

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM  
PERFORMANCES CULTURAIS**

**JOSÉ GUILHERME ABRÃO FIRMINO**

**AMIGOS E GILDAS:  
PERFORMANCE, MÍDIA E AGÊNCIA EM MMORPGs  
Linha de Pesquisa: TEORIA E PRÁTICAS DA PERFORMANCE**

**GOIÂNIA - GOIÁS  
2018**

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR  
VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES E DISSERTAÇÕES  
NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

1. Identificação do material bibliográfico:     **Dissertação**     **Tese**

2. Identificação da Tese ou Dissertação:

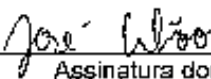
Nome completo do autor: José Guilherme Abrão Firmino

Título do trabalho: AMIGOS E GILDAS: PERFORMANCE, MÍDIA E AGÊNCIA EM MMORPGs.

3. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento  **SIM**     **NÃO**<sup>1</sup>

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF da tese ou dissertação.

  
Assinatura do(a) autor(a)<sup>2</sup>

Ciente e de acordo:

  
Assinatura do(a) orientador(a)<sup>2</sup>

Data: 21/8/18

<sup>1</sup> Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data da defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

<sup>2</sup> A assinatura deve ser escaneada

**JOSÉ GUILHERME ABRÃO FIRMINO**

**AMIGOS E GULDAS:  
PERFORMANCE, MÍDIA E AGÊNCIA EM MMORPGs.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais Interdisciplinar da Universidade Federal de Goiás para obtenção do título de Mestre em Performances Culturais.

Linha de Pesquisa: teoria e práticas da performance

Orientador: Professor Doutor Daniel Christino

GOIÂNIA - GOIÁS  
2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Firmino, José Guilherme Abrão  
Amigos e Guildas [manuscrito]: Performance, Mídia e Agência em MMORPGs / José Abrão. - 2018.  
280 f.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Christino.  
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Ciências Sociais (FCS), Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais, Goiânia, 2018.  
Bibliografia. Anexos.

1. performances culturais. 2. videogames. 3. MMORPG. 4. mídia.  
5. comunicação. I. Christino, Daniel, orient. II. Título.

CDU 316



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM PERFORMANCES CULTURAIS

ATA Nº 04/2018

**ATA DA DEFESA PÚBLICA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO  
JOSÉ GUILHERME ABRÃO FIRMINO**

Aos vinte e sete dias do mês de agosto de dois mil e dezoito às nove horas, na sala de defesas da Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Federal de Goiás (UFG), foi instalada a sessão pública para julgamento da dissertação final elaborada pelo mestrando do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Performances Culturais da UFG, José Guilherme Abrão Firmينو, intitulada: "Amigos e Guildas: Performance, mídia e agência em MMORPGs". Após a abertura da sessão, o prof. Dr. Daniel Christino (PPGIPC UFG), orientador e presidente da banca julgadora, deu seguimento aos trabalhos, apresentando o(a)s demais examinadore(a)s, profa. Dra. Ângela Teixeira de Moraes (PPGCOM UFG) e prof. Dr. Rodrigo Cássio Oliveira (PPGIPC UFG). Foi dada a palavra ao mestrando, que expôs seu trabalho. Em seguida, procedeu-se a arguição da dissertação, iniciando pela examinadora externa da banca, seguida imediatamente pela resposta do mestrando. Ao final, a banca julgadora reuniu-se em separado para avaliação do trabalho e o desempenho do mestrando, que ao final considerou o mestrando Aprovado e foi, então, declarado Mestre em Performances Culturais pelo (a) presidente da banca examinadora. Nada mais havendo a tratar, foi encerrada a sessão e lavrada a presente ata que será assinada por todos e entregue à Secretaria do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Performances Culturais, para os fins.

Prof. Dr. Daniel Christino (PPGIPC UFG)  
Presidente

Profa. Dra. Ângela Teixeira de Moraes (PPGCOM UFG)  
Examinadora Externa

Prof. Dr. Rodrigo Cássio Oliveira (PPGIPC UFG)  
Examinador Interno

## RESUMO

O presente estudo visa se aprofundar na relação entre jogos digitais, comunidades de jogos e agência para a criação de laços sociais e comportamentos emergentes em mídias digitais interativas: os videogames. Para tanto, nos baseamos nos conceitos das performances culturais de liminaridade – *communitas*, de Victor Turner – e de transporte/transformação e do não-não-eu, de Richard Schechner, e fazemos a ligação entre eles com as definições de jogos e videogames de Janet Murray, Brenda Laurel entre outros e de publicações recentes sobre mídias, trabalhando conceitos como a retórica procedural de Ian Bogost e a arquitetura narrativa de Henry Jenkins. Defendemos que, através da agência, os videogames permitem aos jogadores criarem laços duradouros e reais entre si, além de criarem e interpretarem significados sobre o mundo ao seu redor e sobre si mesmos. Para isto, nos baseamos nos conceitos de *play* de Johan Huizinga e Eugen Fink. Realizamos uma pesquisa de campo no MMORPG *The Elder Scrolls Online* acompanhando um grupo de cinco jogadores em suas atividades online ao longo de três meses. Tivemos como base metodológica a etnografia digital de Robert Kozinets, o mecanismo de Jon Elster e o estudo de comportamento e fachadas de Erving Goffman. Desta forma, nos foi possível traçar o perfil dos nossos sujeitos, analisar suas ações e concluir que eles de fato desenvolveram laços afetivos significativos e duradouros no espaço digital sem a realização de um contato face-a-face com os demais jogadores. Este estudo também nos permitiu verificar os desafios sociais a que um jogador novato está submetido ao embarcar em um jogo online massivo, assim como melhor delinear o que motiva os jogadores veteranos a continuarem jogando. Desta forma, argumentamos que este estudo demonstra a relevância dos estudos de performance cultural como arcabouço teórico-metodológico para o estudo do campo dos videogames especificamente e de mídias sociais em geral. Além disso, acreditamos que os resultados e os dados obtidos nesta pesquisa abram janelas para novas questões no campo das mídias digitais, especialmente para os estudos sociais e de análise do discurso centradas em videogames em geral e nos videogames online em particular.

**Palavras-chave:** performances culturais, videogame, MMORPG, mídias, comunicação.

## ABSTRACT

The present study aims to explore the relationship between digital games, game communities and the agency for creating social bonds and emerging behaviors in interactive digital media: video games. To do so, we rely on Victor Turner's concepts of liminality and communitas, as well as Richard Schechner's concepts of transport/transformation and I-not-I, and link them to Janet Murray's and Brenda Laurel's definitions of games and video games, among others and recent publications about media working on such concepts as Ian Bogost's procedural rhetoric and Henry Jenkins' narrative architecture. We argue that through agency, video games allow players to create lasting and real bonds with each other, and to create and interpret meanings about the world around them and about themselves. For this, we are based on the play concepts of Johan Huizinga and Eugen Fink. To do so, we conducted a field survey in the MMORPG *The Elder Scrolls Online* accompanying a group of five players in their online activities over three months. We had as methodological base the digital ethnography of Robert Kozinets, the mechanism of Jon Elster and the study of behavior and facades of Erving Goffman. In this way, we were able to trace the profile and analyze the actions of our subjects and it was possible to conclude that they have in fact developed significant and lasting affective ties in the digital space without face-to-face contact with the other players. This study also allowed us to look at the social challenges a novice player undergoes in embarking on a massive online game as well as better delineate what motivates veteran players to continue playing. Thus, we argue that this study demonstrates the relevance of cultural performance studies as a theoretical-methodological framework for the study of the field of video games specifically and of social media in general. In addition, we believe that the results and data obtained in this research open windows to new issues in the field of digital media and especially for social studies and discourse analysis focused on video games in general and online video games in particular.

Keywords: performance studies, video game, MMORPGs, media, communication.

## GLOSSÁRIO

**Build** – série de personalizações que otimizam o desempenho técnico do personagem no jogo.

**Char** – *character*, personagem, modo de se referir ao avatar.

**CP** – *Champion Points*, obtidos após o nível 50. Vai de 180 a 720.

**DLC** – *Downloadable Content*, conteúdo adicional do jogo que pode ser comprado.

**Dungeon** (dg) – desafios de nível básico e intermediário com recompensas específicas, com um chefe no final. Feito em grupos de quatro.

**DPS** – *Damage Per Second*, dano por segundo. Jogadores que causam mais dano assumem o papel de DPS nas atividades em grupo.

**Endgame** – conteúdo final do jogo, destinado a jogadores veteranos que já atingiram o CP máximo.

**ESO** – *Elder Scrolls Online*.

**Farm** – ato de “garimpar”, fazer a mesma atividade, como uma *dg*, em busca de equipamentos melhores e/ou específicos.

**Gamer** – jogador.

**Grindar** – ato de fazer a mesma atividade várias vezes, como uma *dg*, para obter pontos de experiência (XP) que é usado para subir de nível e aumentar a força e as habilidades do *char*.

**Guild** (Guilda) – similar a clã: é um grupo de jogadores que compõe um time ou equipe.

**Hardcore** – jogadores conquistadores, muito ativos e focados no *endgame* e no metajogo.

**Healer** – curandeiro, papel responsável por manter os membros da equipe vivos em combate.

**IRL** – *in real life*, na vida real, face a face, fora do computador.

**Lvl** (Level) – Nível do personagem e seu sistema básico de progressão. Vai de 1 a 50.

**Lvl Cap** – Limite dos níveis e dos CPs. O *cap* básico é o lvl 50; o *cap* do jogo é o CP 720.

**Lore** – mitologia, o enredo e contexto narrativo do ambiente do jogo. Ex: os reinos de Tamriel e suas histórias.

**Logar** – *log in*, entrar no jogo.

**Meta** (Metajogo, Metagame) – são as *builds* ideais segundo a comunidade, geralmente mais eficientes em cada papel. Tende a ser um conjunto de regras rígidas, mas em constante mudança.

**Motifs** – No jogo, são receitas para fazer armaduras e equipamentos em estilos raros e específicos. Ex: armadura orc.

**Noob** – neófito, jogador novato.

**Party (Pt)** – grupo, equipe de quatro jogadores usada para realizar as atividades no *game*.

**Pledge** – desafio veterano que muda todo dia oferecendo recompensas e pontuações especiais. Mais desafiador que a *dungeon*.

**PvE** – *Player vs environment*, todas as atividades nas quais os jogadores enfrentam o computador.

**PvP** – *Player vs player*, atividades em que os jogadores jogam uns contra os outros.

**Role-play** – é quando os jogadores interpretam seus personagens dentro do jogo, como em uma mesa de RPG.

**Rushar** – fazer uma atividade, como uma *dungeon*, com pressa, sem cumprir todas as partes, apenas com foco no final.

**Set** – conjunto de equipamentos do mesmo tipo, usar toda uma armadura combinando.

**Solo** – jogar sozinho.

**Tank** (Tanque) – papel responsável por absorver a maior parte do dano dos inimigos em combate e atrair a atenção dos chefes enquanto o DPS causa dano.

**Trial** – desafio veterano mais avançado, envolve mais de 20 jogadores por equipe.

**Troll** – jogador estraga-prazeres.

**Upar** – subir de nível, progredir o personagem dentro do jogo.

## SUMÁRIO

<b>RESUMO</b> .....	<b>6</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>7</b>
<b>GLOSSÁRIO</b> .....	<b>8</b>
<b>SUMÁRIO</b> .....	<b>10</b>
<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>12</b>
<b>1. APERTE START: JOGOS, PERFORMANCE E AGÊNCIA</b> .....	<b>22</b>
1.1. Jogos: um conceito em transformação .....	22
1.2. O que são videogames .....	30
1.3. Precisamos falar de mídia .....	40
1.4. A ambiguidade do <i>play</i> .....	52
1.5. Um jogo de você: avatar, interação e a performance nos jogos .....	61
1.6. Comunidades digitais .....	81
1.7. Bem-vindos a Tamriel .....	84
1.7.1. Algumas definições .....	86
1.8. Performances, liminaridade e transporte .....	91
<b>2. ESPAÇO E CIBERESPAÇO</b> .....	<b>106</b>
2.1. Um tipo diferente de tabuleiro .....	106
2.2. Engajamento e limites .....	116
<b>3. METODOLOGIA</b> .....	<b>125</b>
3.1. Palavras, mecanismo e o perfil dos jogadores .....	126
3.2. Etnografia digital .....	130
<b>4. ANÁLISE</b> .....	<b>134</b>
4.1. Inserção .....	134
4.2. Contato .....	141
4.3. Descrição geral dos participantes .....	142
4.4. Descrição e análise dos dados .....	146
4.4.1. ESO e a performance: círculo mágico, não-não-eu e liminaridade .....	146
4.4.2. Perfil dos jogadores .....	159
4.4.3. Amizades e laços sociais .....	161
4.4.4. Participação e engajamento: fazendo parte do grupo .....	170
4.4.5. Guildas: desafios da curva social .....	176
4.4.6. A retórica procedural de ESO: a sociabilidade no sistema .....	184

<b>5. CONCLUSÃO .....</b>	<b>188</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>198</b>
<b>ANEXO A – TRANSCRIÇÕES.....</b>	<b>202</b>
Transcrição: Fabrício .....	202
Transcrição: Paulo.....	218
Transcrição: Lucas .....	227
Transcrição: Alice .....	238
Transcrição: Horácio.....	247
<b>ANEXO B – QUESTIONÁRIOS.....</b>	<b>257</b>
<b>ANEXO C – PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP.....</b>	<b>278</b>

## INTRODUÇÃO

**Sulu**

*Play? As advanced as you obviously are and you still play?*

**Captain Kirk**

*Yes, play, Mr. Sulu.*

*The more complex the mind,*

*the greater the need for the simplicity of play.*

– Star Trek: The Original Series, S01E16 (Shore Leave), 1968

Eu jogo videogames desde a infância. Passei horas tentando terminar *Super Mario Bros 3* no Super Nintendo (meu jogo do Mario favorito), assim como enfrentando e perdendo para meus primos mais velhos em *Street Fighter II* e *Mortal Kombat III*. Passei ainda mais tempo incorporando um piloto profissional de corrida em *Gran Turismo* no PlayStation 1 e afundei centenas de horas em *Fallout 3* para aliviar o estresse do vestibular em 2009 e, depois, ainda mais horas para aliviar o estresse da monografia em *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

Os jogos me acompanharam por toda minha vida, mas nunca havia parado para realmente *pensar* sobre eles até ingressar no mercado de trabalho após a graduação. Sou jornalista por formação e logo me encontrei nas áreas de cultura, entretenimento e tecnologia. Nisso entra o jornalismo sobre videogames. Sempre gostei muito de jogos, mas só comecei a perceber que eles podiam ser algo mais, algo instigante e digno de estudo, quando reparei em uma sequência de acontecimentos noticiados pela imprensa especializada.

Eram notícias de jogadores que estavam indo além do esperado pelos estúdios criadores dos jogos, saindo do caminho trilhado e indo a terrenos não mapeados feitos por suas escolhas e inventividade. Os exemplos ocorreram em jogos para um jogador (*single-player*) e para muitos jogadores (*multiplayer*), e alguns ficaram na minha cabeça, como os jogadores de *Fallout 4* que, insatisfeitos com a falta de soluções pacíficas no jogo, encontraram formas de jogá-lo sem matar nenhum outro personagem<sup>1</sup> ou

---

<sup>1</sup> KOTAKU. Disponível em: <<http://kotaku.com/guy-beats-fallout-4-without-killing-anyone-nearly-brea-1749882569>>. Acesso em: 25 jul 2018.

maximizando suas habilidades de carisma e sorte (que são quantificáveis no mundo do jogo) e minimizando as de combate para ver o que acontecia<sup>2</sup>.

Muitas dessas experiências pareciam borrar o que me parecia a linha imaginária entre real e virtual. No jogo *Elite: Dangerous*, um grupo de jogadores decidiu se reunir e simplesmente explorar a galáxia do jogo que é baseada na Via Láctea<sup>3</sup>. Basicamente, um grupo de astrônomos se uniu para explorar e encontrar modelos detalhados em 3D daquilo que só podem ver por seus telescópios. Outro exemplo marcante aconteceu no mesmo jogo quando um grupo de jogadores insatisfeitos com o poderio de uma certa arma *in game* começou a fazer ataques terroristas dentro do próprio jogo até o estúdio ceder às reivindicações e fazer as modificações necessárias<sup>4</sup>.

Logo, estas ocorrências em jogos para muitos jogadores, especialmente nos chamados MMORPG (*massive multiplayer online role-playing games* ou jogos massivos de interpretação de papéis, em tradução livre) começaram a chamar a minha atenção por conterem o que pareciam ser elementos sociais não planejados por detrás. Havia algo de solto ou mesmo subversivo nos bastidores de diversas comunidades de jogadores, como os jogadores de *World of Warcraft* que, insatisfeitos com o rumo do jogo, criaram seu próprio servidor<sup>5</sup>. Ou, ainda em *World of Warcraft*, o incidente do “sangue corrompido” em que jogadores, tirando vantagem de um bug em uma missão, espalharam uma doença virtual por quase todo o mundo digital em que habitavam<sup>6</sup>.

Comecei a perceber que estes fenômenos, inteiramente conduzidos pelos fãs destes jogos, desestabilizavam o *status quo* imaginário criado nestes mundos digitais: de que se um grupo de jogadores não gosta das regras, eles podem mudar as regras. Isto é a agência: “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados das nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p.127). É botar a mão na massa. A sensação de gratificação e o fato da ação ser significativa são chave aqui. Mas agência não é apenas participar do jogo – mover peças em um tabuleiro não é agência – mas sim poder alterar o espaço ao seu redor e tomar decisões: aí também está a performance. A

---

<sup>2</sup> PCGAMER. Disponível em: <<http://www.pcgamer.com/playing-fallout-4-with-charisma-luck-and-nothing-else/>>. Acesso em: 25 jul 2018.

<sup>3</sup> KOTAKU. Disponível em: <<http://kotaku.com/one-thousand-gamers-embark-to-explore-the-entire-galaxy-1677603818>>. Acesso em: 25 jul 2018.

