, em concordância com Latour (1998), é melhor ignorá-la.

Como discutimos, cada organização possui um *script*, mas estes só demonstram eficácia quando *falamos sobre* uma organização; nunca se *participamos* dela – o agir modifica o *script*. Encená-lo é, afinal, traduzí-lo. Quando participamos de uma organização, estamos *sempre* acima e abaixo dela, obedecemos suas regras, mas empreendemos apropriações. O contorno da dicotomia agência-estrutura – um particularmente interessante, já que não nega nenhum dos dois sentidos, mas os subverte completamente – aparece quando, por fim, consideramos qualquer rede da qual pode um indivíduo fazer parte, observando atentamente seu senso de história. Ora, a transformação é irrefreável, aponta Latour (2011), e é este o sentido que corroboramos em sua operação de contorno. Ele proclama a importância da ação e da mediação do presente, considerando que nem o passado determina o presente, nem o presente determina o futuro.

Ele, assim, nos prende ao passado, mas nos liberta em direção ao futuro. Garante que a ação em qualquer contexto continue imprevisível – surpresa, mediação, evento – mas também nos oferece memória, uma vez que nos mantém ligados aos *scripts*. Em suma, Latour oferece seu mote: a repetição garante a existência de uma

essência – que é *consequência*, e não *causa* da duração. Se uma rede subsiste, isto se dá porque as duas faculdades se combinam em eterna reencenação.

A questão a ser aqui vislumbrada diz respeito a uma característica essencial do convívio do homem para com os meios de comunicação: sua práxis é reencenada – e reensinada – a cada momento. Embora elementos específicos sempre nos transportem, nos liguem necessariamente ao que foi, a cada nova versão de hardware ou software, novas frentes comportamentais não de surgir. O modo como isso é especialmente visível neste estudo é que diferentes momentos de *Warcraft* são vividos nele – versões, patches, expansões específicas – mas alguns pontos principais, os que podem ser identificados a partir das descrições aqui engendradas, permanecem imutáveis. Esta, inclusive, é uma peculiaridade dos textos acerca de *WoW*: se contemplarmos o trabalho de alguns autores, trabalhos como o *WoW Reader* (CORNELIUSSEN E RETTBERG, 2009), por exemplo, nos depararemos com uma série de mecânicas e materialidades que hoje não mais existem.

De forma semelhante, práticas novas surgiram – a requisição de *ilvl*, *achievements*, entre outras – e se tornaram vigentes, acima de qualquer tipo de afirmação tradicionalista. Nos canais e nos fóruns de *Warcraft* raramente se vêem comumente menções às versões do passado, a não ser que tenham um aspecto de nostalgia, ou que estejam falando da narrativa interna do jogo, que naturalmente jaz inalterada. A relação entre o *script* e o indivíduo, neste caso, é uma de nuances muito mais detalhadas, e se encontra em pequenas peculiaridades como as que foram descritas no capítulo anterior.

Enfim, a partir da discussão acerca da agência dos *game studies* e como esta é ampliada pelo sentido oferecido pela Teoria Ator-Rede, nos apoiamos sobre uma manifestação da agência, a noção de prescrição, para engendrar um mecanismo de entendimento da rede que faz convergir indivíduos e jogos eletrônicos, contemplando, assim, as dinâmicas da ação estabelecidas dentro desta.

Construímos um esqueleto que elenca seis camadas relacionais de prescrição: indivíduo, avatar, aspectos operacionais (regras), aspectos diegéticos (ficção), *gameworld* e, finalmente, console. Estas camadas, por si só, não possuem vida, são uma abstração que apenas busca dissecar a experiência. Sua criação é fruto de uma observação e convívio com a prática dos jogos eletrônicos, sim, mas busca ser o mais genérica o possível.

Assim sendo, certos de que a decomposição nestas camadas não nos encerra à dimensão da análise estrutural, executamos uma articulação entre dinâmicas da prescrição e conceitos engendrados a respeito da ontologia da ação no jogo (GALLOWAY, 2006) e de uma poética dos mundos virtuais (KLAstrup, 2003), o que, finalmente, nos apresentou uma construção de camadas de prescrição visíveis a partir de *Warcraft*. Com este construto em mãos, buscamos aplica-lo, no sentido de que ele nos permite visualizar em que pontos da rede formada *por Warcraft e a partir do MMORPG* executa suas operações de mediação, descendo aos contextos específicos quando necessário. Ao observar as dinâmicas de prescrição, temos acesso, por fim, às práticas sociais em jogo.

