

SANDRO ALBERNAZ MASSARANI

Cruzando Fronteiras
A (re)Produção de Valores nos Videogames Online

Niterói, RJ
2013

SANDRO ALBERNAZ MASSARANI

Cruzando Fronteiras
A (re)Produção de Valores nos Videogames Online

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre.

Orientador:

Prof. Dr. Jair de Souza Ramos



PPGA-UFF Programa de Pós-Graduação em Antropologia

SANDRO ALBERNAZ MASSARANI

Cruzando Fronteiras

A (re)Produção de Valores nos Videogames Online

BANCA EXAMINADORA

Orientador – Prof. Dr. Jair de Souza Ramos

Universidade Federal Fluminense

Prof. Dra. Carla Fernanda Pereira Barros

Universidade Federal Fluminense

Prof. Dra. Debora Krischke Leitão

Universidade Federal de Santa Maria

Niterói, RJ

2013

Para todos aqueles que precisam de mais de um mundo para viver.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia da UFF (PPGA) e a banca de seleção do mestrado, composta pelos professores Edílson Márcio, Fabio Mota e Simoni Lahud Guedes, que me deram a rica oportunidade de ingresso nessa prezada instituição. Obrigado por acreditarem em meu potencial e no meu tema de pesquisa, ainda incomum nos estudos antropológicos. Tenho certeza que esse foi o passo mais importante de todos.

Agradeço ao meu orientador Jair Ramos, que com seus certos conselhos me ajudou a dar um corpo mais sólido e organizado a minha pesquisa. Agradeço aos membros da banca examinadora, composta pelas professoras Débora Leitão e Carla Barros e aos membros da banca de qualificação, professora Laura Graziela Gomes e professor Nilton Santos, pois todos estes, com seus textos e sugestões, me auxiliaram de forma significativa.

Agradeço a CAPES pelo investimento e incentivo dado durante o trabalho.

Agradeço ao professor Paulo Seda e a professora Rosângela Menezes, do Instituto Brasileiro de Pesquisas Arqueológicas, por serem tão importantes no meu processo de formação ao me ensinarem a ser um pesquisador.

Agradeço a estimada Leisa Estrela (*in memoriam*), a Giceli Lima e também a todos os membros do Curso Preparatório Dominantes que sempre me ajudaram nos momentos difíceis.

Novamente agradeço ao professor e amigo Edílson Márcio, que foi meu ponto de apoio no aprendizado teórico da antropologia com suas fantásticas aulas e que muito me ajudou na formulação de um objeto de estudo, assim como agradeço a todos os meus amigos de turma, especialmente Bruno Bartel, pelas ótimas conversas.

Agradeço aos meus queridos amigos Bruno Ferreira, Edison Lacerda, Filipe Vianna, Phillipe Paes, Thales Muniz, Mateus Vianna e Rodrigo Dias pelas constantes e

agradáveis conversas sobre videogames, e também agradeço a Felipe Resende e Rogerio Basile por estarem ao meu lado desde a graduação.

Merece um agradecimento especial o grande Andrey Czertok, parceiro de inúmeras lutas e aventuras. Sem sua amizade essa dissertação dificilmente existiria.

E finalmente, não tenho palavras para agradecer meus pais, Jorge Sergio e Verônica, meus irmãos, Diano e Fabia, e minha companheira de todos os momentos Isabelle Lyra.

RESUMO

O objetivo desse trabalho é o de analisar, através do campo da antropologia, até que ponto a passagem entre o mundo real e os mundos virtuais nos videogames online ajudam a (re)produzir valores. Até que ponto esses jogos e jogadores acessam valores e quais valores possuem maior relevância. A empiria foi realizada de forma majoritária no fórum oficial de discussões do jogo *World of Warcraft*, e através da etnografia deste espaço, chegou-se a três eixos de observação. O primeiro se dá em relação a valores envolvendo a governança de uma empresa sobre um mundo virtual e a presença de ideias do pós-colonialismo no design desses programas. O segundo refere-se a como e que tipos de grupos são formados nesses jogos e como as sociedades desses mundos virtuais acabam replicando valores já estabelecidos off-line, incluindo olhares sobre etnia, gênero, economia e migração. O terceiro eixo destaca os valores envolvidos na produção e construção da subjetividade e do Eu através dos avatares, representações virtuais dos jogadores, e de como a ideia de criação de uma nova vida no ciberespaço acaba sendo desmistificada na prática.

Palavras-Chave: Videogames, Antropologia, Mundos Virtuais, Subjetividade

ABSTRACT

The objective of this study is analyze, through the field of anthropology, to what extent the transition between the real and virtual worlds in online videogames (re)produce values. To what extent these games and players access values and which values have greater relevance. The research was made mostly on the official forum of the game World of Warcraft, and the ethnography of this space resulted in an observation containing three main points. First, the values involving the governance of a company on a virtual world and the presence of post-colonialism in the design of these programs. Second, how and what kind of groups are formed in those games and how societies end up replicating these virtual worlds values already established offline, including perspectives on ethnicity, gender, economics and migration. The third point highlights the values involved in the production and construction of subjectivity and the Self via avatars, virtual representations of the individuals, and how the idea of creating a new life in cyberspace ends up demystified in practice.

Keywords: Videogames, Anthropology, Virtual Worlds, Subjectivity

SUMÁRIO

1. Introdução	13
1.1 O Fórum	15
1.2 Origens Teóricas dos Videogames	18
1.3 Características de um Jogo e Definição de Videogame	21
1.4 Métodos Antropológicos da Pesquisa	23
2. Mundos	29
2.1 Os Role-Playing Games	29
2.2 Mundos Virtuais	32
2.3 O Mundo de World of Warcraft e o Pós-Colonialismo	36
2.4 Expansões e Busca por Outros Mundos	43
2.5 Design e Governança nos Mundos Virtuais	48
3. Sociedades	56
3.1 Escolhendo os Servidores	57
3.2 As Guildas	61
3.3 As Raids	66
3.4 Discutindo Gênero nos Mundos Virtuais	68
3.5 Preconceitos Étnicos e Mundos Virtuais	73
3.6 Economia e Liberalismo nos Jogos Online	77
3.7 Comunidades e Fronteiras	82
4. Indivíduos	87
4.1 Avatares e uma Nova Vida	87
4.2 O Indivíduo por trás do Avatar	94
4.3 Indivíduo e Pessoa nos Videogames	99
4.4 O Corpo	108
4.5 O que Eu Demonstro que Sou, o que Você Espera de Mim	113
4.6 A Vida Cotidiana dos Avatares	118
5. Considerações Finais	128

6. Apêndice: As Origens dos Videogames	133
6.1 Tennis for Two (1958) – O Primeiro Videogame	133
6.2 Spacewar! (1962) – Espaço, a Fronteira Inicial	135
6.3 Odyssey (1972) – O Primeiro Console	138
6.4 Pong (1972) – Nasce a Indústria	141
6.5 Space Invaders (1978) – A Invasão Japonesa	146
6.6 Pac-Man (1980) – O Primeiro Superstar	149
7. Referências Bibliográficas	154

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1** World of Warcraft em português no Battle.net.
- Figura 2** Jogo de tabuleiro com miniaturas.
- Figura 3** Ficha de personagem de *Dungeons & Dragons*.
- Figura 4** Típica tela de uma BBS.
- Figura 5** Habitat.
- Figura 6** Explorando o Second Life.
- Figura 7** Mapa de Azeroth.
- Figura 8** Um troll da Horda.
- Figura 9** Humanos como padrão de referência.
- Figura 10** Desenho promocional de um Pandaren.
- Figura 11** Um convite de uma guilda.
- Figura 12** Um grupo reunido em uma raid.
- Figura 13** Lara Croft no primeiro Tomb Raider, em 1996.
- Figura 14** Imagem de divulgação de Tomb Raider Underworld.
- Figura 15** Personagens de WoW sendo vendidos em site de compras do Brasil.
- Figura 16** Um chefe indígena do Pará em Colonization.
- Figura 17** Customizando um avatar em The Sims Social.
- Figura 18** Second Life: Seu mundo. Sua imaginação. A ideia de uma nova vida.
- Figura 19** World of Warcraft no Google.
- Figura 20** Os jogadores com seus avatares, por Robbie Cooper.
- Figura 21** Outra imagem feita por Robbie Cooper.
- Figura 22** Defendendo Stalingrado. Imagem de um jogo em primeira pessoa.
- Figura 23** Platéia assistindo ao campeonato de jogos de luta EVO.
- Figura 24** Propaganda do jogo *EA Sports Active* controlado por um Kinect.
- Figura 25** Tela de entrada para um Dungeon em World of Warcraft.
- Figura 26** Classes do Battlefield 3.
- Figura 27** Interior de uma casa no Second Life.
- Figura 28** Nagrand, o lugar preferido de muitos jogadores.
- Figura 29** Um avatar no estado fantasma em frente a um espírito de cura.
- Figura 30** Tennis for Two.
- Figura 31** Membros do MIT em 1962 jogando Spacewar!
- Figura 32** Odyssey.

- Figura 33** Nolan Bushnell ao lado de uma máquina de Pong.
- Figura 34** Telejogo, o primeiro console lançado no Brasil.
- Figura 35** Breakout.
- Figura 36** Space Invaders.
- Figura 37** Pac-Man deu nomes aos personagens e exibiu cenas de narrativa.

RELAÇÃO DAS SIGLAS

AOL – America Online

ARPANET – Advanced Research Projects Agency Network

BBS – Bulletin Board Systems

BG – Battleground

BH – Baradin Hold

BTF 3 – Battlefield 3

CNPJ – Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica

D3 – Diablo 3

D&D – Dungeons & Dragons

DG – Dungeons

DPS – Damage per Second (Dano por Segundo)

DS – Dragon Soul

esa – The Entertainment Software Association

EULA – End-User License Agreement

GW2 – Guild Wars 2

LV – Level

LVL – Level

MMO – Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

MMORPG – Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

MOP – Mysts of Pandaria

MUD – Multi-User Domain, Multi-User Dungeon ou Multi-User Dimension

PROCON – Programa de Proteção e Defesa do Consumidor

PvE – Player vs. Environment

PvP – Player vs. Player

RBG – Rated Battleground

RP – Role-Playing

RPG – Role-Playing Game

TS – TeamSpeak

UFRJ – Universidade Federal do Rio de Janeiro

WoW – World of Warcraft

1. INTRODUÇÃO

Apesar de existirem desde meados da década de 1950, podemos dizer que foi somente no início do século XXI que presenciamos a transformação dos videogames em um fenômeno cultural massificado, tornando-se parte integrada da vida cotidiana de milhões de pessoas no planeta, acumulando um número cada vez maior de vendas¹. Em inúmeras situações e países, os videogames mais populares já arrecadam mais que a indústria cinematográfica e musical, mudando de forma irreversível a paisagem do mercado de entretenimento². No Brasil a situação é semelhante, e mesmo que ainda sejam vistos em algumas ocasiões como um simples passatempo, os videogames em nosso país também já fixaram uma presença marcante, tornando ainda mais necessários estudos sobre o assunto.

Porém, não é somente estatísticas de vendas que nos interessa. De acordo com a *esa* (*The Entertainment Software Association*), a média de idade de quem joga videogame vem crescendo de forma constante, já estando na casa dos 30 anos. Outro dado crucial, também da *esa*, é que hoje 47% dos jogadores de videogames são mulheres³. O estereótipo do garoto “nerd” sentado em frente a uma tela com um joystick na mão torna-se cada vez mais distante e as razões para estudarmos os jogos eletrônicos brotam com intensidade.

Por que os videogames estão se tornando cada vez mais populares? O que leva milhões de crianças e adultos a comprarem um jogo onde o personagem principal é um encanador italiano em torno de seus 40 anos, gordo e bigodudo? (*Super Mario Bros.*, Nintendo, 1985). Milhões a comprarem um jogo onde a diversão principal é satisfazer necessidades do cotidiano como ir ao banheiro, cozinhar e ver televisão? (*The Sims*, Maxis, 2000). Milhões a construírem um personagem e passarem meses e até anos caminhando por um mundo virtual matando dragões e vampiros junto com pessoas de todo o planeta? (*World of Warcraft*, Blizzard, 2004).

¹ <http://bits.blogs.nytimes.com/2011/07/05/video-game-industry-continues-major-growth-gartner-says/>

² <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood>

³ <http://www.theesa.com/facts/gameplayer.asp>

Mas se as razões para os estudos dos videogames são muitas e os motivos estão ficando mais claros e óbvios, o foco não mais seria o de por que estudamos os videogames, mas sim como os estudamos. *Meu objetivo nessa dissertação é o de analisar, através do campo da antropologia, até que ponto a passagem entre o mundo real e os mundos virtuais nos videogames online ajudam a (re)produzir valores.* Até que ponto esses jogos, empresas e jogadores acessam valores, e quais valores possuem maior relevância. Podemos então refletir em como que esses jogos criam e estabelecem referências que podem nos ajudar a pensar melhor sobre nós mesmos e o mundo a nossa volta.

A popularidade dos jogos online vem aumentando de forma significativa, alcançando expressivos números tanto na quantidade de jogadores quanto na diversidade de mundos criados por esses programas. A partir do momento que um jogador passa a interagir com outros dentro de um mesmo espaço, seja ele físico ou virtual, abre-se um interessante caminho para a utilização das mais diversas teorias antropológicas com o intuito de avançar nos estudos desse campo ainda recente.

Nesta introdução, apresentarei o local da empiria, buscarei conceituar o que é um videogame e também quais foram os métodos antropológicos utilizados no texto. Escolhi apresentar a pesquisa através de três eixos principais, tentando seguir uma linha de raciocínio passando do geral para o particular. São os capítulos: Mundos, Sociedades e Indivíduos.

No primeiro capítulo, Mundos, faço um pequeno comentário sobre a história dos jogos online e a importância da internet para essa origem. Busco definir e diferenciar o que chamamos de mundos virtuais, como eles se desenvolvem e como é o design e a governança nesses mundos. Introduzo o jogo principal a ser estudado, *World of Warcraft* e o relaciono a conceitos do pós-colonialismo. A ideia desse capítulo é o de demonstrar os valores acessados na relação empresa-jogador.

No segundo capítulo, chamado de Sociedades, busco retratar como e que tipo de grupos são formados dentro desses mundos virtuais, além de estabelecer o vínculo entre o chamado mundo “real” ou off-line, e o virtual ou online. Aqui é fundamental a ideia de como as sociedades desses mundos virtuais acabam replicando valores já

estabelecidos off-line, incluindo discussões sobre etnia, gênero, economia e fronteiras entre essas sociedades.

O terceiro capítulo, *Indivíduos*, tem como princípio discutir como o usuário cria e se relaciona com o seu avatar em um mundo virtual, o interesse dos jogadores por quem é o jogador fora do mundo online, a relação entre indivíduo e pessoa nos videogames, a participação do corpo e como se dá sua interação nos jogos, e tópicos da vida cotidiana que tem grande apelo aos usuários, como a morte, o casamento e a moradia.

No apêndice temos, a partir da história de seis jogos, as origens dos videogames. É uma parte importante do trabalho, principalmente para fornecer uma base de conhecimento sobre o assunto. Pode ser inclusive lido antes dos outros capítulos, caso o leitor prefira. Como não possui discussões aprofundadas nem pesquisa etnográfica, preferi não incluí-lo no corpo principal do texto.

1.1 O Fórum

Grande parte da minha pesquisa empírica foi realizada ao longo do ano de 2012 no fórum brasileiro de discussões sobre o jogo *World of Warcraft*⁴. Como veremos posteriormente, *World of Warcraft (WoW)* é um dos jogos mais famosos e sua comunidade é muito ativa, o que possibilitou material abundante para as discussões propostas.

O fórum de *World of Warcraft* faz parte de um serviço de jogos online chamado Battle.net, criado pela empresa Blizzard Entertainment e inaugurado em dezembro de 1996⁵ junto com o jogo *Diablo*. A grande inovação do Battle.net foi conectar as contas criadas no serviço dentro dos jogos, permitindo uma ligação direta entre o game e a sua comunidade off-line, o que tornou-se praticamente um procedimento padrão para outras empresas. Logo, a mesma conta do Battle.net é utilizada tanto para entrar nos jogos quanto no serviço. Em janeiro de 2013, o Battle.net hospedava serviços para oito jogos da Blizzard: *Diablo*, *Starcraft*, *Warcraft II: Battle.net Edition*,

⁴ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/>

⁵ <http://us.blizzard.com/en-us/company/about/b20/timeline.html>

Diablo II, *Warcraft III*, *World of Warcraft*, *Starcraft II: Wings of Liberty* e *Diablo III* tendo no mínimo dez milhões de usuários⁶.

Apesar de muitos brasileiros já vivenciarem o *World of Warcraft* em inglês, em 06 de dezembro de 2011 o mundo virtual foi lançado oficialmente no Brasil, traduzido totalmente para o português⁷. Com isso, foi criado um espaço pt (*portuguese*) dentro da sessão de *WoW* no Battle.net dos Estados Unidos: <http://us.battle.net/wow/pt/> como mostrado na figura a seguir:

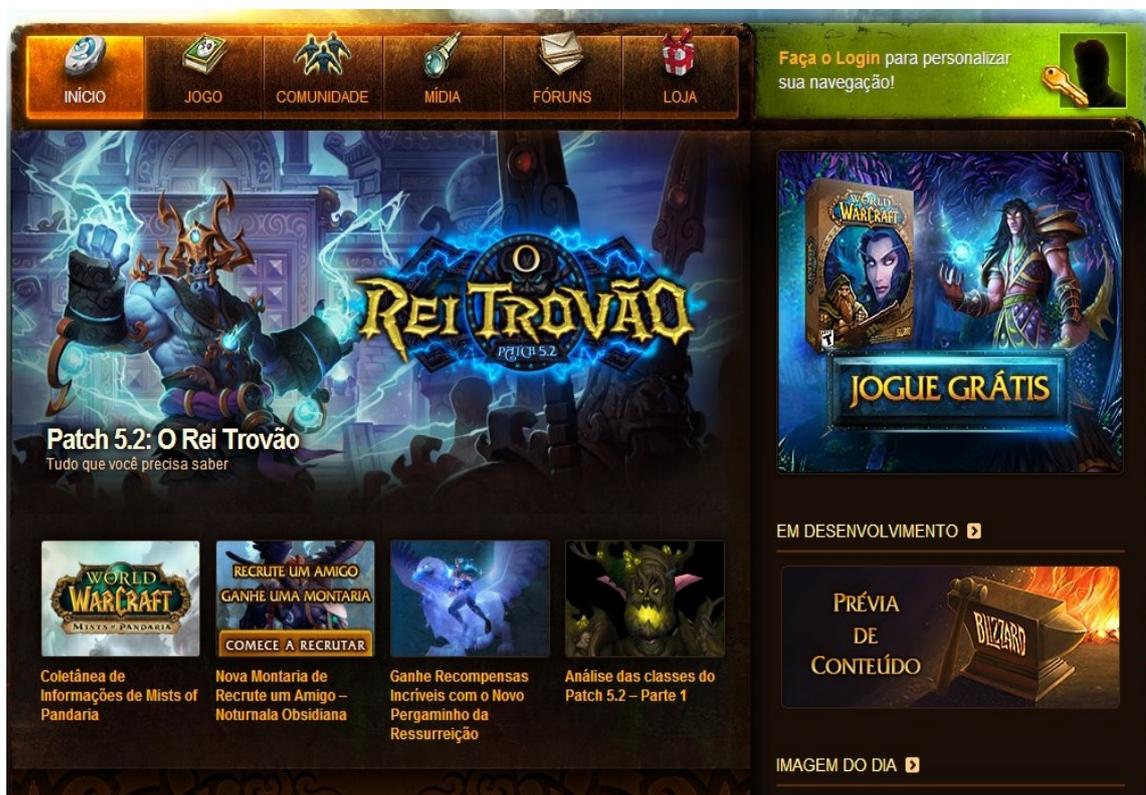


Figura 1 – World of Warcraft em Português no Battle.net

Ao clicarmos na opção fóruns, situada na parte superior da tela, teremos acesso às mensagens e tópicos criados pelos usuários, formando as discussões tratadas na pesquisa. Dentro de fóruns temos as seguintes opções:

⁶ <http://www.computerandvideogames.com/362286/blizzard-hacked-battlenet-data-stolen/>

⁷ <http://us.battle.net/wow/pt/blog/3830515>

- Suporte: tópicos relacionados com o atendimento ao consumidor, ao suporte técnico referente ao jogo, a possibilidade do usuário de relatar *Bugs* (defeitos) no programa e notícias referentes a manutenção e reparos realizados em *WoW*.
- Comunidade: espaço para a criação de tópicos com assuntos mais gerais e diversificados, contendo conversas sobre a história e mitologia de *WoW* e um local para divulgação das guildas, formadas por grupos de jogadores. Para efeitos do meu trabalho, esse foi o espaço no fórum com mais tópicos relevantes para as discussões apresentadas na pesquisa.
- Jogabilidade e Guias: aqui temos tópicos criados para ajudar os jogadores nos mais diversos aspectos referentes as regras e funcionamento do jogo. Inclui uma sessão especial para iniciantes.
- JxJ: local do fórum dedicado a quem gosta de jogar no estilo jogador contra jogador, onde há a possibilidade de atacar outros personagens controlados por um indivíduo e não pelo computador.
- Classes: informações detalhadas sobre todas as classes do jogo, como Bruxo, Monge, Xamã, Guerreiro, Mago, entre outras.
- Reinos: abriga os tópicos relacionados aos servidores brasileiros de *World of Warcraft*. Informações sobre o que são e como funcionam os servidores em *WoW* são fornecidas no capítulo Mundos.

Logo, quando eu me referir ao fórum de *WoW*, no singular, estarei me referindo simplesmente à totalidade desses fóruns oficiais de discussão apresentados acima.

O centro da minha empiria, portanto, é mais o espaço do fórum do que a penetração dentro dos mundo virtuais. É a procura pela produção valores registrados no fórum a partir das experiências dos jogadores nesses mundos. Quando necessário, exemplos vindos direto da minha interação com os jogos serão utilizados. Uma observação nesse momento se faz necessária: a internet, nessa dissertação, é um

campo de pesquisa, e não o objeto a ser estudado. A pesquisa não é sobre a internet, mas é feita através dela.

1.2 Origens Teóricas dos Videogames

É comum atribuímos aos videogames a única finalidade de diversão, lazer, recreação. Porém, com a evolução da tecnologia e o crescimento dos jogos que valorizam a interação entre os jogadores, como os *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPGs)⁸, os videogames definitivamente se tornaram mais que apenas um brinquedo ou um passatempo. Eles podem ser utilizados para o desenvolvimento educacional, estudos psicológicos, e, no presente projeto, como ferramenta de análise de relações sociais e antropológicas. (POOLE, 2001).

É importante reiterarmos que o videogame é um programa e não um aparelho. Essa afirmação é primordial para que possamos eliminar a visão superficial de que videogame é simplesmente a máquina que acoplamos em nossa televisão. Os videogames significam programas que são feitos para serem utilizados nas mais diversas plataformas tecnológicas, como computadores, máquinas de fliperama (chamados de *arcades*), telefones celulares e são mais comumente associados com os consoles, aparelhos feitos com a principal finalidade de executar esse tipo de programa, daí a confusão de nomes. O console é um aparelho feito para executar os videogames, e não um videogame em si. (FORSTER, 2005).

As primeiras discussões acadêmicas sobre os videogames privilegiavam a questão da violência nos jogos e suas relações com o comportamento humano. Nos últimos anos, com a crescente importância deste meio de interação social, o interesse acadêmico acabou se tornando mais amplo, abrangendo novos e empolgantes aspectos, contribuindo para o início de um estudo teórico mais sistemático e regular. (KENT, 2001).

⁸ Os *MMORPGs*, de forma resumida, são jogos online onde milhares de pessoas criam personagens e partem em grupos ou sozinhos realizando conquistas e objetivos pré-determinados. Existem vários cenários e ambientes distintos, presentes de acordo com cada jogo. Ver próximo capítulo.

Os videogames adquiriram um grau de sofisticação tão extenso, que hoje em dia dezenas de profissionais, como programadores, músicos, escritores e desenhistas, são recrutados para criarem um novo jogo, cujo custo pode chegar a casa dos milhões de dólares. São jogos de todos os tipos, que buscam atrair mais e mais pessoas, e conseqüentemente elevados lucros, buscando colocar os videogames em uma posição privilegiada na preferência mundial.

O estudo teórico sobre os videogames ainda está em um estágio incipiente, tendo se tornado mais recorrente apenas no final da década de 1990. Como acontece com qualquer novo meio de interação, os parâmetros utilizados para seu estudo são baseados em outras mídias já existentes, o que acaba prejudicando o desenvolvimento de novos conceitos e a emancipação do objeto em questão. No caso dos videogames, muitos pesquisadores ainda buscam estudá-los seguindo as regras básicas da narrativa encontradas no cinema e na literatura, o que apesar de muito válido, acaba limitando as possibilidades de entendimento e crescimento de novos trabalhos. Além disso, os videogames são vistos por muitos como um meio estático, onde o interagente não poderia romper com regras pré-estabelecidas pelos programadores.

Alex Primo (2007), por exemplo, divide as interações mediadas por computador em dois tipos: a mútua e a reativa. Ele classifica as interações mútuas como sendo aquelas onde o relacionamento entre os interagentes vai definindo-se ao mesmo tempo que acontece os eventos, como em uma conversa de *chat*. Já as interações reativas seriam marcadas por condições pré-determinadas, de acordo com a vontade do programador, como um processador de textos ou uma planilha eletrônica. Primo classifica os videogames como uma interação reativa, ou seja, tudo o que acontece dentro do videogame estaria dentro dos planos de quem os criou. Apesar desta classificação se sustentar com a maioria dos jogos, ela é insuficiente para classificar os MMORPGs e outros jogos *online*, onde o relacionamento e o conteúdo criado entre os participantes é fundamental. Teríamos aí um hibridismo entre interação mútua e reativa, não aprofundado pelo autor, o que abre espaço para novas discussões.

Um dos primeiros acadêmicos a tentar romper a dependência teórica dos videogames com a estrutura narrativa foi o uruguaio Gonzalo Frasca (2003), que sugeriu estudar os videogames através da ludologia, ciência que estuda todos os jogos em geral. A aceitação da ludologia por parte de alguns estudiosos abriu um novo horizonte. Ao contrário das mídias tradicionais, baseadas na representação, os videogames tem como base a simulação, que acaba se tornando uma alternativa a narrativa pura e simples. Para Frasca, portanto, simular é "modelar um sistema (fonte) através de um sistema diferente que procura manter (para alguém) alguns comportamentos do sistema original". (FRASCA, 2003, p.223).

Outro ponto marcante, é o da definição do conceito de jogo. Será que todo "game" realmente se consiste em um jogo? Como poderíamos definir o conceito de jogo de modo a não limitar nossa noção do que são os videogames? Podemos partir da definição de Renata Gomes, onde para ela o jogo

é uma forma de cultura que antecede a linguagem verbal e, de certo modo, de onde ela consegue emergir. Jogo é um ser-jogado: ele não é seu conjunto de regras, não é o relato do que foi jogado, não é o DVD do game, não são as imagens e sons que alguém que apenas está observando o jogo enxerga e ouve. É aquilo que emerge das regras na hora em que o jogo é posto em ação através de seus jogadores, em resposta às ações destes, a seu repertório, às suas ideias e escolhas. (GOMES, 2010)

Isso significa que o agente não apenas olha o videogame, não apenas ouve o videogame, ele o joga, o manipula, o altera, simula outra realidade. O participante atua e suas ações acabam definindo o rumo do jogo a ser tomado. São as ações dos jogadores que movem esses mundos virtuais habitados pelos mais diversos objetos. E por poder alterar esse mundo virtual a sua volta, o agente social procura o videogame como forma de interação.

O ato de jogar, além de simular e interagir, se assemelha com um processo de terapia, como diz Gregory Bateson em seu importante ensaio *A Theory of Play and Fantasy*, de 1972⁹:

⁹ Bateson, uma das figuras mais renomadas da antropologia, tem também uma contribuição fundamental na área de informática e da computação com os seus estudos sobre cibernética.

A semelhança entre os processos de terapia e do fenômeno de jogar é, em fato, profunda. Ambos ocorrem dentro de uma moldura psicológica demarcada, um emaranhado espacial e temporal de mensagens interativas. Tanto na terapia quanto no jogo, as mensagens tem uma especial e peculiar relação com uma realidade básica ou mais concreta. (BATESON, 2005, p.326).

Simular e interagir com mundos virtuais não é algo novo. Sempre existiu nos brinquedos e jogos de tabuleiro. Porém, com o desenvolvimento da tecnologia da informação e da comunicação, os mundos virtuais vão ampliar seus domínios e na última década do século XX passam a abrigar inicialmente centenas e depois milhares de pessoas nos jogos *online* e nos MUDs (*Multi-User Domain* - forma pioneira das comunidades virtuais). O crescimento da indústria dos videogames está intimamente ligada com o desenvolvimento da tecnologia que propicia uma simulação cada vez mais crível de novos mundos. O entendimento do poder da simulação dos videogames é necessário para entendermos sua expansão.

Há a possibilidade inclusive de levarmos a ideia de simulação, muito pouco explorada, para um campo mais amplo, como quando Muniz Sodré diz que está havendo um redirecionamento da relação espaço-tempo clássica, que implica "o empenho por uma redescritção das relações entre o homem e as neotecnologias capaz de levar em conta as transformações da consciência e do *self* sob o influxo de uma nova ordem cultural, a simulativa". (SODRÉ, 2006, p.20).

1.3 Características de um Jogo e Definição de Videogame

Além da valorização da simulação em conjunto com a narrativa nos videogames, podemos também buscar aprofundar o conceito de jogo, procurar uma definição voltada para o estabelecimento de regras mais fixas, construídas em torno do que seria um jogo propriamente dito. O dinamarquês Jesper Juul parte da ideia de que a origem dos videogames não tem raízes em mídias como o cinema e a literatura mas sim em jogos de tabuleiro que remontam até o Egito Antigo:

No entanto, se nós pensarmos os videogames como jogos, eles não são os sucessores do cinema, literatura impressa ou de novas mídias, mas uma continuação de uma história de jogos que precedem essas mídias por mais de um milênio. (JUUL, 2005, p.3).

Juul então irá construir um modelo caracterizador do que constitui um jogo, baseado em uma junção de opiniões de teóricos como Johan Huizinga e Roger Callois. Esse modelo tem seis pontos básicos:

1. *Regras* – Todos os jogos são baseados em um conjunto de regras. Até o quebrador de regras (*cheater*) precisa ter conhecimento delas. Veremos em capítulos posteriores como e por quem essas regras são determinadas nos videogames.

2. *Um resultado variável e quantificável* – Para ser um jogo, as regras devem permitir variados resultados possíveis. Mesmo que um videogame tenha um final claro e definido, nenhum jogador joga da mesma maneira fazendo os mesmos movimentos. Vários jogos de futebol podem terminar 1x0, mas nenhuma partida é igual a outra. Além disso, o resultado deve ser visível e pode ser medido por quem joga. Deve-se saber o que faz em um jogo alguém ter mais habilidade do que o outro, e haver uma medida, geralmente uma pontuação, que mostre a quantificação desse resultado.

3. *Valorização do resultado* – Significa que um resultado final pode ser melhor do que outro. A ideia é o jogador buscar sempre um melhor desempenho.

4. *Esforço do Jogador* – Para ser um jogo, as ações de um jogador devem interferir diretamente no desenrolar e no resultado final do processo.

5. *Jogador conectado com o resultado* – Um jogo deve prover algum sentido emocional ao jogador, influenciando o seu estado psicológico. Se ele tiver um bom desempenho, deve se aproximar de uma sensação de satisfação.

6. *Consequências Negociáveis* – Você pode determinar em um mesmo jogo, com um mesmo conjunto de regras, consequências opcionais diferentes que podem

ocorrer ao fim do processo. Posso, por exemplo, brincar de par ou ímpar valendo um sorvete e depois valendo um biscoito. A regra é a mesma, mas eu negocio ou escolho a recompensa.

Ao juntar esses pontos básicos, chegamos na definição do que é um jogo para Juul:

Um jogo é um sistema de regras com um variável e quantificável resultado, onde para diferentes resultados são estabelecidos diferentes valores, onde o jogador exerce esforço com o objetivo de mudar o resultado, o jogador se sente emocionalmente ligado neste resultado e as consequências dessa atividade são negociáveis¹⁰. (JUUL, 2005, p.36).

Ressaltando que diferentes jogos focam em diferentes pontos desse modelo, e que ele é de certa forma flexível. Logo, utilizando o modelo de Juul para definir o que é jogo, podemos tentar estabelecer uma definição simples para os videogames, lembrando sempre que eles são programas e não aparelhos.

Então, podemos dizer que *os videogames são programas (softwares), com as características de um jogo, onde o agente interage de diversas formas com as imagens enviadas por uma plataforma (console, computador, smartphone) para um dispositivo visual, como uma televisão, monitor, ou tela de um celular.*

No próximo capítulo, intitulado Mundos, veremos ramificações dessa definição de videogame, envolvendo os jogos online e mundos virtuais.

1.4 Métodos Antropológicos da Pesquisa

Uma das grandes vantagens que a antropologia permite ao pesquisador é a sua flexibilidade, que possibilita uma fluida transição entre os mais diversos assuntos e temas ao mesmo tempo que mantém uma sólida base teórica, evitando muitas

¹⁰ No original: “A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feel emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable.”

vezes a fragmentação e dispersão de raciocínios e propostas. Apesar do objeto de estudo, videogame, ser relativamente novo, os métodos de pesquisa utilizados não variaram de forma significativa em relação a estudos mais consolidados.

A pesquisa de campo, nesse caso no fórum de discussões e, em menor parte, dentro dos jogos, seguiu basicamente as regras da etnografia antropológica. E o que eu chamo aqui por etnografia é a busca do antropólogo pelo entendimento de uma cultura ou sociedade através de dois pontos chaves: a observação participante e a acumulação de documentos. Nessa pesquisa, foi simplesmente usar a etnografia como ferramenta para desvendar a experiência cotidiana do jogador de *World of Warcraft* no fórum brasileiro oficial.

Se analisarmos a obra *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method* (2012), realizada por um conjunto de estudiosos que serão bastante utilizados ao longo da dissertação, como Tom Boellstorff, Bonnie Nardi, T.L. Taylor e Celia Pearce, basicamente encontraremos as características mais usadas da etnografia sendo transplantadas para a tela do computador. E é através desse uso de uma ferramenta clássica em um objeto novo que a antropologia se move, pois também acredito que “a pesquisa etnográfica é o meio pelo qual a teoria antropológica se desenvolve e se sofisticada.” (PEIRANO, 1995, p.8).

A observação participante, introduzida por Malinowski e que coloca o antropólogo no meio do grupo a ser estudado, adquire novos contornos nos mundos virtuais e videogames. Pearce (2011), por exemplo, ao invés de usar o termo observação participante, prefere *Participant-Engagement*, ou seja, não há como o antropólogo não participar de forma intensa e ativa em um mundo virtual. Nos videogames isso é ainda mais visível. Tomemos como exemplo um jogo online onde cada usuário, inclusive o antropólogo, controla um soldado em uma guerra. Fica impossível o antropólogo apenas observar ou interagir de forma menos intensa. Ele está no meio da partida, dentro de um grupo, e precisa jogar para conseguir o objetivo necessário, ou no mínimo se esconder e escapar dos tiros:

Mundos virtuais nos fornecem um contexto único para a pesquisa etnográfica pois eles são inerentemente espaços performativos.

