

Universidade Federal Fluminense
Instituto de Artes e Comunicação Social
Sociologia e Comunicação II – Profª Ana Enne

O Herói Virtual

Os Mundos Virtuais e as Sociedades nos MMORPGs

Por Renan Angelici e Thiago Yamachita

Niterói - 2009

Sumário

1 – Introdução	3
2 – O que é MMORPG?	4
3 – Indivíduo e identidade	
3.1 – O avatar	5
3.2 – Um jogo de papéis	7
3.3 – A jornada do herói	8
3.4 – O fetiche da subjetividade no mundo virtual	10
4 – O universo fantástico	
4.1 – O mundo virtual e o jogo	11
4.2 – Um mundo em movimento	12
4.3 – A virtualização da realidade	13
5 – Sociedades virtuais	
5.1 – Relações sociais no universo virtual	15
5.2 – O real e o virtual na sociedade dos MMORPGs	17
6 – Conclusão	19
Bibliografia	20

1 – Introdução

Ragnarök Online, Tibia, World of Warcraft, Lineage, independente de saber ou não do que se trata, você já deve ter ouvido algum destes nomes em algum lugar. Pode ter sido em uma conversa entre amigos, em um site na internet ou na TV. O fato é que os MMORPGs estão se tornando bastante populares e crescendo tanto em números de títulos como de jogadores.

Por causa de sua expansão massiva, os MMORPGs vêm sendo usado como objeto de estudo de diversos profissionais de áreas como a sociologia e a psicologia que se interessam por distintos aspectos de sua composição. Dentre eles, a criação de uma nova identidade, a relação dos mundos virtuais com a realidade e a própria interação entre os membros das comunidades on-line.

Este estudo não pretende se focar em nenhum desses aspectos em especial. O principal objetivo é oferecer uma visão geral dos elementos e relações existentes entre eles nos mundos virtuais, oferecendo muitas vezes uma filtragem dos fatos pelo olhar sociológico.

Esta análise, porém, não pretende de modo algum ser um estudo sociológico rigoroso sobre os jogadores desse tipo de jogo. O que será discutido são os acontecimentos e mecanismos internos dos jogos e como eles refletem no mundo externo.

Para isso, o estudo dos MMORPGs foi dividido em quatro seções. A primeira tratará do conceito do gênero MMORPG, trazendo também sua definição. A segunda seção trata da construção de um personagem, o avatar, pois é através dele que todas as relações se darão no decorrer do jogo. A terceira seção refletirá sobre os mundos virtuais, o papel destes no desenvolvimento do jogo e sua relação com a nossa realidade. Por fim, na última seção, serão abordadas algumas questões referentes às relações sociais dentro do universo dos MMORPGs.

Os conceitos e argumentos seguirão, normalmente, de exemplificações baseadas em algum título do gênero. Portanto, apesar deste texto ter sido feito para qualquer tipo de leitor, mesmo aquele que nunca jogou um MMORPG, é possível que

aqueles que jogaram compreendam melhor as proposições aqui apresentadas e possam, desse modo, tecer reflexões mais aprofundadas acerca do assunto.

Por fim, são notáveis durante o texto, as várias referências ao jogo *Ragnarök Online*. Este jogo foi lançado no Brasil pela empresa *LevelUp! Games* em 2004. Este jogo foi escolhido porque foi ele o responsável pela popularização do gênero no país e - em consequência disso - se tratando de um servido nacional, a comunidade formada é mais próxima da nossa realidade cotidiana.

2 – O que é MMORPG?

MMORPG é a sigla para *Massive Multiplayer Online Role-playing game*. O termo foi criado por Richard Garriott, criador de *Ultima Online*, jogo responsável pela popularização do MMORPG como o conhecemos hoje em dia. O jogo consiste em um mundo virtual onde vários jogadores criam personagens fictício e interagem entre si através de conexões com a internet.

Diferente de um jogo comum, os MMO suportam uma quantidade muito maior de jogadores simultâneos, criando uma espécie de sociedade virtual, que é o que caracteriza o gênero. Além disso, os MMO apresentam um mundo virtual persistente, isto é, o mundo do jogo continua a existir mesmo que o jogador não esteja conectado e está sempre em modificação.

A possibilidade de criar personagens diferentes, explorar mundos fantásticos e lutar em batalhas épicas em conjunto com um enorme número de jogadores reais, aliado ao fato do mundo estar em constante renovação com o aparecimento de novos ambientes e novas missões a serem completadas fizeram o gênero se tornar extremamente popular nos dias de hoje, propiciando um nível de imersão tamanha que faz com que certas pessoas passem mais de 8 horas por dia no ambiente virtual.