<sup>4</sup> KOTAKU. Disponível em: <<http://kotaku.com/weapons-nerfed-after-elite-dangerous-players-protest-wi-1787164082>>. Acesso em: 25 jul 2018.

<sup>5</sup> KOTAKU. Disponível em: <<http://www.kotaku.co.uk/2016/04/07/blizzard-shuts-down-fans-running-old-vanilla-wow-server>>. Acesso em: 25 jul 2018.

<sup>6</sup> WIKIPEDIA. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Corrupted\\_Blood\\_incident](https://en.wikipedia.org/wiki/Corrupted_Blood_incident)>. Acesso em: 25 jul 2018.

agência é a chave do engajamento do jogador na performance. Através dela, o jogador aceita fazer parte daquele “faz de conta” e se aproxima do dramático. É através de sua ação efetiva que o guerreiro deixa de ser um avatar inerte em um mundo feito de *pixels* para ganhar vida e se tornar efetivamente um guerreiro naquela terra de fantasia e protagonista de sua própria jornada narrativa.

A agência está ligada, da mesma forma, ao que torna cada partida única. Cada partida será diferente por causa das ações individuais de cada jogador, embora vários jogadores possam jogar o mesmo jogo. O ambiente digital é um meio mediado: existe a interface e as regras, mas é possível ter agência mesmo assim, como, por exemplo, explorar o mundo digital. Embora um objetivo em especial possa mandar um jogador ir para local X, ele pode escolher ir ver o que tem em Y e vivenciar algo fora do roteiro original. Sem a agência não há jogo e não há imersão.

Há um prazer, uma realização em estar presente nestes mundos envolvidos por estas regras, e isto me chama a atenção. Quão absorto um indivíduo precisa estar em um jogo, em um ciber mundo, para tentar mudá-lo? O jogo não cabe apenas no mundo digital, mas inunda a vida das pessoas e seus relacionamentos. Uma relação entre dois jogadores é, antes de tudo, uma interação entre duas pessoas. Celia Pearce (2009) percebe estes bastidores profundamente sociais: a agência permite o surgimento de comportamentos emergentes no videogame, algo que ela enxerga como ações fundamentais.

Eles incluem casamentos online, protestos dentro do jogo, organizações sociais como guildas e grupos sociais, vários tipos sociais de tendências e de aparência e fenômenos extra-virtuais, como fã-sites e a venda de personagens virtuais, itens ou moedas (PEARCE, 2009, p.75)<sup>7</sup>.

Ou seja, há uma relação muito mais profunda e muito mais cultural entre o ser humano e o jogo do que nos diz o lugar-comum. Nossos gostos, personalidades, desejos, sentimentos e muito mais acabam burlando a suposta fronteira digital também para o lado de dentro: nossas vidas influenciando o meio do ciberespaço e sua sociedade *in game*. Este é o ponto que iremos utilizar de trampolim para defender os jogos digitais como performance cultural.

Estudar a agência é o ponto de partida deste estudo para compreender os videogames como performance cultural e formador de laços sociais e afetivos entre as

---

<sup>7</sup> Esta e todas as demais traduções feitas neste trabalho são livres e feitas por mim, para facilitar a leitura. As citações originais em inglês poderão ser encontradas nos rodapés, como segue: “They include online weddings, game-wide protests, social organizations such as guilds or social groups, various types of social and fashion trends, and extra-virtual phenomena such as fan sites and selling of virtual character, itens or currency”.

peessoas. Nossa questão é: qual é o papel da agência na interação social dos jogadores? Como eles formam laços e qual o impacto da mediação sobre isso?

Videogames são uma atividade profundamente social. Sua própria origem nos conta isso: em 1961, o aluno Steve Russell, do MIT, criou *Spacewar*, primeiro videogame de todos os tempos, na época em que computadores ainda eram grandes o bastante para ocuparem salas inteiras. Uma rede para conectar universidades e dividir conhecimento dava seus passos iniciais do que décadas depois se tornaria a rede mundial de computadores (WWW, *world wide web*). Qual a primeira coisa que os alunos pensaram em fazer? Um jogo: Russell gastou 200 horas ao longo de seis meses para criar seu jogo. Para dois jogadores, os participantes controlavam pequenas naves que se moviam e disparavam torpedos (KENT, 2001).

A pergunta continua: por que estes jovens universitários resolveram criar um jogo de computador? Acredito que eles enxergaram o potencial da máquina como algo que ia além de reles ferramenta. Assim também percebeu Laurel:

Eles viram o computador como uma máquina adequada naturalmente para representar coisas que se podia ver, controlar e brincar. Seu potencial interessante não estava em sua habilidade de fazer cálculos, mas em sua capacidade de representar ações nas quais os humanos podiam participar<sup>8</sup> (LAUREL, 2008, p.1).

Como qualquer mídia jovem, ainda é pouco claro o seu potencial total e muitos são seus críticos e detratores que são rápidos em julgá-la como mera diversão e perda de tempo. Tempo passado no mundo digital é visto como tempo perdido e não como *tempo investido*, muitas vezes em atividades criativas que podem ser pessoais, coletivas e emocionais. O fator fundante de todo jogo eletrônico é a interação: sem o engajamento humano, um jogo não pode ser jogado. Bogost compara videogames com torradeiras: pensamos neles como aparelhos burros, meras ferramentas para divertir (BOGOST, 2015). Uma torradeira é uma ferramenta, um aparelho. Esperamos que ela torre pão, nada mais, enquanto um jogo pode ser crítico, belo, bom ou ruim e muito mais: podemos atribuir valores e significados a um jogo que simplesmente não faríamos em relação a uma torradeira. Estou ao lado de autores como Bogost e Laurel, que argumentam que os jogos eletrônicos vão mais além. Como estes autores, defendo que os *games* estão ligados

---

<sup>8</sup> Texto original: They regarded the computer as a machine naturally suited for representing things that you could see, control and play with. Its interesting potential lay not in its ability to perform calculations but in its capacity to represent actions in which humans could participate.

a nós como forma de expressão, eles se envolvem em nossas vidas diárias, em nossas emoções, da mesma forma que filmes, livros, música ou arte.

Ao mesmo tempo, a popularidade e alcance dos videogames os têm tornado um campo difícil de ignorar. Apesar das críticas, quer queira, quer não, eles fazem parte do dia a dia de milhões de pessoas através das plataformas mais diversas: em celulares, *tablets*, computadores, aparelhos de videogames dedicados ou portáteis. Em 2002, 221 milhões de jogos foram vendidos pelo mundo (BUCKINGHAM et al, 2008). Entre 2009 e 2014, na América Latina, pelo menos 23 milhões de jogadores dedicavam no mínimo 13 horas por semana aos jogos eletrônicos, apenas parte de um total de mais de 660 milhões de jogadores pelo mundo (MCGONIGAL, 2012). Este mero volume já argumenta a favor de estudar mais de perto e em profundidade este campo.

Dirigir um novo olhar sobre os videogames permite ver um campo híbrido, naturalmente interdisciplinar e em constante movimento e mudança – terreno fértil para áreas variadas do conhecimento, tanto nas Ciências Humanas como nas Ciências Exatas. Os jogos eletrônicos não são um desperdício de tempo, mas uma experiência vivida e acumulativa de identidade e de camaradagem (MCGONIGAL, 2012). Não podemos ignorar o impacto destes jogos em nossa sociedade e em nossas vidas. Estudar videogames é uma forma de aprender muito sobre quem somos e para onde vamos. É um ponto de vista interessante, pois como dissemos anteriormente, Santaella, Laurel e outros autores enxergam o campo dos videogames como naturalmente interdisciplinar por transpassar diversas áreas, como drama, psicologia, sociologia, antropologia, comunicação e, é claro, performance. Eu compartilho este mesmo ponto de vista e vejo que estudar videogames de maneira interdisciplinar não é apenas a melhor abordagem para o tema, mas a mais natural. Videogames, como quero apresentá-los, não são facilmente forçados dentro de caixas ou conceitos rígidos.

Há uma proximidade entre jogos, ritual e performance e eu não sou o primeiro a perceber isto. Embora os estudos de jogos digitais ainda sejam, em sua maioria, recentes (os trabalhos mais antigos citados nesta dissertação datam do início dos anos 1990), os estudos sobre jogos já ocupam mentes científicas desde os anos 1930. Johan Huizinga foi o primeiro a elaborar um estudo sobre jogos em seu livro *Homo Ludens*, de 1938. Para o autor, os jogos possuem sua origem nos rituais ancestrais e estão presentes em religiões, festas, danças e outras manifestações culturais performáticas. Esta ideia dialoga com o pensamento do filósofo alemão Eugen Fink (2016), para quem rituais tribais e religiosos são um ponto de origem da interpretação simbólica: *play* (usado em seu livro original em

alemão [*spiel*] sem distinção entre atuar, jogar ou brincar) cria significados que podem ser *interpretados simbolicamente*.

Ritual e drama são interessantes para nós ao falarmos sobre jogos em performances culturais. Vamos explorar esta ligação, especialmente sobre como os conceitos de Victor Turner (1974) e Richard Schechner (2006) servem para compreender os videogames como formas de expressão. Os conceitos-chave destes autores são os de liminaridade, *communitas*, transporte e transformação. Ao performar no ciberespaço, o jogador é transportado para outro espaço, sendo este liminar, fora da realidade cotidiana e desprovido de seu *status* anterior, no qual o jogador cria laços e forma redes sociais com outros jogadores, criando um sentimento de companheirismo e pertencimento similar à *communitas* e que depois retorna para o seu estado “fora” do jogo transformado por esta experiência que é vivida *in game*.

É através destas ações que o jogador explora o ciberespaço do jogo e progride narrativamente no mundo digital. Para Schechner (2006), performar é *mostrar fazendo* através de papéis que desempenhamos cotidianamente em nossas vidas. Cada performance é única, possui seu próprio espaço e seu próprio tempo. Nossa discussão também irá tratar, em certos aspectos, com o estudo das mídias. Ao se falar de videogames, falaremos, até certo ponto, da interação homem-máquina. Mas esta não é uma relação fria como pode se pensar. É interessante ver a tecnologia não como algo alheio ao ser humano, estranho, distante, mas sim como algo que faz parte da nossa cultura.

O que uma mídia pode fazer por uma sociedade é mais importante do que seu conteúdo. McLuhan enxergava os jogos como um meio de comunicação de massa e algo fundamental na nossa sociedade: “Os jogos são modelos dramáticos das nossas vidas psicológicas (...) e podiam não possuir existência nem significado a não ser como extensões de nossas vidas interiores imediatas” (MCLUHAN, 2014, p.264). Em outro ponto, ele continua dizendo que os jogos são como uma utopia, na qual “completamos e interpretamos o significado de nossa vida diária. (...) O jogo é uma máquina que só começa a funcionar quando seus participantes aceitam se transformar em bonecos temporariamente” (MCLUHAN, 2014, p.267). Obviamente, a forma de se comunicar foi profundamente modificada:

As novas tecnologias de comunicação têm, como é natural, agido de modo a reconfigurar os espaços como os conhecemos, bem como a estrutura da sociedade. A Comunicação Mediada por Computador (CMC) também trouxe as mais variadas modificações para o meio. Com isso, alguns conceitos da

sociologia, como o de comunidade, foram transpostos para os novos fenômenos (RECUERO, 2001, p.1).

Portanto, novas abordagens e ponderações devem ser levadas em consideração. Castells (2016) dialoga com McLuhan ao escrever que naturalmente não somos definidos pela tecnologia, mas que é tolice não compreender que tecnologia *é* sociedade e que uma sociedade não pode ser compreendida separadamente de sua tecnologia. Ele aponta que nossa relação com as mídias passou de usuário para participante. Desta forma, nesta discussão falamos de mídia, assim como a tecnologia, como partes da cultura. Portanto, os videogames seriam artefatos tecnológicos e culturais incorporados pelas performances culturais através da interação simbólica. Castells se aproxima das performances ao perceber o “aprender fazendo” dos meios e enxerga o computador (e também o videogame, as novas organizações de TV a cabo e a engenharia genética) como extensões da mente humana: “O que pensamos e como pensamos é expresso em bens, serviços, produção material e intelectual” (CASTELLS, 2016, p.89).

Não recebemos as informações midiáticas de forma passiva: interpretamos, processamos e pensamos, de maneira ativa, todo o material simbólico com que entramos em contato, portanto, jogar videogames vai além de apertar botões. Afinal, estamos em rede: laços são formados e mantidos com pessoas do outro lado do mundo. Para Jenkins (2009), é necessário pensar mídia hoje em dia como meios de comunicação dependentes e influenciados pela audiência, que não é mais audiência e sim composta por *usuários participantes*. A circulação de qualquer conteúdo acaba dependendo dos próprios consumidores no que ele chama de Cultura da Convergência: “A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros” (JENKINS, 2009, p.30). Ela representa uma transformação não simplesmente tecnológica, mas cultural.

Para muita gente ainda é difícil enxergar esta transformação. E isto é compreensível. De fato, não é apenas uma mudança midiática, mas uma verdadeira e profunda mudança cultural. Kozinets, autor da etnografia digital, explica esta transformação de forma poética:

O modo como tecnologia e cultura interagem é uma dança complexa, um entrelaçamento e um entretenimento. Esse elemento da mudança tecnocultural está presente em nossos espaços públicos, em nossos locais de trabalho, em nossos lares, em nossos relacionamentos e em nossos corpos – cada elemento institucional mesclado com todos os outros. A tecnologia constantemente molda e remolda nossos corpos, nossos lugares e nossas identidades, sendo

também moldada para nossas necessidades. A compreensão do modo como essa transformação se desdobra (...) requer etnografia (KOZINETS, 2014, p.28).

E estamos bem no meio dessa “dança complexa” em que as fronteiras não são mais tão nítidas. O ciberespaço dos jogos digitais é único: ao contrário dos fóruns, há toda uma espacialidade a ser explorada. Há a corporeidade, já que cada jogador possui um avatar: uma representação física de si mesmo para navegar o ciberespaço. Por isso, Celia Pearce (2009) argumenta que as comunidades formadas socialmente em videogames são mais do que comunidades virtuais, elas são comunidades de jogo (*communities of play*). Ela chegou a esta conclusão em seu trabalho ao perceber que a grande maioria dos seus entrevistados não tinham uma satisfação plena em fóruns: eles sentiam falta do avatar, do mundo digital, enfim, da *presença física* naquele ambiente. Ou seja, algo simbólico ficava faltando: aquele espaço digital precisava ser ocupado de alguma forma.

Isto nos leva a implicações filosóficas e simbólicas condizentes com nosso período histórico. Estamos encontrando novas práticas, novas percepções:

Há, por conseguinte, uma relação muito próxima entre os processos sociais de criação e manipulação de símbolos (a cultura da sociedade) e a capacidade de produzir e distribuir bens e serviços (as forças produtivas). Pela primeira vez na história, a mente humana é uma força direta de produção, não apenas um elemento decisivo no sistema produtivo (CASTELLS, 2016, p.89).

A partir desta percepção em relação às conexões dos videogames com o drama, o ritual, as mídias e as performances, se fez necessário estudar os laços sociais dos jogadores a partir dos papéis representados por eles e o significado construído simbolicamente no espaço digital. Para isso, usaremos os conceitos de papéis, fachadas e representação do ser de Erving Goffman (2008 e 2010).

Para fazer estas ligações, adotamos como técnica metodológica a etnografia digital ou netnografia (KOZINETS, 2014) para conhecer os jogadores, seus laços e suas vidas no ciberespaço do MMORPG. Este método se trata de um estudo etnográfico com imersão e entrevistas conduzidas *in loco*, ou seja, no ciberespaço. Este é o mesmo método adotado por Celia Pearce (2009) em sua pesquisa de doutorado e que nos será muito útil ao longo desta dissertação.

Se trata das mesmas técnicas conhecidas da etnografia antropológica, mas adaptadas à especificidade do ciberespaço e suas contingências. É uma técnica flexível e que se encaixa bem à nossa metodologia fundada no interacionismo simbólico e no

significado. É um método que, assim como as performances e as mídias, é interdisciplinar por natureza. Como põe o autor:

Em toda sociedade humana, a tecnologia do computador e seu relacionado banco de práticas e tradições estão cada vez mais se fundindo com sistemas de significado novos e já existentes. Essa mescla pode produzir formações culturais surpreendentes e únicas (KOZINETTS, 2014, p.18).

Portanto, é uma metodologia que já leva em consideração o elo cultural entre tecnologia e o ser humano, assim como sua capacidade expressiva.

Através deste estudo esperamos compreender os significados e as relações pessoais entre jogadores em ciberespaços por intermédio de suas ações performadas e de suas escolhas. Nosso mundo e nossa forma de nos comunicarmos mudaram e é preciso compreender o que isto significa para nós como indivíduos e membros de uma sociedade contemporânea, sendo jogadores ou não. Afinal, já é hora de encarar uma certa realidade: “novas mídias” são apenas mídia (GALLOWAY et al, 2013); “comunicação eletrônica” é apenas comunicação (CASTELLS, 2016) e “comunidades online” são apenas comunidade:

As pessoas que encontramos online não são virtuais. Elas são comunidades reais povoadas por pessoas reais (...). Os assuntos sobre os quais falamos em comunidades eletrônicas são assuntos importantes, por isso, muitas vezes, aprendemos e continuamos nos importando com as causas sociais e políticas sobre as quais ouvimos falar por meio de nossas comunidades online. Comunidades online *são* comunidades; não há mais espaço para discutir este tema. Elas nos ensinam sobre linguagens reais, significados reais, causas reais, culturas reais (KOZINETTS, 2014, p.21 e 22).

Ou seja, não estamos falando de interação mediada por computador, mas de pessoas se comunicando com outras pessoas em um espaço liminal, o ciberespaço, fornecido por uma plataforma tecnológica. Mas estas ações no ciber mundo, suas implicações e sentimentos, são bastante reais e diretas. Como objeto, queríamos um jogo de MMORPG de fantasia, formato bastante comum ao gênero. O objeto escolhido foi *The Elder Scrolls Online*<sup>9</sup>, lançado pela Bethesda Softworks através da ZeniMax Media em 2014.