Diferente da etnografia tradicional, ninguém pode entrar em um jogo online ou mundo virtual sem se juntar a performance. Não há distinção definida entre o *performer*¹¹ e a audiência. (PEARCE, 2011, p.59).

Laura Graziela Gomes complementa:

Porque para se escrever sobre eles [mundos virtuais] é preciso ter estado neles. O caminho para isso não é fazer algumas imersões somente, mas aquilo que todo antropólogo faz: observação participante. (GOMES, 2012, p.122).

Isso nos leva a um outro ponto importante para o antropólogo que estuda mundos virtuais, que é a expertise necessária para o campo. O antropólogo deve ter um conhecimento mínimo sobre computadores para pelo menos fazer o programa rodar. Quando retornei, depois de alguns anos, ao mundo virtual *Second Life*, tive problemas sérios com os gráficos do programa por causa das configurações do meu computador, e foram necessários vários testes até eu perceber que o problema era com minha placa de vídeo. Não há necessidade de se ter um conhecimento extenso sobre o funcionamento das máquinas e dos sistemas operacionais, mas o pesquisador precisa saber se locomover nesse sentido.

Outro ponto que aprendi a duras penas se relaciona com a qualidade das interfaces usadas pelo pesquisador. Monitores, teclados, mouses, caixas de som. Ter um teclado confortável, um mouse com boa resposta, um monitor que esteja configurado para não agredir fortemente os olhos, uma cadeira que não prejudique sua saúde, tudo isso é fundamental para uma boa pesquisa. Não podemos cair no erro e achar que pesquisar e fazer etnografia no computador é menos desgastante. Tem que ter foco.

Essa discussão remete a necessidade do antropólogo estar bem preparado antes de iniciar qualquer trabalho de campo, seja na parte material, seja na parte teórica. Como a grande maioria das pesquisas em campo são imprevisíveis, é primordial ter esse preparo, esse ponto de sustentação para saber guiar ou saber ser conduzido nas investigações.

¹¹ Pearce usa claramente o conceito de performance e co-performance a partir das ideias de Goffman da vida cotidiana e do espaço público. É o ver e o ser visto ao mesmo tempo.

Além disso, o antropólogo deve também conhecer pelo menos o básico do mundo ou jogo a ser estudado. No exemplo acima, do jogo online de guerra, há necessidade de saber como se mover com o soldado, como atirar, como se defender, como se comunicar. É preciso conhecer as regras e o que pode ser feito e aproveitado no mundo observado. Chegamos então em um ponto delicado. O antropólogo será ao mesmo tempo observador e nativo deste mundo, mas qual deve ser o seu grau de intimidade com o mundo antes da pesquisa começar? A minha opinião é a de que proximidade demais com o objeto estudado pode prejudicar a pesquisa.

Jogo videogames desde quando era bem criança, e as minhas primeiras memórias estão cheias do imaginário dos jogos eletrônicos e computadores. Tive praticamente todos os aparelhos e consoles de videogames ao longo dos anos. Porém, para poder fazer uma pesquisa antropológica, resolvi escolher um jogo, *World of Warcraft*, que nunca antes havia jogado, e passei a visitar o fórum de discussões que nunca antes tinha estado. Minha expertise no jogo era nula, e eu não era um nativo de *World of Warcraft*. É lógico que eu não deixei de ser afetado pela minha fascinação com o objeto, no sentido de Favret-Saada (2005), mas, para mim, foi algo novo e muito recompensador. Tive que começar do zero, não no campo teórico, mas sim na prática etnográfica. Além de ter sido uma nova experiência, pude fazer a minha pesquisa sem carregar concepções formadas anteriormente sobre o jogo, o que eu acredito que poderia ser prejudicial.

A coleta de informações da pesquisa etnográfica segue um padrão comum de pesquisa, com muitas anotações. A vantagem aqui repousa na facilidade de guardar essas informações, seja salvando a página do fórum ou copiando os textos para um processador de texto, ou gravando no computador as imagens e os sons quando o jogo está rodando. Os arquivos gerados foram armazenados no computador em pastas separadas de acordo com o tópico e data que essas informações foram obtidas, o que facilitou enormemente a consulta.

Além dos métodos descritos acima, acredito que seja muito complicado, nesta segunda década do século XXI, um estudo sobre videogames, internet e mundos

virtuais não utilizar, nem que seja como crítica, o pensamento desenvolvido por John Law, Bruno Latour e a teoria ator-rede. Não é meu objetivo aqui explicar essa teoria com detalhes (nem o próprio Latour busca isso), mas sim destacar a importância dada aos chamados não-humanos na construção de relações antropológicas. A metáfora é a de uma rede heterogênea, que reside no núcleo da teoria ator-rede, e é “uma forma de sugerir que a sociedade, as organizações, os agentes, e as máquinas, são todos efeitos gerados em redes de certos padrões de diversos materiais, não apenas humanos.” (LAW, 1992, p.2).

A implantação de uma descrição detalhada e anti-interpretativista vai ser o impulso inicial de Latour para construir seu pensamento para um válido reconhecimento de uma escrita etnográfica simétrica. Para essa busca se configurar, o mundo pode ser visto e transformado em um laboratório, sendo os materiais encontrados e analisados no campo trabalhados e processados como referências científicas.

A escrita etnográfica de Latour está preenchida de recursos e ferramentas como diagramas, mapas e fotos que tem capacidade de traduzir e falar do mundo. Há constantes choques entre os pesquisadores para a obtenção da validade dessas referências, mas à partir do momento que chega-se a um consenso, essas referências são traduzidas como provas e promovem um "acesso a realidade." É importante notar que o significado de tradução para Latour está mais próximo de uma translação, de você encapsular em uma tabela de códigos, por exemplo, todas as cores do planeta. (LATOURE, 2001).

Esse tipo de escrita etnográfica feita por Latour se torna possível devido ao construto teórico do pensador francês, que valoriza o hibridismo entre natureza e cultura, afirmando que elas jamais foram separadas. Esse hibridismo, que bate de frente com o pensamento da época das luzes, acaba trazendo para frente das discussões antropológicas a importância do não-humano e a sua simetria com o humano. Teríamos então uma intencionalidade e agenciamento também pelos não-humanos. (LATOURE, 1994).

Logo, no nosso estudo, a experiência da subjetividade não pode ser resultado somente da relação entre pessoas. O tipo de computador do usuário, o equipamento

usado para controlar o jogo, a placa gráfica do sistema, a velocidade da conexão da internet e outros elementos considerados não-humanos, são partes constituintes e fundamentais dos nós que compõem a rede. E assim,

a comunicação mediada por computador implica que estes computadores fixos, ou móveis, sejam produto e produtores de redes, e é a distância e relação entre os nós formados por eles que constitui o que chamamos de ciberespaço. (RAMOS, 2012)

Começemos então nossa jornada.

2. MUNDOS

*A coisa mais incompreensível sobre o mundo
é que ele é compreensível.*

Albert Einstein

2.1 Os Role-Playing Games

Durante o texto, vários jogos serão citados e utilizados como pontos importantes de minha análise. Porém, o principal será *World of Warcraft*, um MMORPG criado pela empresa Blizzard em 2004. Torna-se, então, necessária uma definição do que são os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*¹ e suas origens. Para um aprofundamento sobre o surgimento dos videogames ver o Apêndice.

Essencialmente, os MMORPGs são jogos online, situados em mundos virtuais persistentes, onde uma grande quantidade de jogadores interagem entre si e com o mundo. No cerne desses jogos está toda uma base estatística, onde o jogador controla um avatar² possuidor de muitas características definidas por números, que aumentam na medida que ele “sobe de nível” matando inimigos poderosos e completando quests (missões), como salienta Bonnie Nardi sobre *World of Warcraft*:

O objetivo da maioria das atividades em *WoW* é desenvolver um character, permitindo que ele supere desafios cada vez mais difíceis. Essa orientação em direção ao desenvolvimento do personagem estranhamente ecoa um tema da Era Vitoriana. Na Era Vitoriana também se trabalhava em “desenvolvimento de character”, que para eles significava o esforço para desenvolver a sensibilidade moral. A noção de que um “character” pode ser moldado e refinado através de atividades deliberadas e um poderoso campo motivacional nas quais culturas, ou sub-culturas, podem se organizar. (NARDI, 2010, p.13).

Essas características numéricas também são determinadas de acordo com a raça e a profissão escolhida e também com o equipamento utilizado, criando então o

¹ Também chamados de MMO ou MMOG (Massively Multiplayer Online Game). Eu prefiro usar o MMORPG por causa da ideia do jogador interpretar (role-play) um character no jogo.

² O avatar é basicamente a representação virtual do jogador, o personagem que ele controla. Uma explicação detalhada é fornecida no capítulo Indivíduos.

desejo de obtenção dos melhores itens como armas e armaduras. Características comuns são força, agilidade, inteligência, entre outras.

Matt Barton, em seu livro *Dungeons & Desktops*, descreve a história dos *Role Playing Games* (RPGs) feitos para computadores, e para ele, Jogar um RPG no computador, seja ele online ou não, é uma experiência diferente dos outros tipos de jogos, pois:

Não é um simples caso de agilidade com um joystick ou sorte com números randômicos. Os Role-Playing Games de computador ensinam os jogadores como serem bons avaliadores de risco, realizarem decisões, serem administradores e líderes. Eles ensinam, sempre e sempre, que somente persistência não é a chave do sucesso, mas sim a experimentação e constante adaptação frente ao progresso. (BARTON, 2008, p.3).

A principal influência no surgimento dos MMORPGs pode ser traçada na criação de *Dungeons & Dragons* por Gary Gygax e Dave Arneson, publicado em livro pela empresa TSR em 1974. Gygax e Arneson tinham como hobby colecionar miniaturas de guerra, e alguns jogos de estratégia de tabuleiro envolvendo essas miniaturas já eram jogados nos EUA. O jogador controlava um exército e através de dados movimentava e atacava seus oponentes.



Figura 2 – Jogo de tabuleiro com miniaturas

O elemento estatístico já era crucial, e características como o terreno retratado no tabuleiro afetavam as tropas. As miniaturas mais utilizadas pelos amigos eram miniaturas com temas medievais, acrescentadas da mitologia de fantasia criada por

uma classe, como guerreiro ou feiticeiro, e então ganham pontos de experiência na medida que progridem no jogo, encontrando tesouros e outros itens e derrotando inimigos cada vez mais fortes. (BARTON, 2008, p.19).

Grupos de jogadores se formavam e faziam seus personagens, geralmente interpretados na primeira pessoa. O Game Master conduzia as missões (ou quests, ou aventuras) e criava todo um novo mundo. Os RPGs logo se tornariam a moldura dos jogos online.

2.2 Mundos Virtuais

No final da década de 1960 a Internet teve sua origem através da ARPANET, resultado de um projeto do departamento de defesa norte-americano. No final da década de 1970, seu uso começava a ir além de objetivos militares e novos usos da rede começam a tomar forma. As Bulletin Board Systems (BBS) são criadas em 1978, permitindo que usuários logassem em um sistema e trocassem mensagens entre si, algo que foi expandido após a criação da Usenet em 1979. As BBS também eram fontes de informações e arquivos, mas os usuários não podiam se comunicar simultaneamente³.



Figura 4 – Típica tela de uma BBS

³ Tenho boas lembranças da época das BBS. Uma vez criei uma no computador de casa e o telefone ficava ocupado quase todo o dia por causa das conexões. Quando meu pai descobriu foi um problema sério.

Isso mudou quando alguns programas surgiram permitindo a conexão de diversos usuários ao mesmo tempo. Em 1979, Richard Bartle e Roy Trubshaw criaram na Essex University da Inglaterra o programa MUD, o primeiro *Multi-User Dungeon*, precursor dos MMORPGs⁴. MUD é um mundo virtual em tempo real que permite a exploração simultânea de vários jogadores em um ambiente baseado em texto. O jogador lê descrições dos locais e objetos e interage com o programa através de comandos escritos, como *Pegue a Chave*, *Abra a Porta*, *Vá para o Norte*, etc. O MUD original abriu caminhos para vários outros programas semelhantes, geralmente influenciados pelo imaginário da fantasia medieval.

Com a evolução das placas de vídeo e da qualidade gráfica dos computadores, os MUDs vão buscar retratar o mundo virtual de forma visual. O exemplo pioneiro da expansão gráfica dos MUDs foi o programa *Habitat*, lançado pela LucasFilm Games em 1986 em parceria com a Quantum Link⁵ para o computador *Commodore 64*. O interessante é notarmos que *Habitat* não tem componentes que o caracterizam como jogo, tendo como prioridade a interação social entre os seus habitantes, já representados como avatares na tela.



Figura 5 - Habitat

⁴ http://www.livinginternet.com/d/di_major.htm Os MUDs também são chamados de Multi-User Dimension e Multi-User Domain.

⁵ A Quantum Link se tornaria a America Online (AOL) em 1991.

Apesar de não ter sido um sucesso comercial, *Habitat* pavimentou um sólido caminho para futuros mundos virtuais e MMORPGs como *Ultima Online* (Origin, 1997) e *EverQuest* (Sony Online Entertainment, 1999). Em 2003, a Linden Lab lança o mundo virtual *Second Life*, que proporciona uma considerável quantidade de estudos e até hoje é referência para pesquisadores. *Second Life* segue mais a linha de *Habitat*, priorizando interações sociais e colocando qualquer componente de jogo em segundo plano. Porém, tanto os MMORPGs, que valorizam também o aspecto de jogo, quanto os espaços virtuais que valorizam quase que somente a interação, podem ser classificados como mundos virtuais, pois de acordo com Bonnie Nardi, um mundo virtual se configura quando seus participantes:

(1) criam um personagem animado, (2) movem o personagem em um espaço tri-dimensional, (3) tem meios de se comunicar com outros, e (4) tem acesso a um rico conjunto de objetos digitais. Assim como em outros locais, a cultura de um mundo virtual é estabelecida⁶ através da conversação humana e de objetos construídos que arbitram atividades. (NARDI, 2010, p.18).

Uma qualidade tida como crucial para um mundo virtual é a sua persistência, ou seja, mesmo quando nos desconectamos desses mundos, eles ainda estão situados no espaço sendo habitados por outros usuários, como ressalta Tom Boellstorff:

O mundo persiste até quando os indivíduos entram e saem dele. Esta característica de persistência é fundamental nos mundos virtuais. Uma conferência telefônica acaba quando todos desligam, e um mundo como *Second Life* pode ficar permanentemente offline, mas enquanto eles existem como mundos virtuais eles persistem além da saída de um único residente. Persistência pode temporariamente ser limitada⁷; não é a mesma coisa que existência eterna. (BOELLSTORFF, 2008, p.47).

Para a continuação de nossos estudos, é bem importante que os mundos virtuais também sejam considerados espaços reais, existentes, se encaixando no conceito de heterotopia de Foucault:

Há também, provavelmente em todas as culturas, em todas as civilizações, espaços reais – espaços que existem e que são formados na própria fundação da sociedade - que são algo como contra-sítios, espécies de utopias realizadas nas quais todos os

⁶ Enacted no original.

⁷ Circumscribed no original

outros sítios reais dessa dada cultura podem ser encontrados, e nas quais são, simultaneamente, representados, contestados e invertidos. Este tipo de lugar está fora de todos os lugares, apesar de se poder obviamente apontar a sua posição geográfica na realidade. Devido a estes lugares serem totalmente diferentes de quaisquer outros sítios, que eles reflectem e discutem, chamá-los-ei, por contraste às utopias, heterotopias [...] A heterotopia consegue sobrepor, num só espaço real, vários espaços, vários lugares que por si só seriam incompatíveis. Assim é o que acontece num teatro, no retângulo do palco, em que uma série de lugares se sucedem, um atrás do outro, um estranho ao outro; assim é o que acontece no cinema, essa divisão retangular tão peculiar, no fundo da qual, numa tela bidimensional se podem ver projeções de espaços tridimensionais. (FOUCAULT, 1967, p.80).



Figura 6 – Explorando o Second Life

O mundo virtual e toda a sua rede são formados digitalmente, ou seja, por bytes de informação e na maioria das vezes estão situados simultaneamente dentro de vários computadores, de modo que a queda de uma máquina não interfira no funcionamento desse mundo. Isso torna a oposição real e virtual mais delicada, pois

o que chamamos um tanto equivocadamente de virtual - e o equívoco reside na oposição entre real e virtual - é essa experiência de existir e agir em um espaço cuja a matéria é informação. Os ambientes de realidade virtual, como o Second Life, sobre o qual existem trabalhos importantes e inovadores, são a expressão mais bem acabada dessa experiência de ser, viver e agir com base em uma matéria toda feita de bytes. (RAMOS, 2012).

Ainda segundo Jair Ramos (2012), os mundos virtuais se caracterizam ao mesmo tempo por uma continuidade e por uma descontinuidade. Essa continuidade é, além da persistência do mundo, marcada pela manutenção de uma história de produção de espaços sociais por meios de redes, e a descontinuidade, por estes espaços construídos nos computadores serem basicamente feito de informações.

2.3 O Mundo de World of Warcraft e o Pós-Colonialismo

Lançado pela Blizzard em 23 de novembro de 2004 para computadores pessoais, *World of Warcraft* se torna um dos jogos de maior sucesso da história dos videogames. *WoW* não é somente um jogo, mas também um mundo virtual e social. Baseado na fantasia medieval no estilo Tolkien, com alguns toques futurísticos, em *WoW* o jogador cria um personagem e inicia sua jornada em um vasto mundo de aventuras, tendo como objetivos a evolução do seu caracter através de *quests* (missões) e de muito combate.

Basicamente, *World of Warcraft* se situa em um planeta chamado Azeroth, composto por quatro continentes: Eastern Kingdoms, Kalimdor, Northrend e o continente perdido de Pandaria, todos estes separados pelo Great Sea⁸. No meio do mar percebemos a presença de um *vortex* chamado de Maelstrom, caminho para a cidade aquática de Nazjatar. Duas grandes ilhas se situam no Great Sea: Kezan, local dos Goblins, e Zandalar, ilha de origem dos Trolls.

Cada continente e ilha tem suas próprias paisagens e povos, reforçando a diversidade do mundo. Muitos lugares se remetem e são semelhantes a locais conhecidos de nosso planeta. Kalimdor, por exemplo, lembra a América nos tempos da expansão marítima, com vastas florestas selvagens e muito espaço para a exploração, enquanto os Eastern Kingdoms se assemelham a Europa medieval.

⁸ <http://en.wikipedia.org/wiki/Warcraft#Azeroth>



Figura 7 – Mapa de Azeroth⁹

Em outubro de 2012, seguindo um modelo de assinatura mensal, com algumas variantes, o número de jogadores em *WoW* em todo o mundo superava 10 milhões¹⁰, perdendo, nesse tipo de jogo, apenas para os MMORPGs grátis. Como de hábito no mundo contemporâneo, ao se tornar um “blockbuster”, *WoW* expandiu sua área de atuação para além dos computadores, atuando em diversas áreas do mercado como histórias em quadrinhos, jogos de carta e literatura. Contribuiu para essa expansão o fato de *WoW* ter toda uma elaborada história e mitologia por trás do seu vasto mundo virtual. A Blizzard já havia iniciado a franquia *Warcraft* com jogos de estratégia, sendo o primeiro, *Warcraft: Orcs & Humans* lançado em 1994. Os designers de *WoW* aproveitaram a história já existente na série *Warcraft* e a ampliaram de forma significativa.

⁹ Esse mapa não contém o continente de Pandaria e foi feito por um fã nos estágios iniciais do jogo. Interessante notar que a Blizzard removeu vários mapas estáticos de *WoW* do seu site oficial, dando preferência para mapas interativos.

¹⁰ <http://www.ign.com/articles/2012/10/04/mists-of-pandaria-pushes-warcraft-subs-over-10-million>

Em *World of Warcraft* os jogadores devem escolher entre duas facções inimigas, a Horda e a Aliança, cada uma composta por um conjunto de raças distintas, a maioria baseada nas obras de Tolkien¹¹. A Aliança tem como opções raças mais “humanizadas” em geral, como elfos, anões, gnomos e os próprios humanos. Já a Horda é composta de “semi-monstros” como trolls, goblins e orcs. Acredito que essa divisão Horda / Aliança requer um aprofundamento e uma observação mais detalhada.



Figura 8 – Um troll da Horda

Para Esther MacCallum-Stewart, que fez uma interessante comparação entre os conflitos em *WoW* com a Primeira Grande Guerra:

O uso de raças tradicionais da fantasia parece sugerir que a Aliança é boa e a Horda é maléfica. No entanto, este não é especificamente o caso. Dentro do jogo, as raças da Aliança são ecologicamente destrutivas, colonizadores agressivos, enquanto as raças da Horda vivem em harmonia com a terra. Humanos, anões e gnomos são apresentados como tecnologicamente progressistas, amparados pelo amor a engenharia dos gnomos, a mineração dos anões, a arqueologia, e as comunidades agrícolas de Redridge, Elywinn e Westfall. Ao contrário, os tauren, trolls e orcs tem backgrounds que

¹¹ Para checar todas as raças com detalhes: <http://us.battle.net/wow/en/game/race/>

implicam harmonia com a terra, coletivismo, e ecologia. (MACCALLUM-STEWART, 2008, p.43).

Seguindo um raciocínio ainda mais agudo e crítico, Jessica Langer (2008) vai afirmar sem cerimônias que *World of Warcraft* é um legítimo representante do Pós-Colonialismo, ao colocar na Aliança as características dos colonizadores europeus imperialistas, enquanto a Horda é composta por um conjunto de raças baseadas em culturas reais que foram marginalizadas e dominadas na história moderna e contemporânea. A diferença não seria então entre “bom” e “mau”, mas sim entre “civilizado” e “selvagem”.

Para Langer, os trolls representam os negros do caribe, principalmente, mas não exclusivamente, os jamaicanos. Já os tauren, com fisionomia de touros, seriam semelhantes aos indígenas norte-americanos e canadenses. Os humanos da aliança seriam um espelho dos ingleses e brancos dos EUA, enquanto os anões lembrariam os escoceses. As outras raças, tanto da Horda quanto da Aliança, não se espelham diretamente em uma cultura real, mas mantém a divisão entre centro e periferia, entre dominador e dominado, inclusive em relação a fisionomia e as roupas usadas por cada povo. “As raças da Horda são claramente representadas como sendo o Outro.” (LANGER, 2008, p. 90).



Figura 9 – Humanos como padrão de referência

Os estereótipos étnicos estão amplamente presentes em *WoW*, e de uma forma que trata os membros da Horda não como “nobres selvagens”, mas sim como selvagens que parecem vir diretamente de um relato de uma expedição britânica dos últimos anos do século XIX, o que faz com que lembremos, quase que de imediato, de discussões sobre a construção da noção de Outro envolvendo nomes como Edward Said e Homi Bhabha. Acaba sendo marcante a diferença entre humano e não-humano:

“Ao tornar o ‘humano’ uma categoria específica dentro do jogo, limitada a avatares com características caucasianas, cuja pele só escurece até um forte bronzeado, e que falam com sotaque norte-americano, o jogo exclui aqueles jogadores do mundo real cujas características culturais são representadas dentro do jogo por não-humanos ao invés de humanos. Implicitamente, o jogo sugere que esses jogadores que tem sotaque jamaicano, por exemplo, são humanoides – mas não especificamente humanos.” (LANGER, 2008, p.104).

A expansão de *WoW Mysts of Pandaria*, de 2012, por exemplo, é baseada em características culturais e arquitetônicas da China antiga e medieval. Existe uma nova raça, os pandarens, que são pandas vestidos de chineses e que aparecem na propaganda e na introdução do jogo como mestres de Kung Fu, altamente estereotipados. O que salta aos olhos mais atentos, é que os pandarens não são nem da Aliança e nem da Horda, podendo atuar nas duas facções. Se levarmos em conta que muito da visão ocidental sobre a China se polariza entre serem eles “civilizados” e ao mesmo tempo “selvagens”, em uma espécie de meio termo, essa decisão de não terem facção parece bem apropriada a mentalidade pós-colonialista.

No fórum brasileiro, a discussão sobre o Outro não passa despercebida, mesmo que não seja tratada de forma direta, o que mostra a eficácia de *WoW* na criação de estereótipos. O tópico¹² *Raça e Classe*¹³ pergunta aos usuários a razão da escolha

¹² Caso não seja destacado o contrário, todo tópico apresentado é um tópico retirado do fórum brasileiro oficial de *World of Warcraft*. Esses tópicos formam a principal fonte da pesquisa etnográfica e cada tópico, com seu título, é formado por várias respostas, chamadas de posts. Busquei dar alguns poucos detalhes de quem participou das discussões, utilizando os nomes mostrados no fórum. Considerarei os tópicos como discussão pública, pois estão acessíveis para todos, sem necessidade de qualquer tipo de registro e o leitor pode acompanhar a totalidade das discussões nos links fornecidos. Deixei os posts praticamente intactos, incluindo os frequentes erros gramaticais, com exceção de um ou outro caso onde o erro gramatical comprometia o entendimento do texto.

¹³ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6201231409>

de determinadas raças pelo jogador. O usuário Key, que controla um Sacerdote Humano muito forte de nível 90, o máximo que um personagem pode alcançar¹⁴, explica de forma direta a preferência por humanos:

Bom, levo muito a beleza em conta. Não gosto de seres com cores estranhas tipo os Draeneis, Orcs, Elfos Noturnos, Trolls e Goblins. Nada de muito pelo, como os Worgens, Taurens, os baixinhos são legais, mas... Só sobrou Humanos e Elfos Sagrentos, então escolhi Humanos.

Nordhausen, cujo personagem principal é um Cavaleiro da Morte da raça Draenei, também costuma jogar com os humanos, reconhecendo que eles são a raça padrão:

Death Knight por causa da lore. Humano por causa das raciais¹⁵, fora que é a raça mais "normalzinha", sem ser muito alto, muito magro, muito corcunda...

A ligação da Horda com a natureza também é bem salientada pelos jogadores. O usuário Alepeleko reforça essa observação, pois joga com a classe de Druida, intimamente relacionada com um ambiente mais natural. Por essa razão a raça Troll é uma boa escolha:

Troll: Muito me agrada o estilo tribal do povo, gosto também da relação deles com a natureza, da arquitetura e das características gerais. mesmo em um mundo infestado de tecnologia goblinídea e gnoma, zeppelins, tanques a vapor, canhões, teleportadores, eles se mantêm fortes em suas tradições.

Também sou troll porque admiro Vol'jin, e para mim é importante me identificar com o líder da raça que escolho. Gosto ainda mais agora que que está resgatando o orgulho dos Lançanegra reconstruindo seu lar nas ilhas do Eco.

E mais, meu nome, Alepeleko, significa "o conselheiro" na língua indígena havaiana. (Usaria uma língua indígena brasileira, mas o jogo não permite acentos na criação de nomes, como aiporé, jurarajé, etc)

¹⁴ A cada expansão lançada o nível máximo que um personagem pode obter aumenta, principalmente para manter o interesse de jogadores veteranos.

¹⁵ Bônus especiais dados para cada raça.

Reparemos nos comentários acima referências ao lore (história e mitologia) de *WoW*. Ao longo do tópico muitas respostas também valorizam a mitologia do jogo, com acaloradas discussões. Kar é um usuário muito participativo e polêmico do fórum. Uma simples busca por seu nome retorna mais de mil e oitocentos posts envolvendo o seu nome, um número bastante elevado. Ele é conhecido por seu amor pelos Orcs e pela sua mitologia, dando um tom dramático a raça:

Orc: Raça mais honrada do jogo, foram enganados e sofreram tanto, mas hoje estão de pé, eles nunca se importaram mt com aparência ou conforto, apenas querem uma coisa no mundo, viver em paz e por isso lutam, são capazes de morrer por seu povo, simbolo de justiça, força e honra.

A Aliança tb não foi nem um pouco boazinha com a Horda, ela poderia ao menos nos dar uma morte honrada depois de nossa derrotas, mas não... o que ela fez? Ela nos escravizou, nos fez matar uns aos outros para diversão de sua raça. A Horda tb tem grandes motivos para odiar a Aliança, não apenas Orcs, mas TODAS raças da Horda, renegados por serem chutados pelos humanos, taurens pelos varios mortos nos sertões sem motivos, trolls por destruir o imperio deles no passado, goblins por destruir o navio dos sobreviventes do desastre de Kezan, Elfos Sangrentos por serem expulsos da Aliança por preconceito, Orcs nem preciso comentar.

Existe um grupo de jogadores mais fiéis que valorizam muito o lore de *WoW*, e saboreiam cada quest como uma parte fundamental das engrenagens do mundo. A cada missão dada ao jogador, grandes pedaços de texto são mostrados, dando um andamento para a história. Porém, muitos jogadores nem prestam atenção nesses textos, indo direto para a realização da missão. Muitas vezes há queixas em relação a pressa desses jogadores em cumprir as quests e não aproveitar a riqueza de detalhes que o mundo oferece, como demonstra o jogador Baldren:

Realmente, ninguém quer ver a história do jogo, que, francamente, é a sua melhor parte, eu no meu primeiro personagem (um ladino elfo noturno) também rushei¹⁶ até o 85 e no final não sabia nda do jogo, mas agora eu irei começar um personagem do zero para aproveitar tudo que o jogo tem a me oferecer¹⁷.

¹⁶ Jogar de forma rápida, corrida.

¹⁷ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6714102211>

Já podemos observar que o extenso número de assinantes, um mundo virtual diversificado, um fórum que é um espaço de intensas discussões, e a reconhecida qualidade do programa, fazem de *World of Warcraft* uma rica fonte de estudos antropológicos, sendo ele por isso o principal campo de estudos desse trabalho.

2.4 Expansões e Busca por Outros Mundos

World of Warcraft surpreende por sua longevidade, algo raro em uma indústria que tem como base a inovação e rápidas e constantes mudanças. Ao longo dos anos, a Blizzard vem lançando uma série de expansões para o jogo que visam manter o interesse dos assinantes e trazer também de volta muitos jogadores que foram abandonando gradualmente o game.

Toda vez que uma expansão está para ser lançada, um grande alvoroço e agitação toma conta do fórum e de sites especializados. A cada pequena informação revelada, a cada imagem descortinada, especulações brotam e opiniões polarizadas são frequentes. Durante todo o ano de 2012 (e boa parte do de 2011), as atenções em *WoW* se voltaram para o lançamento da expansão *Mysts of Pandaria*, que chegaria ao mercado em 25 de setembro. Nessa expansão uma nova raça, chamada de Pandaren, uma nova classe, a de Monge, e um novo continente, Pandaria, fizeram sua estreia.



Figura 10 – Desenho promocional de um Pandaren

Como visto anteriormente, Pandaria é claramente baseada na cultura da China, e os pandarens são pandas antropomorfizados. Muitos tópicos no fórum foram criados para se ter mais notícias e discutir a nova expansão, como O que você espera de MOP (*Mysts of Pandaria*)¹⁸, onde Lordleon tem uma opinião clara de suas expectativas:

pandas, pandas, pandas, pandas, pandas. É isso que eu espero do MoP.....
UAHSUahus Brincadeira!! u.u

Espero menos pessoas reclamando, de skill racial, de classe, de raça, e mimimimimi, mudanças só irão mudar se realmente fizer muita diferença, for algo fora dos padrões, cidades reconstruídas, até legal sistema de casa, ou uma guild house isso sim seria mais legal, pvp balanceado, pve balanceado, todas as classes boas tanto para PVP¹⁹ quanto para PVE, por que isso eu acho muito ridículo, minha classe só presta para PVP tipo rogue, e outra soh para PVE, meçam os talentos, skills normais, para pelo menos nós não teremos de criar uma outra classe só para ir PVE ou PVP!!!.

Além das expansões, a Blizzard costuma lançar diversas vezes ao ano *updates* para *WoW*, chamados de *patches*, que realizam mudanças em várias regras e correções de bugs²⁰ no programa. Quase sempre observamos opiniões divergentes sobre esses patches, que por modificarem diretamente a relação do jogador com o mundo, causam polêmicas como observadas no tópico *Odíamos o Novo Patch 5.04*²¹. Já que as mudanças envolvem diversas regras e complexidades, fica difícil até para um jogador razoavelmente experiente entender a discussão, pois a expertise no jogo tem que ser bem elevada. Zersthören, um jogador experiente, utiliza conceitos que só os mais *hardcores*²² compreendem ao comentar sobre o *patch*:

Eu sinceramente prefiro me perguntar o que é pior: Usar uma árvore pré pronta copiada do elitist jerks pra não ser chamado de newbie, ou ter que escolher entre talentos cruciais (entre shadowstep e preparation por exemplo).

¹⁸ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6397899954>

¹⁹ Para a definição de PVP e PVE ver o próximo capítulo, Sociedades. Basicamente, PVP (Player vs. Player) é quando é permitido um jogador atacar o outro, enquanto no PVE (Player vs. Environment) os jogadores só podem atacar personagens controlados pelo computador.

²⁰ Defeitos.

²¹ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6490579314>

²² Os mais dedicados

Não sei cara, esse patch novo ta dividindo opiniões, eu não cheguei a odiar, mas uma coisa é fato: por mais que pareça que as novas árvores de talento abrem um leque de possibilidades, no fim das contas sempre haverá os talentos e glifos mais viáveis para pvp e pve e ponto.

Uma coisa que eu não curti por exemplo foi a mudança de warlock destruction. Agora você só tem 4 skills ofensivas: incinerate, immolate, conflagrate e chaos bolt substitui o soulfire. Não sei acho, que ficou monotono.

No caso dos rogues eu não gostei do envenom substituir o eviscerate na build assassination porquê é situacional, durante um anti-magic shell eu usaria um eviscerate e agora não temos essa possibilidade.

Enfim, só nos resta nos adaptarmos às mudanças e esperar que as coisas fiquem melhores no lvl 90.

As críticas nem sempre são bem recebidas, e os posts sobre esse patch foram bem turbulentos. Uma discussão envolvendo o jogador Tarvos, que reclamava veemente do patch provocou uma resposta mais agressiva de vários players, entre eles Voloen, o regicida:

Será possível, Tarvos? Ninguém pode dar uma opinião nesse forum sem que você venha com essa babaquice? Cara, vai arrumar uma mulher, puta que pariu.

No mais, criador do tópico, acredito ser muito cedo para concluir definitivamente que o patch ficou ruim. Acredito que muitas coisas ainda serão revistas, infelizmente, acho que nenhuma delas será algo que você tenha colocado no post.

Mas agora é testar, ver o que melhor se adequa ao seu estilo de jogo e bola pra frente, ou não.

Além de expansões e *patches*, *WoW* e sua comunidade também convivem com a criação de novos mundos rivais. Sempre que um novo MMORPG surge, milhares de jogadores ficam atentos, e muitos vão experimentar esse novo mundo. Quando o mundo a ser lançado tem chances de fazer grande sucesso no mercado, como por exemplo *Guild Wars 2* (NCSoft, 2012) e *Star Wars: The Old Republic* (Electronic Arts, 2011), conversas sobre o “fim” e a decadência de *WoW* são levantadas, como

podemos observar no tópico *WoW não está morrendo*²³ criado por Alf, um jogador que se intitula professor assistente:

Vou perder alguns minutinhos aqui pra postar sobre meu ponto de vista em relação ao papo de que o WOW está morrendo, antiquado, etc.

Ontem ao criar meu panda, estava la no lv 4 (acordei as 4 da manha pra pegar o comecinho da expansao) e ja tinha gente saindo da ilha, escolhendo facção, enquanto outros reclamavam no chat que não existia caixa de mensagem na Ilha e assim nao conseguiriam equipar seus personagens com itens de herança.