Graças à sua grande aceitação no mercado, o jogo criou um nicho extremamente lucrativo para a indústria de jogos eletrônicos, pois os MMORPGs, geralmente, funcionam sob algum tipo de cobrança. Esta pode ser feita, principalmente, através da troca de moeda real por uma moeda virtual que dá acesso a diferentes vantagens para o jogador, ou através de assinaturas mensais (método

utilizado pelos títulos mais populares e considerados de melhor qualidade). Em 2008, por exemplo, o volume de capital gasto em assinaturas de MMO foi de mais de US\$ 1,4 bilhão, sendo que só *World of Warcraft*, o título mais popular do gênero, possui mais de 11 milhões de assinantes.

Devido ao grande potencial lucrativo deste tipo de jogo, vários títulos foram se espalhando pelo mundo. No Brasil, o MMO começou a se popularizar com o jogo *Ragnarök Online* trazido pela empresa *LevelUp!* E desenvolvido pela coreana *Gravity*. Vinculando comerciais na internet, cereais e até no horário nobre televisivo, o jogo obteve grande sucesso, atraindo milhares de jogadores e abrindo caminho para o lançamento de outros títulos como *RF Online*, *Priston Tale* e *Cabal Online*, fazendo com que o gênero alcançasse um público ainda maior e incluindo o Brasil no mercado dos jogos on-line (apesar do nosso mercado ainda ser pequeno se comparado com o americano e o asiático).

3 – Indivíduo e Identidade

Esta sessão pretende abordar um importante aspecto dos jogos de MMORPG (e RPGs em geral): a criação de um personagem para a representação em um mundo fictício. Serão abordadas várias etapas desse processo que se inicia na criação de um avatar, sua evolução através da progressão de níveis e experiência de jogo e sua customização através do consumo como expressão da subjetividade do jogador.

3.1 – O Avatar

Nos mundos virtuais dos MMORPGs, o jogador é representado por um avatar - termo Hindu para descrever uma manifestação corporal de um ser imortal, ou uma manifestação neste mundo de um ser pertencente a um mundo paralelo, por vezes até do Ser Supremo. Deriva do sânscrito *Avatāra*, que significa "descida". No contexto tecnológico, o termo se refere meramente a uma representação gráfica de um sujeito em um mundo virtual. De acordo com a tecnologia, pode variar desde um sofisticado modelo 3D até uma simples imagem.

Como descrito acima, o avatar é uma representação virtual do jogador no mundo do jogo. É por essa etapa que se inicia o processo de criação de identidade do

jogador no mundo virtual. O avatar é como se fosse nosso corpo na vida real, dentro daquele universo, com a diferença de que nós podemos customizá-lo já desde seu nascimento e com muito menos custo.

Em jogos como *Ragnarok Online*, o avatar é representado em 2D e possui poucas opções de customização iniciais, porém jogos como *Perfect World* e *Second Life* permitem a criação de Avatares 3D com alto nível de detalhamento já desde o início, permitindo mudar desde a cor do cabelo até o traçado da mandíbula.

Nesta etapa de criação, muitos jogadores optam por criar avatares similares a sua aparência real, outros já optam por criar algo totalmente diferente e outros ainda usam a customização permitida pelo jogo para criarem avatares personalizados que expressem seus gostos pessoais.

Vejamos o depoimento de alguns usuários do jogo *Second Life* sobre a criação de seus avatares:

“Para mim é difícil construir um avatar no SL totalmente diferente do que sou na vida real, não sei por que... acho que é por eu imaginar que as pessoas irão tirar conclusões ao ver meu avatar... não sei... só sei que tentei modelar o avatar de forma que ficasse parecido comigo, na forma física, altura etc. O cabelo foi o que eu mais modifiquei, sempre quis cabelos longos e lá eu posso ter! O roxo foi para diferenciar... adoro roxo, mas na vida real não faria isso não (risos)... Acho legal quem inova na segunda vida, como o nosso colega boneco de neve, mas creio que isso vá da personalidade de cada um...”

– Daiana John

Vejam que neste trecho a jogadora se preocupou em criar um avatar parecido com ela na vida real “*por eu imaginar que as pessoas irão tirar conclusões ao ver meu avatar*”. Nota-se que mesmo numa sociedade onde a menina é, supostamente, anônima e tem a possibilidade de “novo começo”, há a preocupação com o olhar do outro. No entanto, ela também menciona a possibilidade de uma total reinvenção que o jogo possibilita: “*Acho legal quem inova na segunda vida*”.

“*Olha, o meu avatar foi construído pra ser diferente do que as pessoas estão acostumadas a ver. Pensei num personagem cômico, que fosse chamativo, mas que poderia ser confundido com um cenário. Assim, fiz o boneco de neve, e coloquei nele um fone de ouvido e um óculos escuros, para deixar mais engraçado.*”

- Chris3br Zhangsun

Neste segundo relato encontramos o fenômeno oposto. Nesse caso há a percepção de que se trata de um outro mundo com novas possibilidades de construção de imagem, permitindo a concretização de um desejo de mudança daquilo que sua “identidade física” admite como aceitável.