Naturalmente, se a interação entre humanos e não humanos se transforma, as organizações de humanos tendem a fazer o mesmo – são forçadas a fazê-lo, na verdade. Guildas tradicionais são levadas a se reinventarem, por mais que resistam ao movimento de tradução, e novas situações são observadas, uma vez que as caixas-pretas se abrem novamente. Recentemente, no fim de 2014, uma nova expansão – que comemora, enfim, os 10 anos do MMORPG – aumentou a quantidade de participantes em uma *raid* de nível máximo, e isso fez com que várias guildas de alta performance que mantinham grupos sólidos de dez, doze pessoas precisassem recrutar novos membros, o que impactou consideravelmente sobre seu desempenho, reduzindo sua competitividade. É o caso, por exemplo, da *Blood Fury*, da qual vários membros foram entrevistados para a confecção deste trabalho.

O problema aqui descrito porta uma complexidade toda especial: ele não se subscrive apenas às dinâmicas do campo da comunicação, mas para que ele possa ser adequadamente estudado, precisa congregiar esforços de outras searas, como o campo dos *game studies* e dos estudos em ciência e tecnologia (STS). Além disso, um problema que até então era menor se sobressai como de importância epistemológica: que faculdades são necessárias a um pesquisador, para que ele consiga ter acesso aos códigos internos de uma subcultura, quando esta se relaciona tão intimamente com aspectos técnicos?

Nosso ponto, aqui, é afirmar que as dinâmicas prescritivas não apenas balizam as relações entre os jogadores no caso da formação do tecido social. Como adentrar um modo de existência e evocar as agências adequadas – humanas e não-humanas – se algumas das dinâmicas prescritivas não são satisfeitas – *se o próprio pesquisador é alvo de discriminação?* Para além disso, uma construção analítica como as camadas

relacionais de prescrição permite que possamos observar não apenas de que forma o jogador interage para com o jogo: sua combinação com modos de existência específicos pode iluminar facetas da interação entre homem e tecnologia que, ainda hoje, são obscuras. Consideremos, por exemplo, que mesmo nos *game studies*, estudos especificamente internos à prática de *raiding* profissional são escassos – e essa escassez tem a ver com o simples fato de que outras problemáticas são mais acessíveis, possuem um menor nível de discriminação.

Naturalmente, podemos observar lacunas em cada uma destas discussões, e acreditamos que estas são comuns ao desenvolvimento de um trabalho como este. Talvez a mais proeminente destas esteja no fato de que esta organização em camadas de prescrição precisa de um maior desenvolvimento, tanto de base sociológica quanto de base filosófica. Seu desenvolvimento é condicionado a um olhar dos jogos eletrônicos através das lentes da TAR, e que deixou de fora arbitrariamente um número considerável de referências que, ainda que se relacionassem com a questão da experiência dos jogos eletrônicos, o faziam apenas de forma tangencial. É o caso, por exemplo, de não nos centrarmos em metodologias de análise voltadas para o design de jogos, simplesmente por acreditar que a crítica filosófica é de maior interesse – está melhor posicionada – do que uma análise meramente tecnicista.

Além disso, consideremos que o aparato foi criado para vislumbrar um contexto muito específico, e que, embora acreditemos que ele possui sustentação, tanto na teoria quanto em sua aplicação, esta aproximação precisa ser empreendida. É necessário, então, abdicar de *Warcraft*, neste sentido. Rumar para outros jogos, outros consoles, outras tecnologias, observando de que forma interações entre humanos e não humanos são responsáveis pela criação do dito tecido social. Talvez um estudo comparativo entre contextos diferentes permita que se identifiquem problemas outrem no aparato de análise que uma observação apenas com base na abstração não permite.

Se empreitadas interdisciplinares têm sido recentemente encaradas como vitais para o desenvolvimento do pensamento científico contemporâneo, resta perceber que este trabalho busca se conectar a várias searas – várias palavras-chave – e que não o faz incauto dos perigos que esta tentativa carrega para consigo. As críticas que aqui foram elaboradas por vezes se relacionam deliberadamente com a sociologia das associações, com a teoria da mídia ou com os *game studies*. Esta multiplicidade é responsável, por vezes, por um índice de negligência que, em nossa leitura, comprometeria este trabalho se ele fosse visto de forma estanque, fechado.

Não o é, contudo. É necessário considerar que esta tese é um mero ponto de partida. Uma coleção de formulações acerca da ontologia dos jogos eletrônicos, de seu status como bem cultural e como aparato técnico, e que esta necessita, certamente, ser lapidada por debates e críticas vindouras que incutam em retomadas.

Levando isto em conta, e cientes do potencial guardado no hibridismo e na múltipla descendência, advogamos por uma teoria voltada para a questão da agência que dê conta de sua multiplicidade sem que caia em armadilhas purificadoras: observar a miríade de possibilidades em *toda* a rede é muito mais revelador, afinal, do que aderir necessariamente a uma ideia de dentro ou fora, em um mundo virtual.