WOW não está morrendo. A Blizzard oferece um universo GIGANTE em um MMORPG, o problema é que 99% dos jogadores não aproveitam isso que existe no jogo e pensam apenas em sentar a bunda na cadeira, fazer powerleveling, pegar realm first e a gear mais forte possível.

Aposto que se colocassem NONONO NONO NNONONO NONONO nos textos das quests, a maioria não ia perceber a diferença, pq vocês não leem porcaria nenhuma do jogo. A lore de WOW é enorme, mas vocês tem preguiça de ler, acham perda de tempo (pra que vou ler, vou demorar muito pra pegar lv cap).

Este post acaba também se relacionando com a questão da valorização da história e do lore de *WoW*. O usuário se queixa de que muitos jogadores não “desfrutam” da história e do que o jogo tem para oferecer, se focando apenas na evolução dos personagens, para então abandonar o jogo.

Logicamente, comparações com os outros mundos são inevitáveis. Um grande concorrente de *WoW* em 2012 foi *Guild Wars 2*, que mereceu a criação de diversos tópicos no fórum, como *Guild Wars 2 – E aí?*²⁴, que mostra bem a necessidade dos jogadores de estabelecerem “duelos” entre os jogos. Arcanus, um jogador atuante com mais de 500 mensagens no fórum, inicia uma discussão entre os games rivais:

Fala pessoal, tudo bem com vocês?

Bom, antes de mais nada não estou aqui para ser advogado ou fanboy de nenhum dos lados.

²³ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6714102211>

²⁴ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6412404428>

Não joguei ainda GW2 mas tenho visto alguns vídeos que tem levantado pontos interessantes desse jogo, entre eles os eventos dinâmicos e as escolhas que você faz no enredo estão em destaque.

Aqui no Brasil particularmente eu vejo a Blizz em vantagem logo de cara pelo suporte imbatível e a tradução para nossa língua.

Mas falando no jogo em si, claro que GW2 tem algumas vantagens óbvias por conta de ser uma criação recente, um exemplo são os gráficos.

Agora será que GW2 vai conseguir resolver os problemas já encontrados em MMOs como WOW?

- O fato das áreas iniciais ficarem desertas.
- O conteúdo antigo não sendo mais interessante (aqui vale ressaltar que, de acordo com o que tenho visto nos vídeos, ocorre uma adaptação nos monstros de acordo com o level das pessoas que estão participando deixando sempre a luta interessante)
- Conseguir trazer, conforme a própria empresa diz, um MMO com uma história e imersão de um RPG offline. Será realmente possível essa proeza?

Gostaria de opinião do pessoal que está jogando sobre isso e outras questões que acharem interessante para sabermos realmente se GW2 pode ser um marco no MMO.

Não tenho interesse nenhum em fomentar Wow Killer ou coisas do gênero. Até pq Wow tem muitos méritos e tem uma longa vida pela frente. O meu interesse é ver uma evolução no estilo MMO que já estava na hora e parece (eu disse parece) que GW2 está trazendo uma revigorada nesse quesito.

Claro que como muitos tem como base o Wow para fazer críticas, os pontos positivos saltam aos olhos rapidamente, mas será que não há coisas a melhorar no GW2? Aspectos presentes no Wow que não vemos nele?

GW2 está tentando acertar onde Wow pecou e isso chama rapidamente a qualquer um, mas onde Wow acerta GW2 está acertando também?

Vamos comentar pessoal, com pé no chão e sem stress.

Os pontos estudados ao longo do texto logicamente servem de base para analisarmos todos os MMORPGs, e pode ser que chegue um momento nos próximos anos em que *WoW* deixará de ser a principal referência. Mas para muitos residentes do local, é reconfortante saber que mesmo com a constante avalanche de concorrentes, uma expansão parece sempre estar próxima, e assim esse teimoso e

resistente mundo virtual se expande, sobrevivendo a todas as previsões de sua iminente morte.

2.5 Design e Governança nos Mundo Virtuais

Já observamos que existem diversos mundos virtuais, sejam jogos ou não, presentes no cotidiano de milhões de pessoas. Quem são os donos desses mundos? Essa pergunta, se feita em relação ao nosso mundo, não tem uma resposta satisfatória e dificilmente chegaria a um consenso. Alguns responderiam EUA, já outros a China, muitos falariam de religião, exército e política, mercado e grandes empresas. Porém, nos mundos virtuais, a resposta parece ser muito mais clara: os donos dos mundos virtuais são as empresas que detém os direitos comerciais sobre eles. Seja a Blizzard, Linden Lab, Sony, Electronic Arts, seja uma pequena empresa situada em uma garagem ou um gigantesco conglomerado internacional, os mundos virtuais, com raríssimas exceções, são “governados” e controlados por quem detém seus direitos comerciais.

Os gastos com servidores, com um site, suporte aos jogadores, constantes modificações no programa, entre outros, tornam a criação dos mundos virtuais acessível somente para quem tem a capacidade de investir uma considerável quantidade de capital. Mesmo os MMORPGs de graça são bancados por uma empresa que busca retorno financeiro em anúncios e pacotes “VIP” e “Premium” para os usuários.

E, para manter os mundos virtuais dentro de seus planos corporativos, as empresas regulam e atuam nesse mundo de forma impositiva, o que é chamado por alguns desenvolvedores de “Mão de Deus” (NARDI, 2010, p.70). Mesmo na época dos MUDs, que eram centralizados em torno de um modelo não comercial, havia um corpo regulador. Presenciamos, portanto, a empresa realizando no jogo o ato de governar, que é “estabelecer cadeias de conexão por meio das quais deveriam circular mercadorias, tributos, trabalho e autoridade.” (RAMOS, 2012).

Para completar a instalação de praticamente qualquer programa no seu computador, é necessário que o usuário concorde com o EULA (end-user license agreement), um conjunto de regras que regem a moral, as obrigações e condutas esperadas, e que caso não sejam cumpridas, podem acarretar punições aos jogadores. A antropóloga T.L. Taylor, pioneira no estudo de mundos virtuais, destaca em seu livro *Play Between Worlds* os conflitos gerados por essas imposições. Os mundos virtuais não são “construídos somente pelos desenvolvedores ou distribuidores, nem está contido por inteiro somente na caixa do produto, mas produzido apenas em conjunto com os jogadores.” (TAYLOR, 2006, p.126). São os jogadores que auxiliam na construção dos mundos, que os povoam, que lhes dão “vida”, mas para muitos, eles representam o lado mais fraco.

O fórum brasileiro de *World of Warcraft* contém inúmeros exemplos da governança exercida por essas empresas. Mesmo antes do lançamento de *WoW* no Brasil, a Blizzard, através do fórum, já estava determinando as regras de conduta e participação dos jogadores brasileiros. Os nomes usados na conta do fórum e do jogo, por exemplo, não poderiam mais ser inapropriados, e deveriam seguir uma série de recomendações, sendo criado até um tópico fixo, que sempre se mantém em destaque, chamado de *Nomes Inapropriados*²⁵:

Com o lançamento de World of Warcraft no Brasil cada vez mais próximo, gostaria de informar os jogadores sobre nossa política em relação a nomes inapropriados para personagens no fórum e no jogo.

Nomes inapropriados ferem o código de conduta da Blizzard e pode resultar na suspensão de seus privilégios de postagem no fórum.

<http://us.battle.net/pt/community/conduct#obscene>

Sabemos que muitos jogadores desconhecem o código e possuem personagens conhecidos por seus respectivos nomes, afinal, não havia uma moderação brasileira para identificá-los. Porém com a fomentação de uma comunidade regional cada vez mais forte, pedimos para todos os jogadores que possuem personagens com nomes inapropriados, por favor, entrarem em contato com nosso suporte a fim de solicitar uma mudança de nome antes de postarem com este personagem.

Informações de Suporte

²⁵ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/3566006593>

<http://us.blizzard.com/pt-br/company/about/contact.html>

Em resumo, queremos que o Battle.net seja um ambiente divertido e seguro para todos os jogadores. Ao utilizar os fóruns, você encontrará milhares de outros jogadores que dividem as mesmas experiências, mas possuem históricos extremamente diferentes. Embora certos termos ou imagens possam não parecer ofensivos para você, considere que tais termos ou imagens podem passar mensagens negativas a outras pessoas. Nós fizemos tudo ao nosso alcance para criar ótimos jogos, mas agora cabe a vocês, os jogadores, dar um sopro de vida a nossos mundos.

Divirtam-se!

Parece haver, nessa situação, uma demonstração clara de uma relação Empresa x Consumidor, tão presente no mundo off-line. Por isso também o tópico *CNPJ da Blizzard Entertainment Brasil*²⁶ como uma forma de resposta dos jogadores em relação as imposições contratuais e eventuais descumprimentos não por parte do usuário, mas da empresa. Esse tópico foi criado pelo jogador Arrecatewaho em 03/09/2012. Porém, o seu perfil estava indisponível para acesso no final do ano, provavelmente por inatividade ou personagem apagado, já que o tópico permanecia disponível, o que descredita a ideia de uma punição. Segue o conteúdo:

Olá, caros companheiros.

Após ler vários posts com reclamações de jogo indisponível, cobranças indevidas e recusas de reembolsos, venho aqui deixar as informações completas da Blizzard para auxiliar nossos companheiros que desejam agir a favor de seus direitos. Estas foram retiradas do Diário Oficial da União, confirmadas através de consultas no serasa e por telefone aos órgãos competentes.

Blizzard Entertainment Brasil Promoções Ltda., registrada no NIRE 35225143425, alteração de razão social ou nome fantasia para **BLIZZARD ENTERTAINMENT BRASIL IMPORTAÇÃO E COMÉRCIO LTDA., CNPJ 11.824.486/0001-07.**

Não sintam-se coagidos por Termos e Licenças de Uso que fogem às regras definidas pelo Código de Defesa do Consumidor, não importa qual o valor ou dolo ocorrido. Nossos Juizes e Órgãos de Defesa do Consumidor não as consideram válidas quando invalidam o definido por lei brasileira. Não sintam-se desencorajados por players que lhes digam "Isso leva a nada" ou "Desiste", pois tratam-se de pessoas que acham que sabem tudo e falam pelos cotovelos, sem saber o que dizem ou sem terem conhecimento do assunto. O

²⁶ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6490539642>

mais importante, contudo, não sejam reféns da Blizzard. Sim, vocês podem deixar de jogar WoW para jogar outros jogos (alguns até melhores), para fazer outras atividades mais interessantes. Não deixem que sentimentalismos fúteis como "ah!!! eu jogo há 2 anos e meu personagem é tão fodão!!!" lhes transforme em pessoas submissas às decisões unilaterais da Blizzard. Lutem por seus direitos.

Por gentileza, votem para que o tópico seja fixado, facilitando a pesquisa de futuros jogadores que, porventura, necessitem das informações da Blizzard.

Obrigado.

Vemos aqui claramente um conflito com as regras estabelecidas pela empresa, e os jogadores tentando buscar seus direitos, inclusive na justiça. Ainda há uma nebulosidade muito intensa quando tratamos de leis não somente envolvendo mundos virtuais, mas também a internet em geral. Por exemplo, quando você cria um objeto, seja ele em *Second Life*, ou em um jogo online qualquer, de quem é esse objeto? Quem é o seu autor? O jogador ou a empresa? Sob as leis de qual país as questões jurídicas serão julgadas? Afinal, a Blizzard é uma empresa norte-americana, mas isso faz com que o mundo de *World of Warcraft*, com mais de 3 milhões de jogadores chineses, seja também norte-americano?

Sabemos que a questão da autoria se torna cada vez mais complicada com as mudanças tecnológicas e a expansão digital global. Podemos fazer um paralelo muito forte com a música, muito afetada pelo crescimento da internet. Um dos mais emblemáticos exemplos que temos é em relação a música eletrônica, com posições que oscilam desde uma individualização e apropriação sonora até uma articulação entre os envolvidos:

No contexto da música eletrônica, o incremento de modernas tecnologias de composição, gravação e reprodução possibilitou uma proliferação de artistas e compositores que vêm ampliando/quebrando os limites da noção de autoria na música. (SANTOS, 2005, p.1).

O mesmo raciocínio acaba sendo também muito atuante nas discussões envolvendo os mundos virtuais, que não estão isolados desses conflitos. Está no cerne da discussão contemporânea, portanto, sabermos a extensão dos limites da autoria nos mundos online.

Os mundos virtuais são criados por uma empresa de um determinado país, e geralmente tende a seguir os padrões culturais de quem os criou, como inclusive observamos na questão envolvendo o pós-colonialismo. Os choques propiciados pela execução do jogo por pessoas de outros países acabam gerando situações inusitadas, citando aqui a proibição da risada kkkkkkk no jogo, o que deixa muitos brasileiros, como o Druida Druidark, confusos²⁷:

KKK

é banida, porque? Estou ligado do Kux Klan n sei das quantas e q é proibido citar algo assim, mas imagino q nenhum BR sequer imagina que %!@ (kakaka) é considerado palavrão no exterior, e essa comunidade não é BR? isso atrapalha tanto ㄟㄟ

Mesmo tendo uma tradução para o Brasil, tanto do videogame quanto do fórum, *WoW* continua sendo regido por uma empresa norte-americana, e a resposta direta e sucinta de Orthank destaca isso:

Porque usamos o us.battle.net, não br.battle.net.
Nosso fórum é regionalizado nos EUA, logo seguimos as restrições de lá.

Aliás nem existe um br.battle.net, e todos os jogos, tópicos de fórum e contas de usuários passam pelo site norte-americano da Blizzard us.battle.net, o que sempre gera alguma discórdia, como reforça Lowislane:

E outra coisa! eu não tenho a obrigação de me adaptar ao fórum da blizzard para escrever em português, além de ser uma tremenda falta de educação da própria Blizzard querer forçar as coisas do jeito que ela quer ㄟㄟ, sou brasileiro e dou rizada com nosso kakakaka e dane-se blizzard ela tem de se ajeitar a nossa cultura e não o contrário.

Apesar da revolta da Paladina Lowislane, o raciocínio sobre se as regras devem ou não se adaptar a cultura local é bem interessante, e pode fazer a diferença entre o sucesso e o fracasso de um jogo. Porém, a decisão sempre parte da empresa.

²⁷ Tópico Porque não podemos dar risada nos fóruns? Em: <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/5235393906>

Nos jogos online, as empresas também tem amplos poderes para controlar quem pode ou não participar do mundo virtual. A qualquer momento um jogador pode ser banido do mundo e ter sua conta de inscrição suspensa por tempo determinado, e, em casos mais graves, banido de forma definitiva, muitas vezes sem uma explicação satisfatória. Um jogador banido, se sentindo injustiçado, criou uma nova conta com o nome de Inconformado para tentar argumentar os seus direitos no tópico Problemas com o Atendimento²⁸:

No dia 25/09/2012 conectei às 05:00hrs da manhã para jogar a expansão pandaria e recebi a informação de que minha conta estava banida.

Recebi um e-mail informando que eu estava trocando dinheiro real por gold do jogo.

Nunca fiz isso!

Entrei em contato com o atendimento do consumidor, abri o ticket e fui informado que meu problema seria resolvido nas próximas horas, já se passaram mais de 25horas e nada.

Serio nunca fiz qualquer tipo de trapaça no jogo, nem addon eu não uso só uso macro q peguei aprendi no próprio fórum, e nem vou fazer, nunca recebi qualquer advertência do meu comportamento dentro do jogo, por favor pessoal do suporte me ajudem.

Acho errado banir a conta de alguém sem dar a chance da pessoal se defender e assim evitar equívocos como foi no meu caso.

Abri essa outra conta para postar aqui no fórum, pois estava impossibilitado.

A resposta da Blizzard, através de mensagem privada, não ajudou muito o usuário, que a expôs no tópico:

Olá tudo bom?

World of Warcraft – Problema Sobre Partilha de Conta

Reiteramos nosso agradecimento pelo seu novo email. Após nova revisão das medidas tomadas contra a conta do World of Warcraft [email da conta banida] , chegámos à mesma conclusão: a conta foi acionada por alguém que violou os Termos de Uso da Battle.net explicam <http://us.blizzard.com/pt-br/company/about/termsfuse.html>

²⁸ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6713911916>

página. Conseqüentemente, as medidas tomadas não serão nem removidas, nem alteradas.

Por motivos de privacidade e de segurança, não divulgamos os métodos específicos de investigação usados para obter nossa evidência.

Os Termos de Uso definem quem tem permissão para acessar uma conta no World of Warcraft. Qualquer violação destes termos pode resultar numa penalidade de conta que poderá variar de um aviso a um encerramento de conta. Esta variação é baseada na severidade da infração e na frequência com que o(a) jogador(a) possa já, anteriormente, ter violado nossas políticas.

Disputas ou questões sobre a medida tomada nesta conta deverão ser dirigidas ao nosso departamento de Administração de Contas. Para mais informações sobre o suporte oferecido por este departamento, é favor visitar esta página:

http://us.blizzard.com/support/article.xml?locale=pt_BR&articleId=39927

Tenha em mente que a segurança de sua conta é crucial.

Recomendamos a leitura da

<http://us.battle.net/pt/security/checklist> na nossa página sobre

<http://us.battle.net/security/>

De novo, lamentamos qualquer inconveniência causada por esta situação.

Se você tiver dúvidas ou comentários adicionais, por favor, não hesite em nos contatar :D

Teremos todo o gosto em ajudar. ^^

Obrigada.

Lanuni
Mestre de Jogo
Blizzard Entertainment

Chega a ser involuntariamente irônica e amadora a resposta. Há o comentário do banimento, sem fornecer uma razão mais detalhada, com uma linguagem fria e burocrática. No final da resposta, temos uma linguagem mais coloquial, inclusive com símbolos de sorriso, contrastando com o tom formal estabelecido no centro do post.

Quem sempre está no meio de confusões tanto no fórum quanto no jogo é o jogador Kar, já comentado anteriormente, que vem sendo constantemente banido de forma

provisória, ficando fora de *WoW* por alguns dias. O tópico *Kar banido, mais uma vez*²⁹, criado em 24/11/2012, chegou a ter 20 páginas de respostas, entre ataques e defesas ao polêmico Orc, dessa vez punido por linguagem imprópria:

SEU ***** DE ****, NÃO ME VENHA CAGAR NESSE TÓPICO TAMBÉM. TU NÃO PASSA DE NINGUÉM, DE UM LIXO, UM IGNORANTE QUE PENSA SABER DE PVP MAS NUNCA FEZ UMA RBG³⁰ E NUNCA PASSOU DOS 1550 DE RAITING. POR QUE TU NÃO PEGA UMA ESTACA E INFIA NO **?? ACHO QUE É O QUE GOSTA DE FAZER NÃO É SEU RETARDADO??

Essa discussão sobre a relação jogador e governança está presente em quase todo trabalho e é um ponto central das conversas do fórum, com grande destaque. Mais adiante, no capítulo *Indivíduos*, trataremos como essas regras feitas pelas empresas fazem a transição indivíduo-pessoa e pessoa-indivíduo um ponto chave da subjetividade e produção de valores nos videogames.

²⁹ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/7198961514>

³⁰ Rated Battleground – Combate no estilo arena entre dois times de 10 jogadores

3. SOCIEDADES

Assim como o indivíduo não está sozinho em um grupo, nem ninguém em uma sociedade está sozinho entre os outros, o homem não está sozinho no universo.

Claude Lévi-Strauss – Tristes Trópicos

Ainda existe uma dificuldade de classificar os videogames e libertá-lo de uma visão centrada simplesmente na narrativa, além de que para diversos pesquisadores, os mundos virtuais criados pelos computadores são mundos isolados do nosso cotidiano, mundos à parte:

O ponto crucial é: os 'mundos virtuais' que estão sendo construídos hoje nos computadores têm em geral pouca ou nenhuma relação com o mundo de nossa experiência cotidiana. (WERTHEIM, 2001, p. 40).

Essa é uma visão que através do andamento de minha pesquisa vou procurar questionar. É lógico que em um primeiro momento, um mundo habitado por elfos e anões com espadas mágicas pode não ter semelhança com nossa realidade cotidiana. Porém, os valores e os relacionamentos construídos nesses mundos virtuais são valores que se espelham no mundo fora do monitor.

Será que o mundo virtual não é outro mundo, e sim uma extensão de nossa realidade? De acordo com Francisco Rüdiger:

Destarte conviria ver como fundamentada na realidade social o entendimento que o ciberespaço não é bem outro mundo como pretendem seus propagandistas mas um campo social que, a despeito das especificidades, sobretudo de suas projeções míticas e utópicas, carrega consigo problemas e mazelas semelhantes às que encontramos no cotidiano mais ordinário, contém forças de repressão tanto quanto de liberação humanas. (RÜDIGER, 2012, p.8).

As comunidades virtuais e os videogames não rompem com os valores morais e sociais presentes na sociedade. De acordo com Jesper Jull (2005), o que acontece é

que jogamos um videogame imaginando um mundo fictício (suspensão da realidade), mas aplicamos neste mundo fictício as regras reais que aplicamos em nosso cotidiano.

As comunidades virtuais não são, portanto, apenas um mero reflexo de nossa sociedade na rede de relações políticas, econômicas e sociais ou comunidades isoladas. As comunidades virtuais podem, com algumas limitações, serem vistas como extensões reais da nossa sociedade. O interagente controla algo que está dentro do computador, mas só porque está dentro do computador não significa que seja algo alienado do mundo "*offline*" em sua volta. Como salienta Renata Gomes:

Acredito que as experiências que 'vivemos' dentro do jogo não são menos reais do que as que vivemos no mundo presencial. São ficcionais, são negociadas, são compartilhadas, mas o jogo está dentro do real, não fora dele. É óbvio que é importantíssimo ter uma vida no mundo presencial, mas é também importante compreender que há toda uma nova gama de experiências mediadas por computador, que nos têm ajudado a construir outras dimensões de identidade, afeto, imaginário e que não são menos importantes do que as presenciais. (GOMES, 2010).

Se torna então imperativo um estudo de como o mundo fora do computador age no mundo virtual e vice-versa. Antes dos jogos *online* e das comunidades virtuais, muito do sucesso de um videogame partia do princípio de que o jogador precisava fingir que o mundo que ele está interagindo é real. Mas o ponto chave é notarmos que as relações construídas nesses jogos *online* são reais.

3.1 Escolhendo os Servidores

Apesar de milhões de pessoas de diferentes países jogarem WoW, eles não compartilham o mesmo mundo. Os jogadores devem escolher no momento de criação do personagem qual servidor jogar. Esses servidores tem capacidade limitada e a distribuição populacional não é homogênea. Muitos ficam superlotados enquanto em alguns temos dificuldade até para encontrar outros jogadores.

Existem quatro tipos de servidores em *WoW* que afetam diretamente a experiência desfrutada no jogo e a formação de comunidades¹: o PVE (*Player versus the Enviroment*), ou seja, Jogador contra o Ambiente. Considerado o servidor mais tradicional, no PVE um jogador não pode lutar contra o outro, tendo como inimigos somente os seres controlados pelo computador². Geralmente é o aconselhado por jogadores novatos. Temos o PVP (*Player versus Player*), onde é permitida a luta entre os jogadores de diferentes facções, e os servidores RP (*Role-Playing*), divididos em RP-PVE e RP-PVP. Nos servidores RP, o jogador deve dar mais ênfase no processo de interpretação do personagem, deixando um pouco de lado a preocupação com itens e com a subida de nível.

Para diversos jogadores experientes os servidores PVP são os preferidos, como mostra esse guia do iniciante para *WoW*:

Muitos jogadores acreditam que um servidor PVP é necessário para se ter uma experiência plena em *World of Warcraft*. As facções são mais unidas e o PVP fornece um senso de conflito imediato entre as facções. No entanto, um servidor PVP pode ser muito mais frustrante e estressante de jogar do que um servidor PVE devido o constante risco do jogador ser atacado em áreas que parecem seguras. Além disso, como não há penalidades ou punições por matar um personagem de nível menor que o seu, os servidores PVP atraem jogadores que gostam de alcançar o nível máximo e então perturbar³ jogadores com níveis muito menores, que não tem como se defender, a não ser chamando amigos de níveis também elevados ou mudando seu personagem para o de um nível maior. Já que isso não é possível para jogadores que estejam começando no jogo ou no servidor, os servidores PVP não são recomendados como servidores iniciais a não ser que o jogador esteja disposto a sofrer esse tipo de incômodo⁴.

O Brasil tem cinco servidores oficiais⁵, sendo três PVP (Azralon, Nemesis e Tol Barad) e dois PVE (Gallywix e Goldrinn). Sempre há dúvidas na escolha do servidor, como podemos observar no tópico *Goldrinn ou Gallywix*⁶ criado pela Xamã Sallena, residente do servidor Nemesis:

¹ <http://wowgirl.com.br/guia-do-iniciante-no-wow/escolhendo-o-servidor/>

² Os NPCs: *Non Player Characters*.

³ Harassing no original.

⁴ http://www.wowwiki.com/Newbie_guide/Picking_a_Server

⁵ <http://us.battle.net/wow/en/status#locale=brazil>

⁶ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/5152405857>

Primeiramente gostaria de esclarecer o motivo da criação do tópico. Como todos sabemos possuímos dois servidores PvE nos realms brasileiros, e eu como jogador de um servidor PvP gostaria de mudar para um servidor com a finalidade antes dita, porém o meu dilema é: Goldrinn ou Gallywix? Onde serei mais aceito⁷? Mais rapido me adaptarei?

O Goldrinn é um servidor com um tempo a mais de vida que o Gallywix, foi criado na estréia dos realms BR e o número de migradores para o mesmo foi bem maior. Mas aí me pego perguntando: O que é melhor? Eu investir em um servidor mais novo, com uma população menor para me desenvolver... Ou um servidor maior, já formado?

Há uma preocupação constante do jogador ser “aceito” pelas pessoas do servidor. E como vemos na resposta de Elendril, ser aceito ou não é bem relativo:

Esse post mostra como a experiência das pessoas pode variar no mesmo mesmo servidor. Eu Jogo no Goldrinn desde o lançamento do servidor e curto muito. Fazia parte de uma guilda grande que o povo nem me dava muita bola, ai mudei pra uma menor com um pessoal bacana e tô gostando bastante.

Tem bastante gente vendendo coisa no chat, mas isso não chega a atrapalhar, isso não é comum nos outros servers? eu joguei num server gringo um tempo e era assim também. Se você migrar com esse Xamã pra Goldrinn é possível que possa fazer parte da minha Guilda, que é uma guilda mista (PVE e PVP) que tudo mundo se ajuda. Boa sorte na escolha.

Quando a Blizzard lançou o WoW no Brasil, ela deixou um prazo de alguns meses para que os jogadores que desejassem se transferissem de graça para os servidores brasileiros, mas é comum o jogador se arrepender da escolha do servidor. Se isso ocorrer, ele pode pagar uma taxa para transferir o seu personagem de um servidor para outro, ou simplesmente criar um outro personagem no servidor desejado, como demonstrado em um comentário do jogador de nome Agressivo, no mesmo tópico:

Olá, bom eu comecei a jogar WoW com o Goldrinn dia 6/12, porem não tenho uma boa imagem do servidor, estou dando uma ultima oportunidade antes de migrar para o Gallywix. Já criei personagens lá somente para observar a movimentação do servidor e me agradei.

Muitos jogadores perderam o prazo de transferência e acabaram “presos” em servidores indesejados, o que aconteceu com o jogador Vintecomer. Esse jogador

⁷ O avatar é feminino, mas percebemos no post que a Xamã Sallena na verdade é um homem.

escreveu 19 mensagens no fórum, e praticamente todas elas foram escritas no tópico *Brasileiros que Perderam a Transferência*⁸, criado pelo próprio em 18/08/2012. O perfil dele estava indisponível, provavelmente por inatividade, o que pode ser reflexo de um desânimo decorrente do problema:

Olá,

Criei a minha conta e comprei a versão clássica do WoW na metade de 2011. Fui recrutado por um amigo que me incentivou a jogar e criei meu personagem no servidor Gurubashi, pois ainda não havia servers brasileiros e o Gurubashi era composto em sua maioria por brasileiros. Alguns meses depois, tive que parar de jogar e retornei em março. Comprei o resto das expansões e fiz uma assinatura para pagamento mensal.

O problema foi que, durante o tempo que fiquei fora, houve a criação dos servidores brasileiros e a migração gratuita. Quando voltei, Gurubashi estava deserto e quase todos os jogadores que sobraram eram americanos. Eu havia perdido o momento da transferência gratuita. A princípio eu não liguei muito, já que eu conseguia me relacionar com os poucos jogadores no servidor sem maiores problemas. Recentemente alguns amigos começaram a jogar, inclusive uma recrutada por mim, que irá comprar o jogo na próxima semana, ela e alguns desses amigos não falam inglês. Os únicos brasileiros que conheço em Gurubashi só estão lá pois também haviam parado de jogar na época da migração gratuita e estão insatisfeitos com a situação. Com o lançamento do MoP⁹, mais alguns estão voltando a jogar e se depararam com o mesmo problema que eu e irão seguir este apelo.

Gostaria de fazer um apelo, encarecidamente, para que vocês tentassem fornecer uma solução aos brasileiros que ficaram pra trás em Gurubashi (não sei se havia outro server majoritariamente brasileiro antes da criação dos servers brasileiros) já que é inviável o pagamento de \$40 por personagem transferido por nós, e ficar em um servidor estrangeiro que usa uma língua que não a nossa tira um bocado da diversão.

A preocupação com o número de jogadores em cada servidor é constante. Existem alguns que gostam de jogar em servidores menos populosos, mas a maioria dos comentários observados tendem a priorizar servidores com maior população, como retratado no tópico *Transferência gratuita para o Gallywix*¹⁰, criado por uma jogadora de nome Jaci:

⁸ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6368187155>

⁹ A expansão Mysts of Pandaria.

¹⁰ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/4796069957>

Oi, Blizzard! Boa noite! =D

Eu gostaria de sugerir q vcs abrissem novamente transferências gratuitas para o servidor Gallywix - não sei em números reais a população no nosso reino, mas na prática, tem pouca gente jogando! =/ Obrigada pela atenção, desde já!

A escolha do servidor é uma característica importante na formação de grupos no *WoW*, mas é o primeiro passo. Muitas das interações mais intensas entre os jogadores acontecem nas guildas e nas raids.

3.2 As Guildas

Apesar de ser possível jogarmos os MMORPGs praticamente sozinhos, mantendo o mínimo de contato com outros usuários, esses jogos são criados tendo em vista a construção de relações entre os indivíduos, com a possibilidade de se formarem grupos e comunidades. Como diz Barton:

Muitos Role-Playing Games de computador também desafiam os jogadores a criarem ou se juntarem a diversos tipos de personagens, cada um possuidor de um conjunto distinto de habilidades, com forças e fraquezas específicas. Sucesso nesses jogos significa uma efetiva gerência de equipe. (BARTON, 2008, p.3).

Em *WoW*, os jogadores mais dedicados e que buscam uma evolução mais rápida no jogo e jogadores que querem criar novas relações sociais ingressam nas chamadas guildas. Entre os benefícios de se ingressar em uma determinada guilda estão o acesso a vários itens doados por outros membros da guilda, facilidade de formar grupos para as missões, troca de equipamentos, entre muitos outros.

Liderar uma guilda não é uma tarefa fácil, e exige desse jogador, além de grande habilidade no jogo, competências como carisma, acessibilidade e capacidade de organizar estratégias eficazes. Resolver os constantes conflitos entre os membros

da guilda é algo complicado, e requer um líder atuante. Há vários artigos sobre como ser um bom líder de guilda e inclusive um livro dedicado somente ao assunto.¹¹

As guildas também possuem níveis, e vão evoluindo à medida que seus membros realizam missões e tarefas do jogo. As guildas são feitas e formadas por jogadores, e não pela Blizzard, por isso a escolha da guilda pelo jogador tem muita influência em como ele irá desfrutar o game, e, apesar de você poder trocar de guilda ou se desfiliar a hora que desejar, isso pode ir “manchando” sua reputação.

Um dos maiores incômodos que tive ao jogar *WoW* foram os constantes convites que apareciam na tela me chamando para ingressar em guildas. Você pode até desativar esses convites, mas mesmo assim ocasionalmente alguém lhe aborda com uma proposta e chamado.



Figura 11 - Um convite de uma guilda

No fórum, existe uma seção dedicada exclusivamente a guildas¹² e existem guildas de todos os tipos. Para religiosos, homossexuais, referente a localidades, só para familiares, etc. No Brasil, as guildas não são tão diversificadas, se baseando mais no conceito de amizade e de ajuda mútua como podemos observar em algumas das descrições de apresentação desses grupos:

¹¹ <http://arstechnica.com/gaming/2010/05/a-handbook-for-wow-guild-leaders-yes-a-book/>

¹² <http://us.battle.net/wow/pt/forum/3772007/>

All Stars @ Goldrinn convida você para o MoP¹³

Olá! Somos da guilda "All Stars", uma guilda criada por amigos para encontrar amigos. Atualmente, estamos em busca de jogadores para fazer parte do nosso grupo. Nos dedicamos nas duas modalidades de jogo: para o PVE, PVP, battlegrounds e arenas, RBGs e muito world PVP.

Estamos focados em convidar jogadores agora, no começo, para que o grupo cresça junto - visando essencialmente nossa intenção de fazer novas amizades e nos preparar desde já para a próxima expansão.

As guildas geralmente começam com um número pequeno de jogadores e ficam na procura intensa de novos membros para crescerem:

"Bro Hymn" convida! [Goldrinn]¹⁴

Olá! Somos da "Bro Hymn", uma guilda criada por amigos para fazer amigos. Atualmente, estamos em busca de players para fazer parte do nosso grupo que, apesar de ainda muito restrito, está crescendo significativamente pelo esforço coletivo que manejamos na intenção de fazê-lo se desenvolver. Nos empenhamos nas duas modalidades de jogo: para o PVE, foco do servidor, temos a intenção de completar constantemente raids e achievements; quanto ao PVP, apostamos em, além de battlegrounds e arenas, RBGs e muito world PVP. Estamos focados em convidar jogadores agora, no começo, para que o grupo cresça junto - visando essencialmente nossa intenção de fazer novas amizades e nos preparar desde já para a próxima expansão. O site da guild <http://brohymnguild.wowstead.com/>

Não temos restrições de lvl, mas gostaríamos de conversar com os interessados para conhecer a pessoa por trás do personagem. Usamos Skype e RaidCall. Nossos cores (PVP e PVE) estão em formação - whispe Kiem ou Whenyousmile.

Muitas guildas possuem sites próprios e seus participantes estão em constante contato. Aliado ao desejo de recrutarem novos membros, temos a preocupação na escolha de quem “está por trás do personagem”.