*The Elder Scrolls Online* (ESO, para os íntimos), foi escolhido por ser um dos títulos mais recentes no mercado e por ser gratuito para jogar sem assinatura após comprar o jogo base. Em teoria, os desenvolvedores tentaram mesclar elementos consagrados do gênero com novidades de sucessos como *World of Warcraft* com os próprios toques

---

<sup>9</sup> ELDERS SCROLLS ONLINE. Disponível em: <<http://www.elderscrollsonline.com/en-gb/home>>. Acesso em: 25 jul 2018.

peçoais, tentando transferir uma série de jogos até então para um jogador (*singleplayer*) para o universo multijogador (*multiplayer*). O título também foi escolhido por ser de uma franquia conhecida com 20 anos de trajetória. Além disso, o jogo possui uma certa adesão de fãs novos e de longa data, que são ativos na internet através de páginas no Facebook e de fóruns<sup>10</sup>.

Dentro deste jogo, queremos descobrir como os jogadores se relacionam socialmente, se/e como contornam os limites impostos pela mediação e pela interface e como são caracterizados os laços formados dentro do jogo. Para tanto, foi usado meu avatar *in game* para conversar com outros jogadores e acompanhá-los em suas atividades. Também escolhemos o jogo por seu rápido crescimento e popularidade: no final de 2017, o *game* bateu a marca de 10 milhões de jogadores<sup>11</sup>. Com base na etnografia digital já mencionada, nós acompanhamos cinco jogadores no mundo digital de ESO ao longo de três meses entre os dias 10 de janeiro de 2018 e 10 de abril de 2018.

Enfim, como escreveu Bogost (2008), devemos parar de perguntar o que são videogames e mudar nosso foco para algo muito mais interessante: o que podemos *fazer* com videogames.

---

<sup>10</sup> FACEBOOK. Disponível em: <<https://www.facebook.com/ElderScrollsOnlineBrasil/?fref=ts>>. TESOBRA. Disponível em: <<http://tesobr.forumeiros.com>>. UNIVERSO ESO. Disponível em: <<http://www.universoeso.com.br/>>. Acesso a todos em: 25 jul 2018.

<sup>11</sup> ELDER SCROLLS ONLINE. Disponível em: <<https://www.elderscrollsonline.com/en-us/10millionstories>>. Acesso em: 25 jul 2018.

## 1. APERTE START: JOGOS, PERFORMANCE E AGÊNCIA

Antes de começarmos a falar da pesquisa propriamente dita, é imprescindível esclarecer conceitos fundamentais necessários à nossa discussão, como o que são jogos, videogames, como eles se encaixam nas performances culturais e o que mudou quando falamos sobre jogos e mídia. Neste capítulo iremos nos dirigir a estas e outras questões teóricas e definições, como a ambiguidade do termo *play* e a relação entre comunidade, jogos e símbolo.

### 1.1. Jogos: um conceito em transformação

Johan Huizinga, quando publicou em 1938 seu livro *Homo Ludens*, deu início ao que foi chamado por alguns – como Roger Caillois e Brian Sutton-Smith – de *game studies* ou ludologia. Para o autor, é evidente que jogos são uma característica humana e presente mesmo nos animais, tornando-os mais antigos do que a cultura da humanidade propriamente dita, ideia que ele deixa clara logo em seu primeiro parágrafo:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. (...)Os animais brincam tal como os homens” (HUIZINGA, 2000, p.6).

Ideia esta, inclusive, não é estranha a outros autores, sendo abordada mais tarde por Sutton-Smith (2001) e anteriormente pelo dramaturgo Evreinov<sup>12</sup>. Os jogos são fundamentalmente culturais, humanos e ancestrais, ligados diretamente com nossos antigos ritos e são, portanto, naturais. Jogo aqui não é uma coisa, mas uma prática que ajuda a moldar a cultura através da sua dinâmica entre indivíduo e o coletivo, jogador e regras.

A primeira característica que deve ser levada em consideração ao se falar em jogo é que ele possui um significado, assim como cria um significado. Interpretar o jogo, seja este uma partida de pique-esconde ou a final do Campeonato Brasileiro como uma atividade frívola e sem propósito é um equívoco:

É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa (HUIZINGA, 2000, p.6).

---

<sup>12</sup> IN *El Teatro em La Vida*, Buenos Aires, Ediciones Leviatán, 1956.

Todas as ações do jogo carregam sentido e significado de alguma maneira e todas as atividades fundamentais humanas possuem um lado lúdico: não apenas brincadeiras e rituais, como a guerra e até mesmo o sexo. Como seres sociáveis, os jogos estão naturalmente ligados à formação de comunidades e redes sociais.

Huizinga critica a abordagem de seus contemporâneos de tentar estudar e compreender jogos e brincadeiras a partir de si mesmos, com experimentos racionais e quantitativos. A interação humana compõe o ponto principal que torna os jogos interessantes, as emoções humanas, a reação que estar *in play* gera. Jogos, eletrônicos ou não, provocam uma reação emocional em seus jogadores e, da mesma forma, requerem um engajamento por parte deles, que está sob a pele, centrado nas emoções de cada um. Nossa reação não é mecânica: sentimos raiva, frustração, alegria e assim por diante.

Huizinga estipula que um jogo é uma atividade livre e voluntária, separada, com um espaço próprio e leis próprias (regras) e que o jogador sabe diferenciá-lo do “mundo real”. Os jogos acontecem em um espaço à parte, desprovidos de *status*<sup>13</sup>. Como ele descreve, o jogo é realizado à parte e por duração limitada:

O jogo distingue-se da vida ‘comum’ tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É ‘jogado até ao fim’ dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios. (HUIZINGA, 2000, p.14).

É algo que conhecemos bem: todo jogo acaba em algum momento. Nos esportes, muitas vezes o final é indicado pelo apito de um árbitro após o tempo corrido em um cronômetro. O mundo do jogo vê ali sua delimitação.

Outro fator emocional importante é a diversão: para Huizinga, o divertimento é um ponto central no sentido de que ao se engajar na brincadeira o indivíduo se sente bem. Ele destaca a palavra holandesa para “diversão” ou “brincadeira”, *aardigheid*, sendo que *aard* é holandês para “natureza” ou “essência”, transformando este elemento em algo fundamental em todo jogo<sup>14</sup>.

Dada sua definição de que o jogo é livre (voluntário), pode ser parado a qualquer momento e existe à parte, Huizinga refuta que o fazer de conta quebra com a “seriedade”. “Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. Nunca há

---

<sup>13</sup> Pense em uma pelada de bairro: quando a bola começa a rolar, não importam as profissões, problemas pessoais e como são compostas as famílias dos jogadores; dentro de campo e naquele momento, eles são iguais e assumem uma nova identidade.

<sup>14</sup> Todo jogo envolve algum grau de imaginação em sua abstração e é através dela que emerge o poder expressivo do jogo e a construção do significado.

um contraste bem nítido entre ele e a seriedade (...). Ele se torna seriedade e a seriedade, jogo” (HUIZINGA, 2000, p.14). Todo jogador possui plena consciência do que é e não é faz de conta e a seriedade acaba englobada pelo jogo em um ser-não-ser constante. Enquanto joga, o jogador não está alheio aos seus problemas “da vida real”, mas os coloca de lado de forma deliberada enquanto lida com as questões e desafios do mundo do jogo.

Além do jogo estar à parte, fora da vida cotidiana e ter o seu próprio tempo, ele possui seu próprio espaço bem delimitado, nem que seja apenas por fronteiras imaginárias:

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (HUIZINGA, 2000, p.15).

Nas comparações expostas por Huizinga, o palco e a tela, o tribunal e o lugar sagrado do templo, o autor deixa clara a ligação estabelecida entre o jogo, o espaço e o ritual. É possível enxergar esta ligação através das próprias definições dadas por ele, como a característica liminal do círculo mágico, seu isolamento de tempo e espaço em relação ao resto do mundo.

Outra característica dos jogos é possuir regras, o que também é uma característica compartilhada pelo ritual.

Todo jogo, de queimada à *Pong*, possui regras e delimitações claras que são absorvidas e aceitas (lembre-se, é uma atividade voluntária) por parte dos jogadores. Porém, isso não impede que jogadores entrem na atividade apenas para romper com as regras ou para trapacear e prejudicar outros jogadores. Para Huizinga, estes são os “estraga-prazeres”, jogadores que rompem com as regras deliberadamente com a intenção de quebrar a imersão do jogo. Para o autor, há uma diferença clara entre o trapaceiro e o desmancha-prazeres. Ele acredita que a comunidade de jogadores é muito mais tolerante com trapaceiros e que às vezes até se diverte com suas ações, mas que o estraga-prazeres vai além e é intolerável, por estragar o jogo:

Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da ilusão – palavra cheia de sentido que significa literalmente ‘em jogo’ (HUIZINGA, 2000, p.17).

Ou seja, o estraga-prazeres rompe o círculo mágico, quebra o mundo do jogo, viola a fronteira liminal e envenena o ritual, colocando em risco a performance estabelecida. Estes tipos de comportamentos estão presentes nos videogames e é interessante para nossa pesquisa observar como a comunidade *online* lida com eles.

A internet é terreno fértil para os estraga-prazeres. Desde a inserção dos fóruns, as *flame wars* fazem parte das interações *online*. Isto tem a ver diretamente com a dinâmica dessas interações nas comunidades *online*, inclusive nas comunidades de jogadores. Nos videogames há uma variedade de termos para jogadores que rompem com as regras de alguma forma. Podemos mencionar por exemplo os chamados *trolls*<sup>15</sup>, característica geralmente reservada a jogadores que assediam, atrapalham ou fazem pegadinhas com outros jogadores. Há também os *griefers*<sup>16</sup>, jogadores que se divertem destruindo a experiência de jogo alheia, como matando ou roubando os avatares de outros jogadores. E há os trapaceiros (*cheaters*), no sentido clássico da palavra, que usam programas para modificar o jogo e obter vantagens sobre os demais, como o ás na manga de um jogador de pôquer.

Huizinga define que os jogos precisam ter um resultado incerto, gerando uma tensão: “Tensão significa incerteza, acaso. Há um esforço para levar o jogo até ao desenlace, o jogador quer que alguma coisa ‘vá’ ou ‘saia’, pretende ‘ganhar’ à custa de seu próprio esforço” (HUIZINGA, 2000, p.16). Se você sabe o que vai acontecer, a experiência perde parte da graça. Para ele, parte da diversão de ver um jogo de futebol é não saber quem irá vencer e o mesmo pode ser dito nos videogames<sup>17</sup>.

O jogador não pode ter total controle sobre o mundo do jogo. Esta incerteza pode ser mais propriamente interpretada como *expectativa*: sempre se pretende ou planeja algo com as ações em jogo ou mesmo em uma peça de teatro conforme elas são performadas, podendo levar a um desenlace previsto ou inesperado. Enquanto um ator no palco pode gaguejar, tropeçar ou errar a sua fala, uma ação do jogador pode levar a uma situação inesperada, como a derrota em um jogo competitivo. A incerteza também é um fator ligado ao ritual. O acaso pode mesmo ser uma janela para algo metafísico, ligado a um

---

<sup>15</sup> OXFORD DICTIONARIES. Disponível em: <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/troll>>. Acesso em: 25 jul 2018.

<sup>16</sup> OXFORD DICTIONARIES. Disponível em: <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/griever>>. Acesso em: 25 jul 2018.

<sup>17</sup> Mesmo em simuladores como o jogo de construção de cidades *Sim City*: sua cidade digital pode enfrentar revoltas por causa de impostos altos ou ser varrida por uma onda de criminalidade.

ato incerto, como o jogo de búzios ou tarô. Nos jogos de azar e na maior parte dos jogos, não saber o que vai acontecer é grande parte da diversão.

A ação gera um significado que traz consigo consequências que, embora possam ser previstas ou esperadas, não são dadas como certas. Embora em um jogo o jogador realize ações ensaiadas com as quais ele já se acostumou e que estão de acordo com as regras, os resultados são imprevisíveis. De novo, no ritual, como búzios ou tarô, o jogador terá expectativas de que respostas ou alágrios espera encontrar e mesmo assim pode sair decepcionado ou surpreso.

Por fim, Huizinga escreve que os jogos são sociáveis por formarem comunidades de jogadores.

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. (...) a sensação de estar 'separadamente juntos', numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo (HUIZINGA, 2000, p.17).

Ou seja, criam-se laços que podem ser permanentes, geram um companheirismo e sentimentos reais que vão transbordar do mundo do jogo para o cotidiano destas pessoas e afetar suas vidas.

O autor dá o baile de máscaras como exemplo de algo que reúne todas as características apresentadas:

A capacidade de tornar-se outro e o mistério do jogo manifestara-se de modo marcante no costume da mascarada. Aqui atinge o máximo a natureza "extra-ordinária" do jogo. O indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha o papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa. Os terrores da infância, a alegria esfuziante, a fantasia mística e os rituais sagrados encontram-se inextricavelmente misturados nesse estranho mundo do disfarce e da máscara. (HUIZINGA, 2000, p.18).

Esta é uma escolha muito interessante de exemplo, já que dialoga diretamente com a fachada e os papéis sociais de Goffman (2008). Existe uma relação complementar: através das comunidades de jogo, as pessoas assumem estes papéis sociais através de fachadas – máscaras, se você quiser – que serão empregadas no mundo digital. Os jogadores conectados passam por este mesmo processo real em que criam laços e interagem uns com os outros. Isto se desenrola através do avatar do jogador de videogame: um outro personagem, um outro ser, uma persona que vestimos no ciberespaço, tal qual um baile de máscaras.

Resumindo, para Huizinga (2000), os jogos são: Atividade voluntária; “não-sérios”, no sentido de que estão fora da nossa vida cotidiana, em uma realidade à parte;

imersivos, capazes de absorver o jogador completamente em seu círculo mágico; uma atividade desligada do lucro e de ganho material, gratuita e não lucrativa; possui limites espaciais e temporais próprios; possui regras e, por fim, formam comunidades de jogadores.

Embora os conceitos de Huizinga nos sejam os mais interessantes, é importante destacar que outros autores contribuíram para o estudo dos jogos com suas próprias definições. O principal a discordar de Huizinga é Roger Caillois (2001), que reconhece que o autor holandês deu as características fundamentais dos jogos e que demonstrou sua importância na civilização. Mesmo concordando em alguns conceitos, Caillois se distancia em outros, por exemplo, quanto à gastos materiais. Para ele, jogar sempre envolve gastos: de energia, de tempo, de dinheiro. Ele faz este adendo especialmente ao se pensar em jogos de azar ou apostados, em que dinheiro e gastos estão naturalmente envolvidos, mas de modo geral mantém praticamente todas as outras definições: ser uma atividade livre, voluntária, divertida, separada do cotidiano, incerta e que envolve regras e faz de conta.

Caillois chama a atenção para o fato que as regras e o faz de conta não precisam ser rígidos nem bem-definidos. Neste ponto ele acredita que os jogos podem ter regras *ou* serem faz de conta: “Muitos jogos não envolvem regras. Não existem regras rígidas para se brincar com bonecas, de polícia e ladrão, cavalos ou locomotivas” (CAILLOIS, 2001, p.8)<sup>18</sup>. Para ele, estes são jogos de *faz de conta* que são guiados por não romper com os papéis estabelecidos pela imaginação. Aqui, o desmancha-prazeres é quem denuncia a qualidade ilusória do círculo mágico. Portanto, para Caillois podemos definir que os jogos: são livres, voluntários; são separados da realidade cotidiana com seus próprios limites de espaço e tempo; são incertos; são improdutivos, no sentido de que não geram produtos nem lucros e envolvem gastos; são guiados por regras ou senão são faz de conta, guiados por papéis imaginários.

Outra contribuição de Caillois foi a classificação dos jogos. Ele divide os jogos em *Agon* (jogos de competição, como xadrez ou esportes), *Alea* (jogos de azar, que são baseados em sorte e resultados aleatórios), *Mímica* (jogos baseados em representação e simulação, como faz de conta com papéis) e *Ilinx* (jogos extremos que buscam o atordoamento ou excitação dos sentidos, como esportes radicais ou uma criança que gira até ficar tonta e cair). O autor dá maior destaque para os três primeiros, classificando

---

<sup>18</sup> Texto original: Many games do not imply rules. No fixed or rigid rules exist for playing with dolls, for playing soldiers, cops and robbers, horses or trains.

*Agon* como jogos que envolvem paciência, esforço e estratégia nas ações do jogador enquanto *Alea* se contrapõe a ele ao depender totalmente de elementos fora do controle do jogador. Caillois reconhece, porém, que suas definições são flexíveis, já que os jogos, eletrônicos ou não, muitas vezes borram estas fronteiras ou rompem com elas abertamente. Como podemos ver, ao contrário de Huizinga, Caillois se esforça bem mais para tentar englobar os jogos em definições mais rígidas, mas como escrevemos anteriormente, eles tendem a não caberem nas caixas que lhes são impostas.

Isto se dá, como vimos a partir de Huizinga, pelo fato de que jogos não são atos isolados, herméticos, e sim atividades sociais e culturais porosas pois estão inseridos na cultura e que são, também, ferramenta formativa desta cultura. Sendo assim, quando Caillois tenta forçar jogos em atividades rigidamente delineadas, estas fronteiras não se sustentam. Um jogo, mesmo analisado sob esta ótica, estrapolará tais limitações, pois não irá caber em apenas uma definição.

Pense em um videogame como o que iremos estudar, que é um MMORPG: é um jogo de ação, com níveis, missões e um grau profundo de personalização que são características de *Agon*. Porém, como o próprio Caillois define, o jogador não possui o controle total e acontecimentos aleatórios podem cair sobre ele, como encontrar um monstro inesperado ou mesmo cumprindo as missões e masmorras do jogo sem saber quais itens e recompensas irá obter, elementos de sorte de *Alea*. Por fim, é um jogo que envolve interpretação de papéis e faz de conta, com todo um mundo imaginário e avatares que encarnam guerreiros, feiticeiros e ladrões, características das encenações de *Mímica*.