Por fim, talvez o contexto que deva figurar nas considerações finais deste trabalho não seja um de base filosófica, e sim um de base política, que diz respeito ao modo pelo qual, em algumas searas, os jogos eletrônicos ainda são encarados como meios dispensáveis para o entendimento da comunicação e da cultura contemporâneas. Não mais é possível ignorar este problema, e esta não é uma questão de cifras: não buscamos aqui o argumento de que a indústria dos jogos eletrônicos ultrapassou o lucro da indústria do cinema; um argumento que é continuamente replicado, mas que nenhum trabalho consegue posicionar de forma precisa com relação a referências.

Ao contrário, tentamos chamar atenção para o fato de que, se buscamos entender os processos através do qual se estabelece a comunicação e se produz a cultura contemporânea, precisamos reconhecer que os jogos eletrônicos abandonaram seu *status* de diversão adolescente – eles permeiam *toda* o espectro da cultura. Não é necessário evocar quantidades, neste ponto, mas Nick Yee (2007) possui vários números para ilustrar este argumento. Mundo afora, milhares de designers e desenvolvedores se apropriam dos *video games* com os mais diversos propósitos. A era de Zelda e de Mario passou – a era na qual tudo era diversão infantil. Caminhamos, neste momento, rumo a um panorama no qual os jogos eletrônicos podem ter um status de importância semelhante ao que o gamão e o xadrez tiveram durante o iluminismo.

Naturalmente, naquele momento mesmo estes jogos, possuidores de tamanha complexidade, eram confinados ao status de lazer, de subserviência ao homem moderno. A questão que se faz presente aqui é: hoje, podemos executar uma operação de purificação como esta? Debates sérios a respeito de onde os jogos eletrônicos encontram a arte vêm sendo travados, e mesmo o Museu de Arte Moderna de Nova

Iorque (MoMA) decidiu que os primeiros jogos comercializados *precisavam* ser conservados. Não obstante, jogamos em toda parte: em nossos celulares, em nossos perfis em redes sociais, aderimos a programas de pontos, comentamos em fóruns, jornais e revistas eletrônicas *gamificados* – transformados em jogo, ou que guardam elementos do jogo.

Ainda assim, seus estudos encontram-se perdidos em um limbo interdisciplinar que lhes nega o status que efetivamente merecem. Abordagens tecnicistas se separam de abordagens filosóficas, umas destrutando as ideias das outras, quando o ponto crucial é que o jogo seja encarado como o *híbrido que é* – um produto que nasceu em meio à diversão adolescente, mas que chega à sua maior idade e começa – *começa!* – a desenvolver questionamentos acerca de sua ética e estética; a flertar com gêneros radicalmente diferentes daqueles que lhe deram vida. Sim, o argumento de base política se faz necessário para que, enquanto pensadores do campo da comunicação, busquemos superar o preconceito. Se questionamos Huizinga (1938) anteriormente, esta é a hora de corroborá-lo: o jogo, mais que nunca, se afirma como elemento da cultura.

Referências

AARSETH, Espen. Nonlinearity and Literary Theory. In: George Landow (Ed.). **Hyper/Text/Theory**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1994.

AARSETH, Espen. **Cybertext**: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

AARSETH, Espen. Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games. In: **CyberText Yearbook 2000**. Research Centre for Contemporary Culture. Finland, 2001.

AARSETH, Espen. A Hollow World. *World of Warcraft* as Spatial Practice. In: Hilde G. Corneliussen e Jill Walker Rettberg (Eds.). **Digital Culture, Play and Identity**. A *World of Warcraft* Reader. Cambridge: The MIT Press, 2009.

ADAMS, Ernest. DORMANS, Joris. **Game Mechanics**. Advanced Game Design. Berkeley: New Riders Games, 2012.

AKRICH, Madeleine. The De-Description of Technical Objects. In: Wiebe E. Bijker, John Law (Eds.). **Shaping Technology / Building Society**. Studies in Sociotechnical Change. Cambridge: The MIT Press, 1992.

AKRICH, Madeleine; LATOUR, Bruno. A Summary of a Convenient Vocabulary for the Semiotics of Human and Nonhuman Assemblies. In: Wiebe E. Bijker, John Law (Eds.). **Shaping Technology / Building Society**. Studies in Sociotechnical Change. Cambridge: The MIT Press, 1992.

AKRICH, Madeleine.; PASVEER, Bernike. Embodiment and Disembodiment in Childbirth Narratives. In: **Body & Society**. Vol. 10, No. 2. 2004.

ALVES, Lynn. **Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência**. São Paulo: Futura, 2005.

ARSENAULT, Dominic. **Narration in the Video Game**. Dissertação apresentada à Faculdade de Pós-Graduação da Université de Montréal. Montreal, Québec, 2006.

BARTHES, Roland. The Death of the Author. In: **Image, Music, Text**. Heath, Stephen (Ed.). New York: Hill and Wang, 1977 (1968).

BARTLE, Richard. **Early MUD History**. 1990. Disponível em <http://www.mud.co.uk/richard/mudhist.htm>. Acesso em 29/11/2013.

BARTLE, Richard. **Designing Virtual Worlds**. San Francisco: New Riders, 2003.