Os usuários do fórum geralmente postam suas opiniões referentes a cada guilda nos tópicos. O jogador Banoxer, novato que possui apenas uma mensagem no fórum, fez questão de elogiar a guilda escolhida:

¹³ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6521333936>

¹⁴ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/5642270304>

Po muito irado! Entrei a galera me tratou super bem e ja me ajudaram! Pra quem tiver meio em dúvida eu recomendo!!! Valeu ae

Sempre há para ingresso nas guildas interessantes discussões sobre o comportamento desejado para seus membros. Ainda no tópico relatado acima, outro jogador novato, Oryzonn¹⁵, deixou sua única mensagem no fórum dizendo que aceitaria entrar no grupo caso recebesse uma certa quantia de ouro (moeda do jogo):

Cara se vc disse que pra ajudar amigos vc poderia me arruma 950 k de gold que eu falaria parte da sua guid pra sempre arruma la que a palavra minha ta garantida ...obrg. falow

A resposta não demorou. Kiem, uma Paladina de nível 90 com um elevadíssimo número de conquistas e líder da Guilda, tratou de cortar o ganancioso:

Oryzonn, não sei onde você leu isso, mas creio que é ridículo vir no fórum com esse tipo de comentário, acho melhor você ir upar e procurar um grupo de guilda que seja compatível com esse seu pensamento, aqui somos amigos, não um banco. Att

As guildas acabam sendo uma grande fonte de oportunidades, inclusive comerciais, oferecendo prêmios e afins. Quando se tornam gigantes, chegam a ser intimidadoras, com uma comunidade extensa e vários serviços a disposição, inclusive sub-guildas e participações em outros jogos, como podemos observar no seguinte tópico:

Ɖream Ɖivinity -1.5 MILHÕES EM PREMIOS¹⁶

Ally – Nemesis

Picos de 270 players online na guilda principal e 180 pessoas no ts¹⁷. Já tivemos em paralelo 19 cores DS¹⁸ e 8 cores rbg. A guilda está se

¹⁵ Cheguei a pensar que esse post tinha ter sido feito para promover a imagem da Guilda. Porém, o jogador, apesar de pouco atuar no fórum, tinha um personagem de nível 65, o que significa algum tempo investido no jogo.

¹⁶ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/4015163655>

¹⁷ Servidor de comunicação TeamSpeak.

¹⁸ Dragon Soul: A missão final da expansão Cataclysm.

reformulando focando rbg +2200 rating e core 25 man para o Pandaria. Atualmnte o grupo da ĐĐ conta com 2 guildas lev 25:

- A guilda principal recruta players semi-hardcores:
- Achiv 1750 arena ,prazo 2 mes para pegar 2k arena.
- Ilve 391 pve e progressão pelo menos 8/8 normal.

- A nossa guilda secundaria:
- Funciona para dar todo apoio a up lev ,
- Preparação para arenas, raids.

Temos grupos de Diablo3 e BTF3¹⁹.

Para isso contamos com uma enorme estrutura:

- 200 slot no ts.
- Total de 10 officers.
- Repair ,flasks e comida.
- Stream ao vivo de raids e rbgs.
- Site e forum exclusivos para os membros.

Nossas atividades são muitas:

- Raids Hardcore,Semi-Hardcore.
- Rbgs.
- Arenas
- Archivs Antigos(ulduar 25, naxx 25, icc 25).
- Premiações.
- World pvp(invasões)
- BHs²⁰ 25 da guilda toda terça.
- Eventos
- Campeonatos arena interno.

Não existe espaço na guilda para ninjas , pessoas mal educadas, má intencionadas e racistas.Comportamento é avaliado tanto em gchat como chat global. Temos 1 blacklist ativa . Tratamos a guilda com muito rigor e respeito.

De uma confirida no nosso site <http://www.dreamdivinity.com.br>

O jogador que não participa de uma guilda dificilmente completa as quests dos níveis mais difíceis, e praticamente fica sem ajuda quando há combates entre jogadores. Portanto, é fundamental que o jogador escolha uma guilda onde se sinta confortável e tenha uma boa relação com os companheiros, mesmo que essa escolha leve tempo.

¹⁹ O jogo Battlefield 3.

²⁰ A missão Baradin Hold.

3.3 As Raids

Realizar uma *raid* é uma das principais atividades em *World of Warcraft*. Basicamente, uma *raid* se constitui em um grupo de até 40 jogadores que se juntam para derrotarem monstros e realizarem quests mais avançadas. O jogador só pode realizar uma *raid* depois que atinge o nível máximo do seu personagem, o que faz com que as *raids* acabem se tornando uma forma de manter a fidelidade dos usuários ao jogo²¹. Como os jogadores não podem mais subir de nível, as *raids* são muito procuradas por causa das recompensas em equipamentos que acabam fornecendo, alimentando o status do jogador e a economia do jogo.



Figura 12 – Um grupo reunido em uma raid

Pode perceber no fórum que muitos jogadores, principalmente os que não são filiados a uma guilda, possuem dificuldades para encontrar um grupo de *raid*. O tópico *Gallywix vamos fazer raid*²², criado pelo jogador Phablito, já com o nível máximo, mostra uma dessas frustrações:

²¹ O nível máximo (level cap) de cada personagem varia de acordo com cada expansão do jogo. Geralmente as expansões novas aumentam o nível máximo permitido, visando atrair os jogadores que desmotivaram pelo fato de estarem muito fortes e também manter o interesse no game.

²² <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6489780464>

Bom dia

Gente ta difícil achar grupo, mesmo com set pve full 390, fico chamando e ninguém responde, alguém ai por favor, pode me dizer um dia ou a hora, tenho 4 colegas 85, também que gostaria de ir DS normal, Terras do fogo ou outra Raid do Cata, desde ja agradeço a atenção..e fico no aguardo, For The Alliance!

A dificuldade de achar um grupo para *raid* e o desejo de obter suas recompensas motivam muitos players a tentarem sozinhos essas missões. Kilowogar, que controla um Guerreiro Orc também com nível máximo, criou um tópico cogitando essa opção:

Eu gostaria de fazer algumas raids antigas solo com dois objetivos: conhecer o lore do jogo e pegar itens legais para transmogrifo. Infelizmente é difícil pra mim coordenar horário com outros players para entrarmos juntos pois eu jogo quando é possível. Existe alguma possibilidade para entrar numa raid mesmo solo? Se possível...o que eu devo fazer? Agradeço a quem puder me ajudar!²³

Mas para esses solitários, a resposta não é muito animadora, tanto por restrições do jogo quanto pela dificuldade das quests. A veterana de *WoW* Neshka, com mais de mil mensagens no fórum, sempre atuante nos tópicos, esclarece a dúvida do Orc:

Você pode acessar masmorras e raides normalmente e fazê-las sozinho, sim, é só caminhar até a entrada. Mas há um pequeno porém: para fazer masmorras, você pode entrar sozinho; para fazer raides, precisará estar em um grupo de raide. [...] As recompensas não mudam por você fazer sozinho, mas note que alguns chefes - mesmo sendo fracos - possuem mecânicas que impossibilitam matá-los sozinho. Dê uma pesquisada em estratégias e vídeos antes de tentar as raides antigas, para melhorar o seu desempenho.

Observamos então, que a medida que o jogador vai ficando mais forte, maior é a necessidade dele pertencer a um grupo dentro de *WoW*. As missões vão ficando mais difíceis, e as recompensas mais poderosas ficam praticamente impossíveis de serem conseguidas por alguém que se aventura sozinho. O jogo acaba estimulando o contato entre os usuários e a formação de grupos, tornando intensa várias formas de interação social.

²³ Tópico: Fazer Raid solo? Tem como? - <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/5621026220>

3.4 Discutindo Gênero nos Mundos Virtuais

Durante os primeiros anos da história dos videogames, os jogos foram em sua esmagadora maioria voltados para o público masculino, sendo feito quase que exclusivamente por homens e para homens. Alguns jogos, como *Pac-Man* (Namco, 1980), buscavam atrair para as lojas de fliperamas um número maior de mulheres, mas esse fato foi praticamente uma exceção. Dentro dos jogos as personagens femininas também tinham papéis secundários, geralmente sendo donzelas indefesas esperando o resgate, como a princesa Peach na famosa franquia *Super Mario Bros.* (Nintendo). Os designers desejavam atrair o público feminino para os games através de jogos voltados exclusivamente para as meninas, que não faziam muito sucesso e geralmente eram apenas “extensões” das brincadeiras de bonecas e brinquedos que supostamente garantiriam sucesso automático.

Porém, já podemos observar na década de 1980 alguns indícios de que as mulheres poderiam ocupar um espaço mais privilegiado no mundo dos jogos eletrônicos. Algumas programadoras e designers tiveram um relativo sucesso na criação de famosos jogos²⁴. Carol Shaw fez o clássico *River Raid* (Activision, 1982), Dona Bailey ajudou na criação de *Centipede* (Atari, 1980), e talvez o melhor exemplo seja o de Roberta Williams, fundadora da Sierra On-Line e criadora de alguns dos mais conceituados jogos de aventura de todos os tempos, como a série *King's Quest*.

Um dos jogos mais famosos e aclamados do ano de 1986 foi *Metroid*, da Nintendo. Um jogo de aventura e exploração no espaço, que através de uma excelente trilha sonora transmitia uma sensação de solidude nos confins da galáxia. Um game difícil, que necessitava inclusive de ser mapeado para o jogador não se perder. *Metroid* também guardava uma surpresa especial para quem conseguisse chegar ao seu difícil final. O personagem principal, que durante todo o jogo usava uma roupa de astronauta, revelava-se ser uma bela mulher, Samus Aran. A caçadora de

²⁴ Uma boa referência para mulheres criadoras de videogames está disponível em: <http://www.pcmag.com/slideshow/story/263815/the-feminine-side-of-game-design-10-female-game-designers/1>

recompensas se tornou a primeira mulher com papel significativo de protagonista em videogames.

Em 1996, a Eidos lança um jogo que sacudiu o mercado de forma decisiva: *Tomb Raider*. Tendo como protagonista a futura pop star Lara Croft, *Tomb Raider* chamou a atenção não somente pela qualidade do jogo, que mistura ação, aventura e quebra-cabeças, mas também pelo carisma de Lara, que logo se estabelece no imaginário tanto masculino quanto feminino.

Foram jogos tão distintos como *Tomb Raider* e simuladores como *The Sims* (Maxis, 2000) que contribuíram de forma sólida a participação das mulheres no mercado de jogos. *The Sims*, criado pelo inovador Will Wright, é um simulador do cotidiano, onde controlamos diversos avatares em seus afazeres triviais, como ir ao banheiro, cozinhar e trabalhar. *The Sims* se tornou o jogo mais vendido para computador de todos os tempos²⁵ com um público bastante heterogêneo.

Em 2012, a *Entertainment Software Association* (esa) relatou que 47% dos jogadores de videogames são mulheres e que as mulheres com mais de 18 anos é o grupo demográfico de maior crescimento da indústria. Além disso, 30% do total de gamers são mulheres adultas, um percentual maior que os de garotos com menos de 17 anos, que correspondem somente a 18%²⁶. Esse crescente número de mulheres também se faz presente em *WoW*, e acaba produzindo situações e interações muito pertinentes para o estudo da subjetividade.

Uma característica importante de *WoW*, levantada por Hilde Corneliussen ao estudar o feminismo no jogo, é a de que *WoW* é um caso interessante pois acaba introduzindo “atividades com associações femininas, que junto com outras características, como a igual disponibilidade de personagens de ambos os gêneros, claramente aponta para um jogo *cross-gender*”. (CORNELIUSSEN, 2008, p.68). Atividades como curar um ferido, costurar roupas, recolher ervas e plantas, são feitas por praticamente todos os jogadores, e podem ser um componente que torne o jogo mais acessível a vários tipos de público.

²⁵ <http://www.tomshardware.com/picturestory/587-best-selling-game-list.html>

²⁶ <http://www.theesa.com/facts/gameplayer.asp>

Porém, uma questão crônica que sempre permeia a participação das mulheres em qualquer videogame é a sua extrema sexualização presente não só nos jogos mas também nos fóruns. Se não bastassem as poucas heroínas dos videogames, há uma hipersexualização desses personagens, também discutida por Corneliussen, onde curvas, seios e nádegas são modificadas de forma exagerada. É importante notarmos que em *WoW* as avatares não são nem tão distorcidas assim, pois os “seios proeminentes e cintura fina claramente feminizam um caracter, mas essas características não são superdimensionadas como encontramos em personagens como Lara Croft em *Tomb Raider*.” (CORNELIUSSEN, 2008, p.72). Só que nem a atenuação desses exageros impedem as frequentes cantadas, paqueras, e objetificação do corpo feminino.



Figura 13 – Lara Croft no primeiro Tomb Raider, em 1996



Figura 14 – Imagem de divulgação de Tomb Raider Underworld, lançado em 2008

O tópico *Que Jogue a Primeira Pedra*²⁷, criado pelo usuário Henook, retrata o desejo comum de paquerar as mulheres no jogo:

Que jogue a primeira pedra quem nunca sentiu vontade de passar uma cantada quando se descobre que tem uma mulher em seu grupo de raid, bg²⁸ ou dg²⁹... Pois é... deve ser o meu hábito da vida real que não consigo separar do jogo...

O tópico criou atritos e constrangimentos. A jogadora Lindadmorrer³⁰ responde com um desabafo, partindo em defesa das mulheres:

Coloquem-se no lugar delas: você gostaria de ser abordado/ zulado/ tratado diferente simplesmente por ser homem? Veja bem, as meninas são abordadas simplesmente por serem mulheres, não por serem noobs ou boas jogadoras, por serem casadas ou solteiras, por serem feias ou bonitas (afinal, nada disso é transparente qdo vc joga). Elas são abordadas simplesmente por **SEREM MULHERES**. Você gostaria de ter que pensar duas vezes antes de entrar em um Raid Call, sabendo que em boa parte dos grupos vai rolar primeiro um silêncio constrangedor e depois uns xavecos por sussurro?

Enquanto vocês continuarem tratando as mulheres que jogam como exceção, elas vão ser isso mesmo: **exceções**. Se vocês azaram todos os seres que se identificam como femininos no jogo, elas precisam pensar duas vezes antes de se mostrarem. E aí ficam escondidas, na defensiva. Provavelmente muitos de vocês já entraram em um localizador qualquer e estiveram em um grupo com várias mulheres (inclusive suas tanks e healers³¹). Elas simplesmente não se identificaram.

Toda vez que alguém faz uma piadinha machista (ou racista, homofóbica etc), está contribuindo para tornar o ambiente do WoW menos amigável. Não façam isso. É muito mais legal quando todo mundo se sente bem-vindo. É neste tipo de ambiente em que relacionamentos - de amizade ou amor, até - podem se desenvolver.

Tratem a presença feminina de forma mais natural que, quando vocês menos esperarem, estarão rodeados de gente legal. E, no

²⁷ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6147946236>

²⁸ Battleground: sub-áreas onde são permitidos combates entre jogadores. O mesmo que RBG.

²⁹ Dungeons: áreas especiais em WoW, com objetivos de vitória específicos, que envolvem um grupo de jogadores. Na medida que os jogadores vão subindo de nível, mais dungeons ficam disponíveis para acesso.

³⁰ Uma maneira eficaz de descobrir o sexo do jogador no fórum é ler várias de suas mensagens em diversos tópicos procurando por palavras que retratem se ele é homem ou mulher. Um “obrigado” ou “obrigada” quase sempre aparece, entre inúmeras outras.

³¹ Para uma definição mais elaborada de tanks e healers ver o próximo capítulo. De forma simples, os tanks são jogadores que se propõem a proteger os outros membros do grupo, enquanto os healers tem como objetivo curar os personagens feridos em combate.

meio desse monte de gente legal, que compartilha pelo menos um gosto em comum, quem sabe não aparece naturalmente alguma mocinha que dê bola para vocês?:)

A linguagem no jogo é negociada. Se há mulheres, não se deve falar tantos palavrões, e muitos usuários acabam mudando o seu comportamento na presença do sexo oposto, como explica o educado player Overnau no post abaixo:

Nao conheco as poucas mulheres que raidam cmg. Sei apenas que 1 delas é menor de idade e devido a isso eu a trato com muito respeito, não somente devido a isso pois ficar cantando os colegas de raid pode tornar o jogo desagradavel para elas e para quem esta junto na raid. Mas nao nego que torna o jogo bem mais agradavel ouvir uma voz feminina no RaidCall³².

Um dos hábitos mais recorrentes dos MMORPGs é o de homens criarem personagens femininos no jogo, o que muitas vezes reflete em momentos inusitados e uma sensação de dúvida em relação a realização da paquera. Lyniz, um homem que controla personagens femininos, mandou um recado para Henook, o criador do tópico:

Você deveria saber que a maioria das pessoas que jogam com personagens femininos não são mulheres.

A dúvida pode ser cruel, mas sempre há brecha para oportunidades, como o gnomo Winsty revela:

Bicho, é osso. Ate tu ouvir a voz não da pra saber se é uma gatinha, ou um gordão pelado sentado em uma cadeira de fio. Agora se for mulé mesmo, e pintar a oportunidade, por que não? hehehe

Parece haver a necessidade de paquerar personagens femininos mesmo com o conhecimento de que eles sejam controlados por homens, o que incomodou o usuário de nome Sinner:

Por isso parei de jogar com char feminino... Você fala pro tarado que você é HOMEM e o cara fala que NÃO SE IMPORTA... é osso !

³² Comunicação por voz entre os jogadores que vão participar de uma raid.

Fica claro que mesmo o número de mulheres aumentando de forma acelerada ano após ano nos jogos online, as desigualdades de gênero acabam sendo um fator de incômodo constante, e a objetificação feminina encontra um espaço sólido e fértil nos mundos virtuais.

3.5 Preconceitos Étnicos e Mundos Virtuais

Constantemente percebemos como os preconceitos existentes na sociedade se refletem de forma cristalina nos mundos virtuais. O escritor negro britânico Ian Shanahan pôde perceber a fragilidade que divide o real e o virtual em uma partida online de *Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* (LucasArts, 2002), um jogo baseado no universo de Guerra das Estrelas. Antes de um duelo com potentes sabres de luz, seu oponente lhe mandou a seguinte mensagem: “*Bow, Nigger*” (ajoelhe-se, negro). O fato curioso é que não havia como saber que Shanahan era negro:

Meu nome na tela nada tinha a ver com minha etnicidade e além disso, era apenas um jogo com um fascista teclando provavelmente a centenas de milhas de distância e bem além do que poderíamos chamar de uma atual influência na minha vida. Ainda assim...Não é muito legal, né? (SHANAHAN, 2005, p.603).

Em *WoW* os preconceitos étnicos também ocorrem com muita frequência e é tema de reclamação constante por parte dos brasileiros no fórum. Apesar de existirem servidores dedicados ao nosso país, há a possibilidade de missões especiais com jogadores de todo o mundo, como as missões nos *Dungeons* (DG), e brasileiros e latinos em geral acabam sendo alvos de ofensas. A jogadora Burmybrain se revoltou ao ser xingada por jogadores dos Estados Unidos, criando o tópico *Preconceito com Latinos*³³:

Li vários posts aqui, falando que ao entrar em uma BG ou DG, quando se fala português, geralmente os americanos kickam³⁴, até ai ok. Várias pessoas falaram que nós temos que nos adaptar ao inglês, por ser meio que o idioma mundial. Mas será que eles fazem isso apenas por não entender o quê dizemos? Quantas vezes já

³³ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6368697138>

³⁴ Expulsam

entrei em DG's com um DPS³⁵ na média, e com um nível de inglês plausível para conversação e tive que ouvir a seguinte frase: **#@ing mexicans? Só pq leram meu Realm? Hoje em uma BG, mesmo sem ter dito NADA, tive que ler o seguinte whisp³⁶: U **#@ing smelly mexican rat!

Será que um simples report adianta pra esse tipo de ofensa? quantas pessoas aqui já passaram por isso várias e várias vezes? Expresso aqui minha revolta amigos.

Sofrer um preconceito claramente é uma experiência traumática. O interessante é que muitos jogadores que nunca passaram por esta situação no cotidiano levam um choque quando são humilhados em um mundo virtual, o que acabou pegando o jogador Araw de surpresa:

Isso é uma questão muito além de "pagar o jogo". Isso está além de regras, além de educação...isso é PRECONCEITO, no pior sentido que essa palavra pode ter. Me arrependo de não ter reportado esta pessoa na época. Foi algo que manchou minha experiência no WoW, pois nunca passei por isso em toda minha vida.

Muitos membros, como Ferronegrão, relataram experiências com discriminações, não somente por causa da origem latina, mas também envolvendo a questão do gênero e da cor:

Eu, por exemplo, gosto de criar alguns char femininos, e acabo sofrendo preconceitos parecidos com os que a mulherada sofre ai pelo jogo e na vida real também. Como se não bastasse, eu nunca crio personagens brancos, todos os meus chars tem a pele o mais bronzada ou escura possível (questão de gosto), e não foram poucas as vezes que eu tive que aguentar comentários racistas por causa disso.

Enfim, se eu fosse ligar esse tipo de coisa eu nem jogava mais. Se eu ainda jogo, e jogo com gosto, é porque eu sei deixar pra lá. Então, volto a dizer, sossega ai, curte o jogo, e deixa esse bando de nerd sem vida falar o que quiser no chat. Como dizia um sábio cantor jamaicano "Take it easy".

³⁵ Dano por segundo. Quanto maior, melhor.

³⁶ Sussurro. Apenas o jogador que recebe o sussurro consegue ler a mensagem. Como se fosse uma mensagem privada.

Assim como no caso de Shanahan, muitas vezes em *WoW* as ofensas são disparadas de forma aleatória. No fórum, o jogador Vityaz relata como essa situação já lhe ocorreu em diversos momentos:

No mais, falando em Ku Klux, quero deixar minha profunda indignação com o comportamento de jogadores americanos. Já joguei em guildas russas, georgianas, brasileiras e nunca vi qualquer traço de racismo nessas guildas. Exceto por um patife no Azralon, nunca vi um jogador brasileiro em *WoW* usar-se desse tipo de expediente. Essa realidade, todavia, é uma constante em servidores com americanos, onde é comum eles utilizarem-se de termos como "crioulo"(que é como os americanos chamavam aos escravos negros) sem qualquer motivo.

Já fui de uma guilda em outro servidor onde o líder dessa guilda era obcecado por passar o dia dizendo "como ele detestava os crioulos e os homoafetivos"(usava um termo bem mais pesado que esse último, em inglês). Nas últimas duas semanas estive fazendo a Ravida do Brado Guerreiro e mesmo ganhando, tendo capturado 2 bandeiras(a terceira foi capturada por outro cara), do nada um cara veio atacar os "malditos crioulos". Ontém foi a mesma coisa, só que com o time perdendo. Resolvi questionar tal indivíduo e ele simplesmente repetia as mesmas coisas como se isso fosse uma coisa linda a ser dita... Nem preciso dizer que denunciei o indivíduo e, curiosamente, após ir no servidor dele e digitar várias vezes "/who", não o vi mais online.

Essa mesma realidade eu testemunhei também no meu servidor, o Gallywix, onde uma guilda americana da Horda, num servidor brasileiro(até aí nada contra) simplesmente passou a atacar e rejeitar qualquer "maldito brasileiro"(ao invés de maldito, eles usaram um termo bem mais pesado). Quer dizer, o cara tá num servidor de maioria absoluta brasileira e ainda acha que tem o "sacrossanto direito" de xingar todo e qualquer brasileiro apenas por que ele não é um americano branco de olhos azuis. Um absurdo!!!³⁷

Será que por estarmos atrás de um computador temos coragem de dizer várias coisas que não falaríamos frente a pessoa? Esse é um tema que aparece constantemente nos estudos sobre internet, e foi a base da resposta de Amirine para acrescentar sua posição na discussão:

Cara isso acontece em quase todo lugar. Há pessoas ignorantes em todo lugar, e na maioria das vezes as pessoas só não falam as

³⁷ Esse post está presente em outro tópico, o da risada kkk, comentado no capítulo anterior:
<http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/5235393906>

coisas na sua cara. Dae é mais fácil falar por um jogo em que você nem ele sabe onde estão.

Quantas pessoas não devem ter pensamentos negativos sobre nós, e sem motivo, e nós só não sabemos porque falar na cara é mais difícil?

Conserve as pessoas boas perto de você. WoW ta cheio delas também.

Um problema central por trás dessa discussão é a questão da língua. Como o inglês é a língua original do jogo, e tido por muitos como “idioma mundial”, parece que o jogador é forçado a saber o idioma, caso contrário acaba excluído de vários grupos. Tem usuários que defendem a posição da necessidade obrigatória de saber falar o inglês. Lyniz, já mencionado na discussão de gênero, é um membro bastante presente no fórum, com mais de 500 mensagens, e coloca sua opinião indo de forma contrária a maioria:

Que seja, nunca vi esse tal preconceito contra os latinos ou brasileiros. Talvez seja porque eu falo, com o meu puro bom senso, em inglês em eventos cross-realm³⁸; mesmo se somos 4 brasileiros e 1 norte-americano. Ao querer jogar com pessoas de outros países, ao menos tenha a responsabilidade de saber se comunicar com eles.

Há um grupo de jogadores, também brasileiros, que criticam os usuários que não respeitam as regras ou as etiquetas do jogo, e por isso acabam defendendo a discriminação. Escolastica, que mesmo tendo alcançado nível máximo só possui uma mensagem no fórum, faz uma associação de quem é discriminado com sua possível condição social de renda, em um tom bem esnobe:

Depois que lançaram servidores BR e abaixaram a mensalidade pra 12,90, qualquer acéfalo jogador de MU, Perfect World³⁹ e outros cria uma conta e joga.

Brasileiros (salvas as excessões, claro) construíram uma sólida reputação de ninjas⁴⁰ e reclamações do próprio umbigo.

Bons tempos quando a mensalidade era cara, cd-key⁴¹ mais ainda, mas ainda existia algum nível de dignidade. Fazíamos raid com não-brasileiros, tínhamos lá algum respeito, mas hoje?

³⁸ Eventos que permitem o encontro de personagens situados em servidores distintos.

³⁹ MMORPGs grátis.

⁴⁰ Ladrões de itens.

Percebemos então que os preconceitos étnicos são constantes e claramente reproduzem as relações existentes no mundo fora da tela do monitor.

3.6 Economia e Liberalismo nos Jogos Online

Na medida que milhares de pessoas a cada ano descobrem os videogames e as comunidades virtuais, na medida que os lucros se tornam cada vez mais altos, a divisão econômica entre fantasia e realidade, entre o virtual e o real começa a desaparecer. Não deixa de ser esclarecedor repetirmos o fato de que personagens e itens preciosos de jogos *online* estejam sendo vendidos por preços elevados nos sites de leilão da internet, como *ebay* e mercado livre. A linha que separa a economia virtual da economia real está rompida, como afirma o economista norte-americano Edward Castronova (2001). Os mundos virtuais possuem uma economia que além de própria é totalmente interligada à economia global.

Castronova ainda pensa que esses "mundos sintéticos", como ele chama os mundos virtuais, podem se tornar mais atraentes que o nosso próprio mundo, já que as comunidades virtuais passam a oferecer ao indivíduo a chance de ser outra pessoa, em uma outra sociedade, que pode ter um tema futurista, medieval, contemporâneo, entre outros. Porém, o mais importante é que esta sociedade virtual, este novo mundo, está se relacionando diretamente com a sociedade real, mesmo quando o jogo não busca representar atividades cotidianas:

Estes lugares, enquanto fisicamente diferentes da Terra, não são socialmente distintos. Todos os padrões tradicionais do funcionamento humano social, econômico e psicológico parecem transladar diretamente nesse novo espaço. Uma espiada na vida diária de um típico mundo sintético ilustra ao mesmo tempo como é estranho e como é normal são essas *proskenias*⁴²: novos palcos que recebem os mesmos e antigos dramas humanos. (CASTRONOVA, 2001, p29.).

⁴¹ Número de registro que acompanha o jogo quando este é comprado em forma física, e não digital.

⁴² Palco de um teatro

Castronova não está muito familiarizado com conceitos da antropologia e o foco principal de sua obra é realmente a análise econômica dos mundos virtuais. O jogo que ele toma por base é o MMORPG *EverQuest* (Sony Online Entertainment, 1999), muito popular alguns anos atrás. O economista norte-americano chega a calcular o PIB e a renda per capita de Norrath (como é chamado o mundo do *EverQuest*) obtendo resultados surpreendentes. A renda per capita do mundo virtual de Norrath acabou sendo maior que a da grande maioria dos países em desenvolvimento, incluindo China e Índia, superando o da Bulgária. Norrath seria o 77º país mais rico do mundo e sua moeda valeria mais que o Yen e a Lira⁴³. Tanto esses valores quanto os métodos de cálculo de Castronova só se tornam válidos quando temos a ciência de que “as economias desses mundos, de fato, não estão apenas ‘funcionando como uma economia genuína’: eles tem uma economia genuína.” (CASTRONOVA, 2001, p.173).

Penso que podemos dividir a economia de um mundo virtual em duas partes. A primeira é a economia interna do mundo. Em *WoW*, por exemplo, seriam as os tesouros e itens que obtemos durante o jogo, as moedas adquiridas, e as trocas e vendas feitas nas casas de leilões e entre os jogadores. A presença de itens valiosos é fundamental para o funcionamento do mundo, e a obtenção desses itens acabam sendo um grande motivador do jogo. Os tesouros são em sua maioria randômicos, o que inclusive traz um aspecto de “cassino”, já que gera uma expectativa do que o jogador vai receber ao matar um monstro:

A obsessão dos jogadores com o equipamento deriva do interesse deles na performance. *WoW* requer habilidade, mas se dois jogadores de habilidades equivalentes lutam, o que tem melhor equipamento vence.” (NARDI, 2010, p.58).

Foi levando em consideração apenas a economia interna que Castronova chegou a suas conclusões sobre o PIB e a renda per capita de Norrath.

A segunda parte chamarei de externa ou transicional. É nessa parte que o processo envolvendo a economia de um mundo virtual se torna extremamente mais amplo e transborda de forma gigantesca para além das fronteiras do programa. Em um

⁴³ <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1899420.stm>

mundo virtual, os itens mais valiosos são mais difíceis de serem obtidos, seguindo as regras básicas da oferta e da procura. Gradativamente, não somente esses itens, mas também personagens poderosos, começaram a ser vendidos com dinheiro não do mundo virtual, mas sim em moedas como o dólar e o euro. Não era incomum espadas mágicas e poções poderosas serem vendidas por mais de US\$1000,00 em sites de leilão ou através de chats dentro do próprio jogo. Logo, passamos a observar uma transição, um fluxo, entre as economias dos mundos virtuais e a das nações-estado.

The image shows a screenshot of a Mercado Livre listing for a World of Warcraft account. The listing is titled "Conta De Wow Com 11 Chars Level 90". The price is listed as R\$ 1.500,00, with a payment plan option of 12 x R\$ 144,99. The listing includes a video player showing a character in the game, a "Comprar" button, and social media sharing options. The seller's reputation is shown as "Vendedor novo".

Figura 15 – Personagens de WoW sendo vendidos em site de compras do Brasil

Como cobrar impostos dessas vendas? Seria justo alguém começar o jogo já com um personagem evoluído, sem ter tido o árduo trabalho de completar dezenas ou centenas de missões? Por pressões das empresas criadoras dos mundos, a venda por pessoas não autorizadas de qualquer item, objeto ou personagem feita por dentro do jogo por moeda que tenha valor fora dele foi proibida, mas mesmo assim continua acontecendo em larga escala. Teve grande destaque nos jornais de todo o mundo a notícia da prática da fazenda de ouro (*gold farming*) na China, onde prisioneiros são utilizados em tarefas repetitivas dentro dos MMORPGs, inclusive WoW, com o objetivo de gerar grande quantidade de moeda virtual para ser trocada por dólares⁴⁴.

⁴⁴ <http://gameworld.com.br/4271-ARTIGOS-Trabalhando-forcado-em-World-of-Warcraft>

O interessante é que apesar do jogador não poder vender a sua conta ou os seus pertences virtuais, as empresas fornecem várias vantagens para quem quiser utilizar dinheiro, vendendo itens especiais e benefícios na conta, como maior possibilidade de customização do personagem e acesso a objetos que só podem ser adquiridos por compra fora do jogo.

Como a economia de um mundo virtual é uma economia genuína, situações como especulação, roubo, inflação e fraude são frequentes, não somente envolvendo dinheiro off-line, mas também itens e moedas virtuais. Niancat é um líder de guilda que se ausentou durante alguns dias do jogo e, ao retornar, se deparou com os cofres do seu grupo vazios. Ao se sentir lesado, criou o tópico *Roubo dentro do WoW constitui crime? Devo prestar queixa?*⁴⁵, que envolve tanto questões financeiras quanto jurídicas:

Saudações pessoal.

Gostaria de saber a opinião da comunidade em relação a roubos dentro do WOW, vou escrever aqui meu problema e minha opinião em relação ao mesmo e gostaria que vocês comentassem para ajudar em minha decisão.

Eu tenho uma guilda no Gallywix, não vou citar seu nome e nem o dos jogadores envolvidos, e recentemente tive alguns problemas pessoais e precisei ficar alguns dias sem jogar.

Como toda guilda eu também tinha officers, cada um com suas atividades e devidas permissões dentro da guilda. Até então a guilda era próspera e contava com cerca de 300 membros.

Com a minha ausência no jogo, um dos meus officers que tinha o cargo de bancário dentro da guilda resolveu dar uma de espertalhão, afanou toda a grana do banco e saiu da guilda. Quando eu voltei encontrei a guilda falida, me informei do ocorrido com os outros officers e infelizmente não consegui entrar em contato com o ladrão nenhuma vez, para solicitar a devolução do ouro roubado (partindo do pensamento que ele iria devolver, o que eu duvido).

Passado o evento, eu desanimei e parei de jogar por mais alguns dias, realmente o jogo ficou sem graça. Até que recentemente comentando o ocorrido com um colega, ele disse que a Blizzard tinha a obrigação de resolver o problema. Entrei em contato com o suporte

⁴⁵ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/7200183861>

da Blizzard, expliquei a situação e enviei um screenshot pois o atendente queria saber quando havia ocorrido a situação.

Após isso, recebi a seguinte resposta:

‘Após uma extensiva pesquisa nos fatos ocorridos, infelizmente, não poderemos providenciar o retorno dos itens tomados porque as permissões foram dadas ao personagem em questão por livre do mestre de guilda.

Infelizmente não possível verificar que em qualquer momento houve um esquema envolvendo os ante-mencionados jogadores. Lamento profundamente não poder assistí-lo desta vez.’

Então a Blizzard deu por encerrada a questão e a guilda realmente ficou sem o dinheiro que lhe fora roubado.

[...] Após a situação estou interessado em prestar queixa na delegacia e no PROCON, já que a empresa que eu pago não está interessada em resolver, e deixo no ar as seguintes perguntas:

Quais são os nossos direitos civis, como consumidores virtuais? Uma guild deve ser considerada um grupo para ajuda geral, e a Blizzard deve interferir em casos de roubo, ou devem deixar o caos se estabelecer?

Logo, este tópico vai além das questões de um roubo dentro de um jogo ao indagar sobre os problemas jurídicos que possam ocorrer em mundos virtuais, algo que difere de país para país e que ainda está em uma situação de completa incerteza e nebulosidade. Para tentar esclarecer o assunto e definir as regras sobre propriedades virtuais, há um tópico fixo no fórum, *Roubo de Propriedade Virtual*⁴⁶, feito pela própria Blizzard, que busca com isso reduzir a incidência de problemas envolvendo a posse, roubo e venda considerada por ela ilegal.

Uma das premissas básicas de um MMORPG e de outros mundos virtuais, é a de que os personagens criados comecem sempre na mesma situação, geralmente com a mesma quantidade de ouro e em um nível de status reduzido, o que daria a ilusão de um mundo calcado na igualdade não só de direitos, mas também de condições. Sabemos que alguém com dinheiro off-line pode comprar privilégios, itens e personagens avançados, se destacando dos demais. Mas para Scott Rottberg, em seu artigo *Ideologia Corporativa em World of Warcraft* (2008), se desconsiderarmos quem gasta dinheiro off-line, temos dentro dos mundos virtuais um campo

⁴⁶ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/4427564355>

praticamente perfeito para o desenvolvimento de uma sociedade capitalista, onde as ideias liberais de Adam Smith se concretizam com surpreendente exatidão:

O jogo oferece aos seus jogadores um conto de fadas capitalista onde qualquer um que trabalhe duro e persista o suficiente possa ascender nos rankings sociais e adquirir grande fortuna. E mais, além de representar o capitalismo como bom, *World of Warcraft* serve como uma ferramenta para educar os seus jogadores em uma série de comportamentos e habilidades específicas na situação de conduzir negócios em uma economia controlada por corporações. (ROTTBERG, 2008, p.20).