“Escolhi este nome, pois é meu apelido nos mundos virtuais, pode-se dizer que já se trata de uma das minhas identidades mais conhecidas na web, pois em diversos mundos digitais as pessoas já me conhecem por esse nome. Tanto é que no presencial físico, quase todos que conheço já me chamam por “Saiven” também. Diferente das identidades nos jogos, no *Second Life* eu posso modelar meu avatar como quero, então decidi que ele seria o mais fiel possível com algumas alterações a meu gosto. Gosto muito de animais, e gosto muito de gatos; acho que por me comparar um pouco com eles nessa fase da minha vida. Por isso, escolhi orelhas de gato e um rabo para meu avatar. Se notarem, minha combinação de cores favorita está na minha roupa: preto e roxo. Gosto de todas as cores, mas me visto sempre de preto com detalhes coloridos, então não poderia ser diferente no *Second Life*. Vivo em torno da cultura *gamer*, gosto de jogos e de *anime*, escolhi uma roupa gótica para combinar com meu gosto tanto por essas culturas quanto pelo meu estilo de música. E a espada que carrego comigo é uma réplica de uma espada de um desenho japonês. A minha idéia ao construir meu avatar, era a de mostrar aos outros um pouco do meu gosto, de quem sou e das coisas que me representam nas roupas e acessórios, já que muitas coisas eu não poderia usar no presencial físico por acabar me tornando uma "estranha" para a sociedade.”

- Saiyen Eerie

Neste depoimento vemos que, na criação do avatar, houve uma grande preocupação na formação de uma imagem que caracterizasse os gostos pessoais e estilo de vida do jogador, demonstrando bastante cuidado na criação de uma identidade virtual; isto é, algo pelo qual ele será reconhecido não só em um jogo específico, mas em toda a web. Explorar os recursos do jogo para expressar sua subjetividade é uma das mais fascinantes possibilidades dos MMORPGs.

3.2 – Um Jogo de Papéis

A exploração de diferentes papéis, inclusive o de gênero sexual, é outro fator que permite aos jogadores expandirem suas fronteiras emocionais, sendo importante fator de construção da individualidade. Em seu estudo “*Gender Swapping and*

Socializing in Cyberspace: An Exploratory Study”, Zaheer Hussain constatou que 57% dos jogadores já criaram algum personagem do sexo oposto.

Além disso, na maioria dos MMORPGs também é dada ao jogador a possibilidade de escolher uma classe específica dentro do contexto do universo que é jogado como, por exemplo, um mago ou cavaleiro nos RPGs medievais. Cada uma dessas classes normalmente possui um papel e funções pré-definidos de acordo com suas habilidades. Assim, um Mago normalmente possui baixa vitalidade, mas consegue causar mais dano com suas poderosas magias que um cavaleiro que, apesar de não usar magia, pode agüentar mais ataques antes de cair.

A escolha da classe normalmente é feita priorizando o estilo que mais se adequa à personalidade do jogador, de modo a criar um personagem com o qual ele sinta prazer em jogar (já que todo jogo tem como princípio básico promover a diversão). Por esse motivo é um instigante processo a criação do avatar e, dependendo do jogo, um processo de grande peso na orientação de como o jogo se desenvolverá para aquele jogador.

Desse modo, os MMORPGs funcionam como um empolgante laboratório de experiências de identidade, pois abre inúmeras possibilidades para experimentação. Podendo variar entre um número quase que infinito de visuais, gêneros e classes. Cabe-nos, portanto, pensar se a preferência em se jogar com um sacerdote que cura seus aliados ao invés de um bárbaro sanguinário que não hesita em cortar cabeças diz muito sobre o estilo de jogo de uma pessoa e sua personalidade ou, pelo menos, sobre a imagem que se quer passar no ambiente virtual – pois, como foi dito anteriormente, é um campo fértil para novas possibilidades.

3.3 - A Jornada do Herói

Em todos os anúncios que se via, quando dos primórdios do lançamento de *Ragnarök Online*, era destacada a idéia do mundo cheio de aventura e perigos a ser explorado pelo jogador. De fato, na maioria dos MMORPGs há mundos vastos que podem ser explorados por vários jogadores no intuito de conseguir melhores itens, equipamentos e experiência para deixar seu personagem mais forte.

Veja bem, “mais” é a palavra chave dessa questão. Teoricamente, os MMO não possuem fim nem um objetivo específico que conclua a experiência de jogo. Por princípio, você vive num universo e pode fazer o que quiser, como no jogo de simulação *The Sims*. Dito isso, é natural que os jogadores embarquem em jornadas na tentativa de melhorar os aspectos de seu avatar com mais níveis, mais equipamento, mais dinheiro, mais prestígio; enfim, tentar torná-lo o melhor.