Mesmo fora dos jogos eletrônicos, podemos usar um exemplo de performance dada por Schechner (2006), ao falar sobre as ligas americanas de *pro-wrestling*. É um esporte de contato físico, portanto *Agon*, mas as lutas são ensaiadas e os lutadores representam personagens no ringue como Dwayne ‘The Rock’ Johnson e Steve ‘Stone Cold’ Austin, portanto *Mímica*. Ou seja, na prática, os jogos tendem a não se conformar com as definições de Caillois, levando-o a dizer que eles são híbridos. Sendo assim, *pro-wrestling* é uma luta ou uma peça de teatro? Embora possua elementos de ambos, ele não é nenhum dos dois: é *pro-wrestling* e a ação só faz sentido em jogo, na performance.

De fato, há uma mistura de fatores mais rígidos que só fazem sentido dentro da atividade se combinados e isto vale para os videogames. Um avatar incorpora a ação do jogador, portanto está aí a atuação do jogador no palco do mundo digital. O jogo responde a essa ação, sendo assim, é ela que molda e dá forma ao que está acontecendo, mas, ao

mesmo tempo, esta ação está submetida às regras e contingências do jogo. O jogo só toma forma como realidade na performance do jogador.

O autor também arrisca definir que os jogos são atividades sociais e que possuem uma função<sup>19</sup>. Para ele, todos os jogos envolvem algum nível de competição e competição sempre envolve outra pessoa: “Há um elemento de rivalidade nestas atividades variadas e todos querem arrasar os seus rivais” (CAILLOIS, 2001, p.37)<sup>20</sup>. Mesmo um jogo jogado sozinho possui, ao menos, o potencial de um outro (como alguém que assiste, por exemplo). Um jogo jogado junto abre espaço para cumplicidade, companheirismo e competição, enquanto jogado sozinho abre para exibição ou espetáculo. Para ele, cada classificação de jogo possui uma forma de ser socializado. *Agon* é esporte, *Alea* são as apostas, para *Mímica*, as peças de teatro e, para *Ilinx*, os festivais e carnavais.

Vale destacar que, mesmo com suas várias divergências, neste ponto o autor retorna ao ponto central defendido por nós e por Huizinga: do jogo como um fator social e humano.

Outros autores mais recentes também arriscaram suas definições, como Eric Zimmerman (2004). Para ele, o jogo:

É uma atividade voluntária interativa em que um ou mais jogadores seguem regras, que limitam seu comportamento e engajam-se em um conflito artificial com resultado quantificável<sup>21</sup> (ZIMMERMAN, 2004, p.160).

Sua definição é mais simples e direta e, ao falar em resultado quantificável, ele quer dizer que há uma mudança perceptível entre o final e o começo de um jogo. Por exemplo, é possível declarar um vencedor no caso de uma competição, ou senão é possível determinar algum tipo de progresso em um jogo jogado sozinho, como uma cidade de *Sim City* que cresce ou um jogo de paciência que se resolve.

Ele define os jogos como sendo uma atividade voluntária; interativa com participação explícita; com regras que limitam o comportamento; artificial, no sentido de que é uma realidade construída e à parte da vida cotidiana; que envolve conflito; e que possui um resultado quantificável. O autor se aproxima das definições competitivas de Huizinga e chama a atenção para a última característica, que é um desenlace claro, com

---

<sup>19</sup> Digo “arrisca” pois falar em função é sempre pisar em ovos, além disso Caillois apenas pincela a questão em breves cinco páginas.

<sup>20</sup> Texto original: There is an element of rivalry in these varied activities, and everyone tries to vanquish his rivals.

<sup>21</sup> Texto original: A voluntary interactive activity, in which one or more players follow rules that constrain their behavior, enacting an artificial conflict that ends in a quantifiable outcome.

um “vencedor”. Para Zimmerman, é isto que separa um jogo de outras atividades performativas que envolvem *play*.

Ele define *play* como outras atividades lúdicas, desde o teatro até brincadeiras informais como: “liberdade de movimento em uma estrutura mais rígida. *Play* existe por causa e apesar desta estrutura maior”<sup>22</sup> (ZIMMERMAN, 2004, p.159). Portanto, para ele há várias formas de *play*, mas acredita que o resultado quantificável e sua natureza de conflito tornam o jogo um tipo único de *play*. Há espaço para argumentação aqui: a resolução de um conflito narrativo de um filme ou peça de teatro não poderia ser considerada um desenlace? A definição de Zimmerman é interessante por ser mais flexível, mas por ser tão simples e direta, acaba enredada na ambiguidade do *play*. Sua definição de *play* acaba se tornando um tanto utilitarista, e sofre porque *play*, assim como jogos, tende a se recusar a ser enfiado em caixas.

Huizinga e Caillois permanecem sendo considerados os “pais” da ludologia, embora tenham enfrentado críticas, ao longo das décadas, de autores como Pearce (2009) e Juul (2003): Huizinga por ter uma abordagem focada em jogos de competição e Caillois por sua atenção aos jogos de azar e por declarar que atividades lúdicas são perda de tempo ou improdutivas. Como o leitor deve ter percebido, estes pontos naturalmente levam a algumas questões que foram endereçadas por Sutton-Smith em seu livro *The Ambiguity of Play*. Iremos discutir estas contradições e ambiguidades mais adiante.

Agora que colocamos na mesa algumas definições de jogos, é hora de sermos mais específicos e movermos nossa discussão para a mídia que iremos estudar: os videogames.

## **1.2. O que são videogames**

Se jogos e *play* são termos ambíguos e que apresentam definições que variam de autor para autor, o mesmo vale para os videogames. De modo geral, os autores parecem refutar a ideia de que videogames possuem uma definição própria que os diferencia dos jogos em geral. Grosso modo, como iremos apresentar aqui, os autores tendem a classificar videogames apenas como jogos baseados em uma mídia eletrônica, mas que compartilham características universais dos jogos, como regras, imersão, engajamento e assim por diante. Santaella e Feitoza (2009) trazem uma definição muito simples, mas ao

---

<sup>22</sup> Texto original: Play is the free space of movement within a more rigid structure. Play exists both because of and also despite the more rigid structure of a system.

mesmo tempo muito pragmática, delimitando videogames como jogos feitos para mídias eletrônicas ou computacionais com algumas características fundantes:

Os traços fundamentais caracterizadores dos games encontram-se, sem dúvida, na imersão, interatividade e espacialidade navegável que eles propiciam. Todo e qualquer jogo é, por natureza, imersivo e interativo. Sem o agenciamento participativo do jogador e sem o prazer quase mágico que é próprio das atividades lúdicas, não haveria jogo (SANTAELLA E FEITOZA, 2009, p.XIII).

Mesmo para elas, a interatividade do jogador, o seu engajamento, é a principal característica de um videogame. Uma das definições mais objetivas é a de Juul (2003). Embora ele admita que jogos, por definição, possuem características híbridas e que não se conformam com caracterizações rígidas, ele espera que sua categorização consiga abarcar de maneira mais significativa os jogos eletrônicos.

Juul apresenta sua definição em seis pontos: os jogos possuem regras; possuem resultados variáveis e quantificáveis; os resultados possuem valores; requerem esforço do jogador; o jogador está ligado ao resultado e o jogo possui consequências negociáveis. Como podemos perceber, esta definição fica muito próxima da definição de jogos de Zimmerman, especialmente por visar um resultado claro, um desenlace.

Com esta definição, ele espera se contrapor à ideia de que jogos são por natureza difíceis de delimitar, como ele mesmo coloca:

Espero ter conseguido indicar que os jogos possuem algo em comum, que podemos falar sobre fronteiras entre o que é jogo e o que não é jogo e que faz sentido observar videogames como parte do desenvolvimento mais recente em uma história de jogos que compõem milênios<sup>23</sup> (JUUL, 2003).

Mesmo assim, é difícil dizer se ele teve mais sucesso do que Zimmerman ou mesmo Caillois: encontrar pontos em comum não é o suficiente para delimitar de maneira definitiva um conceito e apenas impor certas fronteiras não garante que os jogos se aterão a elas.

O ponto central da definição de Juul é perceber os jogos “(...) principalmente como um sistema baseado em regras com o qual os jogadores interagem no mundo real”<sup>24</sup> (JUUL, 2003). Tal definição é bastante simples e clara, ao mesmo tempo em que me parece terrivelmente pobre e limitada se comparada às visões e conceitos apresentados anteriormente por outros autores. Ao mesmo tempo ela é boa por parecer atingir o cerne

---

<sup>23</sup> Texto original: I hope to have indicated that games *do* have something in common, that we *can* talk about the borders between games and what is not games, and that it makes sense to look at computer games as being the latest development in a history of games that spans millennia.

<sup>24</sup> Texto original: (...) mainly as real rule-based systems that players interact with in the real world.

dos videogames: muitas vezes, um jogo eletrônico acaba definido por seus limites; pelo que o jogador pode ou não fazer no ciberespaço através de regras implícitas e explícitas. Outro fator interessante desta definição é o seu foco na interação no mundo real. Embora possa não parecer profundamente sofisticada, esta ideia central é sólida e pode ser aplicada a todo jogo. Ao expandi-la em seus seis pontos, porém, Juul começa a entrar em território mais aberto ao debate, mas que mesmo assim dão conta de englobar, senão todos, a maior parte dos jogos eletrônicos.

Juul argumenta que as regras precisam ser definidas o bastante para serem programadas em um computador ou para não gerarem uma discussão a cada partida. Quanto à segunda característica, ela dialoga com Caillois e Huizinga ao falar sobre o jogo ser incerto, mas que será proporcional às habilidades dos jogadores, com níveis de desempenho variáveis. Exatamente por isso existe a terceira característica: ao final da partida, é possível perceber que um jogador se saiu melhor ou pior no jogo. Enfim, Juul dá grande destaque para o desempenho e habilidade do jogador, que influencia diretamente cinco de suas seis definições, com exceção à primeira.

A sexta característica, sobre as consequências negociáveis, é interessante exatamente por se contrapor à ideia de perdas de Caillois. Um jogo pode ser apostado ou ser uma partida de campeonato, o que naturalmente lhe conferirá uma consequência de maior significado para o jogador. Da mesma forma, pode ser apenas uma partida amistosa ou feita para passar o tempo. O que o jogo irá propiciar ao jogador não é algo inflexível e que irá variar constantemente de partida em partida e de jogador para jogador.

O autor reconhece, por exemplo, algumas exceções importantes. Jogos de MMORPG, como *The Elder Scrolls Online* que será abordado neste estudo, não se encaixam direito com o conceito de resultado variável e quantificável, pois o jogador nunca chega a um resultado final que seja, verdadeiramente, definitivo. Jogos simuladores ou abertos, como *Sim City* ou *Civilization* também não se encaixam bem em algumas de suas características, pois remove objetivos e finalidades claras ou classifica alguns resultados como sendo melhores do que outros<sup>25</sup>.

Para Juul, não há uma diferença entre jogos e jogos de computador porque jogos são imateriais: “Jogos não estão amarrados a um padrão de dispositivos materiais, mas ao

---

<sup>25</sup> No caso destes dois, pense em uma partida de War: seu objetivo pode ser conquistar toda a América, mas nada te impede de aterrorizar a Europa só para irritar seu primo.

processamento computacional de dados”<sup>26</sup> (JUUL, 2003). Ou seja, jogos de computador são de computador porque este pode processá-lo, mas em breve eles poderão usar plataformas muito diferentes conforme a tecnologia progride. O jogo é imaterial e não depende daquele dispositivo.

Há uma afinidade natural entre computadores e jogos: como os jogos possuem regras definidas, o computador é o instrumento perfeito para ele, podendo rodar mesmo jogos ancestrais como xadrez e go. Portanto, a definição de Juul serve para qualquer jogo por interpretar os jogos como transmidiáticos. Porém, usando adaptações cinematográficas de romances como exemplo, ele argumenta que certos elementos funcionam melhor em certas mídias do que em outras: “romances são melhores em criar vozes internas e pensamentos, enquanto filmes transmitem melhor o movimento. Podemos ver os jogos da mesma perspectiva”<sup>27</sup> (JUUL, 2003). Ou seja, embora eles não estejam presentes em uma única mídia, é possível identificá-los com suas mídias mais afins, como jogos de cartas, jogos de tabuleiro e, é claro, videogames: certos jogos terão uma afinidade maior com o meio digital do que outros.

De uma mídia para outra, ele defende que os jogos são implementados ou adaptados: o xadrez é implementado, já que é uma correspondência fiel. Agora, um videogame esportivo, como *FIFA 18*, é uma adaptação que leva o jogo de futebol físico, de contato, para um formato altamente modificado e seletivo. Ele define que a mídia baseia o jogo em três pontos. Computacional: como a mídia mantém as regras do jogo e reage às ações do jogador; estado do jogo: o que mantém o registro do jogo; e, por fim, interface: quão detalhada é a influência dos jogadores no estado do jogo.

Outra definição de videogames veio da autora Celia Pearce (apud BUCKINGHAM et al, 2008). Ela define jogos como uma estrutura delimitada para *play* espontâneo. Para ela, um jogo possui: um objetivo principal (e uma variedade de objetivos menores); obstáculos entre o jogador e seu objetivo; recursos, para ajudar no alcance do objetivo; recompensas; penalidades; informação, que pode ser conhecida apenas por um jogador, por todos os jogadores, apenas pelo jogo e que pode progredir ao longo da partida. Como pode-se perceber, é uma definição bem mais pragmática que a de Juul.

---

<sup>26</sup> Texto original: Games are not tied to a specific set of material devices, but to the computational processing of data.

<sup>27</sup> Texto original: (...) novels are strong in creating inner voices and thoughts, while movies better at conveying movement. We can therefore view games in a similar perspective.

A definição da autora é interessante por ser bastante flexível e ao mesmo tempo peca por ser genérica demais. Ao se falar em objetivo, este pode ser qualquer um e não necessariamente definido pelo jogo. Enquanto em alguns jogos o objetivo é claro e bem definido, como passar de fase e salvar a princesa na série *Super Mario Bros* do Super Nintendo, eles também podem ser indefinidos como em *The Sims* ou abertos, como em *Civilization*: jogo em que o jogador pode atingir a vitória de formas diferentes, como conquistar seus inimigos pela força militar, por influência cultural ou científica, entre outras opções. Além destes, ainda existem os objetivos que podem ser criados pelo jogador: por exemplo, alguém que queira finalizar o citado *Super Mario Bros* sem perder (penalidades) nenhuma das vidas (recursos).

Um ponto interessante é que, ao mesmo tempo em que toda a definição de Pearce gira ao redor de sistemas (como previu Juul), ela possui um foco muito grande no jogador, enquanto Juul fala do jogo e de sua característica imaterial. De certa forma, a autora parece colocar o controle do conceito de videogame na mão do jogador: ao se falar em recursos, objetivos, penalidades e recompensas, estamos discutindo *ações* do jogador *in game*. Há algo de profundamente gerencial e muito engajado nesta perspectiva. Não é tão simples e direto quanto se falar apenas em um sistema de regras interativo, como escreve Juul, mas é abordar diversos sistemas de regras variantes que influenciam e são influenciadas pelo ser humano no ato de se engajar com o jogo e com os demais jogadores.

Em um jogo cada um por si, o jogador terá estratégias individuais e terá que se precaver frente às possíveis ações dos adversários, enquanto em um jogo de equipe, os membros desta equipe compartilham uma estratégia que deve ser praticada de forma conjunta, às vezes até ensaiada, para alcançar a vitória. Da mesma forma, em muitos jogos em que o jogador enfrenta o computador, apenas o sistema possui informações vitais, como posição dos obstáculos e dos recursos, entre outras informações que variam de jogo para jogo. Ao mesmo tempo, um jogo de competição em equipe vai se assemelhar ao de esportes em equipe, em que pelo menos parte da informação é compartilhada por vários jogadores.

Outro ponto de vista interessante sobre o que são videogames e o que os diferencia é de Ian Bogost (2015) e que dialoga com os dois autores acima. Para ele, os videogames são naturalmente híbridos, carregando consigo características do cinema, da literatura, da dramaturgia, dos esportes, jogos de tabuleiro e mesmo das artes plásticas. Mas com uma diferença: os videogames são *operacionais*. Isto é, sem a participação ativa do jogador

humano não há jogo, ele precisa ser operado, ideia que perpassa as definições acima de Santaella e Feitoza, Juul e Pearce. Desta forma:

(...) jogos são diferentes de outras mídias. (...) Não assistimos ou lemos jogos como fazemos com cinema, romances ou pinturas, nem os performamos da forma como dançamos ou jogamos futebol. (...) Há algo diferente nos games. Eles são dispositivos que nós operamos<sup>28</sup> (BOGOST, 2015, p.1).

Exatamente por serem operacionais os videogames também são *procedurais*, ou seja, eles possuem processos em sua programação que representam funções ou comportamentos do mundo real: “Proceduralidade é um nome para a eficiência especial do computador para formalizar a configuração e o comportamento de vários elementos representativos”<sup>29</sup> (BOGOST, 2008, p.13). Novamente, um sistema, mas um sistema além de números e regras. O que nos leva à ideia mais importante do autor.

Para Bogost, os videogames, através de seu poder de expressão e de imersão, são persuasivos:

Videogames são uma mídia expressiva. Eles representam como sistemas reais e imaginados funcionam. Eles convidam os jogadores a interagirem com estes sistemas e formar opiniões sobre eles<sup>30</sup> (BOGOST, 2010, p.VII).

Portanto, os jogos possuem o que ele chama de *retórica procedural*: “a arte da persuasão através de representações e interações baseadas em regras ao invés da palavra falada, da escrita, de imagens ou filme”<sup>31</sup> (BOGOST, 2010, p.IX). Este poder persuasivo dos videogames não está necessariamente em seu conteúdo, mas em seus processos. Este ponto de vista é particularmente interessante no estudo das performances, pois o que Bogost sugere é que o jogador aprende sobre o mundo e forma sua opinião *através* de sua performance: é ao se engajar no jogo que o jogador decifra e interpreta representações simbólicas.