A ideia de Rottberg é a de que uma economia tão complexa como a de *WoW* acaba oferecendo um treinamento de alto nível nos básicos da economia, como o entendimento de mercados e a lei da oferta e da procura, fazendo dos mundos virtuais um cristalino espelho da economia global de mercado.

3.7 Comunidades e Fronteiras

Uma discussão que não pode passar despercebida nos estudos do universo digital é a que envolve a extensão das fronteiras e identidades étnicas dentro destes ambientes. Uma introdução válida a esse debate pode ser estabelecida quando Friedrik Barth (1998) critica fortemente a ideia de descontinuidade da variação cultural, afirmando que é uma visão simplista a de que a geografia e o isolamento social são fatores essenciais para a manutenção da diversidade de um povo.

A teoria de que as fronteiras étnicas são móveis e flexíveis, onde os grupos étnicos compõem categorias identificadas pelos próprios atores, vai de encontro ao que propomos estudar nos videogames. “O uso da auto-identificação é um critério fundamental para a identidade étnica.” (BARTH, 1998, p.24). Esses atores carregam consigo suas fronteiras, e as distinções étnicas não dependem da falta de mobilidade, contato e informação. Portanto, o agente mantém e carrega sua etnia para dentro de todos os mundos virtuais e jogos online que participa.

Uma outra questão a ser levantada, mas que ainda precisamos buscar mais detalhadamente as respostas, é a da possibilidade de considerarmos os videogames como sistemas sociais poli-étnicos, partindo do termo cunhado por Barth, que relaciona os níveis macro e micro argumentando que a partir do cumprimento de determinadas condições, os distintos grupos étnicos dentro de um mesmo ambiente podem realizar estáveis e simbióticas adaptações entre si.

Jennifer Brinkerhoff, em sua obra *Digital Diasporas: Identity and Transnational Engagement* (2009), realiza um estudo comparativo de grupos étnicos, principalmente minoritários, que conseguem manter contatos e formar grupos de resistência mesmo longe de suas fronteiras geográficas por causa da internet. Nos videogames essa valorização e defesa étnica é causa constante de choques de identidades e inclusive provocadora de conflitos internos no próprio indivíduo, que de acordo com algumas opções dos jogos, pode ficar em uma situação de desconforto com as possibilidades de escolha.

Muitos jogos, dos mais variados tipos, frequentemente limitam a escolha de qual nação ou etnia você pode representar. No jogo *Colonization* (Microprose, 1994, com remake pela 2k Games, 2008) o ator é obrigado a escolher uma de quatro nações europeias (Inglaterra, Espanha, Holanda ou França) e iniciar a “conquista da América”, com a possibilidade de aniquilar os povos indígenas⁴⁷. Para muitos, participar no game desse processo com certeza traz à tona sentimentos étnicos que independem de fronteiras fixas.

O jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Activision, 2009) possui um cenário onde soldados estrangeiros invadem uma favela no Rio de Janeiro e precisam fuzilar e massacrar os “bandidos”. É comum, durante partidas nesse ambiente, jogadores de outros estados brasileiros “matarem” os “pretos cariocas” ou “favelados funkeiros” com satisfação e ofensas, como pude presenciar inúmeras vezes. Os cariocas, nesse momento, mesmo os que não moram em favelas nem são negros, acabam se identificando com essas características e buscam incessantemente a vitória, retribuindo também os xingamentos. Em *Call of Duty: World at War* (Activision,

⁴⁷ O game omite Portugal com a justificativa absurda de que a colonização portuguesa na América foi igual a colonização espanhola e, portanto, seria redundante ter ambas as nações ibéricas atuando no jogo.

2008), as partidas online sorteiam as nacionalidades, e em inúmeras ocasiões acabam colocando o ator no papel de um soldado nazista. Muitos acabam desconectando, se recusando a ter esse tipo de experiência subjetiva. Porém, a maioria se “adapta” a essa representação étnica e parte para a conquista da União Soviética ou para a defesa de Berlim.



Figura 16 – Um chefe indígena do Pará em *Colonization*. Morte ou vida para ele?

Já sabemos que os mundos virtuais tem donos, sejam eles grandes corporações ou um programador dentro de um quarto. Podemos classificar um mundo virtual como persistente, mas não eterno, podendo desaparecer para sempre de nossas telas na fração de um clique. E quando uma comunidade inteira perde seu mundo digital? O que fazer? Em seu livro *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds* (2011), Celia Pearce acompanhou um grupo de jogadores que haviam se tornado “refugiados” após o mundo virtual de *Uru: Ages Beyond Myst* (Ubisoft, 2003) ter sido cancelado devido a prejuízos para a empresa. Durante 18 meses ela acompanhou essa “diáspora” onde o grupo migrava de mundo virtual para mundo virtual procurando recriar o ambiente e as construções de sua “terra natal”. Podemos ver, portanto, os videogames através de uma relação de constante troca entre identidades móveis e identidades pré-estabelecidas, novamente gerando a noção de multiplicidade.

Além do término de um mundo virtual, temos que levar em consideração que a maioria dos jogadores não se limitam a usufruir de apenas um jogo. Não é incomum observarmos um jogador visitar diversas fronteiras online durante o dia. Outros tipos de programas e gêneros de videogames também disputam com os MMORPGs a atenção dos gamers. Pude perceber no fórum de *WoW* que toda vez que um jogo impactante era lançado, havia uma intensa migração temporária de um mundo virtual para outro. Passado algum tempo, geralmente quando chegavam ao término do jogo, os usuários retomavam. No tópico *Quem saiu para D3⁴⁸ e já voltou?⁴⁹*, criado pelo membro Salvacion, podemos observar claramente esse fluxo migratório:

Reativei a conta ontem.

Diablo 3 rendeu umas 50 horas de jogo pra mim, já valeu o que foi pago apesar de eu achar que jogaria por muito mais tempo.

[...] E aí, mais alguém já voltou pro WoW depois de sair pro D3? Se sim, o que não gostaram do jogo?

Os que possuem pouco tempo para o jogar, acabam tendo que dar uma pausa em *WoW* como aconteceu com Averno:

Eu sou um dos que "parou" de jogar WoW pra jogar Diablo; não porque os jogos sejam parecidos, mas porquê o tempo é curto mesmo. Ainda não voltei, estou gostei bastante da história e do gameplay, é mais do que eu esperava.

E o que seria de *WoW* sem os fãs mais ardorosos como Scarecrow:

Já saí e já voltei, ainda bem.

Através das locomoções e migrações, podemos presenciar uma ênfase no papel da ação do ator que tem importante destaque nas relações do mundo digital. Nesse caso, podemos utilizar o pensamento de Luc Boltanski e Laurent Thévenot (2006) quando defendem a capacidade crítica que o ator tem para ajustar-se as situações

⁴⁸ Diablo 3, jogo que mistura elementos de ação com rpg. Também feito pela Blizzard e lançado em 2012.

⁴⁹ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/5594214677>

presentes, como no caso de uma mudança definitiva causada pelo fim de um mundo virtual. Há sempre uma formulação de composições entre os atores, e mesmo em altos graus assimetria, esses atores são capazes de formularem críticas. Os videogames e suas possibilidades quase infinitas de criação podem também representar uma multiplicidade de arquiteturas em oposição a uma estrutura única? Penso que sim.

4. INDIVÍDUOS

O tempo em que poderíamos tolerar relatos nos apresentando os nativos como uma caricatura distorcida e infantil de um ser humano já passou.

Bronislaw Malinowski – Argonautas do Pacífico Ocidental

4.1 Avatares e uma Nova Vida

A ligação mais íntima que um jogador pode ter em um videogame é a com o seu Avatar. Em todos os videogames desempenhamos um papel, seja o “de uma base lançando mísseis defendendo a Terra de invasores do espaço ou [o papel] de um disco amarelo perseguido por fantasmas.” (POOLE, 2001, p.41). Esse papel, caso esteja ligado a um caracter do jogo¹, pode ser o ponto de partida para o que chamamos de Avatar.

O antropólogo Tom Boellstorff passou anos estudando o homossexualismo na Indonésia e resolveu aplicar o seu conhecimento acumulado ao mergulhar fundo no mundo virtual de *Second Life*. Em seu livro *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human* (o nome sendo uma homenagem a Margaret Mead), Boellstorff dissecar vários aspectos da construção e da relação entre o ator e o seu avatar. Os avatares são “representações virtuais de pessoas” (BOELSTORFF, 2010, p.128). Mark Stephen Meadows, em sua obra *I, Avatar*, chega a uma conclusão semelhante. Para Meadows, um Avatar é “uma representação social interativa de um usuário. [...] Os avatares permitem pessoas interagirem com um sistema de computador (como um videogame), e/ou com outras pessoas (como ambientes de chats online).” (MEADOWS, 2008, p.13).

Um dos pontos centrais dos estudos é uma análise de como é a relação do eu, do indivíduo, com o seu avatar. Como nós nos relacionamos com nossos próprios

¹ Lembrando que o avatar não necessariamente tem a forma humana.

avatares? Há diferenças entre jogarmos um videogame com um avatar pré-estabelecido e imposto, como Lara Croft, de jogarmos um videogame onde customizamos nosso avatar? Como que carregamos e absorvemos as experiências dos nossos avatares? Em palestra na UFRJ, a professora Renata Gomes contou uma engraçada história de quando ao ver uma janela aberta seu primeiro pensamento foi pular pela janela para iniciar uma escalada, pois na época ela estava imersa em *Tomb Raider*. Ela destaca nesse momento a transferência de pontos de vista e a possibilidade de “estar em um corpo que jamais terei”. História semelhante tem o veterano gamer Jorge Sergio, de 62 anos:

Estava jogando constantemente Half-Life 2, e estava em um local onde vários cipós caíam e havia uma densa floresta. Ao sair de casa para fazer uma caminhada acabei esbarrando em um galho, e a primeira sensação, quase que inconsciente, foi a de lhe dar um tiro, assim como estava fazendo no jogo. Ainda bem que não tenho arma.

Um dos grandes apelos dos mundos virtuais como *Second Life* e *World of Warcraft* é permitir que o usuário crie um avatar, lhe dê um nome, um tom de pele, uma roupa, um sexo, o torne diferente dos outros avatares.



Figura 17 – Customizando um avatar em The Sims Social

Há uma noção de surgimento de um outro *self*, um outro eu. Essa é a grande diferença desse mundos virtuais para as chamadas redes sociais como Facebook, Twitter, Google+, LinkedIn e outros. No Facebook, por exemplo, os perfis inventados são a minoria. No facebook eu sou o avatar Sandro Massarani, e não um guerreiro orc chamado Gruul ou uma bela donzela elfa chamada Arianny. Temos perfis falsos, mas são a exceção e geralmente para brincadeiras ou críticas sociais. Não há muito espaço para uma experimentação com a identidade.

É bom notarmos que todos os mundos virtuais de experimentação também são redes sociais. E todas as redes sociais também são mundos virtuais. Mas para facilitar nosso entendimento, podemos dividir esses espaços da internet nessas duas categorias: os mundos virtuais são os locais que valorizam mais a experimentação de um avatar, enquanto as redes sociais tem como predominância os avatares que buscam representar virtualmente a identidade física do mundo real, sendo chamados de perfis.



Figura 18 – Second Life: Seu mundo. Sua imaginação. A ideia de uma nova vida.

Os mundos virtuais, portanto, com a valorização de um *second self*, buscam atrair o usuário com a promessa de criação de uma outra vida, onde as escolhas são livres, onde o usuário começa sua existência a partir de uma *tabula rasa*, uma folha em

branco, e então, “escapando” do mundo real, tem toda uma nova existência pela frente. Já sabemos que não são bem assim que esses mecanismos trabalham, e que há um fluxo contínuo entre o offline e o online, mas que geralmente não são levados em consideração nas propagandas. Ao entrar no site do *Second Life* este defende sua proposta de forma bem cristalina, buscando se distanciar de forma significativa de redes como o Facebook. Isso fica claro logo na animação principal da página, cuja primeira frase sintetiza a intenção da experiência: *Escape to the internet’s largest user-created, 3D virtual world community*. Depois frases como *Quem você irá encontrar? Quem você será? Onde você vai explorar? O que você vai descobrir?* Frases como *Um novo mundo lhe espera* e outras solidificam a ideia de imersão em um espaço aberto a experimentação de sua identidade. O chamariz de experimentar mistérios e prazeres inimagináveis e surpreendentes.

Há também nessas frases, principalmente as voltadas para a exploração e descobertas, uma conexão malinowskiana com o conceito de aventureiro, de desbravador, do estar sozinho em um local desconhecido, como se canto da tela fosse uma nova Trobriand.

The image shows a Google search interface for the query "world of warcraft". The search bar at the top contains the text "world of warcraft" and a search button. Below the search bar, there are navigation tabs for "Web", "Imagens", "Mapas", "Shopping", "Vídeos", "Notícias", "Mais", and "Ferramentas de pesquisa". The search results are displayed below, starting with an advertisement for "World of Warcraft - Um novo mundo espera por você" from worldofwarcraft.battle.net/. Below the ad, there are three search results: "World of Warcraft - Battle" from us.battle.net/wow/pt/, "World of Warcraft - Wikipédia, a enciclopédia livre" from pt.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft, and "World of Warcraft download - Baixaki" from www.baixaki.com.br/download/world-of-warcraft.htm. A yellow sidebar on the right offers options to "Looking for results in English?", "Change to English", "Manter em português", and "Configurações de idioma".

Figura 19 – World of Warcraft no Google.

Um novo mundo espera por você

Algumas propagandas de *World of Warcraft* também seguem os mesmos princípios de que ao rodar o programa você estará penetrando em um bravo novo mundo repleto de desafios. Uma simples busca no google nos mostra o anúncio pago pela *Blizzard* aparecendo no primeiro lugar, carregando esse chamariz de aventura².

Prosseguindo, esses mundos virtuais abraçam fortemente a ideia de escapismo, de fuga da nossa vida cotidiana, da defesa de que pode haver uma separação mais nítida entre “real” e “virtual”, e que um mundo totalmente novo e inexplorado está te esperando de braços abertos, para que você possa ser quem você sempre quis, ou melhor ainda, experimentar as infinitas possibilidades de uma fragmentação do eu.

Pode ser que a pluralidade na criação dos avatares e sua influência na subjetividade do indivíduo permita que possamos trabalhar as várias identidades do eu. Em alguns jogos podemos mudar de gênero, de etnia, criar novas origens:

Através da máquina, começamos a viver situações em que não apenas o referido eu tornou-se múltiplo, fluido e aberto mas, além disso, está surgindo uma nova forma de identidade. A sociedade cibernética permite a refração da personalidade em múltiplos eus e radicaliza as possibilidades de emprego da ficção no comércio cotidiano. As pessoas estariam pois passando a ter chances de, virtualmente, trocarem de sexo, modificarem a idade e assumirem novos papéis e identidades. (RÜDIGER, 2012, p.1).

Mas o próprio Rüdiger destaca que essa fragmentação pode ser a chave para o eu se tornar mais consciente de si:

Na verdade, caberia pensar além e perguntar se o crescente parcelamento da alma promovido pelas novas tecnologias virtualmente não conduz os indivíduos a uma maior conscientização desse eu. (RÜDIGER, 2012, p.6).

O eu se torna, portanto, cada vez mais completo a medida que você se fragmenta na criação de diversas representações em mundos virtuais. Quanto mais avatares tivermos, mais nos distanciamos da noção de apenas um *second self*, e acabamos

² Os resultados de buscas no google que tem um fundo levemente amarelado que aparecem geralmente no topo e na direita são anúncios pagos.

representados por vários *selves*. É muito comum a criação de vários avatares por um mesmo usuário, inclusive em um mesmo jogo. Normalmente o avatar principal, aquele que o usuário passa mais tempo, é chamado de *main*, enquanto que os avatares secundários são chamados de *alts*.

Geralmente quando navegamos no espaço online, vendo páginas da internet como as de um jornal online, por exemplo, estamos dentro de um espaço não personificado, melhor explicado pela palavra em inglês *disembodied*. Já com o uso dos avatares, temos, de acordo com Jessica Langer (2008), uma reincorporação dos usuários no espaço online, um *re-embodiment*. Aqui, o termo *embodiment* pode significar não somente representação, mas também personificação e materialização.

É estabelecida, portanto, através do *re-embodiment*, uma ligação íntima entre o usuário e o seu avatar. Então, a escolha do avatar passa por um processo de identificação. Buscamos muitas vezes criar um avatar em um videogame que estabeleça alguma aproximação com nossas vontades e idealizações. Observamos isso quando o jogador de nome Oficial escreveu no post abaixo uma resposta do porque de ter escolhido a raça Elfo Sangrento em *World of Warcraft*:

Elfo Sangrento: Fortes, orgulhosos, belos, corajosos, perseverantes. São odiados até por seus aliados por causa de sua aparência. São considerados lixo pela maioria da horda, apenas por sua aparência. Apesar de tudo, estão lá, lutando por seu povo e pela horda. Sou gay, e me identifiquei muito com isso. Elfos sangrentos são como o meu povo: Sempre ajudando, mas sempre sendo tratados como lixo APENAS pela aparência. (O cara que "ganhou" a segunda guerra mundial e pai da computação Alan Turing, era gay, a recompensa que seu "aliados" deram a ele foi a morte, pelo simples fato dele ser gay).

Rolou uma identificação com os Elfos Sangrentos.

Pala: "Ordem dos Cavaleiros Sangrentos" um nome lindo. Luto pela Justiça. MINHA justiça. Se tão atacando meu povo, curo, tanko, bato, faço o escambal, mas no MEU povo ninguém toca. Posso morrer, mas vou morrer batalhando, pelo meu povo, por minha justiça³.

Na medida que vamos jogando ou usando um mesmo avatar em um MMORPG, vamos estabelecendo a sua história. É uma narrativa que vai sendo construída, e muitos jogadores acabam se apegando fortemente a essa representação:

³ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6201231409>

Uma coisa é certa: se inicialmente a relação com o avatar é pautada pelo estranhamento, pelo espanto, pela diferença e até mesmo por uma certa rejeição ao avatar [inicial], que é um avatar genérico, impessoal, à medida que passa a ser singularizado, isto é, manipulado por seu dono, ele se torna um objeto único, singular, diferenciado, que pode vir a ser identificado com seu dono, ao ponto de tornar-se um ícone naquele ambiente. (GOMES, 2012, p.143).

O interessante tópico *O Diário de Cristine*⁴, criado pela jogadora Niin mostra bem o processo de construção da história de um avatar, e como criamos laços de afinidade com o personagem ao longo do jogo. Niin resolveu relatar as aventuras de sua personagem em forma de diário:

Ola a todos!

Resolvi fazer uma experiência bem legal com um char meu, para enfatizar a leitura das missões do jogo, e mostrar como tem muita coisa interessante que passa despercebida enquanto upamos que pode ser bem bacana dependendo do modo como você vê.

A partir de hoje estarei postando aqui no fórum as Histórias de Cristine, que conta as aventuras dela entre as regiões de Azeroth, desde sua iniciação até seu “nível” máximo.

Para tornar tudo mais interessante, a narração será em RP⁵, e tudo vai acontecer em tempo real, ou seja, não vai ser um personagem lvl85 contando alguns feitos que ele lembra nos mapas em que ele upou, mas sim, um personagem postando desde o nível 1 até o nível máximo e quem sabe, se vocês gostarem, até o título de Loremaster.

Cada parte deste diário será revisada por mim e por Panon para que nada fuja do contexto ou da timeline da lore do jogo. Tentarei fazer com que nada fique muito comprido nem entediante, minha missão aqui é proporcionar a vocês uma leitura divertida além de informações sobre as missões de cada região de Azeroth.

Lembrando que vocês também podem opinar sobre o rumo que a cristine vai tomar. E se gostarem, por favor, votem como fixo. Então vamos lá!

Aqui, Cristine, a avatar, é que terá sua vida registrada nos diários. Infelizmente não houve continuidade nos posts e tivemos poucas histórias relatadas, mas já temos a noção de que para cada avatar, temos histórias diferentes, rumos diferentes.

Assim como no mundo off-line, há uma intensa preocupação com a construção da aparência do avatar. Seja em mundos virtuais como o *Second Life*, ou jogos online,

⁴ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6521333522>

⁵ Role-Playing

ter uma aparência destacada pode trazer prestígio para o usuário. Débora Leitão, em seu texto *Aparências, consumo e crítica social no mundo virtual Second Life* mostra com clareza esse processo:

Apesar de ter gasto cerca de 6 horas trabalhando na aparência inicial do meu avatar de pesquisadora (inclusos aí o tempo de leitura na internet e uma série de aprendizados), logo em minha primeira visita a uma ilha brasileira recebi ajudas que indicavam minha inadequação. Outros usuários me enviavam “presentes”, *skins* e *shapes* gratuitas, sugerindo que eu alterasse minha aparência. Por muitos meses, a cada nova tentativa de observação, e mesmo durante as primeiras entrevistas formais feitas no Second Life, li comentários como “sua pele é muito pálida”, “sua bunda é muito grande”, “sua roupa é feia, é de velha”, “seus óculos parecem baratos” e até “você quer mesmo que sua avatar se pareça com isso?”. (LEITÃO, 2011, p.3).

Com a opinião de outros usuários sobre a sua aparência, Leitão determina a criação e modelação do avatar como algo coletivo: “Assim, podemos dizer que o processo de construção do avatar é um trabalho em alguma medida coletivo, fruto da convivência entre os usuários e da experiência acumulada.” (LEITÃO, 2011, p.14).

4.2 O Indivíduo por trás do Avatar

O fluxo de informações entre o online e off-line é intenso. Pelas minhas observações, na medida que os jogadores criam avatares e vão se relacionando cada vez mais com outros avatares, surge uma vontade maior de saber quem controla esse caracter no jogo. Quem é o indivíduo por trás do avatar? Como será ele fisicamente? Será homem ou será mulher? Onde mora? O fotógrafo Robbie Cooper, sabendo desse interessante recorrente, lançou o livro *Alter Ego: Avatars and Their Creators* (2009), que reúne diversas imagens mostrando pessoas ao lado dos seus avatares⁶.

É praticamente inevitável o jogador dedicar o seu tempo em *WoW* interagindo com outros avatares e não saber um pouco sobre a vida dos outros players, já que “não

⁶ Há várias fotos disponíveis no site do artista: <http://www.robbiecooper.org>

apenas as pessoas usam as conexões sociais existentes para explorarem os mundos virtuais, o mundo virtual em si é um estímulo para interações no mundo real.” (NARDI, 2010, p.21). Dentro do próprio jogo há uma janela para chat, e os membros das guildas geralmente jogam e se comunicam com headsets ao mesmo tempo, se conhecendo cada vez mais ao longo das aventuras.



Figura 20 – Os jogadores com seus avatares, por Robbie Cooper



Figura 21 – Outra imagem feita por Robbie Cooper.
É frequente o interesse em saber quem está por trás do avatar.

Um dos tópicos mais populares do fórum é *O Jogador por trás do personagem*⁷ que chegou a estourar o número de postagens permitidas e acabou gerando vários outros tópicos contínuos. Ele foi criado em 16/05/2012 pelo membro Svaryag, muito congratulado pela ideia, e é um convite ao usuário a manifestar sua aparência física:

Dizem que geralmente as coisas se parecem com os seus donos, será que isso é verdade quando falamos de WoW? Criei esse tópico com o intuito de trazer o jogador por trás do personagem.

Postem aqui as suas reais fotos aqui(Não precisa postar a do personagem pq já tem a armaria⁸)

A chamada do tópico vai abrir espaço para as mais variadas respostas. Muitos não vão colocar suas fotos, seja por privacidade, ou por vergonha, como no caso de Joaoemmanuel:

Bem não vou postar, pois não quero que ninguém passe mal após me ver. Como um sábio já disse: "Se você é gordo, peitudo, usa óculos e fica no computador por muito tempo jamais estrague o dia das pessoas te vendo, mesmo que você seja uma pessoa legal de se conviver". O que deveria ser feito neste tópico é apenas aquelas pessoas que tem uma fisionomia que a sociedade ache agradável de se ver postem suas fotos. Pessoas como eu jamais deveriam tirar fotos e postarem elas ou serem lembradas pelas outras. Esta é minha ideia perante a este tópico.

Se você for paulista, visualize como se eu fosse um nordestino ou um gay aceitando o que os filhinhos ricos de SP comentam e fazem com os mesmos.

É proibido divulgar alguma informação sobre a vida de outra pessoa. A Blizzard monitora para ver se a regra é quebrada. Caordicoh ficou na dúvida se ele poderia colocar informações do facebook sobre sua própria vida:

Cara, não tenho saco para ocluir foto em outro site que nao seja o facebook..entao la vai meu face..

BLIZZ: nao posso colocar link do meu facebook AQUI ? [aqui ele fica na dúvida se pode ou não colocar o link]

"DISTRIBUIÇÃO DE INFORMAÇÕES DA VIDA REAL
Esta categoria inclui:

⁷ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/5151715833>

⁸ A armaria é a imagem do avatar que aparece no fórum ao lado da resposta do usuário.

Divulgação de qualquer tipo de informação da vida real de outros usuários ou funcionários da Blizzard Entertainment
 O jogador envolvido com ações deste tipo será:
 Banido permanentemente dos fóruns do Battle.net"

como estou divulgando a minha e nao dos outros..entao nao deve ser ilegal mas, na duvida...vou editar entao..

eu li a regra e acho que está claro que nao podemos divulgar a vida de OUTRO..nada contra divulgar a nossa PROPRIA vida...pode sim....!!

Nesse tópico o interesse na paquera de garotas é muito grande. Houve inclusive uma proposta de criação de um ranking para classificar as 10 mulheres mais bonitas que jogam *WoW*, reiterando a ênfase na questão da beleza física. Moony, um dos alvos da paquera, comentou:

Concordo com a Ana, todas as garotas q eu conheço q jogam e as q postaram aqui são lindas, e só pq elas jogam não quer dizer q são mal-amadas, e sim q sabem aproveitar o q a vida tem de melhor (jogar Wow..hahaha).

Jogo Wow com muito orgulho e nem sou feia (pelo menos acho q não) e nem sou mal-amada, sou é muito FELIZ.

Acredito que o principal alvo de atenção do tópico tenha sido a jogadora Karýn. Ela é uma das que mais comentam em todo o fórum, com o incrível número de mais de 2000 mensagens, e a que tem o maior número de pontos de conquista (12550) entre todos os usuários que eu observei no período da pesquisa. Ela talvez seja o estereótipo perfeito de “garota dos sonhos” para muitos fãs do jogo, como Squizitows:

Karýn, vamos tomar umas hoje?
 Que tal Dalaran hoje a noite?? hahahaha

Tem preconceito com rapazes da Horda??

Vem passear na minha motoca hasuhasuhsa

Um desdobramento do tópico sobre a aparência é o da localidade da moradia do jogador. Há um interesse muitas vezes comum em saber de onde é o membro do fórum, como podemos refletir em *De Onde Você É*⁹, criado por Rebimboca:

⁹ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/3657444694>

Vamos fazer um mapeamento dos players, vai que seu vizinho joga WoW.

Postem Cidade - Estado - País (se for de fora) em negrito.

Londrina – Paraná

Muitos querem encontrar jogadores do mesmo local para poderem criar novas amizades e realizarem atividades não somente relacionadas ao jogo, como fica claro no comentário feito por Pulgã:

São Paulo - São Paulo

Mais especificamente Zona Sul, perto de Interlagos.

E to jogando no Tol'Barad com o personagem chamado Athalas (Elfo Sangrento - Sacerdote)

Se tiver alguém morando perto me adiciona la no jogo e a gente marca uma cerveja, to jogando com vários amigos do trabalho e até ja montamos uma guilda nossa, qualquer um que queira fazer parte desse grupo de amigos é bem vindo!

O encontro no jogo leva a uma ida ao bar, a um jogo de futebol, e também a outros jogos. Muitos usuários ficam surpresos ao encontrarem pessoas que moram próximas. Isso ocorreu com o jogador Turtles, que descobriu não ser o único fã de *WoW* nas cidades que habita:

Sou de Joaçaba/Joinville-SC aahuauhuah achei gente das duas cidades lendo o tópico...

E joaçaba só tem 20mil hab hahahaha que mundo pequeno...

As brincadeiras em relação a localidade citada também são comuns, como a que Braindeath fez com o elevado número de jogadores residentes no Rio de Janeiro:

Muita gente do Rio, melhor trancar o cofre.

Umuarama ~100 mil hab.

Paraná

Nenhuma região ou estado escapa de gozações. Em resposta a Captor, que mora em Belém do Pará, Jackcaver realçou mais uma vez os estereótipos étnicos do fórum:

Existe internet ai? achei que só tinha indio '-'

Essas gozações referentes aos estados brasileiros retratam um ponto fundamental. O espaço virtual é o mesmo, o fórum de *WoW*, mas a importância do espaço físico não é tão pouco significativa quanto pensamos em um primeiro momento. Ele está quase sempre presente, seja com o intuito de conhecer alguém pessoalmente, ou até mesmo como afirmação identitária em um espaço não físico.

4.3 Indivíduo e Pessoa nos Videogames

4.3.1 Mata ele filho!

Call of Duty é uma das franquias de maior sucesso nos últimos anos quando tratamos de videogames. Uma das versões mais recentes do jogo, chamada de *Modern Warfare 3* e publicada pela Activision, alcançou a incrível marca de mais de 25 milhões de cópias vendidas em apenas 16 dias desde o seu lançamento em 08 de novembro de 2011, ultrapassando o valor de 1 bilhão de dólares¹⁰.

Os jogos são de tiro na primeira pessoa¹¹ (*First Person Shooter*) e o ambiente da série gira em torno de conflitos envolvendo fatos históricos, com pano de fundo da Segunda Guerra Mundial e épocas posteriores. *Call of Duty: World at War* (Activision, 2008), por exemplo, reveza entre a campanha norte-americana contra os japoneses no Pacífico com a luta soviética a partir de Stalingrado visando empurrar os alemães até Berlim. Já *Call of Duty: Black Ops* (Activision, 2010) tem seu foco voltado para lutas na Guerra Fria, em locais como Cuba e Vietnã. A série *Modern Warfare* rompe um pouco com a historicidade e já busca armamentos modernos e conflitos mais fictícios. Em *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Activision, 2009) há

¹⁰ <http://www.usatoday.com/tech/gaming/story/2011-12-12/call-of-duty-sales/51851180/1>

¹¹ Os jogos de primeira pessoa são caracterizados quando a visão mostrada na tela tem como intenção representar uma câmera que simula os olhos do jogador.

inclusive missões em uma favela no Rio de Janeiro, onde muitos de seus habitantes acabam sendo “aniquilados” por soldados especiais americanos¹².

A essência do jogo pode se resumir a dois modos: campanha e multiplayer. No modo campanha o jogador atravessa uma série de missões pré-determinadas, geralmente jogando sozinho, até obter a conquista final. Normalmente os vilões da campanha são alemães, japoneses e russos (ou soviéticos). Porém, a grande maioria dos ávidos fãs está realmente interessada no modo multiplayer, que coloca jogadores do mundo inteiro, geralmente divididos em equipes, competindo destemidamente entre si. As nacionalidades são sorteadas¹³ e existem várias modalidades de jogo como capturar bandeiras ou defender pontos estratégicos. Foi um fato ocorrido em uma dessas ferrenhas partidas, no modo multiplayer, que me estimulou a pensar a relação indivíduo e pessoa nos videogames.



Figura 22 - Defendendo Stalingrado. Imagem de um jogo em primeira pessoa.

¹² Nos jogos do *Call of Duty* não há espaço para inocentes. Todos que não fazem parte do seu exército são inimigos e portanto devem ser eliminados.

¹³ Por alguns momentos os “bandidos cariocas” podem ter o prazer de saírem vitoriosos.

Alguns jogadores, para terem uma experiência mais imersiva, utilizam *headsets* para se comunicarem durante as partidas, e as conversas vão desde estratégias para o combate, até discussões sobre o cotidiano e xingamentos, esses bem comuns. Em um mapa (cenário) que não me recordo, pois acabou sendo secundário na ocasião, uma discussão polêmica se iniciou entre dois jogadores. Um, cuja voz o situava na idade adulta, não parava de xingar tudo e todos quando morria no jogo. Reclamava a todo momento, soltando os mais diversos improperios. O outro, cuja voz era de criança, dificilmente parecia ter mais de 15 anos e estava assustado com tanta gritaria. Ao pedir para o “valentão” diminuir as ofensas, começou a ser o seu alvo preferencial. Foi então que o garoto disse: “Espera pai”, e a frase síntese do Brasil ecoou em meio ao caos do combate: “Seu filho da puta, você sabe com quem está falando?”

O pai do menino havia pego o fone e agora tínhamos o filho controlando o avatar no jogo e o pai no comando da voz. Após alguns segundos de silêncio, a resposta não tardou: “Não sei e estou pouco me fodendo.” O pai, desconcertado, não acostumado a situação, começou a ameaça: “Vou aí te meter a porrada!” E a bola de neve aumentando: “Pode vir, moro no Méier!” Inclusive houve o fornecimento de um endereço, que não posso afirmar se era verídico. “Mata ele filho! Mata!” O pai gritava e as risadas dos outros jogadores ficavam mais altas. Antes da partida acabar o garoto se desconectou do jogo, ou por vergonha ou por ordem do pai.

4.3.2 Burocrático x Familiar – Um Choque de Contextos

Goldman (1999) já havia indicado que há diversas variantes sobre o tema envolvendo pessoa e indivíduo, e que a simplicidade do assunto é apenas uma ilusão. A discussão sobre essas representações tem como marco o texto *Uma categoria do espírito humano: a noção de pessoa, a noção de “eu”* escrito por Marcel Mauss em 1938, mas ela já tinha sido levantada por Lucien Lévy-Bruhl anteriormente. Nos anos posteriores ao texto de Mauss, antropólogos como Maurice Leenhardt e Louis Dumont trabalharam e desenvolveram esses conceitos, cada um dando sua própria definição.

A partir desse episódio do *Call of Duty* descrito acima, podemos fazer uma análise introdutória da representação da noção de indivíduo e de pessoa nos videogames, tendo como eixo central a distinção determinada por Roberto Da Matta (1990) em seu livro *Carnavais, Malandros e Heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro*. O ponto de partida para Da Matta é o de que a frase “Você sabe com quem está falando?” se constitui em uma forma socialmente estabelecida, usada principalmente em cinco ocasiões:

1. Quando sua autoridade está ameaçada ou diminuída
2. Quando há o desejo de alguém impor o seu poder
3. Quando há a possibilidade de inferiorizar o outro
4. Quando alguém sofre um complexo de inferioridade
5. Quando há uma ameaça ao cargo que o interlocutor ocupa

O essencial aqui é realizarmos que a famosa frase serve como um mecanismo de tentativa de transposição do sujeito de indivíduo para pessoa, como um modo de afirmação na hierarquia social vigente. O pai, logo, visava marcar uma autoridade e um espaço nas relações de poder. Porém, “Você sabe com quem está falando?” também pode ser vista como um blefe e como um risco calculado, pois só funciona quando há uma sujeição de quem a ouve, o que não aconteceu nessa situação.