Este é um dos aspectos que mais motiva jogadores a dedicarem várias horas de seus dias na construção e evolução de seus personagens. Em um jogo comum de vídeo game, o jogador tenta sempre ser o melhor, porém, isso geralmente fica restrito àquele universo e àquele jogador. No MMORPGs todas as conquistas do jogador podem ser partilhadas, ou melhor, exibidas para milhares de outras pessoas. Ser o melhor jogador de um servidor é bem diferente de “zerar” tal jogo.

Tudo isso se constitui num processo de auto-afirmação, uma busca por um reconhecimento. Uma tentativa de deixar o anonimato e ser reconhecido.

O MMO possibilita que pessoas marginalizadas e/ou estigmatizadas por sua classe social, orientação sexual, religião, deficiência física ou qualquer outro desses fatores do mundo “real” tenham voz já que, teoricamente, ao clicar em “começar” todos possuem a mesma chance. Em outras palavras permite uma mudança de lugar social e posição de poder através da virtualização de sua vivência. Talvez por isso um líder de um grupo de prestígio no jogo, reconhecido e respeitado por toda a comunidade, acaba se dedicando mais àquele meta-universo do que à vida real, onde ele é “apenas” mais um.

Partindo do pressuposto que a identidade é algo fragmentado e que se constrói através da narrativa, temos uma idéia de por que os MMORPGs são tão populares: eles oferecem a possibilidade de construção de suas próprias narrativas desatreladas das condições muito mais limitadoras da realidade.

Esse tema será tratado com mais profundidade na seção sobre a sociedade virtual.

3.4 – O Fetiche da Subjetividade no Mundo Virtual

“Durante meus tempos de jogatina, quando passeava por Prontera, uma grande cidade de Ragnarök *Online*, via as ruas cheias de jogadores com suas lojinhas abertas ofertando centenas de produtos, desde ingredientes culinários a sofisticados elmos adornados com penas de Valquíria. Passava por todas elas ávido por encontrar as melhores ofertas de equipamento na qual pudesse gastar meu precioso dinheiro. E não é só isso, volta e meia passava pela rua um personagem com o famoso “elmo do deus solar”, aquele item extremamente raro que todos queriam, provocando a inveja de muitas pessoas e também admiração.”

- Matheus Peçanha

É fato que todos os MMORPGs disponibilizam centenas de itens e equipamentos para serem adquiridos pelos jogadores no decorrer do jogo, muitas vezes como recompensa por alguma conquista. Esses itens representam muito mais que simples bônus de atributos, são parte da construção de imagem do jogador no mundo virtual.

Em *Ragnarök*, por exemplo, muitos chapéus tinham como único propósito mudar a aparência do personagem, sem oferecer nenhum tipo de vantagem real, isto é, nenhum bônus de atributo ou habilidade especial. Seu papel principal era a construção de estilo. Neste contexto podemos aplicar o chamado “fetiche da subjetividade” que prega que o indivíduo pode sofrer constante reinvenção através do consumo.

É comum ver jogadores trocando chapéus que lhes dão maiores vantagens técnicas no jogo por aqueles que lhes conferem status, que expressam aquilo que sentem e gostam.

O consumo tem grande espaço em MMORPGs como *Ragnarok*. Cada vez mais é oferecida uma maior quantidade de itens, apresentados como uma nova forma do jogador personalizar sua contraparte virtual. Percebendo tal fato, várias empresas começaram a disponibilizar modelos exclusivos que são obtidos em troca de dinheiro real – em *Ragnarök* são lançados novos chapéus toda a semana – e têm nesse meio sua única fonte de lucro.

4 – O Universo Fantástico

Esta seção dedica-se à caracterização e exploração do mundo virtual em si. Apresentando fatores comuns à maioria dos universos onde os MMORPGS estão inseridos, explorando questões como a grande tendência à virtualização de nossa época.

4.1 – O Mundo Virtual e o Jogo

Um MMORPG é, fundamentalmente, um jogo. Ele é regido e mantido por determinadas estruturas e possui suas regras de funcionamento. Nesse jogo, o mundo virtual é como se fosse o tabuleiro onde cada jogador coloca seu personagem e interagem com elementos nativos ou com outros jogadores.

Suas estruturas se dividem na estrutura física necessária para sua existência e manutenção, que no caso são servidores e bancos de dados e estruturas mais abstratas; isto é, o software que determinará as características visíveis do jogo e sua ambientação. Ou seja, se o cenário é um mundo de fantasia com elfos, dragões, cavaleiros e castelos ou um mundo de naves espaciais, patrulheiros intergalácticos e guerreiros jedi.