BERGER, Bennett M. Foreword. In: Erving Goffman. **Frame Analysis**. An Essay on the Organization of Experience. Boston: Northeastern University Press, 1986.

BERGER, Bennett M. **An Essay on Culture**. Symbolic Structure and Social Structure. Berkeley: University of California Press, 1995.

BLOOR, David. Anti-Latour. In: **Studies in the History and Philosophy of Science**. Vol. 30, No. 1, 1999.

BOGOST, Ian. **Unit Operations**. An Approach to Videogame Criticism. Cambridge: The MIT Press, 2006.

BOGOST, Ian. **Videogames are a Mess**. Conferência apresentada na Digital Games Research Association (DiGRA) Conference, Uxbridge, UK. Disponível em: <http://bit.ly/3AIYWL>. 2009.

BOGOST, Ian. **Alien Phenomenology, Or What It's Like to Be a Thing**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.

BOURDIEU, Pierre. **Outline of a Theory of Practice**. Cambridge: Cambridge University Press, 1977.

BREMOND, Claude. **Logique du Récit**. Paris: Seuil, 1973.

BRYANT, Levi.; SRNICEK, Nick.; HARMAN, Graham. (Eds.). **The Speculative Turn**. Continental Materialism and Realism. Melbourne: Re.Press, 2011.

BURKE, Timothy. Rubicite Breastplate Priced to Move, Cheap: How Virtual Economies Become Real Simulations. In: **Game Culture Conference**. University of West England, Bristol. 2002.

CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. Chicago: University of Illinois Press, 2001 (1958).

CAILLOIS, Roger. **Man and the Sacred**. New York: Free Press of Glencoe, 1960.

CALLEJA, Gordon. **In-Game**. From Immersion to Incorporation. Cambridge: The MIT Press, 2011.

CALLON, Michel. Techno-economic Networks and Irreversibility. In: John Law (Ed.). **A Sociology of Monsters**. Essays on Power, Technology and Domination. London: Routledge, 1991.

_____. Variety and Irreversibility in Networks of Technique Conception and Adoption. In: Dominique Foray; Christopher Freeman (Eds.). **Technology and the Wealth of Nations: Dynamics of Constructed Advantage**. London, New York: Pinter, 1993.

_____. Entrevista com Michel Callon: dos estudos de laboratório aos estudos de coletivos heterogêneos, passando pelos gerenciamentos econômicos. In: **Sociologias**. No. 19. 2008.

_____; LATOUR, Bruno. Unscrewing the Big Leviathan: How Actors Macro-Structure Reality and How Sociologist Help Them To Do So. In: K. Knorr-Cetina; A. V. Cicouvel (Eds.) **Advances in Social Theory and Methodology: Towards an Integration of Micro and Macro-Sociology**. London: Routledge, 1981.

CARR, Diane. Contexts, Gaming Pleasures, and Gendered Preferences. In: **Simulation & Gaming**. Vol. 36, No. 4, 2005.

CASTRONOVA, Edward. **Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games**. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

CHEN, Mark. **Leet Noobs: Expertise and Collaboration in a World of Warcraft Player Group as Distributed Sociomaterial Practice**. Tese de Doutorado apresentada à University of Washington. Seattle, Washington, 2010.

CHIADO, Marcus Vinicius Garrett. **1983: O Ano dos Videogames no Brasil**. São Paulo: 2011.

COPIER, Marinka. **Beyond the Magic Circle**. A Network Perspective on Role-Play in Online Games. Tese de Doutorado apresentada à Universiteit Utrecht. Utrecht, Holanda, 2007.

CORNELIUSSEN, Hilde G.; WALKER-RETTBERG, Jill (Eds.). **Digital Culture, Play and Identity**. A World of Warcraft Reader. Cambridge: The MIT Press, 2009.

COWAN, Danny. Brazilian Sonic the Hedgehog is Kind of Scary. In: **GameSetWatch**. Agosto de 2011. Acesso em 16 de Julho de 2013.

DELANDA, Manuel. **Intensive Science and Virtual Philosophy**. London: Continuum, 2002.

ECO, Umberto. **Travels in Hyperreality**. Essays. San Diego: Harcourt, Brace and Company, 1986 (1973).

ESKELINEN, Markku. The Gaming Situation. In: **Game Studies**. Vol. 1. Nº 1, 2001.

FRAGOSO, Suely. Dante, Brontë e a LambdaMOO: Apontamentos para uma Compreensão dos Mundos Virtuais no Contexto dos Universos Diegéticos. In: Luiz Adolfo de Andrade; Thiago Falcão (Eds.). **Realidade Sintética: Jogos Eletrônicos, Comunicação e Experiência Social**. São Paulo: Scortecci, 2012.