O indivíduo é aquele que é determinado “todas as vezes que estamos diante da autoridade impessoal que representa a lei universalizante, a ser aplicada por todos.” (DA MATTA, 1990, p.236). Quando estamos submetidos a uma lei, e percebemos que somos tratados de forma indistinta, estaríamos sendo indivíduos. Já a noção de pessoa se caracteriza por uma distância do anonimato, é o sujeito sendo tratado pelo nome, com uma posição determinada e hierarquizada na sociedade.

Há, portanto, uma relação entre um contexto burocrático, universalizante, impessoal, ligado ao espaço público, que se refere ao mundo dos indivíduos, e um contexto familiar, privado, relacional, particular, ligado a moral, que se refere ao mundo das pessoas. Como esses mundos se comportam nos videogames?

4.3.3 Quando Somos Indivíduos – As Leis do jogo e as Leis da Empresa

Ao jogarmos um videogame estamos submetidos a dois tipos de leis: as do jogo em si, e as leis de conduta determinadas pela empresa criadora do software. As leis do jogo se referem aos limites do que é possível fazer ao controlarmos o avatar e o que podemos chamar de física do mundo, reguladora dos movimentos e do ambiente. Tomemos como exemplo o cultuado *Pac-Man* (Namco, 1980).

Foi determinado pela programação, durante a criação do game, de que o Pac-Man, ou Come Come, como chegou a ser conhecido no Brasil, só poderia se mover em quatro direções: pra cima, pra baixo, pra esquerda ou direita. Não importa o que eu faça no controle, eu não consigo mover o Pac-Man na diagonal. Aliás, é impossível eu mover o Pac-Man através das paredes, pois as leis do jogo não me permitem fazer isso. A pontuação, o movimento dos fantasmilhas inimigos, o número de vidas, o desenho do labirinto, a duração da “vitamina” e todas as regras são determinadas e impostas ao indivíduo que controla o Pac-Man. Tanto o criador do jogo quanto alguém que tenha comprado o programa em uma loja estão submetidos as mesmas leis.

A outra forma de demarcação do indivíduo nos videogames é através da aceitação eu um acordo, presente na instalação e na introdução da maioria dos jogos recentes chamado de EULA (*End User License Agreement*). Ao concordar com o EULA o indivíduo se submete as regras e leis da empresa criadora e mantenedora do jogo. Caso o jogador não aceite o acordo, o jogo nem chega a ser instalado ou iniciado.

No episódio da discussão do *Call of Duty*, ambos os jogadores poderiam ser denunciados e conseqüentemente banidos de partidas subsequentes devido ao mal comportamento, que viola o padrão moral desejado. Na medida que os videogames foram se tornando cada vez mais rentáveis, as grandes corporações foram investindo de forma intensa e ao mesmo tempo estabelecendo limites que devem ser observados, como comentado no capítulo Mundos. Teríamos aqui um conjunto de relações entre privado / corporação e consumidor / produtor (TAYLOR, 2006).

Um dos mais emblemáticos reflexos dessa “ética burocrática”, para usar o termo de Da Matta, é a já discutida proibição por parte de várias empresas da venda de itens e personagens utilizados em seus jogos. O não cumprimento do EULA pode, inclusive, gerar batalhas jurídicas com resultados imprevisíveis visto o estado ainda incipiente de leis envolvendo crimes virtuais. É interessante notarmos que nos videogames podemos ser tratados como indivíduos mesmo estando fisicamente situados em nosso ambiente doméstico, onde comumente é a noção de pessoa que predomina.

4.3.4 Quando Somos Pessoas – A Percepção de um Humano

A experiência da subjetividade nos videogames é profundamente distinta quando jogamos não contra uma inteligência artificial, mas sim com a presença de humanos. Se podemos dizer que o primeiro momento que nos tornamos pessoa é quando recebemos um nome, também nos tornamos pessoa nos videogames quando há a percepção de que através também de um nome, somos reconhecidos e classificados de forma distinta da máquina. “Classificar não é somente dispor em grupos, mas colocá-los segundo relações muito especiais.” (DURKHEIM, MAUSS, 2001, p.403).

Retomando o exemplo de *Pac-Man*, o jogo forneceria uma experiência completamente peculiar se os fantasmas inimigos fossem controlados por humanos¹⁴, não somente em relação ao padrão de movimento realizado, mas também na transformação da percepção do jogador, ao simplesmente saber que não é contra o “computador” que ele está jogando. O resmungão do *Call of Duty* poderia muito bem xingar soldados controlados pelo programa, mas nesse caso não haveria um eco na relação social e o próprio xingamento seria feito com um outro propósito. Como diz Phillipe Paes, um jogador dos chamados jogos de luta (*fighting games*):

¹⁴ O jogo Pac Man vs. (Namco, 2003) explorou com relativo sucesso essa opção dos humanos controlarem os fantasmas.

Em *Street Fighter IV* eu jogava direto contra o “computador” no nível mais difícil e vencia sempre. Na hora de jogar contra um humano a partida era praticamente uma surpresa. Movimentos que eu nunca havia visto apareciam, além do nervosismo me atrapalhar. Era como se fosse outro jogo.

Rodrigo Dias, um jovem militar amante da cultura japonesa respondeu de forma direta e sutil quando perguntado qual a maior diferença entre jogar contra a inteligência artificial ou contra um humano:

A imprevisibilidade.

Uma das principais características que transforma o indivíduo em pessoa nos videogames é a possibilidade de contornar e manipular as leis do jogo para o seu favor, explorando falhas e brechas nessas leis. Penso que seja o famoso “jeitinho” adaptado ao mundo virtual. Descobrir um ponto onde um chute em um videogame de futebol sempre resulta em gol, um local em um jogo de guerra onde nenhuma bala consiga penetrar mesmo estando em espaço aberto, talvez uma maneira de conseguir vidas e pontos infinitos com o mínimo de esforço. Essas ações reforçam a imprevisibilidade presente no comportamento humano, distinguindo-o de uma inteligência artificial, onde até o randômico é programado e, portanto, previsível.

Há também um significativo espaço nos videogames tanto para as super pessoas quanto para os vips, e envolvem sucesso e/ou dinheiro. Apesar de não transbordar para a grande mídia, o círculo dos videogames também tem suas “celebridades”, que recebem privilégios, convites e livre acesso. E não trato aqui dos programadores e criadores dos jogos, mas sim de jogadores, cuja fama acaba atravessando o mundo, dentro de determinados nichos.

A empolgante luta entre Justin Wong e Daigo Umehara no campeonato EVO 2004 de *Street Fighter III: 3rd Strike* (Capcom, 1999) os transformou em jogadores ilustres em qualquer parte do planeta¹⁵. Billy Mitchell, conhecido como o primeiro jogador a

¹⁵ A luta já está, em dezembro de 2012, com quase 4 milhões de visitas no You Tube. Ela pode ser conferida nesse link: <http://www.youtube.com/watch?v=pS5peqApgUA>. É digno de nota destacar o final do vídeo, onde a comemoração lembra a de um jogo de futebol.

“zerar¹⁶” o Pac Man fez certa fama em meados da década de 1980 e participou do documentário *The King of Kong* (Seth Gordon, 2007) onde disputava o recorde mundial de *Donkey Kong* (Nintendo, 1981). Em apenas 4 semanas um vídeo de *Call of Duty* onde um jogador mata 74 inimigos sem morrer uma vez sequer já havia sido assistido mais de 215 mil vezes¹⁷.

Essas super pessoas são facilmente identificadas por tabelas de classificação e rankings presentes na internet e dentro do jogo, se beneficiando de todo o processo. Tende-se aqui a termos “uma certa aspiração, por parte dos que ocupam posições inferiores, de ascender às mais elevadas.” (GOFFMAN, 2009, p.41).

Assim como as celebridades de menor porte da televisão, alguns gamers adquirem um status de prestígio que logo desaparece. A habilidade em *Call of Duty* de Henrique, 15 anos, lhe rendeu uma namorada. Porém, de acordo com o seu primo¹⁸, por pouco tempo:

Ele era o melhor jogador do grupo, jogava o dia inteiro e ia muito mal na escola. E havia essa menina que jogava e que começou a namorá-lo pois ele se destacava. Acontece que o namoro começou a tomar todo o tempo dele de jogar e com isso ele foi piorando. Agora que ele tinha ficado ruim no jogo, a menina trocou ele por outro que jogava melhor.

Uma outra forma de obter privilégios e se afirmar ainda mais como pessoa no mundo dos videogames é pagar extra para ter serviços diferenciados. Está se tornando prática corriqueira pagar mais para se ter roupas e itens especiais, que personalizam ainda mais o avatar. O próprio *Call of Duty* tem um serviço chamado de Elite, que oferece mapas, dicas, títulos e mais por 50 dólares anuais. No jogo *Batman: Arkham City* (Warner, 2011), várias roupas do Cavaleiro das Trevas e o próprio personagem do Robin só estão disponíveis em certas versões limitadas. Tanto esses serviços premium, quanto os rankings de jogadores parecem não primar por uma relação igualitária, mas sim fortemente hierárquica.

¹⁶ Chegar ao final.

¹⁷ <http://www.youtube.com/watch?v=ehiUkfSbrvI&ob=av3e>

¹⁸ O garoto, um pouco envergonhado, não quis fazer muitos comentários sobre a história, afirmando ser ela um exagero, ao contrário da opinião de vários envolvidos em seu círculo de amigos.



Figura 23 – Platéia assistindo ao campeonato de jogos de luta EVO.
Os vencedores logo adquirem o status de super pessoas.

4.3.5 O Meio Caminho

Tanto a noção de indivíduo quanto a noção de pessoa estão presentes em todas as sociedades humanas, estabelecendo entre si uma relação dialética. Ninguém é pessoa o tempo inteiro, assim como ninguém é sempre indivíduo. Da Matta situa o Brasil “a meio caminho: entre a hierarquia e a igualdade” (DA MATTA, 1990, p.246), mostrando a constante passagem de um sistema global, de caráter universal, para um sistema de relação pessoal repleta de nuances, e vice-versa.

Acredito que como um ponto de partida para estudos mais abrangentes, podemos posicionar o jogador de videogame também neste meio termo. “O mundo dos games não se situam fora dos nossos constantes choques culturais, ansiedades ou inovações, mas frequentemente as reproduzem muito bem.” (TAYLOR, 2006, p. 129).

A partir da citação acima, poderíamos facilmente concluir que o jogador brasileiro reproduz fielmente o pensamento de Da Matta baseado na frase “Você sabe com quem está falando”, já que o “mundo virtual” é uma extensão do “mundo real”. Logo, “quando o indivíduo se apresenta diante dos outros, seu desempenho tenderá a incorporar e exemplificar os valores oficialmente reconhecidos pela sociedade...” (GOFFMAN, 2009, p41.). Então, o comportamento do brasileiro não seria alterado somente porque ele está jogando um videogame. Mas acredito que podemos ir ainda além.

Ao tentar aprofundar um pouco mais o tema, chego a seguinte pergunta: será que todos os jogadores nos videogames, independente da nacionalidade, se situam também em um meio caminho, transitando constantemente entre indivíduo e pessoa, assim como no Brasil? Afinal, somos indivíduos na medida que sempre somos submetidos as leis do jogo e da empresa, mas também, como pessoas, somos imprevisíveis, buscamos romper com regras pré-estabelecidas, e somos favorecidos de acordo com o nosso sucesso e prestígio, hierarquizando constantemente as relações com o outro. No caso de uma resposta afirmativa, um basilar texto da antropologia brasileira estaria contribuindo para o avanço de um campo recente de estudos, e comprovando mais uma vez que as teorias antropológicas são ferramentas mais do que eficientes para o entendimento do mundo contemporâneo.

4.4 O Corpo

Um jogo de videogame começa bem antes da sua imagem ser vista na tela pela primeira vez. Em um mundo onde as mídias estão cada vez mais interligadas, a importância da propaganda, da embalagem do jogo e de reportagens em sites especializados, se configuram como essenciais para a decisão ou não de comprar o produto. Porém, para muitos, a decisão mais importante é a escolha de qual o equipamento utilizado para jogar, o que se liga diretamente em como o corpo vai se comportar na hora do jogo.

Essa escolha do equipamento é fundamental para o tipo de experiência que o jogador irá desfrutar. Como pergunta Latour, esses objetos “fazem ou não uma diferença no curso de ação de outros agentes?” (LATOURE, 2005, p.70). A conclusão, de resposta positiva, eleva esses objetos a condição de participantes ativos do processo. Jogarei em um monitor ou televisão de qual tamanho? Comprarei o jogo para computador ou para um console dedicado? Em qual cadeira me sentarei?

Para ilustrar ainda mais, podemos perguntar: qual tipo de controle será usado? Um joystick ou um mouse? Essa última indagação é fonte de um acalorado debate que persiste por anos e não tem data para acabar. Jogadores de PC (computadores) são mais ambientados com o mouse e o teclado para os jogos, enquanto os de consoles como *Playstation* e *Xbox* utilizam em esmagadora maioria os joysticks.

As empresas do setor de entretenimento estão constantemente buscando novidades em relação ao modo de se controlar um videogame. A Microsoft lançou em novembro de 2010 o controle chamado *Kinect*, onde o jogador utiliza os próprios movimentos para enviar comandos, abrindo mais uma possível área de estudos sobre a antropologia do corpo. Ricardo, dono de uma loja de informática em Niterói, sentiu os efeitos dessa nova forma de controle:

Fiquei quebrado durante uma semana de tantas dores no corpo.

Em vários tipos de jogos, onde a precisão e reflexos são fundamentais, a experiência do jogador é totalmente baseada no tipo de controle escolhido. Latour deixa claro que não são esses objetos participantes que determinam a ação, não é um martelo que impõe a pancada em um prego, mas sim quem controla o martelo. Porém, a experiência do uso da TV, para usar outro exemplo do pensador francês, será diferente de acordo com a posse ou não de um controle remoto. (LATOURE, 2005, p.71).



Figura 24 – Propaganda do jogo *EA Sports Active* controlado por um Kinect

Na medida que eu jogava *WoW*, com um teclado e um mouse tradicional de dois botões, ia sentindo uma dificuldade de fazer os comandos de forma rápida. O seu avatar vai adquirindo cada vez mais magias e habilidades, os combates vão se tornando mais dinâmicos e intensos, e uma resposta quase que imediata torna-se vital. Ao fazer uma rápida pesquisa em sites de compra na internet, pude perceber que há todo um mercado voltado para equipamentos específicos para os jogos online, com mouses de até 15 botões, e teclados adaptados para dar mais conforto ao jogador que fica horas em frente ao monitor movimentando seus dedos e mãos. No fórum há diversos tópicos sobre qual tipo de mouse adquirir, o que esperar do novo controle e se ele é mesmo necessário. O jogador Gigiozor procurou tirar suas dúvidas criando o tópico *Dúvidas-Mouse*¹⁹:

Fala pessoal, decidi que meu presente de natal para mim mesmo será um mouse novo, e sendo assim, quero pegar um bom. Minha dúvida é a seguinte, alguém já jogou ou pode me falar sobre o desempenho do Razer Naga pra jogar *WoW*? Estou em dúvida entre esse e o DeathAdder também da Razer.

Se alguém souber de algo e compartilhar aqui eu ficarei muito agradecido.

Além dos equipamentos e das ferramentas que o corpo utiliza para um videogame, é crucial também uma discussão que envolve os dispositivos da tecnologia com esse

¹⁹ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/3746355651>

novo modo de ser do indivíduo, sempre ligado (*always on*), o que muitas vezes culmina com a ideia de isolamento corporal e o que Sherry Turkle chama de meia atenção. (TURKLE, 2006). Estamos metade “aqui” e metade “na rede”:

Em outras palavras, estou em simultaneamente em diferentes conexões. Outro efeito desse eu que funciona amarrado em rede, é a produção dos espaços como metade públicos e metade privados. Este é um dos efeitos mais importantes da produção da subjetividade em redes sociais: as pessoas passam a existir e a se mover numa fronteira sempre fluída entre público e privado. (RAMOS, 2012).

Na medida que escrevo essas palavras em meu computador, meu celular está recebendo mensagens, assim como o meu facebook, situado em uma janela atrás do meu processador de texto, não para de ser atualizado. Alguns anos atrás era comum passar o dia inteiro sem notícias sobre uma pessoa, e que só poderíamos encontra-la no telefone fixo. Quando estávamos na rua, no domínio público, ficávamos em uma situação quase que de incomunicabilidade. Hoje, se ligarmos algumas vezes para o celular de uma pessoa e ela não atender, mesmo que ela esteja no trabalho, é comum surgir uma sensação de preocupação. Ainda observamos uma distinção entre a casa e a rua, e penso que ela não irá desaparecer por completo. No entanto, sua separação se torna cada vez mais embaçada, caminhando para um estado de constante equilíbrio, onde, não importa o lugar, sempre estaremos carregando ambas com o mesmo peso.

Para refletir melhor esse ponto, podemos usar as *lan houses* como exemplo de junção e equilíbrio entre o público e o privado, como discutida por Carla Barros:

O uso dos computadores nas lans chama atenção em um aspecto específico – além dos usuários estarem conectados e interagirem com pessoas online, existe uma grande interação com as pessoas que estão na lan, de um modo bastante amplo. (BARROS, 2008, p. 210).

Os usuários de uma *lan house*, um ambiente público, constantemente conectam em redes sociais para tratarem de assuntos em uma esfera privada. Porém, como Barros salienta em seu artigo sobre o tema, inclusive com relatos envolvendo *WoW*, as *lan houses* se destacam pelo que ela chama de navegação coletiva, onde os olhares de muitos pairam sobre o computador utilizado e não raramente essas

peças ao redor sugerem ações e controlam os meios de interação, como o mouse. Até quem não está usando o computador na lan house parece estar *always-on* com as máquinas do local, sempre atentos e ligados.

Podemos traçar as origens desse raciocínio do *always-on* de Turkle ao famoso ensaio *A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century* de Donna Haraway, escrito em 1985 e compilado no livro *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*.

Para Haraway, um ciborgue é um “organismo cibernético, um híbrido entre máquina e organismo, uma criatura tanto da realidade social quanto uma criatura da ficção.” (HARAWAY, 1991, p.149). Haraway defende a ideia de que no mundo contemporâneo, todos nós somos ciborgues, meio homem, meio máquina. A ideia central por trás do seu pensamento é a de estruturar uma nova identidade sobre ser um humano. Durante toda a história, o mito do homem sempre partiu de uma noção de unidade e inocência, o homem como um ser completo, seja no Jardim do Éden ou na mitologia de Édipo. Logo, já que o humano é um ser “inteiro”, totalmente preenchido, cria-se oposições binárias e fronteiras rígidas entre o Eu (homem) e o Outro, como as que separam humanos de animais e também de máquinas.

Porém, a figura do ciborgue altera a forma de vermos o indivíduo, pois o ciborgue é híbrido, não uno, é ao mesmo tempo homem e máquina. É a partir desse pensamento do ser híbrido que Haraway discute o papel da emancipação da mulher. Com o ciborgue, o homem não é mais um ser indivisível, mas sim portador de identidades múltiplas. O hibridismo, justificado com a figura do ciborgue, quebra a divisão entre o Eu e o Outro e pode então ser aplicado para juntar oposições como Mente e Corpo, Cultura e Natureza, Realidade e Aparência, e, logicamente, Homem e Mulher.

É importante notarmos, que tanto para Turkle quanto para Haraway, a ideia de ligação do homem com a máquina não se dá como em boa parte das obras de ficção científica, onde o homem tem o corpo alterado com partes mecânicas. Quando usamos o mouse ou ligamos para alguém do celular, nós já nos

configuramos como ciborgues, nosso corpo já está socialmente integrado, como um complexo circuito.

4.5 O Que Eu Demonstro Que Sou, O Que Você Espera de Mim

Quando o jogo multiplayer se inicia, os dispositivos metodológicos e analíticos de Erving Goffman tornam-se ferramentas muito úteis para o antropólogo interessado na interação social estabelecida entre os jogadores. É importante aqui o uso do termo interação para Goffman, pois ele não é um holista, como Durkheim, mas também não analisa somente aspectos do individualismo.

O interesse primordial de Goffman é a interação face a face (GOFFMAN, 2009, p24), que nos videogames e mundos virtuais continua existindo através dos avatares. Mesmo que o gestual do corpo humano não esteja presente, há o gestual específico de cada avatar, seja no movimento do personagem ou através de uma interação com o uso de símbolos²⁰. Através de um *headset*, muitos jogos permitem também a troca de áudio entre os jogadores, intensificando as relações sociais²¹.

Para Goffman (2009), o ator pode ser muitas coisas simultaneamente, e vai se ajustando seguindo cada ação e relação face a face. São múltiplas linguagens e papéis sociais ativados pelo ator em uma só interação. Como os atores se apresentam, como coordenam suas ações, como certas etiquetas revelam contextos. Portanto, o ator é composto por múltiplos papéis e repertórios de conduta, além de que há sempre a preocupação com os vocabulários e gramáticas acionados por determinados atores em determinadas situações, sem deixar de considerar que toda ação é incerta, onde paira o componente de imprevisibilidade.

²⁰ Um exemplo do uso de símbolos na interação pode ser observado nos jogos da série *The Sims*, onde imagens apresentadas sobre a cabeça do avatar retrata seus desejos.

²¹ Um fato interessante é que muitos indivíduos são contrários a utilização da voz em jogos ou ambientes virtuais, com o argumento de que a voz “real” da pessoa impõe uma dimensão da realidade não desejada por vários. Uma discussão mais aprofundada sobre esse tema é tratada por Tom Boellstorff (2010).

O pensamento de Goffman em relação a representarmos papéis dentro de uma “fachada” pode ser aplicado de forma imediata assim que descobrimos a presença de um humano no mesmo cenário do jogo. Toda a teoria de escolha de máscaras pelo eu se aplica praticamente sem exceções. Como um jogador habilidoso e veterano deve se portar perante um iniciante? O que as pessoas esperam desse jogador? Como se portará caso perca para um jogador inferior, chacoalhando a hierarquia pré-estabelecida? Que papéis, que máscaras sociais deverão ser utilizadas?

Logo, temos também uma constante preocupação com a impressão que deve ser projetada, e o desejo de se obter uma resposta a essa impressão, que deve ser cuidadosamente controlada. Há nos videogames a ideia de conhecer antecipadamente o que determinado ator pode esperar de outros jogadores e o que eles podem esperar de suas ações. Para ilustrar melhor esse pensamento em relação ao controle da impressão e dos repertórios de conduta, vamos analisar três exemplos envolvendo os MMORPGs, os jogos de guerra em primeira pessoa e jogos de esporte.

Em *DC Universe Online* (Sony Online Entertainment, 2011) os jogadores criam super heróis ou super vilões e lutam entre si com a ajuda de caracteres como Super Homem, Batman e Lex Luthor. Já vimos que em *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), o mais bem sucedido jogo desse tipo, o cenário gira em torno de um ambiente baseado em uma fantasia medieval, com a possibilidade de criar elfos, orcs, anões, que assumem profissões (classes) como as de mago, guerreiro, ladrão, entre outras. Independente do MMORPG, será de acordo com o tipo de personagem escolhido que o ator planejará sua conduta e determinará o que os outros esperam dele.

Se o ator tiver como ênfase a força física ou fortes armas de dano, espera-se dele que aja como um *Damage Dealer*, aquele que ataca incessantemente os inimigos. Se o ator tiver uma forte resistência e armadura, espera-se que ele sempre proteja com o seu corpo os mais fracos, sendo classificado como um jogador *Tanker*. Já o ator que prioriza magia de cura ou equipamentos médicos, é o *Healer* do grupo, e espera-se que ele contribua para a recuperação de um aliado.



Figura 25 – Tela de entrada para um Dungeon em World of Warcraft. Aqui o jogador escolhe qual papel desempenhar. O escudo significa ser o Tanker do grupo. A cruz o Healer e a espada o Damage Dealer.

Tomemos agora como segundo exemplo o jogo *Battlefield 3* (Electronic Arts, 2011), que pertence a uma série de famosos jogos de tiro em primeira pessoa, assim como a série *Call of Duty*. Em *Battlefield 3* existem quatro tipos de classes que o seu soldado pode pertencer. Temos a classe *Assault*, especializada em potentes ataques com fuzis mas que também carrega equipamentos médicos, a classe *Engineer* especializada em destruir e reparar veículos, a classe *Recon*, dos snipers, com armas de longo alcance e especializada em reconhecimento do cenário e a classe *Support*, que fornece munições para outros jogadores.

Todas as classes tem poder de fogo, mas se o ator joga em uma equipe como um *Engineer*, seus aliados esperam que ele tenha a conduta de destruir veículos com bazucas e com suas ferramentas recupere equipamentos danificados. Caso ele não

cumpra esse papel na interação, o que é comum com jogadores novatos, haverá discussões e conflitos dentro do grupo.



Figura 26 – Classes do Battlefield 3²²

Tanto os MMORPGs quanto os jogos de guerra em primeira pessoa tem um design que prioriza a formação de equipes para que os jogadores consigam mais facilmente seus objetivos. Podemos vincular esses grupos com o que Goffman chama de *equipes de representação*, “qualquer grupo de indivíduos que cooperem na encenação de uma rotina particular.” (GOFFMAN, 2009, p.78). Para cada membro da equipe é exigido que se apresentem cada um sob um aspecto diferente, para o que Goffman chama de efeito total seja alcançado e satisfatório, o que nesse caso pode ser a vitória em uma partida.

Um terceiro exemplo pode ser buscado em jogos de esporte, onde a interação entre os jogadores também se revela com intensidade. Se um ator escolhe o time do Barcelona no jogo de futebol *FIFA 13* (Electronic Arts, 2012), espera-se dele um papel que comporte um futebol ofensivo, de toque de bola e velocidade. Porém, o que acontece muitas vezes é o ator adaptar o estilo de jogo de acordo com as circunstâncias da partida, justamente por causa da acessibilidade e pluralidade de

²² <http://bf3blog.com/battlefield-3-classes>

papéis, assim como a necessidade de ajustamento dos repertórios que cada um possui. Logo, é comum um ator com o time do Barcelona jogar um futebol defensivo de chutões para frente, ainda mais se estiver no fim da partida e próximo da vitória, ou se não for um jogador considerado habilidoso. Esse jogador pouco habilidoso pode até no início tentar controlar a impressão de que irá jogar como se espera do poderoso esquadrão catalão, mas como diz Goffman, esse é um caso onde logo se perceberá uma representação falsa e conseqüente perda de reputação (GOFFMAN, 2009, p.60-61).

Afirmamos portanto, que o ator age perante a uma pluralidade nas lógicas situacionais, que configura, portanto, uma ação situada. Mas situada aonde? Esses atores precisam, como espaço da atuação, estarem em um determinado cenário, formador de uma fachada social, ao lado da aparência e da maneira de agir dos interagentes. Nos videogames, os cenários de atuação são componentes vitais para o exercício da experiência subjetiva desse ator. O cenário faz parte de todo o planejamento de conduta feito e interfere diretamente no papel desempenhado por cada um. “Julga-se muitas vezes que o controle do cenário é uma vantagem durante a interação.” (GOFFMAN, 2009, p.90).

Um mapa do *Battlefield 3* com muitos pontos altos favorece determinados tipos de jogadores, principalmente os que usam armas de alcance longo, enquanto mapas pequenos e “truncados” favorecem quem prioriza armas mais leves e rápidas como as submetralhadoras. O ator precisa constantemente estar ciente do cenário para poder guiar os seus passos.

A presença da platéia também faz parte dessa interação, e em muitas partidas ela tem uma interferência decisiva nas relações. No caso do exemplo do jogo de futebol citado acima, assim como nos jogos de guerra, é comum termos a presença de vários espectadores assistindo o desenrolar dos fatos.

Acredito que tanto Goffman quanto Latour não tomam a sociedade como dada. Ambos valorizam uma dimensão micro social com ênfase na dimensão da ação, e essa ênfase parece ser bem útil aos estudos dos videogames.

4.6 A Vida Cotidiana dos Avatares

Como já observamos, a relação entre o jogador e a empresa controladora do mundo virtual é pavimentada por atritos e conflitos. É constante o desejo dos residentes em mudarem o mundo a sua volta, e com isso acabam esbarrando nas limitações impostas pela governança da empresa e do design do programa. Em mundos virtuais como *Second Life*, cujo componente de jogo está em segundo plano (ou não existe), há um estímulo a criação de objetos, pois são mundos construídos com participação direta dos usuários, tendo sua paisagem modificada de forma constante.

Em *World of Warcraft*, assim como na maioria dos MMORPGs, as mudanças feitas pelos usuários no mundo são bastante limitadas, quando possíveis. O visual do mundo acaba sendo estático, somente sendo alterado quando há uma nova expansão, o que torna parte dos jogadores inquietos e incomodados. Logo, é muito comum os jogadores de *WoW* desejarem ter suas próprias casas no jogo. Apesar dos personagens começarem suas jornadas geralmente ao lado do seu povo e em seu local de origem, não há a possibilidade de ter uma residência somente sua no vasto mundo apresentado. Esse é um grande contraste em relação ao *Second Life* onde ter um lugar “só seu” tem papel central na experiência subjetiva.

A expansão *Mists of Pandaria* de *WoW* introduziu um lote de fazenda que o jogador poderá cultivar. Porém, esse lote fica em um espaço separado, não ligado ao mundo do jogo, como observamos na dúvida de Kaelian, um jogador que não frequenta muito o fórum, no tópico *Casas de Verdade*²³:

É verdade que no MoP teremos casa com plantação e tal?

O desejo de Kaelian de se ter uma casa própria é logo desfeito na resposta de Kick:

²³ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6572357344>

Você vai ter um lote de fazenda, com uma casa aonde você pode exibir seus itens de Archaeology e provavelmente outras coisitas mais que eu não me importei o suficiente em ver.

Mas o lugar é phased, instanciado, ou seja, seu lote não vai ocupar um espaço real no WoW, com vizinhos e tal.

Jesper Juul (2005) defende a ideia de que os mundos virtuais são também mundos ficcionais, onde o jogador preenche com sua imaginação os “buracos²⁴” da narrativa. Já Bonnie Nardi (2010) parte do pensamento de que esses mundos virtuais, apesar de serem mundos imaginados, se configuram mais como uma poderosa experiência visual, como quando observamos uma paisagem impactante. O mundo já está feito, basta observá-lo. Há uma primazia do visual.



Figura 27 – Interior de uma casa no Second Life. Ao contrário de WoW, os residentes do Second Life tem uma grande liberdade em criar e modificar o mundo.

Algumas conversas no fórum mostram uma inclinação maior para a posição de Juul, de uma interação mais profunda e recíproca entre jogador e mundo, onde o ponto de partida pode ser o visual, mas o resultado acaba se transformando em um processo de imersão e pensamentos ficcionais. Sabemos que o mundo de *WoW* é vasto e com inúmeras paisagens, que estimulam a imersão do jogador e o tópico *Onde*

²⁴ Gaps, no original.

*nesse jogo você iria querer morar?*²⁵ reflete bem esse encontro entre ficção e impacto visual. Esse popular tópico foi criado pelo membro Khallax em 11/01/2012:

Deixando de lado as aventuras que você fizesse por aí, em qual lugar desse jogo você gostaria de morar ou simplesmente passar um tempo? Ou ainda, onde você gostaria de ter passado sua infância?

Eu acho que iria querer morar em Dalaran... adoro ar daquela cidade! Fora que eu também ia poder estudar magia e dar um pulinho em Crystalsong Forest só através de um portal... ah, e ia ser ótimo aquelas bibliotecas imensas também xD

O post de introdução claramente acrescenta elementos narrativos adicionais ao visual quando Khallax diz “adorar o ar” da cidade e a possibilidade de poder estudar magia. Aqui, o “estudar magia” não é evoluir no jogo, mas sim a vontade de uma vivência específica. As demais respostas são quase todas diversas e interessantes, como a de Hirokhan:

ah cara, não sei o nome do local em português, mas é Valley of trials. Mê dá boas recordações quando criei meu primeiro char lá. Aquele som do vento, o silêncio, ainda perto da praia. Tem lugar melhor ?

Vemos novamente a importância da construção narrativa e histórica do Avatar. O jogador tem boas recordações pois foi nesse determinado local que criou o seu primeiro personagem em *WoW*. Há também muitas associações com mitologias e locais do mundo real, como a feita pelo veterano Rhotgar:

Não sei como está escrito em português mas Howlling Fjord em Northrend eu acho um lugar muito lindo, é um aspecto que lembra muito os povos escandinavos e tem toda uma mistura de cultura nórdica, céltica etc. Um lugar lindo mesmo. Fora isso, Mulgore. As planícies daquele lugar tem uma paisagem muito calma. A cara dos taurens então não tinha dono melhor pra ela ^^

Há também uma busca por uma sensação de calma e tranquilidade, bem valorizada em alguns posts. O jogo, então, pode funcionar como atenuador do estresse diário, como aconteceu com Ignis:

²⁵ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/3881711603>

Ao norte de Dalaran crater, existe uma casinha, entre o Lago de Silverpine Forest e as Montanhas alterac, a casinha é pequena, mas tem uma doca onde eu posso pescar tranquilamente, sentindo o arzinho frio e gostoso que vem das montanhas. Sempre que to stressado vou para la.

World of Warcraft transmite sensações para os jogadores. Pode-se “sentir” o ar frio e gostoso das montanhas. Para Assaltao, nem São Paulo escapa dessa troca de sensações, como um parâmetro para o local desejado de moradia:

Em um barraco na ala dos goblins de orgrimmar , algo bem precário pra economizar e de preferencia um lugar que desse fácil acesso a auction house²⁶, como bom morador do centro de são paulo já criei gosto por lugares sujos e cheios de gente.

Esse post retrata que algumas vezes há a preferência também por se situar em um local estratégico para o jogo. No caso, próximo a uma auction house. Mas apesar de Assaltao adorar lugares “sujos”, ele representou nesse tópico a exceção. A maioria dos usuários, como Kiromephistu, preferiram locais paradisíacos, e o que teve mais destaque foi Nagrand:

Nagrand disparado. As arvores e as cachoeiras fazem qualquer amante da natureza pirar xD!



Figura 28 – Nagrand, o lugar preferido de muitos jogadores

²⁶ Casa de leilão de itens.

Há uma forte produção de subjetividade criada a partir da relação entre o cenário e ambiente do jogo e o jogador. É interessante observarmos como muitos jogadores procuram determinados locais do jogo para sentirem uma determinada sensação, e como esses locais ficam marcados em suas memórias.

Uma das perguntas mais frequentes dos jogadores no fórum é se o casamento em *WoW* é possível. Geralmente, em tópicos desse tipo²⁷, temos respostas debochadas como a de Samalael:

[Não tem como casar] nem dentro [do jogo] e, dependendo da quantidade de horas diárias dedicadas ao jogo, fora também não.

Alguns buscam apenas possíveis vantagens estatísticas ou de melhoria de habilidades que o casamento poderia trazer. Para Taurenstein, o casamento só seria benéfico em termos de ganhos para o personagem:

Acho que casamento em game é meio exagerado, mas podia ter tipo uma promoção pros casais que jogam, que daria um título pro casal e o teleporte.

O casamento como um evento oficial feito pela Blizzard não é possível em *WoW*, o que frustra muitos jogadores que desejam ver na descrição ou estatística dos seus personagens uma mudança. Porém, é frequente casamentos organizados e mediados pelos jogadores. Há inclusive diversos artigos e textos sobre o assunto.²⁸ Arruma-se um lugar, normalmente com alta circulação de personagens e há um convite para um jogador ser o condutor do casamento, de preferência um seja da classe de padre, ou a de druida, ou seja um shaman. As roupas ficam a critério dos noivos, mas há muitos vestidos, roupas de gala e anéis nos itens que podem ser obtidos durante o jogo. Por fim, temos os convidados e testemunhas, efetuando sua participação no ritual.