Ao longo do livro *Persuasive Games* (2010), ele cita vários exemplos desta retórica procedural. Um dos mais simples é de um jogo criado para professores da rede de ensino dos EUA em 1975, chamado *Tenure*. Muito simples, através de questionários, o jogo visava mostrar a jovens professores que pequenas decisões poderiam causar grande impacto. Conforme o jogador avançava, ele se deparava com escolhas que afetavam as

---

<sup>28</sup> Texto original: Games are different from other media (...). We don't watch or read games like we do cinema and novels and paintings, nor do we perform them like we might dance or football (...). But something else is at work in games. Games are devices we operate.

<sup>29</sup> Texto original: Procedurality is a name for the computer's special efficiency for formalizing the configuration and behavior of various representative elements.

<sup>30</sup> Texto original: Videogames are an expressive medium. They represent how real and imagined systems work. They invite players to Interact with those systems and form judgements about them.

<sup>31</sup> Texto original: The art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures.

pessoas ao seu redor de modo diferente: certas escolhas poderiam agradar os alunos, mas contrariar o diretor ou senão agradar o diretor, mas transparecer uma imagem de “puxa-saco” para os colegas professores.

O jogador podia avaliar o impacto das suas decisões ouvindo fofocas de outros professores, tendo reuniões com o diretor ou tentando ouvir as conversas dos alunos. No final das contas, através do jogo, o jogador compreendia como uma escola funciona – e que não é tão simples:

O mais notável é que ele [*Tenure*] argumenta que a prática educacional está profundamente ligada a políticas pessoais e profissionais. Jovens professores e pais idealistas gostariam de pensar que a educação de seus filhos é motivada primariamente, senão unicamente, por objetivos pedagógicos. *Tenure* argumenta que estes ideais estão distantes da realidade por causa de políticas escolares, conflitos pessoais e boatos (BOGOST, 2010, p.2)<sup>32</sup>.

Ou seja, a retórica procedural se aproxima do que Schechner (2006) chama de *mostrar fazendo*. E é igualmente embasada pelas definições anteriores apresentadas de Huizinga a Juul: o videogame só faz sentido a partir do engajamento, da performance vivida pelo jogador que então vivencia a ação simbólica da retórica procedural e chega às próprias conclusões e interpretações.

Para Bogost, o sistema, a máquina, pode ser usado para a formação de significado discursivo e simbólico do conteúdo cultural expresso dentro ou através do videogame, sendo este o fator primal que diferencia os jogos eletrônicos de outras mídias eletrônicas e de outras formas de expressão cultural, como o teatro. O mostrar fazendo, porém, se afasta um pouco disso por não ser mecânico, não ser um processo programado e realizado no computador. Porém, ainda assim, ele envolve operação: conhecimento, tradicional e/ou novo, está *operando* na performance conforme uma peça de teatro é performada ou um ritual realizado. Este conhecimento está sistematizado: a missa da igreja católica segue passos, palavras e gestos específicos; os atores de uma peça vão ensaiar o texto e suas ações e passar isto adiante. Ambos os autores falam de como o ato de performar, de jogar, expressa esse argumento e este conhecimento. O videogame vai estruturar isto através do seu sistema que vai, por sua vez, reagir às ações do jogador.

Se baseando em Aristóteles, Bogost argumenta que retórica é a expressão efetiva de um ponto. Para ele, através dos videogames, estes argumentos podem se tornar mais

---

<sup>32</sup> Texto original: Most notably, it argues that educational practice is deeply intertwined with personal and professional politics. Novice teachers and idealistic parents would like to think that their children’s educations are motivated primarily, if not exclusively, by pedagogical goals. *Tenure* argues that this ideal is significantly undermined by the realities of schools politics, personal conflicts, and social hearsay.

convincentes do que através de um filme, um discurso ou um texto. O motivo? Pelo engajamento: enquanto assistimos um filme, o jogo convida o jogador a tomar parte na ação simbólica. Um exemplo interessante dado pelo autor é o videogame político *The McDonald's Videogame*, um jogo sobre como a corrupção está ligada à indústria do *fast food*. No jogo, o jogador assume o papel de um fazendeiro que cria gado para suprir a demanda da rede McDonald's, assim como os restaurantes, o matadouro e os setores de RP e *lobby*. O autor chama o jogo de um “anti-advergame”, ou seja, um jogo que ao invés de promover uma marca, a censura.

Ao longo do jogo, é necessário fazer escolhas que evidenciam o encontro nem sempre harmônico entre tática de negócios com escolhas morais complexas. Por exemplo:

Na pastagem, o jogador deve criar pastos o bastante para o gado assim como soja o suficiente para suprir a necessidade do negócio. Porém, o número de campos disponíveis é limitado. Para conseguir mais terras, o jogador precisa subornar o governo local (...). Táticas mais extremas também estão disponíveis: o jogador pode passar o trator por cima da floresta tropical ou expulsar assentamentos indígenas para conseguir terras. (...) Para reforçar a natureza corrupta dessas táticas, grupos de interesses públicos podem censurar ou processar o jogador (...). Porém, estes grupos podem ser contidos com RP e lobby no setor corporativo. Subornar um ecologista pode machucar os lucros, mas garantir menos reclamações futuras (BOGOST, 2010, p.29 e 30)<sup>33</sup>.

Censurar o McDonald's na mídia não é uma novidade e já foi feito em pelo menos dois filmes que se tornaram até certo ponto famosos: *Super Size Me – A Dieta do Palhaço* (2004), de Morgan Spurlock, e *Fast Food Nation* (2006), de Richard Linklater. Ambos os filmes tratam do mesmíssimo assunto e problemas que *The McDonald's Videogame*, mas Bogost argumenta que o jogo é mais eficaz, pois coloca o jogador para cumprir a mesma agenda questionável que os produtores de gado e lobistas envolvidos no mercado de *fast food*. Desta forma, o videogame, graças ao engajamento, teria um poder de envolvimento maior do que o do cinema, pois o jogador está devidamente imerso em seu sistema persuasivo.

Podemos fazer um elo desta ideia com a de outra autora que pensa no jogador como um ator participante. Laurel (2008) coloca esta proposta da retórica ou do mostrar fazendo de um modo diferente ao falar sobre a interação humano-computador. Ao falar

---

<sup>33</sup> Texto original: In the pasture, the player must create enough cattle-grazing land and soy crops to produce the meat required to run the business. But only a limited number of fields are available; to acquire more land, the player must bribe the local governor (...). More extreme tactics are also available: the player can bulldoze rainforest or dismantle indigenous settlements to clear space for grazing (...). To enforce the corrupt nature of these tactics, public interest groups can censor or sue the player (...). However, those groups can be managed through PR and lobbying in the corporate sector. Corrupting a climatologist may dig into profits, but it ensure fewer complaints in the future.

sobre a origem dos videogames em *Spacewar*, ela destaca que é mais importante representar ação na qual os humanos podem participar do que meramente trazer informações em uma tela ou realizar cálculos. A autora inclusive se envolveu com desenvolvimento de software ao perceber que jogos eram uma forma interessante de contar histórias. Seus primeiros programas foram contos de fada interativos para crianças e mais tarde ela acabou indo trabalhar para a Atari.

Estas características permitem ao jogo ter uma autoria. Através da retórica procedural, os desenvolvedores podem abordar qualquer assunto e os jogadores podem interpretá-los. Um bom exemplo é o jogo *The Tomorrow Children*, que recebeu a nota 3 em avaliação do Gamespot (BUTTERWORTH, 2016). A resenha em questão é interessante por deixar transparecer que o resenhista não interpretou muito do conteúdo simbólico do jogo.

A resenha se chama *All work and no play* (Só trabalho sem diversão) e o jogo é descrito como uma bagunça, monótono e intragável, como tedioso e perda de tempo. Para o autor do texto, Scott Butterworth, o jogo é incompreensível: suas mecânicas não fazem sentido, seus objetivos são vazios. A parte interessante é que ele está certo. O que ele não percebe é que é possível interpretar que todos os problemas que tornam o jogo “intragável” podem ter sido plenamente intencionais por parte do estúdio Q-Games e do desenvolvedor-autor do jogo, Dylan Cuthbert.

O jogo acompanha crianças em um mundo cinza em que elas precisam acordar, pegar um trem em um trajeto demorado (e impossível de pular) para coletar alguns poucos recursos em uma ilha distante só para então voltar. Se você optar por jogar multiplayer, será possível ver outros jogadores controlando seus avatares infantis, mas sempre que se aproximar eles vão evanescer, sem qualquer chance de contato. Porém, Butterworth parece ignorar em seu texto toda a estética que remete à propaganda política, a trilha sonora melancólica e sua relação com os processos dentro do jogo, como podem ser vistas no trailer<sup>34</sup> do título.

Por outro lado, o jogo parece estar nos dizendo *tanta coisa*. Por que os longos tempos de espera pelo ônibus? Por que não poder se comunicar com outros jogadores? Lembre-se: os jogos são performados, expressivos e colocam o engajamento do jogador como seu ponto central. Os videogames, como romances ou filmes, podem ser interpretados de diversas formas. É uma via de mão dupla entre seus criadores e seu

---

<sup>34</sup> YOUTUBE. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6LLbxx0zgMY>>. Acesso em: 25 jul 2018.

público consumidor. Como este trabalho não é sobre *The Tomorrow Children*, não quero me alongar, mas um simples olhar sobre o jogo abre algumas possibilidades de interpretação: A repetição e tédio do jogo podem ser uma crítica à rotina de trabalho capitalista, por exemplo, ou, sem cunho político, pode ser uma reflexão absurda de como nossas noções de vida, rotina e trabalho são sem sentido. Estas são apenas duas leituras superficiais de como videogames podem oferecer diversas leituras.

Enfim, para Bogost, os videogames têm muito a dizer:

Como literatura, poesia e arte, videogames não têm como saber seu efeito sobre jogadores individuais. (...) Estes domínios da produção humana criam discursos – expressam nossas alegrias, raiva, medos, confusão, afetos e esperança. (...) Mídia procedural como os videogames chegam ao coração das coisas montando argumentos sobre processos inerentes a eles. Quando fazemos videogames, fazemos declarações sobre estes processos, quais deles celebramos, quais deles ignoramos, quais questionamos. Quando jogamos videogames, interrogamos estas declarações, ponderamos sobre elas, as incorporamos em nossas vidas e as levamos adiante em nossas experiências futuras. Quando lemos livros, vemos filmes, vemos arte, vamos ao teatro, ouvimos música, devoramos HQs – e mesmo quando jogamos videogames – estas mídias influenciam e transformam a gente. Elas contribuem para o tipo de pessoas que nos tornamos (BOGOST, 2010, p.339)<sup>35</sup>.

Até agora falamos sobre algumas definições de jogos, videogames e o que diferencia os jogos eletrônicos dos demais jogos. Conferimos que, a partir de Huizinga, Caillois e Zimmerman, os jogos possuem características em comum, especialmente imersão, envolvimento e regras. Ligando estas definições básicas com Juul, Pearce e Bogost podemos ir mais além: os jogos digitais são persuasivos em sua natureza por possuírem sistemas procedurais retóricos. Eles são formas de expressão que centralizam a participação do jogador na ação simbólica, em uma experiência que precisa ser vivida, performatizada ativamente. Só a partir deste engajamento o jogador pode experimentar o videogame de forma verdadeira, podendo interpretá-lo à sua maneira, se envolvendo com seu potencial expressivo, narrativo e até mesmo crítico ou satírico como em *The McDonald's Videogame* ou em *The Tomorrow Children*. Os videogames podem ser compreendidos de diversas formas, mas só fazem sentido com a presença do jogador, que

---

<sup>35</sup> Texto original: Like literature, poetry and art, videogames cannot necessarily know their effects on individual players. These domains of human production create discourse – they express our joys, anger, fears, confusion, affection and hope. (...) Procedural media like videogames get to the heart of things by mounting arguments about the processes inherent to them. When we create videogames, we are making claims about these processes, which ones we celebrate, which ones we ignore, which ones we want to question. When we play these games, we interrogate those claims, we consider them, incorporate them into our lives, and carry them forward into our future experiences. When we read books, watch cinema, view art, attend theater, listen to music, pore over comics – and indeed when we play videogames – these media influence and change us. They contribute to the type of person each of us becomes.

pode ser um ou muitos, mas é essencialmente um *performer*. Isto é, o videogame só faz sentido com o jogador que precisa se inserir no jogo, tomar parte efetivamente nele e agir de maneira significativa. Através do engajamento, o jogador está performando e é só nessa performance dentro da ação simbólica que ele é capaz de construir significado.

### 1.3. Precisamos falar de mídia

Da mesma forma que nossa relação com os videogames e seu significado mudou ao longo dos anos, se tornando mais profunda e complexa como apresentado nos tópicos anteriores, o mesmo vale para a mídia ou para os meios de comunicação de massa. Os jogos eletrônicos, assim como a televisão, o rádio e o livro antes deles, são meios de comunicação de massa e foram profundamente modificados pelas transformações das três últimas décadas, não apenas tecnológicas, mas na forma como lidamos com esta tecnologia, com seus usos e uns com os outros.

Os autores Alexander Galloway, Eugene Thacker e McKenzie Wark (2013) escrevem sobre o pânico do senso comum ao se deparar com as transformações da mídia. Eles escrevem que não há mais sentido em se falar “novas” mídias.

Mídias são transformadoras. Elas afetam as condições de possibilidade em geral. Mediação não apenas adiciona algo novo na lista de tópicos que estudiosos pesquisam. Elas mudam as práticas do próprio estudo (GALLOWAY et al, 2013, p.1)<sup>36</sup>.

Mídia é mídia e o passado e o presente tecnológico estão englobados no mesmo caldeirão. Porém, a resistência é esperada, o que leva à necessidade de reflexão:

Comunicação parece operar sempre na base de uma excomunhão *a priori*. Sempre há um protocolo para determinar o que é comunicação legítima e o que é ilegítimo não é apenas meramente excluído. Seus seguidores devem ser exterminados (MCKENZIE et al, 2013, p.166)<sup>37</sup>.

Eles escrevem sobre uma relação de poder intrínseca a este debate que tende, muitas vezes, a descreditar as “novas” mídias.

A comunicação se define de maneira negativa pelo próprio barulho gerado em sua luta para excluir. No ato de exclusão, diversos elementos heterogêneos podem ser excomungados juntos. No século XXI, colocar uma bomba na sua cueca e ligar cabos diplomáticos na internet são ambos atos que podem ser

---

<sup>36</sup> Texto original: Media are transformative. They affect conditions of possibility in general. Mediation does not merely add something to the existing list of topics that scholars study. It changes the practice of study itself.

<sup>37</sup> Texto original: Communication appears to work on the basis of a prior excommunication. There is always a protocol in place for determining what is a legitimate communication, and the illegitimate ones are not merely excluded. Their adherents are to be exterminated.

considerados terrorismo. (...) O que o poder exclui, os opostos ao poder podem abraçar na hora (MCKENZIE et al, 2013, p.173)<sup>38</sup>.

Os autores escrevem que toda comunicação gera ao mesmo tempo uma “excomunhão” (*excommunication*), uma negação que pode dizer muita coisa sobre o que se pensa sobre mídia e comunicação. O debate sobre o assunto, eles ressaltam, mudou através das décadas muitas vezes baseando-se em ideias antagônicas: de Sócrates e Platão (comunicação é presença), a Heidegger (comunicação é interpretação), a Habermas (comunicação é discurso) (GALLOWAY et al, 2013). Para cada sim, um não, que muitas vezes traz características limitadoras na hora de se estudar e falar sobre comunicação:

Cada uma dessas tradições considera mídia nos termos de sua capacidade para mudar, alterar ou intervir no mundo como ele é. Isto frequentemente resulta em uma discussão sobre determinismo midiático e promove uma *retórica do perigo*. (...) Barrando discussões mais amplas sobre mediação (GALLOWAY et al, 2013, p.9)<sup>39</sup>.

Eles se referem a isso como “ansiedades metodológicas”.

Galloway faz uma proposta interessante de mídia escrevendo que hoje em dia podemos falar de mídia ao pensarmos em três figuras mitológicas gregas. São elas Hermes, Iris e as Fúrias:

A primeira é comunicação no sentido mais ordinário, mediação como extensão, trânsito, representação, reflexo, mímica, em alienação. Ela inclui tanto circulação quanto câmbio e os perigos que eles trazem como o desencantamento. A segunda é a comunicação pura e verdadeira, ou o tipo de comunicação encontrado em comunhão, imediata e imanente. A terceira é a multiplicidade da comunicação, uma questão complexa no qual a própria estrutura comunicacional se dilata e reduplica a tal ponto que extingue qualquer tipo de meio (e consigo qualquer tipo de mídia) (GALLOWAY et al, 2013, p.29)<sup>40</sup>.

A metáfora de Hermes está mais próxima de *hermenêutica*, uma comunicação interpretativa, retórica, que pode convencer e enganar. É uma percepção mais discursiva

---

<sup>38</sup> Texto original: Communication defines itself negatively, by the noise the communicants struggle to exclude. In the act of exclusion, quite heterogeneous things can be excommunicated together. In the twenty-first century, putting a bomb in your underpants and putting diplomatic cables on the internet are both acts that might get their authors labeled terrorists. (...) What power excludes, those opposed to power may well embrace willy-nilly.

<sup>39</sup> Texto original: Each of these traditions considers media in terms of their capacity to change, alter or intervene in the world as it exists. This often results in discussions of media determinacy, and promotes a rhetoric of danger. (...) Disallowing more broad discussions of modes of mediation.

<sup>40</sup> Texto original: The first is communication in the most workaday sense, mediation as extension, transit, representation, reflection, mimicry, and alienation. It includes both circulation and exchange and the dangers they provoke such as disenchantment, fraud and deception. The second is pure and true communication, or the kind of communication found in communion, immediacy and immanence. The third is the multiplicity of communication, a complex affair in which the communicative infrastructure itself dilates and reduplicates to such a degree that it extinguishes any sort of middle whatsoever (and with it any sort of media).

e eloquente da comunicação. Já a de Iris é clareza, uma mensageira que leva a mensagem precisa, reproduzindo-a perfeitamente, um espelho da comunicação. Já as Fúrias implicam uma não-conformidade com nenhuma das duas perspectivas anteriores e fala sobre pluralidade de vozes, descontrolo, enxame, heterogeneidade, horizontalidade e complexidade. Não escapa ao autor a percepção que muitos têm da internet e da rede como uma Fúria: indomável e irracional. “Se o meio de Hermes é uma narrativa é o de Iris é um arco, só é possível dizer, de maneira muito limitada, que o meio das Fúrias é um sistema” (GALLOWAY et al, 2013, p.59)<sup>41</sup>.