Além da ambientação, três tipos de regras regem esse mundo: as regras do sistema, as regras da empresa e as regras da comunidade (que serão abordadas em outra seção).

O primeiro tipo são regras impostas pela limitação de hardware e software no qual o jogo foi desenvolvido. Por exemplo, *Perfect World* é um jogo que permite que os personagens voem e travem batalhas no céu. Já em *Ragnarök* é impossível voar, pois o sistema não foi feito para isso. Esse tipo de regra não pode ser quebrada.

O segundo tipo são as chamadas “regras oficiais”: são regras impostas pela empresa desenvolvedora ou distribuidora do jogo de modo a manter seu bom funcionamento. O exemplo mais comum é a proibição de *kill-steal*, o famoso KS, que proíbe os jogadores de atacar deliberadamente monstros que outros jogadores estão atacando. Ambas essas regras colocam os MMORPGs no “círculo mágico do jogo”, isto é, criam o universo do jogo, uma realidade separada em um tempo e espaço específico, destacado de nossa realidade cotidiana.

Muitos atentam para o fato do MMORPG consistir de um jogo, sendo esse o principal responsável por desmerecer o caráter de realidade dos mundos virtuais, apesar de todas as possibilidades de representação e interação possíveis. É como no teatro: quando a cortina se abre, embarcamos naquele mundo fictício e nos deixamos levar pela estória, mas quando a cortina se fecha voltamos à realidade cotidiana.

É importante atentar, porém, para a capacidade da consciência humana de se mover através de diferentes esferas da realidade. Isto implica então, na consciência de que o mundo consiste de múltiplas realidades, sendo o jogo - que aconteceria dentro do círculo mágico - uma das múltiplas realidades possíveis.

O círculo mágico não deve ser encarado, portanto, como artifício de exclusão do status de realidade do jogo, mas sim como um isolamento destinado a proteger o espaço lúdico de uma “contaminação” por aspectos de fora do jogo, e vice-versa, mantendo assim a coesão do mundo virtual.

4.2 – Um Mundo Em Movimento

Recentemente foi lançada uma nova expansão para o jogo *World of Warcraft*, chamada *Wrath of The Lich King*. Uma expansão, ou episódio como é chamado por alguns MMORPGs, é um pacote que amplia a experiência de jogo trazendo novos ambientes, novas roupas, novos itens, classes e etc. Esses pacotes explicitam a qualidade dinâmica dos mundos virtuais de MMORPG.

Essencialmente um mundo virtual de MMORPG é caracterizado por ser persistente e por possuir uma física.

A qualidade de persistência significa que o mundo existe e muda constantemente independente do jogador. Isso significa que mesmo que o jogador não esteja jogando aquele mundo continua a existir e a se modificar e provavelmente estará mudado quando o jogador voltar a jogar. Mais ainda, ao contrário dos jogos tradicionais, o mundo do MMORPG pré-existe à criação do avatar, desse modo a realidade se apresenta como já objetivada, contendo uma gama de pressupostos específicos.

A física dos mundos virtuais representa a capacidade que os jogadores tem de modificar o mundo. As ações dos jogadores afetam o mundo. O grau de liberdade de

ação varia de acordo com o jogo, mas é notável em todos eles. Em *Ragnarök Online*, por exemplo, a economia é totalmente moldada pelos jogadores, que podem inflacionar preços e aumentar ou diminuir a oferta de certo item. Em *Runes of Magic* é possível ter sua própria casa dentro do jogo e modificá-la de acordo com seus gostos. Em *City of Heroes* é possível criar bases subterrâneas. No recente *Warhammer Online*, há uma guerra constante entre duas facções e praticamente todas as ações dos jogadores contribuem para o desfecho do conflito. É possível inclusive dominar a cidade capital da facção oposta e saqueá-la, fazendo com que o ambiente do jogo mude constantemente dependendo da facção que está ganhando.

Ambas essas características são comuns tanto aos mundos virtuais quanto a realidade da vida cotidiana (realidade dominante). Isso as aproxima, atenuando ou mesmo eliminando os atritos entre elas, o que faz com que os jogadores assumam o mundo virtual como setores “não problemáticos” da realidade, levando-os a incorporar tais mundos à própria atitude natural.

Esta associação com a realidade cotidiana é extremamente instigante e possui grande força motivadora. Qualquer um que tenha sido um jogador assíduo, pode se lembrar da sensação de habitar um mundo vivo e da ansiedade da espera pelo lançamento de um novo episódio e todas as novas possibilidades que ele traria.

De fato, no mundo de hoje vivemos colecionando expectativas. Diante disso, é compreensível o sucesso dos MMORPGs que prometem sempre uma novidade, uma atualização ou uma nova expansão, evitando sempre cair na estagnação. Criando um mundo que nunca está completo, mas que se renova constantemente.