Assim como o casamento não tem um mecanismo oficial dentro do jogo, o mesmo acontece com quem deseja ter filhos em *WoW*. Nesse caso, não há nenhum

²⁷ Tópico: Tem como casar em WoW? - <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6412422519>

²⁸ http://www.wowwiki.com/Guide_to_roleplaying_a_wedding

contorno a se fazer, pois não existe nem a possibilidade de criação de um avatar que represente uma criança. Aliás, é muito incomum vermos crianças NPCs²⁹ pelo mundo, o que acabou gerando o tópico no fórum simplesmente intitulado *Crianças*³⁰. O tópico foi criado por Alispher, uma jogadora experiente e atuante no fórum, com mais de 1000 mensagens postadas, o que torna sua observação ainda mais sólida, pois já percorreu boa parte do mundo:

Já perceberam que algumas raças são formadas inteiramente por adultos? Tipo, nunca vi uma criança anã, troll, gnomo, tauren ou renegada (vai ver só os adultos viraram zumbis, vai saber, lol), Será que seriam todos clones?
Quanto a nós worgen³¹, é que só começamos a ter pelos pelo corpo durante a puberdade, por isso não tem lobinhos correndo por aí, hehe.

E não são só as crianças que aparecem pouco. Não há também como criarmos avatares idosos em *WoW*, apesar de existirem em razoável quantidade como personagens controlados pelo computador. Um ponto a se discutir é que mesmo se houvesse a possibilidade de criação de avatares de crianças e idosos em *WoW*, e temos como referência outros mundos virtuais que permitem essa possibilidade, eles seriam uma forte minoria, significativamente desproporcional com o número de avatares adultos. Esse é um ponto detalhadamente trabalhado por Laura Graziela Gomes em seu texto *Pequenos Mundos Gigantes: Neotenia e Transdução no Second Life* (2012). Para a professora Laura, o que observamos nos mundos virtuais se relaciona diretamente ao conceito de Neotenia, o prolongamento da juventude:

A neotenia é a principal marca do processo evolutivo da espécie humana. Ela resulta de um inacabamento biológico, impondo uma condição prematura no nascimento, um prolongamento da infância, enquanto aumenta a capacidade de aprendizagem que se estende por toda a vida, favorecendo assim o desenvolvimento da cultura e do papel determinante que ela passa a ter. Ela expressa também uma enorme flexibilidade do nosso patrimônio genético, que nos torna abertos às influências culturais e ambientais. Em suma, o sentido da neotenia é a manutenção da juventude. (GOMES, 2012, p.127).

²⁹ Non-Player Characters. Personagens controlados pelo computador.

³⁰ <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6470847277>

³¹ Lobisomens

É claro que temos espaço para experimentações com avatares, principalmente os avatares *alts*, de alternativos, geralmente aqueles que o usuário passam menos tempo. Porém, a maioria dos avatares nos mundos virtuais possuem uma aparência jovem e que busca adequações ao padrão de beleza estabelecido, sendo altamente influenciados por comportamentos vindos da moda e da crescente valorização da adolescência como protagonista social desde a década de 1950:

Em resumo, ser contemporâneo é manter-se sujeito e ser sujeito é ser jovial, não ceder ao envelhecimento e aos seus aspectos considerados degradantes, alvitantes. (GOMES, 2012, p.139).

É válido concluir este capítulo abordando um dos temas mais frequentes e complexos dos videogames, que é o conceito de morte. Até hoje, a ideia básica da morte nos videogames é a de que o jogo fornece ao jogador um número limitado de tentativas, chamadas comumente de “vidas”, que são perdidas a cada erro mais grave cometido. Quando as “vidas” chegam a zero, temos a famosa frase *Game Over*.

Claramente a decisão sobre a morte e a vida nos videogames vem dos designers do jogo, que buscam balancear os níveis de dificuldade para que o jogador não fique frustrado se o jogo for muito difícil, ou entediado se for muito fácil. Logo, podemos caracterizar esse tipo de morte nos videogames como uma forma de punição forçada, no sentido de obrigar o jogador a ter que melhorar seu desempenho caso queira avançar no programa. Nos fliperamas, por exemplo, o objetivo é fazer com que o jogador gaste o máximo de fichas em um jogo viciante, onde a punição pelo erro é significativa³².

Ao longo dos anos muitos jogos fizeram experiências e mudanças para adequar a morte do jogador aos objetivos dos seus criadores. Em muitos tipos de games, incluindo os MMORPGs, não há o menor sentido em dar um fim na experiência subjetiva com um *Game Over*. Por isso, em *WoW* os avatares não desaparecem de forma permanente quando morrem, e são logo ressuscitados, o que chamamos de *respawn*. A morte transitória não afeta somente os jogadores em *WoW*. Em poucos

³² O fundamental em um jogo difícil é que a morte não seja considerada injusta. Se o jogador morre deve ser por sua própria falta de habilidade, que pode ser melhorada com o tempo, e não por um design mal realizado.

segundos, cada inimigo que matamos retorna ao mundo, seja para fixar sua presença em um lugar importante, ou para, principalmente, estar ali caso um outro jogador apareça para realizar a mesma missão.

Porém, o que mais me chamou a atenção foi observar que entre a morte e a ressurreição, o jogador de *WoW* entra em um estado intermediário, chamado de “estado fantasma”, onde o mundo torna-se cinzento e ninguém vê o seu avatar. Após a morte, o personagem é lançado até o cemitério mais próximo, e caminha livre, separado do mundo “físico”. A ressurreição pode acontecer de três formas: por um espírito curandeiro no cemitério, se aproximando com o fantasma do local da morte, ou ressuscitado por um outro jogador que tenha a habilidade de cura necessária. Em *World of Warcraft*,

o fantasma é felizmente reintegrado no mundo dos vivos, não no mundo dos mortos. Mas eu acredito que decididamente a punição e a experiência da morte não reside na própria morte e na sua encenação, mas sim na experiência que se segue, a experiência de ser separado do mundo do jogo, de surfar³³ entre mundos e perder um tempo precioso enquanto o jogador for um fantasma. (KLAUSTRUP, 2008, p.150).

A relação mais direta desse processo de morte com a antropologia, também observada por Lisbeth Klaustrup, se dá com o estudo pioneiro de Arnold Van Gennep sobre os ritos de passagem. Para Van Gennep (2011), os ritos de passagem são fases de alterações sociais que membros de uma determinada sociedade experimentam em diversos momentos da vida, como o casamento, a morte e a transição para o mundo adulto.

Esses ritos são divididos nas fases da separação, transição (margem ou liminaridade) e reincorporação. O período fantasma em *WoW*, entre a morte e a vida, parece se encaixar na fase de transição, ou fase liminar dos rituais, detalhada por Victor Turner em seu famoso texto *Betwixt and Between: The Liminal Period in Rites of Passage* (1967). O avatar fantasma é, portanto, um ser transicional, não estando nem vivo nem morto sob um aspecto, e ao mesmo tempo vivo e morto sob outro aspecto:

³³ Wavering no original.

Outra característica estruturalmente negativa dos seres transicionais é que eles não tem nada. Não tem status, propriedade, insígnias, roupas seculares, ranking, posição de parentesco, nada para demarca-los estruturalmente dos seus pares. Sua condição é o do próprio protótipo da pobreza sagrada. (TURNER, 1967, p. 98).

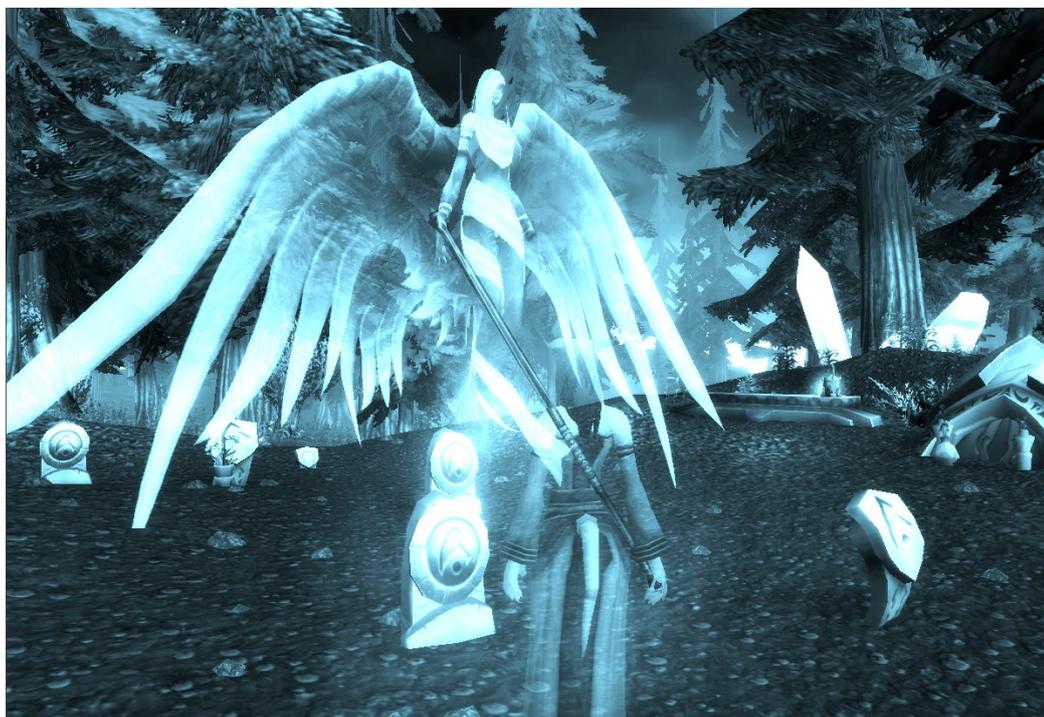


Figura 29 – Um avatar no estado fantasma, em frente a um espírito de cura

Muitas vezes os jogadores acabam usando a morte como um artifício do jogo. Quando um avatar quer sair rapidamente de uma determinada área, ele pode cometer suicídio para rapidamente chegar ao cemitério mais próximo. Além disso, o estado fantasma permite uma exploração do mundo em volta sem que haja problema com os inimigos.

Um caso extremo de obtenção de vantagem através da exploração do conceito de morte alcançou grande fama mundial em 2006. Uma jogadora de *WoW* faleceu na vida real, e sua guilda, para homenageá-la, resolveu fazer um funeral dentro do jogo juntando todo o grupo. Porém, o funeral foi feito em um servidor PVP, onde um jogador pode atacar o outro. O resultado acabou sendo um polêmico massacre, já

que uma guilda rival invadiu o funeral e aproveitando-se do elemento surpresa, derrotou e saqueou os oponentes, promovendo a fúria de muitos internautas³⁴.

Seja como punição ou como estratégia de jogo, a morte é um componente fundamental nos videogames, sendo marcada profundamente como um rito de passagem.

³⁴ <http://www.gamesradar.com/the-wow-funeral-raid-four-years-later/>

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um dos objetivos desse trabalho foi buscar dar mais um pequeno passo para demonstrar e reforçar a validade da análise antropológica como uma das principais ferramentas para o estudos não somente dos videogames, mas das novas configurações de relações sociais que estão se articulando nos últimos anos.

Estudar os mundos virtuais, sua relação com o chamado mundo real e como o Eu se encaixa nesses mundos possui amplas possibilidades de atuação, onde a antropologia pode, devido a sua riqueza e diversidade teórica, ter um lugar de forte destaque. A flexibilidade da antropologia nos permite ainda o encantamento e a sensação de deslumbre como se fossemos os pioneiros da disciplina, que ora chamamos de clássicos, ora de ultrapassados.

Através do resultado de minhas observações, esbocei quatro pontos essenciais que podem, juntos, serem usados como síntese do que pude etnografar ao longo de mais de doze meses de empiria.

O primeiro ponto, e o mais importante, *é que os valores produzidos no mundo real, fora do computador, são reproduzidos, adaptados e acessados nos mundos virtuais.* Isso ocorre devido a extrema fluidez entre essas fronteiras. É a partir desse primeiro ponto que pude alcançar e amarrar todo o corpo da pesquisa e de minhas conclusões. Nós pensamos e agimos movidos por ideias e valores, e estudar os jogos online faz com que possamos compreender melhor nós mesmos e o mundo a nossa volta.

Nos estudos sobre internet e videogames, as fronteiras entre o “mundo real” e o “mundo virtual” são extremamente confusas, flexíveis, embaçadas, indefinidas, transitórias. Não é só porque estamos em um jogo, que este jogo, por ser situado em um mundo virtual de experimentações, está por isso afastado e isolado dos valores de quem se situa fora da tela.

Na medida que a tecnologia fica mais acessível e toda uma geração de crianças e adolescentes crescem em contato com a internet e os mais diversos equipamentos eletrônicos, podemos perceber que a percepção de que poderia haver uma divisão entre o real e virtual vai desaparecendo inclusive nas conversas cotidianas. Esses aparelhos eletrônicos são integrados de forma gradual, e como em um piscar de olhos as práticas sociais e as redes em nossa volta são alteradas de forma contundente.

O segundo ponto a se considerar é a *constante interferência das políticas de governança e design das empresas na produção de valores e na experiência subjetiva dos jogadores*. Talvez a maior surpresa que pude ter em toda a pesquisa, foi a constatação de que uma significativa parcela dos tópicos criados pelos usuários no fórum estão de certa forma relacionados com as limitações e regras impostas pela Blizzard, criadora de *World of Warcraft*.

Observamos ao longo do texto a preocupação contínua dos usuários do fórum com questões envolvendo não somente reclamações dos serviços prestados, mas sim de quais rumos o jogo deve seguir e como a empresa deve agir. Cada usuário defende suas opiniões em relação ao mecanismo do jogo, o que deve ser mudado e o que deve ser mantido. Além disso, como boa parte das empresas criadoras e produtoras dos jogos online são norte-americanas e seguem um modelo baseado na mitologia tolkeniana de fantasia medieval europeia, muitos jogos online acabam reproduzindo e reforçando as características do pós-colonialismo, onde o padrão de referência e de “normalidade” são os personagens humanos com feições caucasianas, relegando as outras raças ao papel do Outro.

Acredito que seja válido dizer que o conteúdo e os valores dos jogos online são produzidos tanto pela empresa quanto pelos jogadores. Percebi, porém, que nos mundos virtuais dos jogos online, o gamer está muito mais preso à governança da empresa do que em mundos virtuais como o *Second Life*, onde o usuário tem maior liberdade de criação e conseqüentemente maior flexibilidade em relação aos limites impostos pelo design do programa.

Como terceiro ponto, bastante ligado ao primeiro, percebemos que *os modos de associação entre os jogadores nos videogames geram conflitos que envolvem valores presentes no dia a dia do jogador*. Quando os jogadores ingressam nas guildas e/ou realizam missões em conjunto, vemos constantemente atritos dentro do jogo ocorrerem em relação a discussões como gênero, etnia, economia, migrações, casamentos, moradia, morte e várias outras, discussões estas que acabam sendo transferidas e reproduzidas de fora do computador para dentro do mundos virtuais.

O quarto e último ponto que destaco como fruto da pesquisa está ligado aos desdobramentos relacionados a produção da subjetividade do indivíduo, de como a figura do Eu age nos jogos online. Pelo menos na minha experiência etnográfica, *a construção e produção da subjetividade nos videogames, apesar de permitir maior experimentação identitária, não se dá de forma isolada do contexto externo e cotidiano do jogador*.

Ou seja, vimos que os mundos virtuais usam como chamativos e propagandas a noção de que dentro desses mundos podemos construir uma nova vida, podemos ser quem sempre sonhamos, ou até utilizarmos esses espaços como laboratórios comportamentais de nossa vontade. Na prática, porém, não é isso que ocorre, pelo menos na intensidade com a qual eu imaginava no início dos estudos.

Antes de começar a pesquisa, eu acreditava que grande parte dos tópicos do fórum conteriam assuntos voltados para a formulação dessa nova vida, possibilitada pelos jogos online. O número de tópicos envolvendo a produção da subjetividade individual foi significativo, mas, como já observado nessas considerações finais, não mais do que os tópicos envolvendo a governança da empresa e conteúdos estatísticos das regras. A própria discussão da transição entre indivíduo e pessoa está permeada da influência decisiva das formulações de valores da empresa e de suas escolhas.

Podemos usar, como explicação para esse número não muito grande de discussões envolvendo primordialmente a vida dos avatares, a própria ideia do *always-on* da Sherry Turkle e do ciborgue de Donna Haraway. A sociedade contemporânea produz indivíduos ligados as máquinas, o que significa que as máquinas e os não-humanos

também estão ligados a esses indivíduos, e não há como ocorrer a separação. Logo, a princípio, é impossível a criação de um novo ser independente do mundo físico, pois o virtual e o real estão permanentemente conectados, e o que acabamos criando com os avatares são manifestações múltiplas de um Eu centralizado, situado fora da tela.

Logo, criamos um avatar, mas constantemente queremos saber como são as pessoas por trás dos outros avatares, onde elas moram, se uma paquera é possível, quanto custa a nova expansão do jogo que acabou de ser lançada, e a todo momento estamos fazendo referências a locais e experiências do nosso cotidiano fora do jogo. A própria criação do nosso avatar é limitada pelas opções do programa, assim como a forma de comunicação entre os jogadores.

Por fim, acredito que o espaço virtual dos videogames online age como um espaço de produção e reprodução de conhecimento, onde temos na verdade uma pluralidade de mundos, cada qual com suas características e chamativos. Penso que dentro desses espaços temos uma balança composta por dois pólos. De um lado da balança colocamos as regras, os valores e o design do mundo, criado por uma empresa, e também colocamos os valores culturais que carregamos de fora do jogo, como nossos preconceitos e noções econômicas. Do outro lado da balança colocamos a nossa vontade de produzir um Eu diferente, de explorar o desconhecido e de construir uma nova realidade, da possibilidade de experimentações, seja na forma de conversa ou de construção de uma outra aparência subjetiva. Meus estudos me indicaram que a balança se concentra em um estado de equilíbrio quase constante, variando de forma sutil de acordo com o jogo, pendendo mais para o primeiro pólo, porém nunca chegando a uma diferença marcante.

As minhas palavras, logicamente, servem apenas como um ponto de partida, e espero poder constantemente aprofundar cada ângulo tratado no trabalho com mais detalhes. Foi com grande satisfação e prazer que realizei essa pesquisa, e espero que ela seja de grande utilidade para outras mais, não só minhas, mas também de estudiosos interessados pelo tema. Torço para que esse texto contribua para uma crescente legitimação dos estudos dos mundos virtuais nas ciências humanas, não

como algo excêntrico e radical, mas, como demonstrado ao longo da dissertação, como um assunto pertinente ao campo de estudos antropológicos e que segue praticamente as mesmas regras metodológicas já estabelecidas ao longo do último século.

Creio que o antropólogo sempre deva buscar o algo novo, mesmo que esse algo novo seja um outro olhar sobre um objeto já extensamente estudado. É a sede de curiosidade, de buscar o desconhecido, mesmo que ele esteja ao seu lado, de se encantar ao ver um pequeno ato propiciar uma fonte de explicação ao mundo a nossa volta. Muitas vezes queremos apenas “voar” pelos ambientes virtuais, observar, viajar, ver cada pixel do monitor como um portal para nossa imaginação, uma ponte de diálogos culturais, um convite a sermos surpreendidos. Façamos isso então, e, quem sabe, nos esbarraremos por esses mundos afora.

6. APÊNDICE – AS ORIGENS DOS VIDEOGAMES

Apesar de terem uma significativa e crescente popularidade na sociedade contemporânea, o processo de aceitação dos jogos eletrônicos como uma prática cultural ainda é muito tortuoso, e vem se desenrolando por mais de 50 anos. Como é um assunto muito pouco estudado no Brasil, acredito que seja necessária uma introdução e pequenos comentários sobre as origens dos videogames, o que ajudará na compreensão dos estudos realizados em minha pesquisa. Escolhi seis pontos importantes dessa trajetória inicial, que nos fornecerão um bom panorama: *Tennis for Two*, *Spacewar!*, *Odyssey*, *Pong*, *Space Invaders* e *Pac-Man*.

6.1 Tennis for Two (1958) – O Primeiro Videogame

A cada momento transcorrido, a informática se firma cada vez mais em nosso cotidiano, influenciando e alterando diretamente as relações culturais, sociais e econômicas de toda a sociedade. Porém, a primeira metade do século XX não indicava esse caminho, já que a ciência da computação ainda era um campo restrito a apenas especialistas, que operavam extensas e pesadas máquinas em instituições específicas e universidades.

Os primeiros computadores, movidos a válvulas, eram gigantescos e podiam ocupar inclusive todo um andar de um prédio, realizando as mesmas funções de uma simples máquina de calcular moderna, o que no período representou um enorme avanço tecnológico. Os dados eram lidos através de tiras de papel ou cartões perfurados e emitidos via teletipo, praticamente não existindo monitores. As válvulas esquentavam de tal forma que era necessária uma sala com baixíssima temperatura para o computador funcionar, e mesmo assim os problemas eram constantes.

Foi durante a década de 1950 que observamos a maior revolução já ocorrida na eletrônica, à partir da criação do transistor, inventado pela Bell Labs em 1947, e que viria gradativamente a substituir as válvulas. Os transistores são os responsáveis diretos pela miniaturização dos componentes industriais. Porém, levaria ainda cerca

de trinta anos para que os computadores se tornassem práticos e baratos o suficiente para entrarem nas casas e pequenos escritórios. (AUGARTEN, 1984).

Foi nesse ambiente tecnológico inovador e de certa forma misterioso, que em 1958, dentro do Brookhaven National Laboratory¹, Willy Higinbotham criou o que muitos chamam de primeiro videogame: um jogo de tênis programado em um computador analógico com o auxílio de um osciloscópio, que ficou conhecido como *Tennis for Two*².

Apesar de Nolan Bushnell, fundador da Atari, ser normalmente reconhecido como o “pai” da indústria dos videogames, não foi Bushnell quem os inventou. Antes dele, alguns desbravadores, muitos praticamente esquecidos, deram início a essa nova forma de interação.

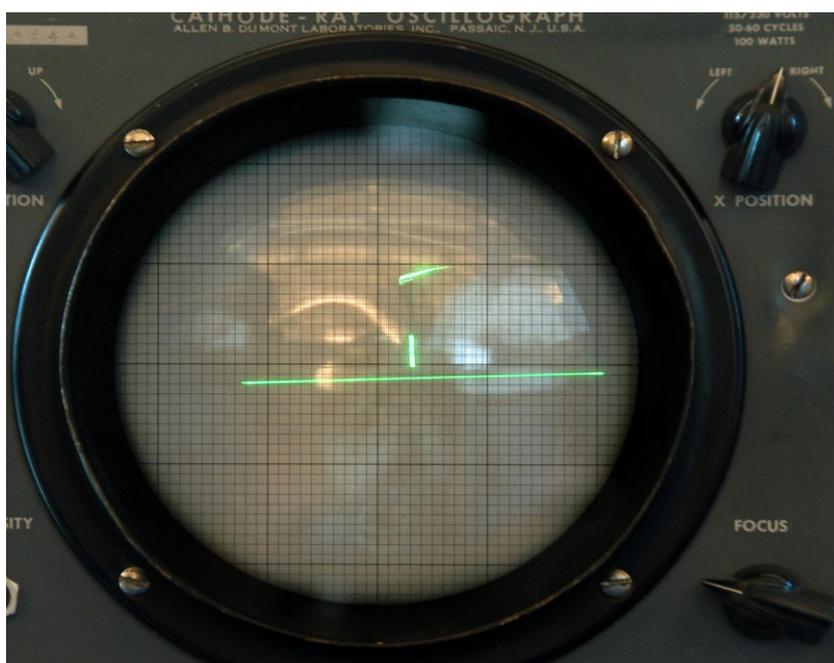


Figura 30 – Tennis for Two

Higinbotham, falecido em 1994, foi um físico altamente respeitado, que por ter participado do Projeto Manhattan testemunhou a explosão da primeira bomba atômica. Ele desejava mostrar aos repórteres e visitantes da instituição algo no

¹ Instituição governamental norte-americana situada em Suffolk County, Long Island, que estudava assuntos nucleares e radares.

² <http://www.pong-story.com/1958.htm>

computador que fosse interativo e simples de entender, facilitando a aproximação entre essas pessoas e o laboratório, mal visto em sua região por causa de seus estudos envolvendo energia nuclear.

O resultado, *Tennis for Two*, exposto no dia anual dos visitantes, agradou em cheio os mais jovens, chegando a formar extensas filas. Cada jogador segurava uma caixa que tinha um *dial* (botão giratório), e um botão de pressionar. O *dial* determinava o ângulo de rebatida na bola, o que ocorria no momento que o outro botão fosse pressionado (as raquetes não eram mostradas). Higinbotham, empolgado, ainda melhoraria o jogo, acrescentando a opção de se jogar na Lua (baixa gravidade) e em Júpiter (alta gravidade). *Tennis for Two* pode ser encontrado na *internet*, tanto em *remakes* quanto em emuladores, valendo e muito pela curiosidade e importância histórica.

Como a criação de Higinbotham é considerada um caso isolado, sem consequências diretas, sua importância ainda não é totalmente reconhecida. Foi somente a partir do início da década de 1980 que *Tennis for Two* veio a se tornar conhecido do público interessado, através de artigos publicados em revistas especializadas, além de uma reportagem feita pelo boletim do próprio instituto Brookhaven, em 1981.

6.2 Spacewar! (1962) – Espaço, a Fronteira Inicial

O Massachusetts Institute of Technology (MIT) sempre esteve na vanguarda da programação nos Estados Unidos. Na década de 1960, diversos jovens do instituto dividiam-se em grupos e buscavam criar, através da integração, novos programas. É o início da cultura *hacker*³. Em 1961, o MIT havia acabado de receber um novo computador, o PDP-1 (Programmable Data Processor) da Digital Equipment (DEC), considerado para a época um aparelho pequeno, sendo do tamanho de um carro. Com valor superior a cem mil dólares, o PDP é geralmente considerado um dos pioneiros a valorizar a interatividade com o usuário, tendo como acessórios um

³ Um *hacker* é alguém que modifica um programa buscando melhorá-lo.

teclado *flexowriter* (semelhante a uma máquina de escrever) e um monitor de vídeo, peças simplesmente fundamentais para a criação de videogames.

Empolgados em querer demonstrar as qualidades do novo computador, um grupo de estudantes do *Tech Model Railroad Club* do MIT, que montavam em galpões complexas redes ferroviárias para seus pequenos trens, resolveram criar algo inovador. Wayne Witanen, Martin Graetz e Steve Russell, fãs de livros e filmes de ficção científica, como *Godzilla* e *Flash Gordon*, tiveram a radical idéia de programar algo interativo que simulasse uma batalha espacial.



Figura 31 – Membros do MIT em 1962 jogando Spacewar!

Russell era um pouco lento para fazer as coisas, e sempre acabava desmotivado. Após a insistência de vários amigos, que inclusive foram buscar na DEC ajuda para o código do programa, Russell finalmente completou em 1962 a primeira versão do jogo chamado *Spacewar!*. O tema é o conflito de duas naves, controladas por quatro interruptores (*switches*): movimento horário ou anti-horário, torpedos, hiper-espaço (acrescentado depois) e aceleração. São praticamente os mesmos controles do sucesso *Asteroids* que a Atari lançaria em 1979. Em algumas máquinas, os interruptores seriam substituídos por uma caixa de controle e botões, já estabelecendo um padrão para o que viria a ser o *joystick*. Cada nave atira torpedos,

representados por um pequeno ponto, que em contato com a outra nave provoca sua destruição. Não há efeitos sonoros, e como não havia tecnologia para se programar uma inteligência artificial, só poderia ser jogado por duas pessoas⁴.

Spacewar! tinha o código aberto, e qualquer um poderia realizar modificações no programa. Ao longo do tempo, para tornar o jogo mais realista, diversas modificações foram sendo acrescentadas, sendo as principais um mapa estelar baseado na Via Láctea, uma estrela central que exerce uma força gravitacional, e o já mencionado controle do hiper-espaço, que fazia a nave aparecer em algum ponto randômico da tela.

Em pouco tempo, *Spacewar!* se tornou uma febre dentro do instituto, a ponto de horas específicas terem sido definidas para jogá-lo, evitando assim prejudicar o horário de trabalho e estudo. Interessante notar que *Spacewar!* claramente demonstra o modo como foram criadas as principais inovações relacionadas a informática entre as décadas de 1960 e 1980, ou seja, através de grupos de estudantes trabalhando horas e horas, muitas vezes transitando da faculdade para um pequeno espaço, como uma garagem ou um clube, e realizando mudanças nos códigos dos programas, os chamados *hacks*⁵.

Apesar de *Spacewar!* ter sido incluído em todos os computadores *PDP-1*, Russell não ganhou dinheiro com sua criação e a popularidade do jogo ficou limitada a pessoas que viviam da computação. O fato de pouquíssimas pessoas terem acesso a computadores em 1962 impedia qualquer chance do jogo romper as barreiras de um limitado público universitário.

Porém, *Spacewar!* vai chamar profundamente a atenção de Nolan Bushnell, um jovem estudante da importante Universidade de Utah, cuja intuição e faro comercial o levará a crer de que os videogames poderiam ter força para se espalharem por toda a sociedade americana. O resultado foi a criação da Atari.

⁴ <http://pdp-1.computerhistory.org/>

⁵ <http://www.wheels.org/spacewar/creative/SpacewarOrigin.html>

6.3 Odyssey (1972) – O Primeiro Console

Foi apenas quando eu reconheci que já haviam 80 milhões de aparelhos de TV nos lares dos Estados Unidos - e que eles poderiam ser utilizados como dispositivos para jogos – que o conceito de videogames caseiros se tornou uma realidade prática.

Ralph Baer

Na medida que os aparelhos eletrônicos iam ficando menores, novos e revolucionários produtos começavam a surgir em uma velocidade espantosa. Em 1972, a empresa Magnavox, subsidiária americana da Philips, lançou a primeira máquina para se jogar videogames em casa, o console *Odyssey*, criado pelo alemão Ralph Baer, judeu que havia conseguido escapar da Alemanha nazista em 1938.

Baer, jovem e começando a carreira no início da década de 1950, recebeu de seu chefe na empresa de eletrônicos Loral, a missão de criar o melhor aparelho de TV do mercado, tarefa nada simples. Neste momento, surge a idéia de incluir nesse aparelho algo diferente e interativo, como jogos, que pudessem proporcionar um outro tipo de diversão para a família, além dos programas tradicionais da televisão. Nascia o conceito do console de videogame caseiro. Apesar de Baer ter tido a idéia de um videogame com vinte e nove anos em 1951, ele só conseguiu dar continuidade a essa idéia em 1966, na empresa onde passaria mais de 30 anos, a Sanders Associates, prestadora de serviços para o exército.

Junto com engenheiros como Bob Tremblay, Bill Harrison e Bill Rusch, Baer conseguiu, utilizando válvulas, fazer com que dois pontos pudessem ser controlados na tela da TV, o que abriu caminho para jogos que simulassem tênis, hockey, futebol, e até jogos com pistolas. Era o primeiro passo para algo maior.

Em novembro de 1967, a *Brown Box*, nome do primeiro protótipo de Baer, ficou pronta. Como a Sanders Associates era do ramo militar, não poderia mudar o seu

foco e lançar um aparelho desse tipo no mercado. Baer teve então que procurar investidores e a *Brown Box* quase foi negociada com a gigante RCA, mas no fim acabou rejeitada. Bill Enders, ex-empregado da RCA, se tornaria vice-presidente de marketing da empresa Magnavox. Como um dos poucos que ficaram impressionados com o que viu nas reuniões com a RCA, Enders acabou convencendo seus novos superiores a darem uma chance para o aparelho. A *Brown Box* teria agora que se transformar em um produto de massa. Surgia o *Odyssey*.

Comparado com os videogames subsequentes, como o *Atari VCS* e o *Intellivision*, o *Odyssey* era extremamente limitado. Só podia gerar dois quadrados controlados por jogadores (*paddles*), um quadrado que agia como "bola" e uma linha vertical. Não possuía microprocessador, circuitos integrados, memória, não marcava os pontos, não tinha som e só mostrava imagens em preto e branco⁶. Alguns jogos necessitavam de um plástico transparente colorido, chamado de *overlay*, que você colocava por cima da tela da televisão para que este se tornasse o complemento gráfico da TV.



Figura 32 – Odyssey

O *Odyssey* era acompanhado por dois controles, cada um composto por dois botões giratórios laterais e um botão reset no topo, seis cartuchos para "montar" os jogos na tela, e diversos outros acessórios, incluindo além dos já comentados *overlays*, dados, fichas de cassino, marcador de pontos e até réplica de dinheiro. Baer também construiu um rifle opcional que respondia a sinais luminosos, e quatro jogos

⁶ Ao contrário do *Brown Box*, que podia mostrar um fundo colorido. A omissão de cor no *Odyssey* acabou sendo um erro a longo prazo.

de tiro diferentes poderiam ser jogados. É curioso notarmos que desde o início os jogos com armas de tiro já estavam presentes na origem dos consoles e eram muito comuns nos parques de diversões e nas lojas de *arcades*.

Os jogos do *Odyssey* não vinham programados em cartuchos independentes, que só foram introduzidos em 1976 no console *Channel F* da Fairchild. Os jogos eram montados através da combinação de cartuchos chamados de *Game Cards*, que inseridos no console alteravam aspectos e comportamentos dos gráficos apresentados na tela. Ao todo foram lançados doze *Game Cards* que formulavam vinte e oito variações de jogos distintas. Os jogos mais comuns são do tipo "raquete e bola", mas haviam também outros estilos, como jogos de sorte e alguns jogos educativos, que sempre dependiam do uso de acessórios fora do jogo. Não havia uma inteligência artificial para controlar as regras e pontos, e essas deveriam ser monitoradas pelos próprios jogadores.

O *Odyssey* foi lançado em março de 1972, meses antes de *Pong* (lançado em novembro), mas não alcançou o sucesso esperado, já que seu marketing foi muito mal realizado. Primeiro, seu preço era muito elevado em relação ao custo de produção, sendo vendido a cem dólares, um valor alto para os lares da época. Segundo, a Magnavox fez parecer com sua propaganda, que o *Odyssey* só funcionava com televisores da própria empresa, diminuindo consideravelmente o poder de venda. E por fim, apenas lojas autorizadas pela Magnavox puderam vender o produto, uma decisão extremamente infeliz, porque retirava de cena as maiores vitrines dos Estados Unidos. Não podemos esquecer ainda, que sempre há uma certa resistência em relação a uma nova tecnologia, e com o *Odyssey* não foi diferente. Havia o medo de que o aparelho pudesse explodir a televisão ou deixar a pessoa cega.

Ralph Baer criou o videogame caseiro e estabeleceu vários parâmetros que até hoje são utilizados na indústria. Apesar do *Odyssey* e de suas várias reencarnações nunca terem chegado a liderar as vendas - a primeira versão do console vendeu

entre cem e duzentas mil cópias - Baer é um inventor muito respeitado⁷ e com sua importância plenamente reconhecida.

6.4 Pong (1972) – Nasce a Indústria

Mesmo que o conceito de videogame já estivesse sendo posto em prática no início da década de 1970, não havia nenhum indício de que sua indústria movimentaria uma quantia bilionária. Talvez a pessoa que mais tenha acreditado no sucesso da indústria dos videogames e lutou para isso acontecer, com todas as suas virtudes e polêmicas, foi o visionário chamado Nolan Bushnell.