FRAGOSO, Suely. Imersão em Games: Da Suspensão de Descrença à Encenação de Crença. In: **Anais do XXII Encontro Anual da Compós**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2013. Disponível em <http://compos.org.br>. Acesso em 10 de Maio de 2013.

FREITAS, Filipe.; FALCI, Carlos Henrique. Superando a Utopia do Holodeck: As Narrativas Digitais na Era das Redes Sociais. In: **Contemporânea | Comunicação e Cultura**. Vol. 11, No. 1, 2013.

FRASCA, Gonzalo. Ludologia kohtaa narratologian. In: **Parnasso**. Nº 3, Helsinki: 1999.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology. In: Mark J. P. Wolf e Bernard Perron (Eds.). **The Video Game Theory Reader**. New York: Routledge, 2003.

GENETTE, Gérard. **Narrative Discourse: An Essay in Method**. Ithaca: Cornell University Press, 1972.

GENETTE, Gérard. **Narrative Discourse Revisited**. Ithaca: Cornell University Press, 1983.

GERYK, Bruce. A History of Real-Time Strategy Games. In: **Gamespot**. 27 de Abril de 2011. Disponível em <http://l.gamespot.com/12Id4t0>. Acesso em 22 de Julho de 2013.

GIDDENS, Anthony. **Central Problems in Social Theory**. Action, Structure, and Contradiction in Social Analysis. Berkeley: University of California Press, 1979.

_____. **The Constitution of Society**. Outline of the Theory of Structuration. Cambridge: Polity Press, 1984.

GIDDINGS, Seth. **Walkthrough**: Videogames and technocultural form. Tese de Doutorado defendida na University of West England, Bristol, 2006.

GLAS, René. **Battlefields of Negotiation**. Control Agency and Ownership in World of Warcraft. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012.

GOFFMAN, Erving. **Encounters**: Two Studies in the Sociology of Interaction. New York: The Bobbs-Merrill Company, 1961.

GOFFMAN, Erving. **Frame Analysis**. New York: Harper & Row, 1974.

GOFFMAN, Erving. **The Presentation of Self in Everyday Life**. Garden City, NY: Doubleday, 1959.

GREEN, D. H. **The Beginnings of Medieval Romance**. Fact and Fiction 1159-1220. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Production of Presence**. What Meaning Cannot Convey. Stanford: Stanford University Press, 2004.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. From Oedipal Hermeneutics to Philosophy of Presence. In: **Telos**. Vol. 2007, No. 138. 2007.

HAMMER, Jessica. Agency and Authority in Role-Playing “Texts”. In: Michele Knobel e Colin Lankshear (Eds.). **A New Literacies Sampler**. New York: Peter Lang Publishing, 2007.

HEGELUND, Allan. Objectivity and Subjectivity in the Ethnographic Method. In: **Qualitative Health Research**. Vol. 15, No. 15. 2005.

HENG, Geraldine. **Empire of Magic**. Medieval Romance and the Politics of Cultural Fantasy. New York: Columbia University Press, 2003.

HUIZINGA, Johan. **The Waning of the Middle Ages**. London: Penguin Books, 1987 (1924).

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: O Jogo como Elemento da Cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001 (1938).

HUNICKE, Robin.; LEBLANC, Marc.; ZUBEK, Robert. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. In: **Proceedings of the Challenges in Game AI Workshop**, 19th National Conference on Artificial Intelligence, 2004.

HUTCHEON, Linda. **A Theory of Adaptation**. New York: Routledge, 2006.

JENKINS, Henry. **Convergence Culture**. Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press, 2006.

JONES, Steven E.; THIRUVATHUKAL, George K. **Codename Revolution**. The Nintendo Wii Platform. Cambridge: The MIT Press, 2012.

JOUVE, Vincent. **La Poétique du Roman**. Paris: SEDES, 1999.

JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: Marinka Copier e Joost Raessens (Eds.). **Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings**. Utrecht: Utrecht University, 2003.

_____. **Half-Real**. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: The MIT Press, 2005.

_____. **Who Made the Magic Circle?** Seeking the Solvable Part of the Game-Player Problem. Palestra proferida na Conferência The Philosophy of Computer Games, 2008. Disponível em <http://vimeo.com/5200754>.

_____. **A Casual Revolution**. Reinventing Video Games and Their Players. Cambridge: The MIT Press, 2010.

_____. **The Art of Failure**. An Essay on the Pain of Playing Video Games. Cambridge: The MIT Press, 2013.

JØRGENSEN, Kristine. **Gameworld Interfaces**. Cambridge: The MIT Press, 2013.

KAVENEY, Roz. **From Alien to the Matrix**. Reading Science Fiction Film. London: I. B. Tauris, 2005.

KIM, Kwang-ki. **Order and Agency in Modernity**. Talcott Parsons, Erving Goffman, and Harold Garfinkel. New York: State University of New York Press, 2003.