4.3 – A Virtualização da Realidade

É notável nos dias de hoje a tendência cada vez maior da virtualização da realidade, principalmente devido aos avanços tecnológicos. Fazemos compra com dinheiro que não existe, namoramos pessoas que nunca vimos pessoalmente e visitamos lugares exóticos sem ao menos por os pés pra fora de casa.

“Hoje, o desafio maior da Internet é o mesmo do mundo material: criar condições para que mais pessoas possam acessar e se incluir nesse contexto de virtualização. A construção desse espaço virtual, e de suas aplicações sociais, é uma viagem sem retorno.”

- Antonio Flávio, sociólogo da UnB

O mundo dos MMORPGs abre inúmeras possibilidades para essa virtualização, que pode ser compreendida como uma junção, ou embaralhamento, do real com o sintético. Exemplos disso podem ser encontrados no jogo *Ragnarök Online*, onde no dia da bandeira, bandeiras nacionais foram penduradas nas principais cidades do jogo. Além de outros episódios, como o aparecimento de uma boina especial no período em que o filme *Tropa de Elite* se tornou um fenômeno midiático, sem contar as inúmeras promoções de lançamentos de filmes. Ora, é óbvio que não existe Brasil, *Tropa de Elite* ou mesmo cinema dentro do universo de *Ragnarök*. Trata-se de uma referência a elementos de nossa realidade que não possuem qualquer referente na realidade virtual do jogo.

Tais exemplos, assim como a própria situação de avatares vivendo em um mundo fantástico, demonstram a hiper-realidade da qual falou Jean Baudrillard, onde a consciência se torna, muitas vezes, incapaz de distinguir o real da fantasia, restando apenas uma infinidade de simulacros.

A conclusão que podemos tirar de tudo isso é que os limites do círculo mágico do jogo estão cada vez mais tênues, e a existência virtual do jogador acaba por integrar-se à sua vida cotidiana.

5 – Sociedades Virtuais

Esta seção pretende abordar temas que já foram de alguma forma delineados no decorrer deste artigo. Será dado um enfoque nas comunidades formadas nos MMORPGs e em algumas de suas formas de manifestação. Deixamos claro que não há o compromisso de um estudo detalhado sobre o perfil dos jogadores que compõe esta comunidade, mas sim das relações que se estabelecem entre eles através de seus avatares e da interface do jogo.

É interessante ressaltar também que as sociedades online, em razão de seu grande crescimento nos últimos anos, têm recebido bastante atenção de especialistas em áreas como sociologia e psicologia e têm sido objeto de vários estudos. De fato, as sociedades online se tornaram tão massivas que estão provocando o desenvolvimento de ramos de estudos científicos que estudam o comportamento humano através dos MMORPGs.

5.1 – Relações Sociais no Universo Virtual

Você acabou de criar um personagem e é jogado diretamente em um mundo virtual cheio de pessoas estranhas. O que fazer?

Por reunirem um grande número de pessoas jogando em um único universo, cada MMORPG acaba por formar sua própria sociedade. Nessas sociedades, que podem variar de acordo com o tipo de jogo e local geográfico onde está inserido, várias das relações encontradas nas sociedades da “vida real” podem ser vistas.

Primeiro vamos começar pelos modos de interação dos jogos. Normalmente os avatares se comunicam entre si através de chat, isto é, texto escrito, por voz e por alguns gestos específicos do programa do jogo.

Tendo isto em mente, voltemos à nossa questão inicial. Quando você começa um jogo e pouco sabe dele, você é normalmente tachado de *noob* ou *newbie*. Conforme o tempo passa, vai se entendendo o funcionamento daquele jogo e tornando-se um jogador experiente. É curioso notar como essa mudança de status depende muito da assimilação que o jogador faz das regras sociais (sem, obviamente, ignorar os aspectos mais técnicos como a progressão de nível).

As regras sociais não estão escritas no site do desenvolvedor, portanto não fazem parte das regras oficiais do jogo. Podemos dizer que estão mais para convenções adotadas para o melhor funcionamento do jogo e para a manutenção da sociedade ordem na sociedade virtual. Podemos pegar como exemplo mais óbvio, os termos exclusivo do jogo. Ao jogar *Ragnarök*, saber o que é um *KS*, *GM*, *Lag*, soltar um *MS* ou *LoV* ou saber onde ficam os *High Orcs*, desempenha importante papel na

socialização do jogador, chegando ao ponto de levar o jogador que não conhece tais termos a uma marginalização.