Graduado engenheiro elétrico pela Universidade de Utah, instituição muito ligada ao campo da computação, e tendo trabalhado em *arcades*⁸ enquanto estudava, Bushnell acabou fascinado por computadores e máquinas eletrônicas, ficando horas e horas dentro de laboratórios de informática. *Spacewar!* era a diversão favorita de Bushnell na faculdade, e o encontro entre esses dois personagens, jogo e homem, influenciaria profundamente a interação e a subjetividade nas próximas décadas até os dias de hoje, sem previsão de final.

Trabalhando para uma empresa californiana de engenharia chamada Ampex, Bushnell obtinha fácil acesso a diversas peças eletrônicas e pôde então juntar seus conhecimentos de engenharia e eletrônica com sua experiência em *pinballs*. Sempre ambicioso, Bushnell fez do quarto de sua filha seu local de trabalho, e iniciou um projeto de transformar o *Spacewar!* de Steve Russell em uma máquina movida a moedas⁹.

⁷ Uma das invenções mais famosas de Baer é o aparelho eletrônico Simon, lançado no Brasil pela Estrela sob o nome de Genius. Era uma espécie de jogo de memória onde o jogador tinha que apertar as bordas coloridas de um disco imitando a sequência feita anteriormente pela máquina.

⁸ As lojas que abrigam máquinas de diversão como *pinballs*, dardos e tiro ao alvo são chamadas de *arcades*. A partir do momento que os videogames se popularizam, eles vão se instalar nos *arcades* na forma de gabinetes com monitor. Os videogames e outros jogos situados nos *arcades* também são chamados de *arcades* ou *arcade games*. No Brasil essas máquinas são chamadas de fliperama, devido a peça que rebate a bola na máquina de *pinball*, o *flipper*.

⁹ O preço estabelecido para a maioria das máquinas da época era de 25 centavos, ou seja, um *quarter* (um quarto de dólar).

Para reduzir significativamente o custo total, Bushnell resolveu construir um aparelho que servisse apenas para rodar o jogo, e não um computador para uso geral. Em vez de gastar milhares de dólares em um computador, acabou gastando somente cem dólares de equipamento. Para guardar as moedas depositadas, ele usou simplesmente uma lata vazia. Com o protótipo pronto, Bushnell resolveu chamar sua criação de *Computer Space*, o primeiro videogame movido a moedas, uma ideia bem incomum para a época, e que necessitava de um parceiro para financiá-la.

O empresário de nome Bill Nutting decidiu dar uma chance a Bushnell, produzindo mil e quinhentas máquinas de *Computer Space* em 1971. Sempre dando importância a apresentação de um produto, Bushnell construiu um gabinete exótico e de aparência *high-tech* para o jogo, captando uma atenção inicial. O problema era que *Computer Space*, assim como o original *SpaceWar!*, era um jogo muito complicado para a audiência comum de um bar ou loja de diversões. As instruções eram extensas e o controle das naves por vários botões era complexo¹⁰, logo ficando claro que o sucesso do jogo com os estudantes de informática não significava sucesso para o público em geral, até hoje uma das regras fundamentais da indústria.

Culpando Nutting e sua fraca habilidade de marketing pelo fracasso de *Computer Space*, Bushnell decide formar junto com Ted Dabney, um amigo de trabalho, sua própria empresa. Com o nome inicial de Syzygy¹¹, cada sócio investiu uma quantia de US\$250. Larry Brian, outro amigo de Bushnell, desistiu de última hora e não entrou com o dinheiro. Como já existia uma empresa com o nome Syzygy, Bushnell decide chamar sua companhia Atari, termo utilizado no jogo de tabuleiro japonês *Go*¹².

No início da Atari, Bushnell decidiu trabalhar com a venda e manutenção de máquinas de fliperama, em especial *Pinballs*, atividade de certo ponto lucrativa.

¹⁰ O curioso é que durante o início da década de 80, período responsável pelos melhores jogos de *arcade* até hoje, diversos videogames do gênero de tiro de nave com controles complicados foram lançados, como *Defender* e *Asteroids*, fazendo grande sucesso. Esse fato prova que *Computer Space* estava anos a frente de seu tempo.

¹¹ Syzygy é um termo da astronomia que significa o perfeito alinhamento entre a Terra, a Lua e o Sol.

¹² Bushnell também mudou o nome da empresa para Atari por que ninguém conseguia pronunciar facilmente Syzygy, mas essa não foi a razão principal da mudança.

Colocou a babá de seus filhos como secretária e contratou o jovem e baixinho engenheiro Al Alcorn. Para dar a impressão de que a Atari era uma companhia de grande porte, a ordem era para demorar a atender o telefone, fazendo o cliente esperar bastante após ter falado com a secretária.

O momento crucial do nascimento da indústria dos games aconteceu quando Bushnell, em 1972, inventou uma história de que tinha assinado um contrato com a gigante General Electric para fazer um videogame baseado no ping-pong, esporte hoje chamado de tênis de mesa. Era o conceito básico de dois *paddles* (raquetes) acertando uma bola, evitando que esta os ultrapasse. Bushnell queria era testar as habilidades de Alcorn, pois sua intenção não era fazer um jogo tão simples, e o resultado não deveria ter nenhum valor duradouro. Vimos que esse próprio conceito já tinha sido explorado no mesmo ano por Ralph Baer no *Odyssey*.

Alcorn transformou a idéia básica de Bushnell a melhorando consideravelmente, acrescentando aceleração na bola, a possibilidade de colocar um *spin* na hora da rebatida e um efeito sonoro extremamente singular, viciante, que era replicado a cada raquetada. Alcorn pegou uma televisão em preto-e-branco, soldou diversos fios nela, fez um gabinete simples e entregou um protótipo a Bushnell em três meses.

O resultado superou de longe qualquer expectativa e estava pronto o segundo videogame *arcade* da história, chamado simplesmente de *Pong*. Tentando tornar o jogo o mais amigável possível, para evitar a repetição dos erros que ocorreram com *Computer Space*, Alcorn resumiu as instruções de *Pong* a apenas uma frase: “*Avoid missing ball for high-score*¹³”.

Para testar a popularidade de *Pong*, Bushnell e Alcorn colocaram o protótipo em um bar chamado Andy Capp em setembro de 1972. Bill Gattis, gerente do bar, começou a achar estranho que logo depois da chegada de *Pong*, algumas pessoas começaram a fazer hora para o Andy Capp abrir. Elas entravam e não consumiam nada, indo direto para a máquina de videogame. A prova definitiva da popularidade de *Pong* veio com uma ligação de Gattis para Alcorn reclamando que a máquina

¹³ Algo como “evite perder a bola para ganhar pontos”. Realmente não explica muito bem a filosofia do jogo.

havia quebrado. Alcorn, ao abrir o protótipo para consertá-lo, viu que o problema era a enorme quantidade de moedas depositadas que tinha travado o mecanismo. Feliz com o inusitado problema, coube a Alcorn comentar para Gattis, que a próxima vez que aquilo acontecesse, ele poderia o chamar em casa imediatamente, pois esse problema era sempre um prazer consertar.



Figura 33 – Nolan Bushnell ao lado de uma máquina de Pong

Com o enorme sucesso de *Pong* no Andy Capp, Bushnell, que havia oferecido seu produto para a para a distribuidora de eletrônicos Midway e a gigante do *pinball* Bally, ao perceber o potencial do produto, resolveu produzir o jogo por conta própria, conseguindo uma linha de crédito de US\$50,000.

A decisão de Bushnell provou ser a mais correta, já que *Pong* se tornou tão popular que vendeu mais do que qualquer mesa de *pinball* do período, e em apenas dois anos de circulação já contabilizava mais de 8000 máquinas vendidas, número altíssimo para máquinas de diversão. Nem mesmo a crise do petróleo de 1973, uma grave crise capitalista internacional causada pela guerra de Yom-Kippur no Oriente Médio, impediu os ótimos lucros alcançados.

Acontece que parte desses lucros logo fugiriam das mãos da Atari, já que *Pong* é um dos jogos mais imitados da história. Em pouco tempo, dezenas de clones de

Pong chegou não só nos fliperamas, mas também na sala de estar das casas, devido a inabilidade de Bushnell de registrar uma patente. A Atari ainda lucrou bastante com sua versão caseira *Home Pong*, principalmente devido ao acordo com a influente cadeia de lojas Sears, mas nada que impedisse o cada vez maior número de imitadores. No Brasil não foi diferente, já que em 1977 a Philco/Ford lançava aqui o *Telejogo*, o primeiro videogame brasileiro.



Figura 34 – Telejogo, o primeiro console lançado no Brasil

Não devemos esquecer que o próprio *Pong* é uma imitação dos jogos do console *Odyssey* e logo a Magnavox coloca a Atari na justiça, sob o argumento de que *Pong* infringe a patente do inventor Ralph Baer. Ao contrário de Bushnell, *bon vivant* e despreocupado, Baer é extremamente organizado e sempre manteve todas as suas idéias anotadas e registradas com detalhes, somando ao todo mais de setenta patentes. Sem recursos financeiros para competir até o fim, Bushnell acabou tendo que fazer um acordo com a Magnavox, que inexplicavelmente não cobrou *royalties* da Atari, apenas uma licença única de US\$700,000. Bushnell sorriu e aceitou imediatamente. O caminho para mais videogames se abre e os horizontes dos jogos eletrônicos começam a tomar forma.

6.5 Space Invaders (1978) – A Invasão Japonesa

Apesar de jogos como *Pong*, *Breakout*¹⁴(Atari, 1976), e consoles como o *Odyssey* e o *Atari VCS* terem promovido certo interesse, principalmente como inovação tecnológica, o final da década de 1970 mostrava que a grande maioria das pessoas ainda viam os videogames como uma onda passageira. Faltava ainda surgir algo grandioso e impactante, não só para os Estados Unidos, mas sim para todos os países desenvolvidos, que mostrasse os videogames sendo mais que uma promessa. Faltava algum equipamento ou programa que definisse os rumos a serem tomados.

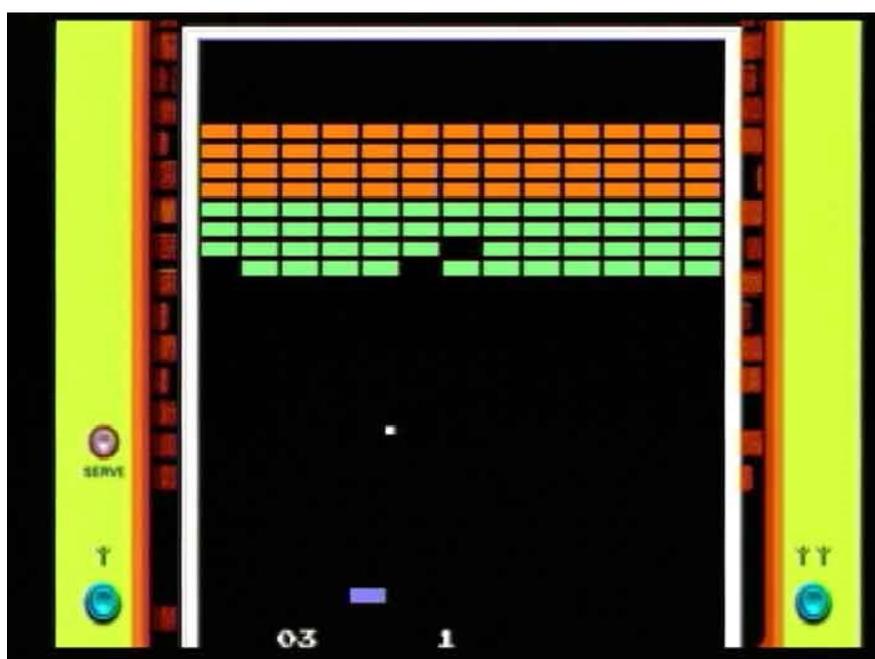


Figura 35 - Breakout

Estimulado pela razoável recepção de seu jogo *Gunfight* (Taito, 1975) tanto nos EUA quanto no Japão, o engenheiro e programador da Taito, Tomohiro Nishikado, intrigado pelas inovações mostradas em *Breakout*, onde havia a possibilidade de passar de "fase" ao destruir todos os blocos, resolveu para o seu próximo projeto acrescentar inimigos que se movessem e que atirassem de volta.

¹⁴ Jogo que era uma espécie de Pong para um jogador, onde a raquete rebate a bolinha para destruir tijolos na tela. Seu protótipo foi feito por Steve Wozniak e Steve Jobs, que posteriormente fundariam a Apple.

Os inimigos não poderiam ser humanos, pois isso seria para a época politicamente incorreto. Fazer aviões era muito difícil, pois não havia como simular de maneira satisfatória o ato de voar. Ao "ouvir" falar de um filme chamado *Guerra nas Estrelas*, que havia estreado nos EUA, Nishikado decidiu colocar alienígenas, com formas que lembrassem o clássico livro *Guerra dos Mundos* de H.G Wells. Desenhando monstros que parecem polvos e outros seres do mar, Nishikado criou os primeiros caracteres com animação em um videogame.

O resultado foi um jogo de tiro onde o jogador controla uma base lunar, protegida por escudos destrutíveis, devendo impedir ondas de sedentos invasores alienígenas de chegarem ao solo. Esse jogo de Nishikado terá um só nome em todo o planeta: *Space Invaders*.

Em termos inovadores, os 55 inimigos não ficam parados esperando para serem destruídos, e sim se movem para a esquerda e para a direita, atirando, em uma dança hipnótica. Na medida que os monstros são destruídos, os sobreviventes tornam-se mais rápidos. Também não podemos esquecer da nave mãe, que rapidamente atravessa o espaço, exigindo um tiro preciso para sua destruição.

Até hoje, *Space Invaders* se destaca por sua refinada jogabilidade, seu crescente nível de tensão e pela extrema dificuldade. Destrua todos os aliens na tela para passar de fase. Simples. Assustador. Os efeitos sonoros contribuem para aumentar o nervosismo, impondo aos nossos ouvidos um "tum, tum, tum", que ainda por cima se acelera na medida que os aliens se aproximam. Mas o pior de tudo é que o jogo não tem fim. A Terra será invadida. Não há como vencer.

Lançado pela Taito no Japão e distribuído pela Midway nos Estados Unidos, *Space Invaders* fez tanto sucesso que pode ser considerado o primeiro grande *hit* da história dos videogames. *Pong*, o primeiro game de relativo sucesso, vendeu em torno de 8.000 máquinas nos Estados Unidos. *Space Invaders*, que teve uma recepção inicial não muito empolgante, vendeu mais de 60.000 máquinas nos EUA e absurdas 100.000 máquinas no Japão, país de proporções muito menores. O governo japonês teve que triplicar o número de moedas de 100 yen, as usadas no

jogo, pois boa parte delas se encontravam dentro dos gabinetes dos *arcades* (alguns desmentem essa história, mas mesmo assim não deixa de retratar o fenômeno do jogo). Na pequena cidade de Mesquite, no Texas, os cidadãos mais conservadores entraram na justiça contra uma loja de *arcades* acusada de alienar os jovens a gastarem todos os seus dólares no jogo. Máquinas de *Space Invaders* eram encontradas em todos os locais possíveis e imagináveis, desde hotéis até lavanderias.



Figura 36 – Space Invaders

Uma das principais inovações deste lendário clássico foi a de inaugurar nos videogames a marcação do *High Score* (recorde de pontos), mesmo que você não pudesse ainda colocar suas iniciais. Milhões de fichas foram compradas só pela tentativa de quebrar recordes locais.

Sem dúvida alguma, *Space Invaders* e os jogos de nave em geral foram beneficiados pelo lançamento de *Guerra nas Estrelas* de George Lucas em 1977, que provocou uma febre consumista em cima de qualquer produto relacionado ao

cosmo e seres alienígenas. Finalmente ficava claro que os videogames realmente podiam dar lucros. E muitos.

Por incrível que pareça, uma das empresas mais beneficiadas com o sucesso de *Space Invaders* foi a Atari. Rapidamente, os executivos da Warner, na época os donos da empresa, fecharam uma licença exclusiva para o lançamento de *Space Invaders* para o console *Atari 2600* (na época chamado de *Atari VCS*). Milhares de pessoas compraram o pequeno Atari só para jogarem *Space Invaders*, que teve um tratamento digno no console com inacreditáveis cento e doze variações e com gráficos e jogabilidade muito semelhantes ao original. *Space Invaders* foi o primeiro jogo de *arcade* a ser licenciado por uma outra empresa para ser convertido para um console caseiro, tornando-se o cartucho mais vendido de 1980.

Space Invaders iniciou a chamada Era de Ouro dos videogames e *arcades* em 1978. O mundo do entretenimento nunca mais foi o mesmo. Foi um jogo que rompeu barreiras culturais, ao ser um grande sucesso tanto nos Estados Unidos quanto no Japão, abrindo caminho para um dos estilos mais populares de videogame, o *Shoot'em Up* (tiro) e para a influência decisiva que os japoneses tiveram na agora nascente indústria do jogos eletrônicos. A invasão não veio do espaço, e sim do oriente, da terra do sol nascente.

6.6 Pac-Man (1980) – O Primeiro Superstar

O enorme sucesso de *Space Invaders* foi apenas um aquecimento do que estava por vir. Suas vendas prepararam o terreno para algo muito maior, e os japoneses novamente revolucionam a indústria dos videogames ao criarem um verdadeiro ícone cultural que permanece praticamente intacto até hoje: *Pac-Man*.

Após ter sérios problemas com a Atari por causa da distribuição de *Breakout* no Japão, a Namco resolveu então fazer seus próprios jogos. Toru Iwatani, um jovem engenheiro, criou entre 1978 e 1979 três videogames misturando *pinball*, sua paixão, com *Breakout: Gee Bee* (Namco, 1978), *Bomb Gee* (Namco, 1979) e *Cutie*

Q (Namco, 1979). A empresa ainda lançou também em 1979 um grande clássico dos jogos de nave, *Galaxian* (Namco, 1979), tornando-se uma importante força no meio.

Iwatani já havia introduzido em *Cutie-Q* personagens coloridos e bem animados, elementos que ele esperava que pudessem atrair não só jovens do sexo masculino, mas também um público mais diversificado, como mulheres e idosos. Os espaços de diversão eletrônica tanto no Japão quanto nos Estados Unidos eram dominados por homens, sendo a presença feminina bem limitada. Para o seu próximo jogo, Iwatani resolveu arriscar mais para satisfazer uma audiência ainda maior. Sabendo que jogos de tiro ou de corrida não atingiriam seu objetivo, resolveu fazer seu programa baseado em algo que as mulheres adoram: comer.

A história tradicional conta que após pedir uma pizza inteira para o almoço e tirar uma fatia, lá estava na frente de Iwatani a figura imortal do Pac-Man (derivado do japonês paku-paku, que significa o movimento de abrir e fechar a boca ao comer). Não há como confirmar a validade desse fato, já que o próprio Iwatani a afirma em algumas entrevistas e a desmente em outras.

O jogo criado é de uma filosofia simples e direta, como a maioria dos jogos de *arcades*, se resumindo a um labirinto, onde o jogador, controlando o Pac-Man, deveria comer todos os 240 pontinhos mostrados na tela ao mesmo tempo que evita inimigos que o perseguem. Dentro do labirinto também temos quatro pílulas especiais, que ao serem comidas, permitem que o Pac-Man possa devorar por um certo período seus oponentes, representados por quatro fantasminhas nada assustadores, mas tão importantes e carismáticos quanto o personagem principal.

Além de revolucionar a indústria consolidando os jogos de labirinto¹⁵, que logo se tornam muito comuns, *Pac-Man* foi o primeiro jogo a usar de forma eficaz a cinemática como modo de intensificar a experiência do jogador. A introdução do jogo apresenta os fantasmas, inclusive nomeando-os, e no intervalo de algumas fases

¹⁵ *Gotcha* (1973) da Atari, cujos controles parecem seios femininos, é considerado o primeiro jogo de labirinto.

temos pequenas sequências de humor como um gigante Pac-Man perseguindo um assustado fantasma.

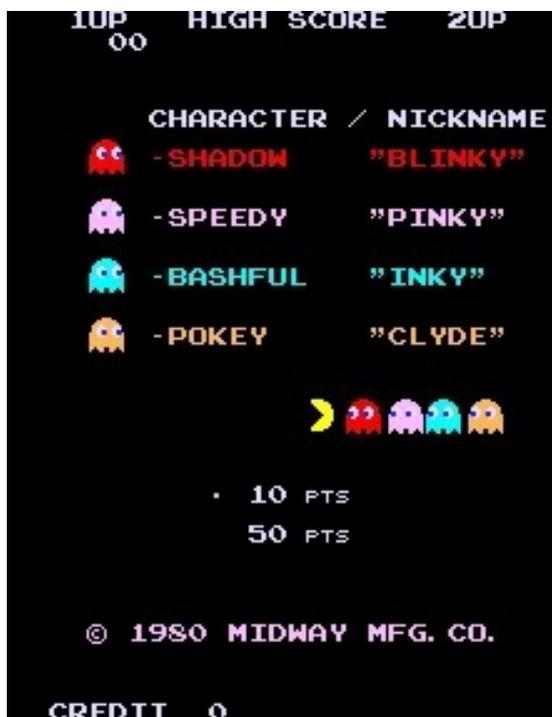


Figura 37 – Pac-Man deu nomes aos personagens e exibiu cenas de narrativa

Pac-Man foi colocado para vendas no mercado japonês em julho de 1980, sendo distribuído nos Estados Unidos logo depois pela Midway. O nome original do jogo no Japão é *Puck-Man*, tendo sido alterado nos Estados Unidos para *Pac-Man* devido a semelhança de *puck* com *fuck*, um palavrão muito comum para os americanos.

Ao atrair praticamente toda a juventude, sem distinção de gênero, *Pac-Man* adquiriu uma popularidade fora dos padrões normais, chegando inclusive a ser capa de dezenas de revistas (destacando a *Time* americana), tornando-se desenho animado e gerando inúmeros outros produtos, sendo o primeiro personagem a inaugurar uma franquia e se tornar uma espécie de "mascote" de uma empresa de videogame. Em 1982, no auge da chamada Pac-Mania, os músicos Jerry Buckner e Gary Garcia lançaram um single com a música *Pac-Man Fever*, característica dos anos 80, misturando a batida típica do período com sons de teclado e dos efeitos do jogo. *Pac-Man Fever* faz parte do álbum homônimo que contém músicas baseadas nos

videogames da época, como *Frogger* (Sega, 1981), *Defender* (Williams, 1981), *Centipede* (Atari, 1980) e *Donkey Kong* (Nintendo, 1981). O single alcançou a impressionante nona posição na lista da Billboard vendendo quase dois milhões de cópias. Parece que a pessoa que menos lucrou financeiramente com *Pac-Man* foi seu próprio criador. Iwatani recebeu por fazer um dos maiores personagens de todos os tempos o mísero bônus de US\$3,500. Caso típico da rígida estrutura disciplinar japonesa.

Mais de 100.000 máquinas de *Pac-Man* foram vendidas somente nos Estados Unidos. Não devemos nos esquecer de que o custo de uma máquina de fliperama é muito maior que o custo de produção de um jogo destinado aos consoles caseiros, portanto sua venda é muito mais difícil. Com a mega febre dos videogames iniciada por *Space-Invaders* e *Pac-Man*, muitas máquinas vão se instalar nos locais mais inusitados, como na sala de espera de consultórios médicos, farmácias, hotéis, lojas de doces. Muitos pequenos empresários vão inclusive se desfazer de suas antigas atividades para abrirem lojas de *arcades*, aproveitando a popularidade desses jogos. Nesta época, no início dos anos de 1980, as máquinas de maior sucesso conseguem dar retorno aos seus compradores já após os primeiros dois meses, o que é muito raro no meio econômico, significando altos lucros.

Em 3 de julho de 1999, a celebridade dos games Billy Mitchell conseguiu a façanha de ser o primeiro jogador a fazer uma partida perfeita de *Pac-Man*. Após 6 horas, 256 fases e sem perder nenhuma vida, a pontuação de 3.336.330 foi alcançada. O último labirinto divide a tela, onde em uma metade o jogo continua visível e na outra temos diversos caracteres e "lixo" visual, impossibilitando a continuação da partida. Mitchell ofereceu US\$100.000 para quem provasse que fase 256 não é a última. A proposta ainda está de pé.

Sendo uma febre mundial nos fliperamas, nada mais natural que uma versão caseira de *Pac-Man* fosse criada. A Atari conseguiu obter uma licença exclusiva da Namco para a produção de *Pac-Man* para consoles domésticos, formando uma dupla imbatível, juntando o jogo de maior sucesso com o console mais vendido (Atari VCS). Só que o sonho virou pesadelo. Os diretores da Atari pressionaram Tod Frye a terminar a conversão a tempo do jogo ser lançado no natal de 1981. Frye por sua

vez exigiu que fosse pago em *royalties*, algo inédito em videogames. Como diversos programadores de peso estavam deixando a Atari para formarem outras empresas como a Activision, Frye teve sua proposta aceita. Com uma estratégia de marketing agressiva por trás, foram produzidos mais de 12 milhões de cartuchos de *Pac-Man*. Porém, o jogo acabou sendo uma grande decepção. Não que fosse de todo ruim, mas pouco lembrava o original. O *Pac-Man* do console não é nem de longe tão simpático quanto o do *arcade* e há a ocorrência constantes de intensos *flickers* (piscadas) nos fantasmas. Frye ficou milionário e provocou uma séria revolta dentro da Atari, com conflitos entre ele e outros empregados. O erro generalizado acabou custando caro, pois a versão de *Pac-Man* para o VCS, assim como a manutenção dos mesmos problemas na criação do jogo *E.T*, baseado no filme de Steven Spielberg, e a proliferação de jogos abaixo da crítica como o infâme *Custer's Revenge*¹⁶ provocaram o colapso do mercado de videogames norte-americano em 1983-84. Mas a indústria já estava montada, e muitos outros jogos, inclusive online, já vislumbravam um ambicioso futuro.

¹⁶ Onde o jogador controla o famoso general americano ganhando pontos ao estuprar mulheres indígenas.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUGARTEN, Stan. *Bit by Bit. An Illustrated History of Computers*. Estados Unidos: Ticknor & Fields, 1984.

BARROS, Carla. Games e Redes Sociais em Lan Houses Populares: Um Olhar Antropológico Sobre Usos Coletivos e Sociabilidade no “Clube Local”. In: *Internext – Revista Eletrônica de Negócios Internacionais*. São Paulo, v.3, n.2, p. 199-216, ago/dez. 2008.

BARTH, Fredrik. *Ethnic groups and boundaries*. Estados Unidos: Waveland Press, 1998.

BARTLE, Richard. *Designing Virtual Worlds*. Estados Unidos: New Riders Games, 2003.

BARTON, Matt. *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*. Estados Unidos: A K Peters Ltd, 2008.

BATESON, Gregory. A Theory of Play and Fantasy. In: SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric (orgs.). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Estados Unidos: The MIT Press, 2005. p. 314-328.

BOELLSTORFF, Tom. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Estados Unidos: Princeton University Press, 2010.

BOELLSTORFF, Tom et al. *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Estados Unidos: Princeton University Press, 2012.

BOLTANSKI, Luc e THÉVENOT, Laurent. *On Justification : economies of worth*. Estados Unidos: Princeton University Press, 2006.

BRINKERHOFF, Jennifer. *Digital Diasporas: Identity and Transnational Engagement*. Reino Unido: Cambridge University Press, 2009.

BUCKINGHAM, David. Studying Computer Games. In: CARR, Diane (org.) *Computer Games – Text, Narrative and Play*. Reino Unido: Polity Press, 2007.

BURNHAM, Van. *Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1971-1984*. Estados Unidos: The MIT Press, 2003.

CASTRONOVA, Edward. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Estados Unidos: University of Chicago Press, 2005.

COOPER, Robbie. *Alter Ego: Avatar and Their Creators*. Estados Unidos: Chris Boot, 2009.

CORNELIUSSEN, Hilde. World of Warcraft as a Playground for Feminism. In: CORNELIUSSEN, Hilde; RETTBERG, Jill. (orgs.). *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*. Estados Unidos: MIT Press, 2008. p. 63-86.

DA MATTA, Roberto. Sabe com quem está falando? Um ensaio sobre a distinção entre indivíduo e pessoa no Brasil. In: *Carnavais, Malandros e Heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1990.

DUMONT, Louis. *O Individualismo – Uma Perspectiva Antropológica da Ideologia Moderna*. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2003.

DURKHEIM, Émile e MAUSS, Marcel. Algumas formas primitivas de classificação. In.: MAUSS, Marcel. *Ensaio de Sociologia*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

FAVRET-SAADA, Jeanne. Ser afetado. In: *Cadernos de Campo, Nº 13, ano 14*. São Paulo: USP, 2005. p. 155-162.

FORSTER, Winnie. *The Encyclopedia of Game Machines*. Alemanha: Magdalena Gniatczynska, 2005.

FOUCAULT, Michel. *De Outros Espaços*. Conferência realizada em 14 de março de 1967. Disponível em: http://www.virose.pt/vector/periferia/foucault_pt.html

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In: WOLF, Mark J.P.; PERRON, Bernard. (orgs.). *The Video Game Theory Reader*. Estados Unidos: Routledge, 2003. p. 221-236

FREIRE, Leticia De Luna. Seguindo Bruno Latour: notas para uma antropologia simétrica. In: *Comum - Rio de Janeiro - v.11 - nº 26 - p. 46 a 65 - janeiro / junho 2006* (2006): p. 46-65.

GENNEP, Arnold Van. *Ritos de Passagem*. São Paulo: Editora Vozes, 2011.

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

_____, *Behavior in Public Places: Notes on the Social Organization of Gatherings*. Estados Unidos: Free Press, 1966.

GOLDMAN, Marcio. Uma categoria do pensamento antropológico: a noção de pessoa. In: GOLDMAN, Marcio (org.) *Alguma antropologia*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1999.

GOMES, Laura Graziela. Pequenos Mundos Gigantes: Neotenia e Transdução no Second Life. In: BARBOSA, Lívia. (org). *Juventudes e Gerações no Brasil Contemporâneo*. Porto Alegre: Editora Meridional, 2012. p.121-155.

GOMES, Renata. Alice Através dos Neurônios-Espelho: empatia e personagens autônomos nos videogames. In: *XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2009, Curitiba*. Disponível em:

http://desdobramentos.files.wordpress.com/2009/01/rgomes_intercom.pdf.
Último acesso em: 23 de março de 2012.

_____, *Entrevista com Renata Gomes*. [2 de setembro, 2010]. Disponível em: <http://zebra5.wordpress.com/2010/09/02/entrevista-com-renata-gomes/>. Entrevista concedida ao Blog do Zebra 5.

GRIEBEL, Thaddeus. *Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2*. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0601/articles/griebel>>. Acesso em: 27 dec. 2006.

HARAWAY, Donna. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Estados Unidos: Routledge, 1991.

JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Estados Unidos: The MIT Press, 2005.

KLASTRUP, Lisbeth. What Makes World of Warcraft a World? A Note on Death and Dying. In: CORNELIUSSEN, Hilde; RETTBERG, Jill. (orgs.). *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*. Estados Unidos: MIT Press, 2008. p. 143-166.

KENT, Steven L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon--The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Estados Unidos: Three Rivers Press, 2001.

KOHLER, Chris. *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. Estados Unidos: Brady Games, 2004.

LANGER, JESSICA. The Familiar and the Foreign: Playing (Post)Colonialism in World of Warcraft. In: CORNELIUSSEN, Hilde; RETTBERG, Jill. (orgs.). *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*. Estados Unidos: MIT Press, 2008. p. 87-108.

LATOURETTE, Bruno. Amostragem do solo da floresta amazônica. In: *Esperança de Pandora*. São Paulo: EDUSC, 2001.

_____, *Jamais fomos modernos. Ensaio de antropologia simétrica*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

_____, *Reassembling the social. An introduction to Actor-Network-Theory*. Estados Unidos : Oxford University Press, 2005.

LAW, John. *Notas sobre a teoria do ator-rede: ordenamento, estratégia, e heterogeneidade*. Trad., Fernando Manso. Disponível em: <http://www.necso.ufrj.br>. Acesso em: 17 de jun. 2005. 1992.

LEITÃO, DÉBORA. Aparências, consumo e crítica social no mundo virtual Second Life. In: *Revista Eco-Pós Vol.14 No 3, 2011*. Disponível em: <http://www.pos.eco.ufrj.br/>

MACCALLUM-STEWART, Esther. "Never Such Innocence Again": War and Histories in World of Warcraft. In: CORNELIUSSEN, Hilde; RETTBERG, Jill. (orgs.). *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*. Estados Unidos: MIT Press, 2008. p. 39-62.

MAUSS, Marcel. Uma categoria do espírito humano: a noção de pessoa, a noção de "eu". In.: *Sociologia e antropologia*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

MATEAS, Michael; STERN, Andrew. Interaction and Narrative. In: SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric (orgs.). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Estados Unidos: The MIT Press, 2005. p.642-669.

MEADOWS, Mark. *I, Avatar. The Culture and Consequences of Having a Second Life*. Estados Unidos: New Riders, 2008.

NARDI, Bonnie. *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. Estados Unidos: University of Michigan Press, 2010.

PEARCE, Celia. *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Estados Unidos: The MIT Press, 2011.

PEIRANO, Mariza. *A favor da etnografia*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1995.

PÉTONNET, Colette. "Observação flutuante: o exemplo de um cemitério parisiense". *Antropolítica*, 25, 2008, p. 99-111.

POOLE, Steven. *Trigger Happy*. Reino Unido: Fourth State, 2001.

PRIMO, Alex. *Interação Mediada por Computador*. Porto Alegre: Sulina, 2007

RAILTON, Jack. *The A to Z of Classic Computer Games*. Estados Unidos: Allison & Busby, 2005.

RAMOS, Jair. *Teoria Social e a Internet como Novo Espaço*. Rio de Janeiro: VI Jornada dos Alunos do Programa de Pós-Graduação em Antropologia/Uff, 2012. (Comunicação Oral)

RETTBERG, Scott. Corporate Ideology in World of Warcraft. In: CORNELIUSSEN, Hilde; RETTBERG, Jill. (orgs.). *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*. Estados Unidos: MIT Press, 2008. p. 19-38.

RÜDIGER, Francisco. Subjetividade e Novas Tecnologias de Comunicação. Disponível em: <http://www.robertexto.com/archivo14/subjetividade.htm>. Último acesso em: 22 de março de 2012.

SANTOS, Nilton Silva dos. Procés Sònic: O Lugar da Autoria na Música Eletrônica. In: *Anais do V Congresso Latinoamericano da Associação Internacional para o Estudo da Música Popular*, 2005.

Disponível em: <http://www.hist.puc.cl/historia/iaspmla.html>

SHANAHAN, Ian. Bow, Nigger. In: SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric (orgs.). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Estados Unidos: The MIT Press, 2005. p.602-609.

SODRÉ, Muniz. Eticidade, campo comunicacional e midiatização. In: MORAES, Dênis de (Org.). *Sociedade Midiatizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006. p.19-31.

TAYLOR, T.L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Estados Unidos: The MIT Press, 2006.

TURKLE, Sherry. Always-on Always-on-you: The Tethered Self. In James Katz (ed.) *Handbook of mobile communications and social change*. Estados Unidos: Cambridge, MA, 2006.

TURNER, Victor. Betwixt and Between: The Liminal Phase in Rites de Passage. In: *The Forest of Symbols*. Estados Unidos: Cornell University Press, 1967, p. 93-110.

WERTHEIM, Margaret. *Uma História do Espaço de Dante à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.