KITTLER, Friedrich. Die Laterna magic a der Literatur: Schillers und Hoffmanns Medienstrategien. In: Ernst Behler (Ed.). **Athenaeum: Jahrbuch fur Romantik**. Paderborn: Schoningh, 1994.

_____. **Gramophone, Film, Typewriter**. Stanford: Stanford University Press, 1999.

KOZINETS, Robert V. **On Netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture**. Evanston: Illinois Press, 1997.

_____. **Netnography**. Doing Ethnographic Research Online. Thousand Oaks: Sage Publications, 2010.

KRISTEVA, Julia. **Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art**. New York: Columbia University Press, 1980.

KRZYWINSKA, Tanya. **"Elune Be Praised"**. The Functions and Meanings of Myth in the World of Warcraft. Artigo apresentado na conferência Aesthetics of Play. Bergen, Noruega, Outubro de 2005.

_____. World Creation and Lore: World of Warcraft as Rich Text. In: H. G. Corneliusen e J. W. Rettberg. (Eds.) **Digital Culture, Play, and Identity**. A World of Warcraft Reader. Cambridge: The MIT Press, 2009.

LATOUR, Bruno. **Science in action**: How to Follow Scientists and Engineers through Society. Cambridge: Harvard University Press, 1987.

_____. **The Pasteurization of France**. Cambridge: Harvard University Press, 1988a.

_____. The Enlightenment Without the Critique: A Word on Michel Serres' Philosophy. In: A. Phillips Griffiths (Ed.). **Contemporary French Philosophy**. Cambridge: Cambridge University Press, 1988b.

_____. Where are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts. In: Wiebe E. Bijker, John Law (Eds.). **Shaping Technology / Building Society**. Studies in Sociotechnical Change. Cambridge: The MIT Press, 1992a.

_____. One More Turn After the Social Turn.... In: Ernan McMullin (Ed.). **The Social Dimension of Science**. Notre Dame: Indiana University of Notre Dame Press, 1992b.

_____. **We Have Never Been Modern**. Cambridge: Harvard University Press, 1993.

_____. On Technical Mediation. Philosophy, Sociology, Genealogy. In: **Common Knowledge**. Vol. 3; N° 2, 1994.

_____. **Pandora's Hope**: Essays on the Reality of Science Studies. Cambridge: Harvard University Press, 1999.

_____. **On Recalling ANT**. Palestra apresentada ao Departamento de Sociologia da Lancaster University. Lancaster: 1998. Disponível em <http://bit.ly/1evrFkE>. Acesso em 21/03/2014.

_____. Morality and Technology: The End of the Means. In: **Theory, Culture & Society**. Vol. 19; N° 5/6, 2002.

_____. The Promises of Constructivism. In: Don Idhe; Evan Selinger (Eds.). **Chasing Technoscience**: Matrix for Materiality. Indianapolis: Indiana University Press, 2003.

_____. Nonhumans. In: Stephan Harrison, Steve Pile, Nigel Thrift (Eds.). **Patterned Ground**: Entanglements of Nature and Culture. London: Reaktion, 2004.

_____. **Reassembling the Social**. An Introduction to Actor-Network Theory. Oxford: Oxford University Press, 2005.

_____. An Attempt at a "Compositionist Manifesto". In: **New Literary History**. Vol. 41, No. 3. 2010.

_____. "What's the Story?". Organizing as a Mode of Existence. In: Jan-Hendrik Passoth, Birgit Peuker, Michael Schillmeier (Eds.). **Agency without Actors?** New Approaches to Collective Action. London: Routledge, 2011.

_____. **An Inquiry into Modes of Existence.** An Anthropology of the Moderns. Cambridge: Harvard University Press, 2013.

_____; LOWE, Adam. The Migration of the Aura, or How to Explore the Original through Its Facsimiles. In: Thomas Bartscherer e Roderick Coover (Eds.). **Switching Codes.** Thinking Through Digital Technology in the Humanity and the Arts. Chicago: The University of Chicago Press, 2009.

LARIVAILLE, Paul. L'Analyse Morpho-logique du Récit. In: **Poétique.** No 19, 1974.

LAW, John. **Making a Mess with Method.** Palestra apresentada ao Departamento de Sociologia da Lancaster University. Lancaster: 2003. Disponível em <http://bit.ly/1gAk8Ch>. Acesso em 29/03/2014.

LE MOS, André. **A Comunicação das Coisas.** Teoria Ator-Rede e Cibercultura. São Paulo: Annablume, 2013.

LOFTUS, Geoffrey R.; LOFTUS, Elizabeth F. **Mind at Play:** The Psychology of Video Games. New York: Basic Books, 1983.

MACHADO, Arlindo. **O Sujeito na Tela.** Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MARSTON, Sallie A.; JONES III, John Paul.; WOODWARD, Keith. Human Geography Without Scale. In: **Transactions of the Institute of British Geographers.** Vol. 30, No. 4, 2005.