Porém, talvez o ponto em que estejamos hoje seja o ponto de encontro entre estas três abordagens. Embora a rede por si só, selvagem e disforme, possa parecer um monstro disperso, é através da rede que os estudiosos, comunicadores, produtores e usuários transmitem suas mensagens e seus discursos. É pelas Fúrias que podemos perceber o caráter transformador e cambiante da mídia. É a ideia de que a comunicação são várias coisas ao mesmo tempo e não apenas o que uma tradição ou outra dos estudos midiáticos diz que ela é.

Nos tópicos anteriores, falamos sobre como os jogos digitais têm um significado: eles possuem valor simbólico, cultural, argumentativo e expressivo que pode impactar as vidas dos jogadores de maneiras variadas. O mesmo que foi dito sobre os jogos pode ser dito sobre a mídia em geral e seu relacionamento com a tecnologia. Escreve Castells:

A comunicação, decididamente, molda a cultura (...). Como a cultura é mediada e determinada pela comunicação, as próprias culturas (...) são transformadas de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico e o serão ainda mais com o passar do tempo (CASTELLS, 2016, p.414).

A forma como lidamos com a mídia nos ajuda a moldar nossas identidades e nossa visão de mundo, e o jeito de se pensar mídia e comunicação está bem no meio de uma fase de transição gerada, grosso modo, pelo advento da internet.

Segundo o autor, não há separação da mídia para a cultura, nem da tecnologia da cultura. Não há sentido na discussão entre real e virtual já que, de modo abrangente, toda ação simbólica envolve algum grau de virtualidade e isso não torna seus efeitos e impactos culturais e sociais menos reais.

Culturas consistem em processos de comunicação. E todas as formas de comunicação (...) são baseadas na produção e consumo de sinais. Portanto, não há separação entre “realidade” e representação simbólica. Em todas as sociedades, a humanidade tem existido em um ambiente simbólico e atuado por meio dele. (...) Portanto a realidade, como é vivida, sempre foi virtual

---

<sup>41</sup> Texto original: If the Hermes middle is a narrative and the Iris middle is an arc, it is only possible to say in very limited terms, that the Furies middle is a system.

porque sempre é percebida por intermédio de símbolos formadores da prática com algum sentido que escapa à sua rigorosa definição semântica (CASTELLS, 2016, p.455).

Muda também a forma como vemos mediação e devemos pensar a tecnologia. Do mesmo jeito que escreveu McLuhan, Castells (2016) reitera que nenhuma mídia é destruída pela nova. Jenkins (2009) elabora sobre isto, dizendo que o meio tecnológico pode mudar, mas o *conteúdo simbólico* nunca é destruído ou negligenciado e isso vale para qualquer mídia. Pense na escrita: da pedra ao papiro, do pergaminho ao papel e do papel ao pixel. *Hamlet* ter sido escrita à pena não impede que seu conteúdo seja absorvido por um leitor usando o mais moderno *tablet*. O autor dá como exemplo os filmes e a música: o VHS ficou no passado, hoje temos o Blu-ray, mas os filmes continuam e é possível assistir mesmo filmes antigos na nova tecnologia da mesma forma que o MP3 e o *streaming* tomam o lugar do LP e do CD. Estas mídias não são excludentes, tanto que em qualquer cidade é possível encontrar colecionadores de discos de vinil. Eles perdem sua parcela de mercado, sim, mas como já escreveu Led Zeppelin, “a canção permanece a mesma”<sup>42</sup>.

Sistemas de distribuição são apenas e simplesmente tecnologias; meios de comunicação são também sistemas culturais. Tecnologias de distribuição vem e vão o tempo todo, mas os meios de comunicação persistem como camadas dentro de um estrato de entretenimento e informação cada vez mais complicado. O conteúdo de um meio pode mudar (...), seu público pode mudar (...) e seu status social pode subir ou cair (...), mas uma vez que um meio se estabelece, ao satisfazer alguma demanda humana essencial, ele continua a funcionar dentro de um sistema maior de opções de comunicação (JENKINS, 2009, p.41).

Escreve Jenkins que as tecnologias são *meios técnicos de transmissão* que apenas transportam o conteúdo simbólico. Isso vale também para os videogames: muitos títulos antigos de aparelhos há muito fora de linha, como *Pokémon*, *Mega Man* e *Metal Slug*<sup>43</sup>, encontraram o seu caminho para os aparelhos modernos. Ou seja, assim como você não precisa ver um filme antigo em betamax, você também não precisa de um aparelho específico para jogar certo jogo. Uma coisa não está presa à outra. O conteúdo é fluido.

Thompson (2014) percebe a mesma coisa e vai até mais além em seu comentário ao dizer que até mesmo uma conversação face a face é mediada através de um meio técnico de transmissão:

---

<sup>42</sup> *The Song Remains the Same*, primeira faixa do álbum *Houses of the Holy* (1973, Atlantic Records).

<sup>43</sup> Os três jogos, lançados nos anos 1980 e 1990, podem ser adquiridos para aparelhos atuais pelos sites da Nintendo eShop e da PlayStation Store.

Todos os processos de intercâmbio simbólico envolvem um meio técnico de algum tipo. Mesmo intercâmbio de afirmações linguísticas face a face pressupõe alguns elementos materiais – laringe, cordas vocais, ondas de ar, ouvidos e tímpanos auditivos, etc – em virtude dos quais os sons significativos são produzidos e recebidos (THOMPSON, 2014, p.44).

É preciso repensar a definição de comunicação de massa, pois ele, é claro, massifica: ao homogeneizar as pessoas, se apaga identidades, opiniões e outros aspectos individuais que são responsáveis por algumas das transformações que temos experimentado atualmente.

Há um outro aspecto em que o termo ‘massa’ pode enganar. Ele sugere que os destinatários dos produtos da mídia se compõem de um vasto mar de passivos e indiferenciados indivíduos. (...) Críticas que geralmente pressupunham que o desenvolvimento da comunicação de massa tinha um grande impacto negativo na vida social moderna. (...) Mas esta perspectiva crítica também é impregnada de um conjunto de pressuposições que são insustentáveis e que podem obstaculizar a compreensão da mídia e do seu impacto no mundo moderno. (...) Devemos também descartar a suposição de que a recepção em si mesma seja um processo sem problemas, acrítico, e que os produtos são absorvidos pelos indivíduos como uma esponja absorve água. Suposições deste tipo têm muito pouco a ver com o verdadeiro caráter das atividades de recepção e com as maneiras complexas pelas quais os produtos da mídia são recebidos pelos indivíduos, interpretados por eles e incorporados em suas vidas (THOMPSON, 2014, p.51).

Ou seja, é necessário entender que a relação das pessoas com a mídia é direta e uma via de mão dupla. Jogadores em um MMORPG não estão tendo um relacionamento mediado, eles estão *tendo um relacionamento*. A plataforma digital foi apenas o meio encontrado que tornou aquele relacionamento possível e que levará a uma convivência, pelo menos inicialmente, baseada na performance do ciberespaço e dos jogos digitais. Jogando junto, estas pessoas estão enriquecendo sua convivência, passando tempo de qualidade juntos.

Thompson escreve sobre a construção ativa da identidade individual. Como mencionado antes, o arcabouço simbólico para a formação cultural de uma pessoa muitas vezes era limitado por interações com os companheiros da vila e mercadores de fora. Com a progressão tecnológica, este arcabouço se expande drasticamente e como o receptor não é passivo, ele usa estas informações para se compor de maneira constante e ativa:

É um projeto que o indivíduo constrói com os materiais simbólicos que lhe são disponíveis, materiais com que ele vai tecendo uma narrativa coerente da própria identidade. Esta é uma narrativa que vai se modificando com o tempo, à medida que novos materiais, novas experiências, vão entrando em cena (THOMPSON, 2014, p.268).

Jogar videogames se torna um destes materiais para a construção ativa de identidades e relacionamentos. Jenkins (2009) propõe trocar a grandiloquência da

revolução *online* por um conceito de mídia mais social e mais participativa. Com isto ele não quer dizer que todo “João Ninguém” ganhou o poder de dar pitacos nas salas dos executivos de Hollywood. Não. Participativa é diferente de colaborativa. E social está ligado à sociabilidade e não necessariamente – mas muitas vezes sim – a movimentos sociais. Grosso modo, é uma matemática simples: graças à rede mundial de computadores, as pessoas não estão isoladas. Elas se comunicam mais, debatem, expõem suas ideias e, dessa forma, se torna mais fácil para elas encontrarem pessoas que pensam da mesma forma e de manifestar suas opiniões, inclusive críticas, sobre variados assuntos.

E isto, sobre usar a tecnologia para se conectar a outras pessoas, não é algo novo. Thompson (2014) escreve que este é um processo perceptível mesmo historicamente, através da narrativa e da absorção de informações por parte das pessoas. Pense em como era explicar para uma pessoa nascida em Goiás, o que era e como era o mar no Rio de Janeiro. As pessoas eram limitadas por seu espaço e pelas conversas com conhecidos e viajantes. Então veio a foto. O rádio, com o som das ondas. A televisão em alta definição. Hoje, uma pessoa pode nascer e morrer no interior tendo uma ideia muito diferente sobre o que é o mar do que alguém nascido no mesmo lugar há 300 anos. Para Thompson (2014), obtemos a maior parte das nossas informações e conhecimentos vividos a partir do nosso convívio com e via mídia e esse horizonte do conhecimento não para de se expandir. Com a internet ou mesmo a TV, essa fronteira se tornou muito larga, hoje é possível aprender sobre culturas, povos e línguas muito diferentes com muito mais facilidade do que antes graças a novas formas de interação midiática. Escreve Castells:

O que caracteriza o novo sistema de comunicação, baseado na integração em rede digitalizada de múltiplos modos de comunicação, é sua capacidade de inclusão e abrangência de todas as expressões culturais (CASTELLS, 2016, p.456).

Entra aí o que Jenkins irá chamar de *cultura da convergência*.

Segundo o autor, a cultura da convergência engloba a convergência dos meios de comunicação, a inteligência coletiva e a cultura participativa:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2009, p.29).

Castells (2015) escreve brevemente sobre isso, ao falar que a forma de consumir e propagar mídia mudou drasticamente e que o principal fator desta mudança é a “minha programação”:

1. Substituição do tempo dedicado a atividades incompatíveis com a internet por tempo de comunicação online; 2. Dissolução gradativa do “horário nobre” a favor do “meu horário”; 3. Crescente simultaneidade das práticas comunicativas, integradas ao redor da internet e de dispositivos sem fio, pela generalização de multitarefas e a capacidade dos sujeitos comunicativos de combinarem sua atenção a canais diferentes, e de complementarem fontes de informação e entretenimento misturando modos e canais de acordo com interesses próprios (CASTELLS, 2015, p.187).

Nosso relacionamento pela mídia e com a mídia se tornou muito mais pessoal e social. Se antes era necessário esperar para ver um programa de TV, por exemplo, os novos formatos permitem ao consumidor selecionar o que ele quer ver na hora em que ele quer ver. O sucesso de um produtor de mídia passa a ficar muito mais nas mãos do consumidor que, tendo mais opções, vai consumir o que conquistar sua atenção em um mar de informações. O próprio consumidor se torna o propagador da mídia e do produto que lhe agrada: ele falará sobre o assunto nas redes sociais, recomendará para amigos, participará de fóruns e grupos de fãs através das comunidades *online*:

A circulação de conteúdo (...) depende fortemente da participação ativa dos consumidores. (...) A convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (JENKINS, 2009, p.29 e 30).

Tudo isto vale para os videogames que possuem seus fóruns, sites e comunidades de jogadores dedicados.

O que é mais importante na convergência é que embora ela envolva meios técnicos de transmissão e produtos simbólicos de mídia, o fator que realmente a impulsiona é social: são relacionamentos e conversas entre pessoas no ciberespaço. Os meios estão lá, mas a convergência não acontece espontaneamente: “A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro do cérebro de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros” (JENKINS, 2009, p.30). Se antes nossas opiniões e críticas sobre nossos livros e filmes favoritos ficavam restritos a uma conversa face a face com amigos próximos, estas conversas agora podem alcançar milhares de pessoas com opiniões similares ou opostas e até mesmo chegar aos ouvidos dos produtores da mídia em questão. E, é claro, as empresas perceberam isso:

Essa mudança – de distribuição para circulação – sinaliza um movimento na direção de um modelo mais participativo de cultura, em o que o público não é mais visto como simplesmente um grupo de consumidores de mensagens pré-construídas, mas como pessoas que estão moldando, compartilhando, reconfigurando e remixando conteúdos de mídia de maneiras que não poderiam ter sido imaginadas antes. E estão fazendo isso não como indivíduos isolados, mas como integrantes de comunidades mais amplas e de redes que lhe permitem propagar conteúdos muito além de sua vizinhança geográfica.

(...) Produtores, gerentes de marca, profissionais de serviços ao consumidor e comunicadores corporativos estão acordando para a necessidade comercial de ouvi-los e de responder a eles de maneira ativa (JENKINS et al, 2014, p.24 e 25).

E também:

As empresas têm tido interesse na ideia de que as audiências que cortejam formem fortes vínculos sociais através da afinidade comum por uma marca. (...) Em muitos casos, porém, as empresas não “criam” comunidades de marcas. Em vez disso, “cortejam” comunidades existentes cujos interesses em geral as predispõem aos tipos de conversa que as empresas procuram facilitar. (...) As comunidades de marca podem então desempenhar um papel de fiscalização. Elas poderiam apoiar com entusiasmo uma marca que as serve, mas também estão propensas a exigir mudanças no comportamento corporativo ou nos produtos quando acham que uma empresa está agindo de modo contrário aos interesses dos seus consumidores (JENKINS et al, 2014, p.207 e 208).

No mundo dos videogames, isto não é diferente. McGonigal (2012) escreve que uma das principais motivações por trás dos jogos *online* é o fator social. Afinal, ninguém participaria voluntariamente de um servidor com milhares de jogadores se não tivesse nenhum interesse em interagir com estas outras pessoas. Há um sentimento profundo de copresença, de compartilhamento e de fazer parte de algo maior. Como exemplo, ela usa o grande envolvimento dos jogadores na comunidade *online* do jogo de tiro *Halo*, que coloca a humanidade em uma guerra intergaláctica contra uma legião de alienígenas fanáticos religiosos que compõem a facção inimiga Covenant.

A autora divulga os números de *Halo 3* celebrados pelo estúdio Bungie em 2009: 10 bilhões de inimigos mortos, 565 dias de combate com 15 milhões de jogadores por todo o mundo. Por que se dedicar tanto a um mundo e a um conflito digital e fictício? McGonigal justifica isto pela busca por comunidade e pertencimento. Mais ainda, uma busca por sentido.

Cada vez mais os jogadores não estão se envolvendo nisso apenas por si mesmos. Eles estão jogando uns pelos outros – e pela emoção de fazer parte de algo maior. (...) O sentido é a sensação de que somos parte de algo maior (MCGONIGAL, 2012, p. 104 e 105).

Há a criação de um vínculo forte e social entre os jogadores que é mais estimulante do que o correr e atirar propriamente dito do jogo.

Muitos estúdios promovem os próprios fóruns de discussão para saber o que os jogadores acham de seus produtos, como é o caso de *The Elder Scrolls Online*, que além

dos fóruns de fãs, também possui fóruns oficiais<sup>44</sup> conduzidos pela Bethesda Softworks. A empresa também usa o mesmo fórum para fazer anúncios, dar ajuda a jogadores iniciantes e divulgar informações gerais sobre o que estão fazendo ou pensando em fazer no jogo.

Jenkins escreve que o grande erro ao se pensar em mídia atualmente e em convergência é se focar apenas nos transmissores técnicos e de acreditar no que ele chama de *a falácia da caixa preta*: a crença de que os *aparelhos* estão convergindo, e não seus conteúdos, e de que em breve tudo será feito por uma bugiganga só. Esta tendência de pensar dessa forma costuma girar ao redor dos celulares inteligentes, afinal, eles são computadores portáteis com funções múltiplas, de fato. Porém, ao mesmo tempo, basta uma olhada em um site de notícias de tecnologia ou ao redor da sala para ver que as pessoas *não* estão abrindo mão de seus aparelhos por causa da diversidade. Elas estão comprando *mais* aparelhos: *tablets*, videogames, televisores de alta definição, conversores digitais, caixas de som inteligentes, aspiradores de pó inteligentes, videogames portáteis, *headphones* sem fio, relógios inteligentes, *wearables* como o Google Glass e a Fit Bit, drones que voam, drones que mergulham, e a lista continua. No exato momento em que este texto era escrito, a Consumer Electronics Show (CES) acontecia em Las Vegas, apresentando assistentes domésticos para concorrer com o Amazon Echo e o Home além de pelo menos quatro novos óculos de realidade virtual de fabricantes como Lenovo, HP e Microsoft para concorrer com os já lançados HTC Vive, Samsung Gear e Oculus Rift. O que está convergindo são os conteúdos destes aparelhos e não os aparelhos propriamente ditos o que permite ao usuário ouvir música ou jogar videogame de várias maneiras diferentes, cada uma delas voltada a uma especificidade e não a uma generalização.

Porém, como escrevemos, a convergência está na forma como consumimos: trabalhamos com a internet aberta em várias páginas ao mesmo tempo, compartilhamos e postamos informações dos nossos gostos e opiniões pessoais nas redes sociais.

A convergência, como podemos ver, é tanto um processo corporativo, de cima pra baixo, quanto um processo de consumidor, de baixo pra cima. (...) A convergência exige que as empresas de mídia repensem antigas suposições sobre o que significa consumir mídias (...). Os novos consumidores são ativos. (...) São migratórios, demonstrando uma declinante lealdade a redes ou a meios de comunicação. Se os antigos consumidores eram indivíduos isolados, os novos consumidores são mais conectados socialmente. Se o trabalho de consumidores de mídia já foi silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos (JENKINS, 2009, p.46 e 47).