Outro exemplo de tais convenções são as relações de classe. Como mencionado anteriormente, o jogador tem a opção de escolher uma classe para jogar. Se ele escolhe, por exemplo, um sacerdote, não basta saber que aquela classe tem o poder de curar. Ele precisa descobrir em qual contexto ela se insere e qual sua real utilidade dentro do contexto do jogo. Em suma, deve descobrir seu lugar naquele mundo para não correr o risco de, mais uma vez, ser marginalizado.

Ao longo de anos como jogador, pode-se observar vários aspectos das sociedades online. Serão analisados dois deles, que muito se assemelham às relações estabelecidas em nossas sociedades.

O primeiro deles é a formação de comunidades de afeto ou de interesse. Os MMORPGs foram feitos, em sua maioria, para serem jogados em grupo; portanto, os sistemas normalmente oferecem a possibilidade de criação de grupos para o cumprimento de missões em conjunto com outros jogadores ou clãs - organização mais sólida que o grupo - onde um grande número de pessoas se juntam por algum interesse ou afinidade em comum, que pode ser desde a conquista de castelos como o simples fato de todos os membros pertencerem à mesma classe.

Pesquisas apontam para o fato de grande parte da diversão dos MMORPGs terem como causa a organização social do jogo, desde os pequenos grupos, aos grandes clãs. Em um estudo realizado por Zaheer Hussain e Mark D. Griffiths constatou-se que 1 a cada 5 jogadores prefere a socialização on-line do que off-line. Sendo que, destes, a maioria é de jogadores do sexo masculino. Verificou-se também, em uma pesquisa realizada em *Ragnarök Online*, que 58% dos jogadores apontam que a possibilidade de se jogar entre amigos é o elemento mais significativo do jogo. A mesma pesquisa realizada no MMORPG *World of Warcraft* revelou um percentual de 57% de jogadores que apontam a mesma motivação.

Outro fator que pode ser observado nas relações sociais dos MMORPGs é o das posições de poder. Ora, por estar estabelecido no domínio da internet, onde - em tese - todos possuem a mesma voz, é curioso que se formem figuras de autoridade e

posições de poder nas comunidades. Um líder de um grande clã tem muito mais voz do que um jogador que nem ao menos faz parte de um clã. E apesar de ambos possuírem o direito da fala, apenas um tem, geralmente, sua fala legitimada pela comunidade.

No caso de *Ragnarök Online*, isso se estende para além do direito do discurso e mais para aspectos puros de jogabilidade. É comum ver as *dungeons* (mapas que geralmente apresentam uma temática e monstros que rendem pontos de experiência quando mortos) que possuem os chefes mais disputados serem dominadas por clãs, prejudicando a experiência de outros jogadores, da mesma forma que é igualmente comum ver esses jogadores saírem conformados com a situação.

Esses grupos acabam por arrecadar mais bens de valor (moeda virtual, itens e equipamentos), o que, conseqüentemente, faz com que eles exerçam certo controle na economia também.

Ao invés de simplesmente acabar com tais lugares de poder - que só existem porque são legitimados pela comunidade -, o que se vê é o efeito contrário. Deseja-se jogar mais, acumular riquezas e formar clãs poderosos para ocupar determinada posição.

Apesar de tudo, é importante ressaltar que os jogos proporcionam um dinamismo muito maior do que o existente na sociedade real, diminuindo o impacto dessas figuras de poder. Isso ocorre por dois motivos: primeiro, porque estas não possuem o controle de fato dos mecanismos que regem o jogo (as regras do jogo e da empresa), já que, independentemente de seu lugar social, são jogadores como todos os outros; segundo, porque o jogo permite autonomia do indivíduo. Não importa se este jogador faz parte de um clã ou não, ele tem suas habilidades e podem seguir em busca de suas próprias riquezas.

5.2 – O Real e o Virtual Na Sociedade dos MMORPGs

Foi mencionada anteriormente a tendência do mundo às virtualizações. Analisando os MMORPGs notamos esta tendência nas variadas manifestações sociais deste tipo de game.

É comum, em um jogo do gênero, conhecer pessoas novas e, conseqüentemente, desenvolver laços de amizade. Isso pode, como já foi visto,

resultar na formação de grupos e clãs, mas também pode resultar em uma amizade que se estende para a vida real. Desse jeito, formam-se desde novas amizades que continuam existindo no ambiente online, porém que transcendem o ambiente do jogo, como amizades que realmente se concretizam por meio de encontro físico e podem evoluir para algum tipo de relacionamento amoroso.

Aliás, o namoro é algo que já foi virtualizado há muito tempo, desde a popularização das salas de bate-papo. O diferencial do MMORPG é a possibilidade de ver o namoro representado pelos avatares que podem ficar juntos e até se casarem (dependendo do jogo).