MCGONIGAL, Jane. **Reality is Broken.** Why Games Make Us Better and How They Can Change The World. New York: The Penguin Press, 2011.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding Media.** Cambridge: The MIT Press, 1994 (1964).

MACCALLUM-STEWART, Esther e PARSLER, Justin. Illusory Agency in Vampire: The Masquerade – Bloodlines. In: **Dichtung-Digital** – Journal für Digitale Ästhetik. Vol. 37, No. 01, 2007.

_____. *Role-Play vs. Gameplay: The Difficulties of Playing a Role in World of Warcraft.* In: H. G. Corneliussen e J. W. Rettberg. (Eds.) **Digital Culture, Play, and Identity.** A World of Warcraft Reader. Cambridge: MIT Press, 2009.

MAGHRABI, Joseph. Entrevista. In: **Revista Jogos 80.** No. 7, Julho. 2011.

MAHER, Jimmy. The Future Was Here. The Commodore Amiga. Cambridge: The MIT Press, 2012.

MCLUHAN, Marshall. *Understanding Media. The Extensions of Man*. Cambridge: The MIT Press, 1994.

MITCHELL, W. J. T. **What do Pictures Want?** The Lives and Loves of Images. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

MCGREGOR, Georgia Leigh. Architecture, Space and Gameplay in World of Warcraft and Battle for Middle Earth 2. In: Kevin Wong, Lance Fung, Peter Cole (Orgs.). **CyberGames '06**. Proceedings of the 2006 International Conference on Game Research and Development. Perth: Murdoch University, 2006.

MONTFORT, Nick. **Twisty Little Passages**. An Approach to Interactive Fiction. Cambridge: The MIT Press, 2003

_____; BOGOST, Ian. **Racing the Beam**. The Atari Video Computer System. Cambridge: The MIT Press, 2009.

MONTOLA, Markus.; STENROS, Jaakko. **Beyond Role and Play**. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination. Helsinki: Ropecon ry, 2004.

MORTENSEN, Torill. Playing with players: Creative Participation in Online Games. In: **Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference**. Bergen, Norway, 2000.

_____. O Jogo enquanto Vida Moralmente Correta. Hedonismo Utilitário, a Ética do Jogo? In: **Fronteiras**, Vol. XX, No. XX, 2011.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**. O Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: UNESP, 2003 (1997).

PARSONS, Talcott. **The Structure of Social Action**. A Study in Social Theory with Special Reference to a Group of Recent European Writers. New York: The Free Press, 1968 (1937).

PASSOTH, Jan-Hendrik; PEUKER, Birgit; SCHILLMEIER, Michael (Eds.). **Agency without Actors?** New Approaches to Collective Action. London: Routledge, 2011.

RIERA, Gabriel. Quentin Meillassoux. After Finitude: An Essay on the Necessity of Contingency In: **Notre Dame Philosophical Reviews**. 2008. Disponível em <http://bit.ly/1dISJt4>. Acesso em 24/03/2014.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as Virtual Reality**. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2001.

_____. Narrative and Digitality: Learning to Think With The Medium. In: James Phelan e Peter J. Rabinowitz (Eds.). **A Companion to Narrative Theory**. Oxford: Blackwell Publishing, 2005.

SAYES, Edwin Michael. Actor-Network Theory and Methodology: Just What Does it Mean to Say That Nonhumans Have Agency? In: **Social Studies of Science**. Vol. 44, No. 1. 2014.

SEWELL, William H. **Logics of History**. Social Theory and Social Transformation. Chicago: The University of Chicago Press, 2005.

SIMMEL, Georg. **Sociology**. Inquiries into the Constitution of Social Forms. Boston: Brill, 2009 (1908).

SHAH, Rawn; ROMINE, James. **Playing MUDs on the Internet**. New Jersey: John Wiley & Sons, 1995.

SLOTERDIJK, Peter. **Regras para o Parque Humano**. Uma Resposta à Carta de Heidegger sobre o Humanismo. São Paulo: Estação Liberdade, 2000.

SORO, Emilio Sáez. Estrategias y Subversion de los Juegos en Red. In: Carlos A. Scolari (Ed.). **Homo Videoludens 2.0: De Pacman a la Gamification**. Barcelona: Universitat de Barcelona, 2013.

STALDER, Felix. **Actor-Network-Theory and Communication Networks: Toward Convergence**. University of Toronto, 1997. Disponível em <http://bit.ly/1jseEd0>. Acesso em 03/12/2013.

STEINKUEHLER, Constance. Learning in Massively Multiplayer Online Games. In: Yasmin B. Kafai, William A. Sandoval e Noel Enyedy (Org.). **ILCS '04 Proceedings of the 6th International Conference on Learning Sciences**. Mahwah: Lawrence Erlbaum, 2004.

STERN, Eddo. A Touch of Medieval: Narrative, Magic and Computer Technology in Massively Multiplayer Computer Role-Playing Games. In: Frans Mäyrä (Ed.). **Proceedings of Computer Games and Digital Culture Conference**. Tampere: Tampere University Press, 2002.