---

<sup>44</sup> ELDER SCROLLS ONLINE. Disponível em: <<https://forums.elderscrollsonline.com/en-GB/categories/general-discussion>>. Acesso em: 25 jul 2018.

Ou seja, não apenas não somos receptores passivos destas informações como elas nos ajudam a compor nossa identidade, nossa personalidade, nossos gostos e características próprias:

Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana (JENKINS, 2009, p.30).

O autor enxerga esta transformação no fortalecimento da “cultura do fã”, conhecida como *fandom*. O *fandom* é uma comunidade de fãs reunidas ao redor do seu produto de mídia favorito. Alguns *fandoms* são tão grandes que ganham nomes próprios, como os *trekkers*, que são os fãs de *Jornada nas Estrelas*. O que Jenkins percebe é que, graças às redes, os *fandoms* saíram das margens de zines e rádios piratas para enormes comunidades digitais abertas em fóruns e redes sociais que analisam, criticam, opinam e produzem sobre o material original fornecido pelos conglomerados de mídia.

Ele diferencia os *fandoms* do fã individual por perceber uma característica de comunidade, lealdade e comprometimento por parte destes fãs dedicados e é este grau de comprometimento que os une e lhes dá força:

Os *fandoms* são um tipo de coletividade (no qual eles agem como comunidades em vez de indivíduos) e conectividade (no qual seu poder é ampliado por seu acesso às comunicações ligadas em rede) cuja presença está sendo sentida na cultura contemporânea. Os membros de minorias ou comunidades subculturais, vários tipos de ativistas e grupos DIY, e diferentes grupos de afinidade também estão vinculados por meio de “sociabilidade” e “identidade” compartilhadas, bem como procuram “direcionar atenção” por meio de suas ações online (JENKINS et al, 2014, p.210).

O autor chama atenção para outro “erro” que ele encontra nas antigas teorias da revolução digital de que é a participação apenas como forma de resistência e uma resistência extrema, 100% oposta ao estabelecido quando o que ele percebe é, na verdade, uma audiência que quer ser ouvida.

Muitas pessoas, igualmente de forma incorreta, interpretaram a criação de mídia pelo público unicamente como uma força de oposição ou revolução contra a mídia comercial. Em vez disso, ocorre algo mais complexo. (...) Somos resistentes *a algo*: ou seja, somos organizados em oposição *a* um poder dominante. Participamos *em* algo, ou seja, a participação é organizada *em* e *através* de coletividades e conectividades sociais. (...) As duas considerações partem do pressuposto de que os participantes percebem um investimento maior nas instituições e nas práticas da cultura ligada em rede: elas têm menor probabilidade de tentar derrubar algo que lhes dá maiores participações no resultado (JENKINS et al, 2014, p.206).

Para o autor, os *fandoms* agora têm poder: a opinião dessas comunidades importa para os estúdios, além de servir como termômetro. Algumas pequenas controvérsias recentes mostram que estas empresas estão ouvindo. Nas HQs, mais de uma capa de revista de super-herói teve que mudar<sup>45</sup> por causa de uma resposta inicial negativa. Recentemente, no mundo dos *games*, a Blizzard teve que mudar a pose de uma das personagens de *Overwatch*, a Tracer<sup>46</sup>, por fãs acharem a posição sugestiva. Antes do fortalecimento dessas comunidades pela internet, esse *feedback* poderia demorar anos para se formar ou nem isso. Mesmo assim, sem um meio vocal para protestar ou reclamar, opiniões negativas poderiam ser muito mais facilmente ignoradas.

Ao longo da última década, a web trouxe esses consumidores das margens da indústria midiática para o centro das atenções. (...) A participação é vista como uma parte normal da operação da mídia, e os debates atuais giram em torno das condições dessa participação. Assim como o estudo da cultura dos fãs nos ajudou a compreender as inovações que ocorrem às margens da indústria midiática, podemos também interpretar as estruturas das comunidades de fãs como a indicação de um novo modo de pensar sobre a cidadania e a colaboração. Os efeitos políticos dessas comunidades de fãs surgem não apenas da produção e circulação de novas ideias (a leitura crítica de textos favoritos), mas também pelo acesso a novas estruturas sociais (inteligência coletiva) e novos modelos de produção cultural (cultura participativa) (JENKINS, 2009, p.329).

Thompson (2014) também escreve bastante sobre a formação identitária a partir dos produtos midiáticos e da relação entre seus fãs. Embora ele veja nesse processo um risco de aculturação, ele não opta por um discurso de extremos, mas misto, em que o local e o distante convivem em cada indivíduo:

O processo de formação do *self* é cada vez mais por materiais simbólicos mediados, que se expandem num leque de opções disponíveis aos indivíduos e enfraquecem – sem destruir – a conexão entre a formação e o local compartilhado (THOMPSON, 2014, p.265).

O autor escreve que o que vem de fora não vai obliterar o regional por motivos óbvios e práticos: atualmente, a quantidade de informação é *muito* grande. Portanto, o que é apropriado e absorvido por cada indivíduo vai depender se sua personalidade e interesses na constante construção e reconstrução do *self*: “O que ele significa para os indivíduos e como ele é usado por eles – é sempre dependente dos interesses dos

---

<sup>45</sup> A capa de *Invencível Homem de Ferro* com Riri Williams teve que mudar de uma imagem da adolescente de regata para outra em que ela veste a armadura completa do herói após pressão dos fãs que a acharam sexista.

THE GUARDIAN. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/books/2016/oct/21/marvel-iron-man-cover-sexualised-j-scott-campbell-riri-williams>>. Acesso em: 25 jul 2018.

<sup>46</sup> KOTAKU. Disponível em: <<http://kotaku.com/blizzard-removing-overwatch-butt-pose-after-fan-complai-1767613551>>. Acesso em: 25 jul 2018.

receptores e dos recursos que lhe são disponíveis no processo de apropriação” (THOMPSON, 2014, p.265).

Aqui chegamos ao ponto de encontro entre os estudos midiáticos, as performances culturais e os videogames: é performando que os jogadores *online* se socializam, se relacionam, se expressam e formam suas identidades através de comunidades de *play* baseadas na cultura da conexão e da convergência. Juntos, eles formam não apenas laços, mas participam ativamente da comunidade para mudá-la, transformando a experiência de jogo desde pequena escala através de *mods* ou de formas de jogar particulares, ou afetando de forma mais impactante o mundo do jogo, levando a mudanças por parte dos produtores de conteúdo, seja através de críticas, sugestões, diálogo ou mesmo protestos.

A diferença entre os jogos para outros *fandoms* é o mesmo dos jogos para as outras mídias: o fator interativo. Enquanto fãs de *Harry Potter*, por exemplo, podem escrever *fanfics* e debaterem os acontecimentos em fóruns, o *fandom* de um jogo está sempre *jogando junto*: há uma participação compartilhada ativa em que os elos são construídos não apenas fora do jogo em suas extensões nas redes sociais, mas nos próprios jogos, criando vínculos sociais ativamente e de maneira constante. Aqui entra o que já discutimos sobre *communitas* e as comunidades de *play*: “Em comparação aos jogos, a realidade é desconectada. Os jogos criam vínculos sociais mais fortes e levam a redes sociais mais ativas” (MCGONIGAL, 2012, p.91). Quem concorda é Thompson: “O desenvolvimento da mídia não somente enriquece e transforma o processo de formação do *self*, ele também produz um novo tipo de intimidade que não existia antes” (THOMPSON, 2014, p.205).

O que queremos apontar é que, ao contrário dos jogos dos anos 1980 e 1990, que eram produtos finalizados, hoje, isto é relativo: desenvolvedores e jogadores não estão separados uns dos outros e entre si por um muro sólido de distância e mediação. Através destes canais de diálogo e de interação, os jogadores podem, cada vez mais, tornar suas experiências únicas e participar ativamente em uma comunidade que pode ter impacto em escalas diferentes, podendo afetar um servidor, um jogo ou até toda a indústria.

Retornando aos nossos autores Galloway et al (2013), a mídia pós-convergência é profundamente performática e liminal. Os autores não escrevem então sobre as Fúrias, fora de controle, mas sobre um ponto de equilíbrio entre a hipercomunicação e a excomunhão: ao xenocomunicação. Para Galloway, Hermes, Iris e as Fúrias vivem em um conflito constante em busca de um equilíbrio. Atualmente, quem está por cima é a rede:

A mídia contemporânea está furiosa, contagiosa (...). A mídia furiosa se torna um vasto banco de dados (...). Neste momento na história, estamos vivendo através de uma nova hegemonia na qual cada uma das três formas atingiu um domínio negociado sobre as outras duas. A rede eclipsou todas as outras como um novo mestre significante (GALLOWAY et al, 2013, p.61 e 62)<sup>47</sup>.

Nenhuma das três características dá conta das outras nem da convergência, portanto Galloway oferece um quarto caminho na figura de Afrodite, que reúne as demais. A mídia Afrodite não se perde em interpretações, não é literal e não é um monstro disforme: “De Hermes ela herda a promiscuidade mediatória de misturar, inseminar, fertilizar; de Iris ganha o imediatismo somático (...); das Fúrias ela ganha um comum genérico” (GALLOWAY et al, 2013, p.64)<sup>48</sup>. Enfim, devemos pensar em mídia como transformadora, envolvente e uma mistura entre velhas e novas ideias sem simplesmente descartá-la como monstruosa.

#### **1.4. A ambiguidade do *play***

Como este título explica bem, *play* é um termo ambíguo. Decidimos usar o termo em inglês exatamente porque sua tradução limita drasticamente o seu significado e complica a sua compreensão efetiva e mais ampla. *Play* é usado em vários sentidos em inglês, desta forma ampla: jogar um jogo, *to play a game*, interpretar um papel, *to play a part* entre tantos outros. Sendo assim, para o nosso argumento é difícil e mesmo contraprodutivo tentar traduzir este termo já que vamos estudá-lo em seu sentido agregador. Tal como os jogos, tentar delimitá-lo de forma rígida e objetiva – como por uma tradução direta – em nada nos ajudaria.

Nesta parte, vamos nos focar neste ato, na ação, no performar do *play* conforme ligamos nossa discussão sobre o que são jogos e videogames com o ato em si, e jogar à performance.

*Play* é um termo de vários significados, como já ficou claro desde o início desta discussão. Assim como os jogos, *play* se recusa a ser uma coisa só ou a se conformar em

---

<sup>47</sup> Texto original: Contemporary media as infuriated, contagious (...). The infuriated media become a vast database (...). We are living through a new hegemony in which one of the three forms has achieved a new negotiated dominance over the other two. The network form has eclipsed all others as the new master signifier.

<sup>48</sup> Texto original: From Hermes she gains the mediatory promiscuity of mixing, inseminating and cross-fertilizing; from Iris she gains a somatic immediacy (...); from the Furies she gains a generic commonality.

definições rígidas. Ele admite traduções e significados variados como brincar e jogar, encenar e atuar. Esta ambiguidade não passa despercebida pelos autores. Conquergood (1989) diz que *play* está ligado à improvisação, inovação, experimentação e reflexão, assim como à brincadeira, à ironia e à paródia. Ele chama o termo de *trickster*, como um bobo da corte ou pierrô, que traz consigo muitas facetas. A ambiguidade se torna ainda maior em alemão já que *Spiel* serve tanto para o teatro quanto para as performances e para os jogos, reunindo sob o mesmo guarda-chuva o que é jogado/performado (*spielt*), como foi relatado em entrevista pela professora Erika Fischer-Lichte<sup>49</sup>.

Portanto, é necessário filtrar estes significados a fim de atender às necessidades desta pesquisa. Mais claramente, é preciso encontrar o significado de *play* que possa fazer o elo entre jogos digitais e as performances culturais. Felizmente, não estamos desamparados neste *front*: dois autores trabalharam particularmente com esta pluralidade de significados: Brian Sutton-Smith (2001) e Eugen Fink (2016). Ambos partem do conceito de que *play* é culturalmente construído e que, por sua vez, a cultura é construída a partir da ação simbólica humana. Sutton-Smith, inclusive, começa seu texto criticando os acadêmicos que tentam forçar *play* em conceitos rígidos. Para ele, todos nós sabemos o que é *play*; todos nós sabemos quando estamos *playing*: “Mas quando fazemos declarações acadêmicas sobre o que é *play*, caímos em tolices” (SUTTON-SMITH, 2001, p.1)<sup>50</sup>. Ele menciona por cima algumas definições anteriores e enumera as sete ambiguidades de William Empson (1955 apud SUTTON-SMITH, 2001).

São elas a ambiguidade de referência e do referente (se algo é real ou faz de conta); da intencionalidade; de sentido (se é sério ou brincadeira); de transição (algo que era brincadeira, mas se torna sério, como uma brincadeira com fundo de verdade); de contradição e de significado. Tudo isso para dizer que *play* pode assumir diversos papéis e sentidos dependendo do discurso, às vezes tendo mais de um sentido ao mesmo tempo. Ele argumenta que uma das razões para tanta ambiguidade é que, da mesma forma que o percebeu Huizinga (2000), *play*, em seus vários sentidos, pode ser associado a várias atividades humanas, de religião, teatro e jogos a sexo e guerra. O autor então apresenta nove categorias nas quais em geral outros autores tentam enquadrar o que é *play*. São elas:

---

<sup>49</sup> PUBLIONLINE. Disponível em:

<<http://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/ppgac/article/viewFile/97/130>>. Acesso em: 25 jul 2018.

<sup>50</sup> Texto original: But when it comes to making theoretical statements about what play is, we fall into silliness.

- *Play* mental ou subjetivo: sonhos, imaginação, fantasias, RPG de mesa, metáforas;
- *Play* solitário: *hobbies*, coleções, trabalhos manuais e passatempos que variam desde palavras cruzadas a aeromodelismo e reencenações da Guerra Civil nos EUA;
- Comportamento brincalhão (*Playful*): pegadinhas e brincadeiras, mas também representações, como “bancar” o sério ou engraçado etc.;
- *Play* social informal: festas, lazer, viagens, contar piadas, dançar, fofocar, fazer sexo, enfim, atividades sociais que envolvem informalidade, diversão ou relaxamento;
- *Play* de audiência vicária: assistir TV ou esportes, ouvir música, ler;
- *Play* performático: tocar algum instrumento, atuar, interpretar, encenar;
- Celebrações e festivais: aniversários e outras datas e eventos comemorativos;
- Competições: campeonatos e jogos competitivos de toda sorte;
- De risco ou profundo: a prática de esportes extremos.

Novamente, tais categorias não possuem fronteiras rígidas: “As fronteiras entre elas nunca são discretas como listá-las aqui pode dar a entender” (SUTTON-SMITH, 2001, p.4)<sup>51</sup>. A grande diversidade de formas de se pensar *play* é acompanhada pela grande diversidade de *players*: crianças, adultos, adolescentes, homens e mulheres, cada um praticando formas diferentes de *play*. Há os jogadores de futebol e os jogadores de azar; há os *playboys* e as *playgirls*. Dialogando com Huizinga e com Schechner (2006), ele escreve: “Praticamente qualquer coisa pode se tornar um agente de alguma forma de *play*. (...) *Play* possui uma diversidade temporal e espacial” (SUTTON-SMITH, 2001, p.6)<sup>52</sup>. Neste ponto, o autor dialoga diretamente com as definições apresentadas anteriormente de jogos e videogames, especialmente em sua característica liminar de possuírem um tempo-espço próprio, sem *status* e com suas próprias regras. Em jogos digitais isto fica ainda mais claro: ao mesmo tempo, tipos diferentes de agentes como adultos, adolescentes e crianças podem estar simultaneamente engajados no mesmo jogo, como uma partida *online* de futebol. Neste estado de *play*, todos os jogadores, envolvidos ativamente naquela atividade, compartilham um *status* diferente dos seus *status* originais fora do jogo.

Além da grande variedade de modos de *play* e de *players*, cada pesquisador possui seu próprio interesse e recorte, focando partes específicas como o que pode ser pensado

---

<sup>51</sup> Texto original: The boundaries between them are never as discrete as listing them here might imply.

<sup>52</sup> Texto original: Practically anything can become an agency for some kind of play. (...) Play has temporal diversity as well as spatial diversity.

como *play* para a educação, psicologia ou dramaturgia, sem necessariamente pensar em *play* em si ou de maneira geral: educadores pensam no desenvolvimento e no crescimento humano, comunicadores pensam na metacomunicação, sociólogos pensam em redes e sistemas e assim por diante.

Bogost, dialogando com a ambiguidade do *play* e sua problemática apresentada por Sutton-Smith, argumenta que o maior problema disso é que os videogames – e todas as formas de *play* – acabam em “caixinhas” do senso-comum, o que acaba isolando-as umas das outras. Um grande problema é que isto faz com que cada área cresça separadamente umas das outras, como se fossem desconectadas da sociedade em geral. É como se os jogadores de videogames – e praticantes de esportes, levantadores de peso, atores e dramaturgos – fizessem parte de um clube próprio, secreto e autorreferente. Bogost brinca: “Para se jogar videogames ainda é necessário fazer um juramento aos games” (BOGOST, 2015, p.182)<sup>53</sup>.

Da mesma forma que Bogost defende uma retórica procedural dos videogames, Sutton-Smith defende uma *retórica do play* no sentido de que *play* é uma narrativa ou discurso inserido em sistemas simbólicos e culturais maiores, algo que justifica porque determinados grupos interpretam *play* de determinada forma, sendo esta mais próxima a eles culturalmente. Para Bogost, esta retórica é formada a partir do sistema, do jogo em si, enquanto para Sutton-Smith a retórica do *play* está impregnada no ato de jogar. Porém, ambos os autores convergem no sentido que estas retóricas se manifestam através do jogador e pelo ato de jogar: só ganham sentido pela performance. “A suposta frivolidade do *play* pode ser ela mesma uma máscara para o uso de *play* em sistemas mais disseminados para denegrir *play* em outros grupos” (SUTTON-SMITH, 2001, p.9)<sup>54</sup>. Ou seja, a retórica do *play* é o discurso *sobre* o jogo e o ato de jogar. Para o jogador de videogames, é mais fácil enxergar os jogos digitais para além do escapismo do que para alguém que está distante do “mundo” dos videogames, pois ele está ativamente inserido naquela prática e no discurso deste *play*. O mesmo vale para atletas, fisiculturistas, atores e dezenas de outras práticas de *play*.