Em *Ragnarök* há a possibilidade de se ter um casamento aos moldes tradicionais: com uma igreja, um padre, noivo e noiva devidamente trajados, música, padrinhos e tudo o mais. Logo depois da cerimônia há a lua de mel e, não obstante, a possibilidade de se ter um filho. Estão aí duas das maiores instituições de nossa sociedade – o casamento e a família – representadas em um ambiente totalmente virtual, envolvendo pessoas que possivelmente nunca se viram e cuja única relação mantida é aquela entre suas representações digitais.

Outro exemplo pertinente dessa relação entre o real, a representação e o simulacro no universo dos MMORPGs é a campanha pelo casamento gay. Em *Ragnarök* é possível que dois personagens se casem e com isso recebam um pequeno número de vantagens. Porém, foi surgindo nos fóruns da comunidade uma indignação por parte dos jogadores homossexuais pelo fato de dois personagens do mesmo sexo não poderem se casar. Esse movimento gerou bastante discussão nos fóruns do jogo e também criou diversas manifestações.

Analisemos esse exemplo: independentemente do desfecho da empreitada, essa é uma discussão bastante em voga nos dias de hoje na nossa sociedade que foi levada para o jogo. Vemos como aquele universo fictício tem o poder de operar como reflexo da realidade; afinal, se lutamos por esse direito em nossa vida cotidiana, devemos lutar por ele também naquele ambiente virtual que acaba por também fazer parte de nossas vidas. Uma vitória no universo virtual, além de alterar um mecanismo que melhoraria a experiência de jogo para várias pessoas, seria encarada como uma vitória para a causa de modo geral. Afinal, se naquela sociedade é possível, porque não no mundo real?

6 - Conclusão

Todo esse processo de desconstrução do MMORPG e análise dos elementos que o compõe nos levam a concluir que a linha que divide o real do virtual está cada vez mais tênue. Além da crescente tendência à virtualização de tudo, vemos como um simples jogo pode funcionar perfeitamente como uma simulação da sociedade nos seus mais variados níveis.

O ambiente virtual criado no MMORPG se funde de tal maneira à nossa vida cotidiana (a realidade dominante) que muitas vezes funciona como uma extensão dessa realidade. Isso fica claro tanto no processo de construção da imagem virtual, onde se prioriza a expressão da subjetividade, quanto nas relações sociais que se dão unicamente por meio das representações digitais. Vale ressaltar que estas representações não possuem referenciais concretos no mundo real e se tratam, portanto, de simulacros.

Obviamente, este estudo abrange apenas um grupo de pessoas que joga algum tipo de MMORPG. Apesar de ser um grupo de amostra quase insignificante quando comparado com o total da população mundial, essa pequena fatia mostra uma tendência geral da sociedade pós-moderna e é de se esperar resultados semelhantes com qualquer indivíduo que, eventualmente, tenha acesso ao jogo.

Diante de todos esses fatos, nos restam algumas questões: esta tendência à virtualização, através da construção incessante de simulacros, estaria desvalorizando a vida real e a própria experiência humana? Ou esta virtualização é benéfica e natural no processo de desenvolvimento da civilização, na medida em que possibilita um leque novo de possibilidades que o mundo físico não permite?

A melhor maneira de se chegar a uma resposta é adentrando neste mundo virtual e tirando suas próprias conclusões através da experiência. No entanto, devemos nos lembrar de que cada vez mais o virtual ganha capacidade de nos afetar, às vezes mais que o concreto. Por esta própria dimensão virtual ser fruto da criação humana e, portanto, da própria essência do homem de criar, os mundos virtuais como os MMORPGs não vieram para provocar uma desumanização do indivíduo, mas sim para estender a experiência da vivência a uma nova dimensão.

Bibliografia

SOARES, Nilson. *A realidade dos mundos sintéticos e a vida cotidiana.*

PELIZZARI, Renato. AONO, Fabiano. *O surgimento e impacto dos MMORPGs na sociedade.*

SEPÉ, Cláudia Presser. *Usuários articulados em torno de MMORPGs: o chat como elemento marcador da posição socializante e identitária do sujeito jogador.*

SCHLEMMER, Eliane. *Criação de identidades virtuais digitais para a interação em mundos digitais virtuais em 3D.*

CARDOSO, Chislene. FRAGA, Dinorá. *O autor e seu personagem no MMORPG sob a ótica do interacionismo sócio-discursivo.*

RODRIGUES, Lia. MUSTARO, Pollyana. *Um estudo das formas de comunicação e interação em redes sociais de jogos on-line.*

O simulacro da vida na internet

<http://www.jornaldedebates.com.br/debate/internet-aproxima-ou-afasta-as-pessoas/artigo/simulacro-vida-na-internet> - acessado em 25/06/09

Mundos virtuais

<http://www.universia.com.br/materia/materia.jsp?materia=9395> - acessado em 25/06/09