TARDE, Gabriel. **Monadology and Sociology**. Melbourne: Re.Press, 2012 (1895).

TAYLOR, T. L. **Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture**. Cambridge: The MIT Press, 2006a.

_____. Does WoW Change Everything?: How a PvP Server, Multinational Player Base, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause. In: **Games and Culture**. Vol. 1, No. 4, 2006b.

_____. The Assemblage of Play. In: **Games and Culture**. Vol. 4, Nº 4, 2009.

_____. **Raising the Stakes**. E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. Cambridge: The MIT Press, 2012.

WILLIAMS, Dmitri; DUCHENEAUT Nicolas; XIONG, Li; ZHANG, Yuanyuan; YEE, Nick; NICKEL, Eric. From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft. In: **Games & Culture**. Vol 1. Nº 4, 2006.

WILLIAMS, Raymond. **Marxism and Literature**. New York: Oxford University Press, 1977.

YEE, Nick. The Labor of Fun: How Video Games Blur The Boundaries of Work and Play. In: **Games and Culture**. Vol. 1, No. 1. 2006.

_____. **The Proteus Effect**. Behavioral Modification Via Transformations of Digital Self-Representation. Tese de Doutorado apresentada à Stanford University, 2007.

_____. **The Proteus Paradox**. How Online Games and Virtual Worlds Change Us—And How They Don't. New Haven: Yale University Press, 2014.

ZAGALO, Nelson. **Emoções Interactivas**. Do Cinema para os Videojogos. Coimbra: Grácio Editor, 2009.

Obras Mencionadas

Livros

Dune Novels, Frank Herbert; Brian Herbert / Kevin J. Anderson, 1961-2012.

The Lord of the Rings / O Senhor dos Anéis, J. R. R. Tolkien, 1954-1955.

The Silmarillion, J. R. R. Tolkien, 1977.

Filmes

Annie Hall, United Artists, 1977.

Star Wars, Lucasfilm, 1977-2005.

Indiana Jones Series, Lucasfilm, 1981-2008.

Animações

Dungeons & Dragons, TSR / Marvel Productions, 1983.

Jogos Eletrônicos

Alone in the Dark, Infogrames, 1992.

Baldur's Gate, Bioware, 1998.

Baldur's Gate: Shadows of Amn, Bioware, 2000.

Castle of Illusion Starring Mickey Mouse, Sega, 1990.

Chrono Trigger, Square, 1995.

DC Universe Online, Sony Entertainment, 2011.

Dungeons & Dragons: Tower of Doom, Capcom, 1993.

Dungeons & Dragons: Shadows over Mystara, Capcom, 1996.

Enduro, Activision, 1982.

Frostbite, Activision, 1983.
Final Fantasy, Square, 1987.
Final Fantasy VII, Square, 1997.
Icewind Dale, Black Isle, 2000.
Heavy Rain, Quantic Dream, 2010.
Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Turbine, 2007.
Mass Effect, BioWare, 2007.
Mega-Man, Capcom, 1987.
Mônica no Castelo do Dragão, Tectoy e Maurício de Sousa Produções, 1991.
Myst, Brøderbund, 1993.
Pac-Man, Namco, 1980.
Pitfall!, Activision, 1982.
Resident Evil, Capcom, 1996.
River Raid, Activision, 1982.
Sonic The Hedgehog, Sega, 1991.
Starcraft, Blizzard Entertainment, 1998.
Starcraft: Brood War, Blizzard Entertainment, 1998.
Street Fighter II: The World Warrior, Capcom, 1991.
Strider, Capcom, 1989.
Super Mario World, Nintendo, 1990.
Tennis for Two, William Higingbotham, 1958.
The Last of Us, Naughty Dog, 2013.
Ultima Online, Origin Systems, 1997.
Wonder Boy in Monster Land, Westone, 1988.
Warcraft: Orcs & Humans, Blizzard Entertainment, 1994.
Warcraft II: Tides of Darkness, Blizzard Entertainment, 1995.
Warcraft III: Reign of Chaos, Blizzard Entertainment, 2002.
Warcraft III: The Frozen Throne, Blizzard Entertainment, 2003.
World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.
World of Warcraft: The Burning Crusade, Blizzard Entertainment, 2007.
World of Warcraft: Wrath of the Lich King, Blizzard Entertainment, 2008.
World of Warcraft: Cataclysm, Blizzard Entertainment, 2010.
World of Warcraft: Mists of Pandaria, Blizzard Entertainment, 2012.
World of Warcraft: Warlords of Draenor, Blizzard Entertainment, 2014.

Board Games

Arkham Horror, Chaosium, 1987 (Fantasy Flight Games, 2005).

RPGs

Dungeons & Dragons, TSR / Wizards of The Coast, 1974-2013.