Sutton-Smith enumera sete retóricas do *play*, sete formas em que *play* geralmente é pensado: A retórica de *play* como progresso, associada ao aprendizado, dos jogos e brincadeiras como forma de educação e desenvolvimento infantil; A retórica de *play*

---

<sup>53</sup> Texto original: Encountering games still requires pledging fealty to gamedom.

<sup>54</sup> Texto original: Play’s supposed frivolity may itself be a mask for play’s use in more widespread systems for denegrating the play of other groups.

como sorte, associada aos jogos de azar e de que a vida é guiada por sorte ou destino; A retórica de *play* como poder, associada a esportes e competição; A retórica de *play* como identidade, associada à ideia de tradição, ritual e a manutenção de formas culturais para uma comunidade; A retórica de *play* como imaginário, associada à improvisação e ao fazer de conta em todas as áreas; A retórica de *play* como ser (*self*), associada a esportes extremos e passatempos; A retórica de *play* como frivolidade, associada à ideia de tolice e perda de tempo, mas também associado ao que é brincalhão, jocoso.

O autor escreve que elaborou estas categorias para mostrar as formas como as pessoas tendem a pensar e classificar *play* ideologicamente e que mesmo assim elas não dão conta de toda a possibilidade de *play* e que suas fronteiras são igualmente borradas. Além disso, as pessoas tendem a simplesmente não perceber o quanto *play* está envolvido de diversas formas em suas vidas. *Play* faz parte do nosso cotidiano constantemente e muitas vezes nem sequer o percebemos. Sutton-Smith dá alguns exemplos e um deles são os esportes e sua origem histórica de como nações competem sem precisarem pegar em armas, uma estratégia notória durante a Guerra Fria. Através destas grandes retóricas com diferentes significados simbólicos, o autor tenta encontrar um caráter geral para uma teoria do *play*.

Podemos perceber que algumas destas retóricas serão mais amplas e dominantes em alguns lugares e menos em outros. A retórica de poder, por exemplo, é profundamente ligada ao amor ocidental por esportes de contato e outras formas de competição (como os jogos para Huizinga ou *Agon* para Caillois). Conforme uma pessoa cresce, os valores culturais sobre *play* daquela sociedade terão um papel sobre ela e na formação da sua identidade, um entre tantos fatores identitários. Um exemplo é o papel de gênero em *play* – isto é para menino e isto é pra meninas –, ou senão a paixão pelos chamados esportes nacionais que variam de um país (de uma cultura) para outro:

Durante a infância, jogadores dão ouvidos a seus pares, à família, à escola e à comunicação comercial e, em adição, à própria diversão do *play*, estas características se tornam parte do *play* para eles em vários níveis possíveis diferentes (SUTTON-SMITH, 2001, p.77)<sup>55</sup>.

Estas retóricas e valores se tornam entrelaçadas e são manifestadas cultural e socialmente através das comunidades de jogadores como apresentadas por Huizinga. É formado um arcabouço de significados e jargões construídos a partir do *play*, do ato de jogar, e que só

---

<sup>55</sup> Texto original: During childhood, players hear peer, family, school, and commercial communications, and in addition to their enjoyment of the play itself, these become a part of their play at some of many possible levels.

fazem sentido para seus jogadores. Eles compõem e estão inseridos neste contexto que, perfeitamente normal para eles, pode ser alienígena para observadores. Por exemplo, os estadunidenses amam futebol americano e os brasileiros amam o futebol: retóricas de *play* diferentes ajudam a compreender porque culturalmente estas sociedades diferem em seu esporte preferido. É possível relacionar Sutton-Smith com Bogost e Huizinga no sentido de que *play* faz parte do cotidiano de forma profunda e é ferramenta para a construção cultural, inclusive de identidade cultural.

Da mesma forma, tanto na retórica do poder como na da identidade, *play* é visto como uma forma de criar laços sociais: através do companheirismo de equipes em jogos competitivos (como *communitas* de Victor Turner); e na da identidade através de atividades conjuntas e festas tradicionais. O jogo, a partir de seu engajamento e interação já apresentados anteriormente, possui um forte fator social. Muitas vezes as pessoas jogam para estar com outras pessoas:

Após demonstrar tais ligações entre as retóricas de *play* com a retórica social, deve ficar claro que existem múltiplas culturas de *play*, jogos, esportes, festivais, e assim por diante dentro da sociedade, assim como existem muitas culturas de música, arte e literatura. Todas elas são formas de engajamento humano que propiciam aos participantes solidariedade, identidade e prazer. (...) Jogadores gostam de participar do *play* social porque isto faz deles parte dos sonhos de um coletivo social chamados de jogos, esportes e festivais. Enquanto *playing*, se *play* melhora as habilidades do jogar ou não, não é central. *Play* é sobre a ontologia de ser um jogador e sobre o sonho que isto sustenta (SUTTON-SMITH, 2001, p.106)<sup>56</sup>.

Solidariedade, identidade e prazer: os jogos são um significador cultural e social, uma forma de comunicação entre as pessoas, que lhes ajuda a dar sentido às suas vidas e a formar laços sociais significativos. Embora possa haver competição, este não é o ponto central: o principal fator pode ser a diversão, mas ela trará consigo muito mais a partir do engajamento entre os jogadores.

Enfim, para o autor, pode ser contraproducente tentar colocar *play* em caixas, inclusive para os acadêmicos:

Quando o adulto fala que brincar é uma experiência de crescimento para a criança, para ela pode ser apenas pique-esconde; Quando o puritano diz que

---

<sup>56</sup> Texto original: Having demonstrated some such links between play and social rhetorics, it must now contrarily be stressed that there are multiple cultures of play, games, sports, festivals, and so on within society, just as there are multiple cultures of music, art, literature. All of these are forms of human engagement that provides participants with solidarity, identity and pleasure. (...) Players enjoy participating in social play because it makes them a part of the collective social dreams that are called games, sports and festivals. When playing, whether play improves skills for nonplay functions is not central. Play is about the ontology of being a player and the dreams that that sustains.

jogos de azar são moralmente corruptos, para o jogador pode ser apenas uma experiência divertida uma vez por semana (SUTTON-SMITH, 2001, p.216)<sup>57</sup>.

Ele defende uma maior interdisciplinaridade para encorajar a diminuir o preconceito que, por sua vez, pode contribuir para uma redução nessa ambiguidade e em uma maneira mais coerente de se pensar em uma teoria unificada do *play*.

Ele declara que a variedade é a chave do *play* e arrisca a sua própria definição: é caracterizado por estranheza (*quirkiness*), redundância e flexibilidade. A primeira característica está ligada a uma constante transformação e diversificação; à segunda é que a repetição é o que define o *play* e o espalha pela sociedade: foi-se jogando futebol inúmeras vezes que ele ganhou regras nítidas e aceitação; e a terceira e mais importante é a possibilidade natural do *play* de se adaptar e transformar através das duas primeiras características. Por fim, ele relaciona *play* com a luta pela sobrevivência e a seleção natural: é através das atividades em *play* e de suas características flexíveis e diversificadas que o ser humano descobriu e descobre novas formas de sobreviver e de viver em sociedade no mundo, desde o mais ancestral dos rituais, chegando ao mais recente videogame.

Sobre a ambiguidade do *play*, Santaella (2004) escreve:

Um elemento motriz e comum a todas essas criações, que brotam dos arcanos do psiquismo humano, está no lúdico, na capacidade para brincar, no dispêndio, sem finalidade utilitária, da energia física e psíquica acumulada. (...) Não é por acaso que o humano, único animal que chora e ri, foi capaz de transmutar a brincadeira em jogo, em arte, em música, em poesia, todos eles brincadeiras codificadas e, por isso mesmo, complexas, emblemas da dignidade humana e do orgulho que a espécie pode ter de si mesma (SANTAELLA, 2004, p.1).

Em seu texto, *Games e Comunidades Virtuais*, ela se refere a *play* como ‘brincadeira’, uma característica que ela vê compartilhada em toda a área lúdica e criativa humana, desde as artes ao esporte chegando aos videogames, como um campo em constante expansão, sempre explorando novos caminhos e fronteiras para descarregar esta criatividade contida.

O autor Eugen Fink (2016) também discute a ambiguidade do *play* e vai mais além ao tentar pensar em uma ontologia do *play* e em uma abordagem filosófica de *play* como símbolo do mundo. Para ele, *play* é um fenômeno que deveria dispensar apresentações, pois todos já jogamos ao longo da vida em diversas formas; é algo público, comum, parte

---

<sup>57</sup> Texto original: When the adult says that play is a development experience, for the child it may be nothing but hide-and-peek. When the Puritan says is character-destroying gambling may be, for the player, the one satisfying experience of the week.

integrante da nossa vida social. Para o autor, até mesmo uma criança brincando sozinha em um canto carrega consigo um significado social sobre *play*: todo ele possui um *horizonte interpessoal*. Talvez por isto, ele escreve, tenhamos a dificuldade de perceber o *play*, ou, como Sutton-Smith e outros autores comentaram, o vemos como trivial ou frívolo. Fink, porém, defende que formamos este juízo errado pelo fato de que o *play* está tão intrínseco ao nosso dia a dia que falhamos em perceber que *vivemos in play*, algo que iremos explorar em Erving Goffman (2008 e 2010) mais adiante ao falarmos sobre fachadas e comportamentos em lugares públicos.

Ele escreve que *play* não é um simples processo passivo: é sempre uma atividade que necessariamente precisa de engajamento e que é vivenciado; além disso, todo ato de *play* sempre é imbuído de *sentido*, trazendo consigo um significado. Ele questiona a dicotomia de *play* como relaxamento oposto à realidade ou descanso oposto ao trabalho duro. Enquanto pensarmos dessa forma: “*play* não é compreendido com a profundidade e conteúdo de seu Ser. Ele permanecerá preso na sombra contrastante de fenômenos contrários, sendo assim obscurecido e distorcido” (FINK, 2016, p.17)<sup>58</sup>. Ele argumenta que muitas vezes talvez isolemos o pensamento de jogos e brincadeiras às crianças por elas jogarem e brincarem sem, digamos assim, um peso na consciência: em suas brincadeiras, elas não se importam que alguém as julgue frívolas nem que digam que estão perdendo tempo. Assim como Huizinga e Sutton-Smith, o autor destaca que os adultos brincam, mesmo que não seja da mesma forma que as crianças, dando destaque aos jogos sexuais e de sedução e às convenções do mundo adulto como títulos e honrarias que, se pensarmos criticamente, não passam de faz de conta.

Os adultos jogam tanto ou mais do que as crianças, porém talvez de maneiras mais discretas ou mesmo secretas. Fink chega mesmo a usar o termo *máscaras* para a convivência social, termo que voltaremos a visitar ao falarmos sobre Goffman. Ele admite que *play* possa gerar uma confusão: o termo é tão amplo que engolfa desde um faz de conta infantil até a mais sensível das tragédias gregas. Portanto, *play* não deve ser percebido como algo separado da nossa existência, mas de maneira ontológica:

*Play* não é uma manifestação marginal na paisagem da vida humana nem um fenômeno contingente intermitente. *Play* pertence essencialmente à constituição ontológica da existência humana; é um fenômeno existencial fundamental (FINK, 2016, p.18)<sup>59</sup>.

---

<sup>58</sup> Texto original: Play is not understood in the content and depth of its Being. It remains stuck in the contrasting shadow of the putative-phenomena, and is thereby obscured and distorted.

<sup>59</sup> Texto original: Play is not a marginal manifestation in the landscape of human life, nor a contingent phenomenon only surfacing from time to time. Play belongs essentially to the ontological constitution of human existence; it is an existentiell, fundamental phenomenon.

Embora Sutton-Smith e Huizinga tenham manifestado a importância de *play* e jogos como partes fundamentais da cultura e da identidade, Fink percebe *play* com uma magnitude maior: *play* é o modo de *existir* mais autêntico, mais humano, ancestral. Isto dialoga com a percepção de Huizinga de que somos *Homo ludens*: o estado de *play*, o ato de jogar, é primordial e que, portanto, concepções rígidas, como a de Caillois, que classificam o jogo com frívolo ou perda de tempo, algo oposto à seriedade, é um equívoco. A seriedade como a percebemos faz parte do nosso ser que só consegue ser sério porque também consegue ser brincalhão: existem ao mesmo tempo e não em oposição. Em *play*, podemos deixá-la de lado temporariamente para revelar um estado *natural* de *play* do qual, sob a percepção de Fink, nunca saímos verdadeiramente.

*Play* está intrínseco a nós e à nossa sociedade. Ser um jogador, ou *player*, está na essência de todo ser humano, assim como ser mortal. Fink vê como fatores essenciais do homem: morte, trabalho, poder, amor e *play*, formando assim a estrutura elementar das tensões da condição humana.

Para ele, *play* entra nesta equação de uma forma parecida que para Huizinga. Enquanto o autor holandês escreve que uma das características fundamentais dos jogos é a diversão, para Fink *play* está ligado com o objetivo definitivo e principal de todo ser humano: a felicidade (*eudaimonia*). O *play* é uma forma de completarmos a nossa existência:

Nós agimos para perseguir uma existência bem-sucedida no devido tempo ao longo da vida. Encaramos a vida como uma ‘tarefa’. (...) Estamos subjugados por nossa necessidade de preencher e completar nosso Ser fragmentário (FINK, 2016, p.19)<sup>60</sup>.

Nós lutamos pela sobrevivência e pela felicidade constantemente, sempre com os olhos no futuro e não necessariamente no presente, sempre com o pensamento de que as coisas podem não estar boas agora, mas que estão “encaminhadas”, que vão melhorar, pois sem esta percepção, veríamos apenas a morte e o absurdo da existência. O papel de *play* nisso, segundo Fink, é nos levar para longe.

Como definiu Huizinga e Sutton-Smith, *play* está à parte e possui objetivos próprios que não estão ligados como nossos problemas mundanos. Para Fink, *play* poderia ser interpretado como um oásis para a alma do adulto, sempre sobrecarregado pela existência. Ele escreve:

---

<sup>60</sup> Texto original: We act in order to pursue a successful existence in the proper course of life. We take life as a “task”. (...) We are enthralled by the urge to complete and fulfill our fragmentary Being.

*Play* é atividade e criatividade (...). Jogamos seriamente, jogamos genuinamente, jogamos com a realidade, jogamos por trabalho e pelas dificuldades, jogamos com o amor e com a morte. Nós até jogamos com o *play* (FINK, 2016, p.21)<sup>61</sup>.

*Play* traz consigo um papel de libertação que é mais importante do que meramente um escape. Parafraseando os músicos dos Titãs: *a gente não quer só comida, a gente quer comida, diversão e arte*.

O *play*, seja ele um jogo, uma brincadeira ou uma peça de teatro, é prazeroso por definição. Esta ideia casa novamente com a definição de uma atividade livre de Huizinga e Caillois: se um *player* está envolvido contra sua vontade ou frustrado, a atividade perde seu significado. Mas, para Fink, este é um prazer que vai além da camaradagem e da competição, como havia sido observado até mesmo por Sutton-Smith. Para ele, é um prazer polissêmico – é ao mesmo tempo intelectual e físico – e que pode lidar, por sua vez, com sentimentos que são terríveis e negativos: pense no prazer em assistir *Hamlet* ou *Macbeth* ou no sentir medo ao se jogar, ler ou ver uma história de terror. Fink escreve que as ações realizadas em *play* vão além de meras aparências ou da mimese e que devemos abrir mão deste ponto de vista.

A partir da reflexão e ligação entre Fink e Sutton-Smith, percebemos que as atividades em *play* envolvem símbolos e significados, que são atividades construídas em um mundo à parte e em diferentes papéis. Jogos, rituais e outras atividades não espelham a realidade, eles constroem ativamente significados que são interpretados simbolicamente. Símbolos que, por sua vez, são usados na nossa construção de sentido. O *play* é social e vai além da mera competição: eles nos ajudam a encontrar sentido em nossa vida, dar relevância para nossas ações e, principalmente, nos ajuda a formar laços e criar relacionamentos com nossos pares.

### **1.5. Um jogo de você: avatar, interação e a performance nos jogos**

A performance dos jogadores ocorre através de sua participação no jogo, do seu engajamento direto, do seu envolvimento. Esta performance ganha significado para nós a partir dos conceitos de agência e imersão. Como mencionado anteriormente na introdução deste trabalho, grosso modo, ambos os conceitos são simples: a agência é a capacidade gratificante de realizar ações *in game* que modificam a trajetória do jogo e

---

<sup>61</sup> Texto original: Play is activity and creativity. (...)We play seriousness, we play genuineness, play actuality, we play work and struggle, play love and death. And we even play play.

impactam a partida para o jogador. Já a imersão é a sensação de estar completamente envolvido pela performance. No caso dos jogos, a imersão é composta por diversas etapas. Ela está nos detalhes, incluindo trilha sonora e estética que contribuem para *transportar* o jogador para o ciber mundo.

Murray (2004) escreve que com os videogames e sua estrutura procedural, podemos fazer algo nunca experimentado antes: viver nossas próprias fantasias, pilotando naves espaciais, matando dragões ou mesmo criando a família perfeita em *The Sims* ou liderando o Brasil para uma nova era de Ordem e Progresso em *Civilization VI*:

Uma narrativa excitante, em qualquer meio, pode ser experimentada como uma realidade virtual porque nossos cérebros estão programados para sintonizar nas histórias como uma intensidade que pode obliterar o mundo à nossa volta. (...) O desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível (MURRAY, 2004, p.101).

Ao jogar, estamos criando narrativas, *nossas* narrativas. Ela compara imersão com a sensação de estar, realmente, submerso na água, caracterizada pela percepção de se estar em um ambiente novo e desconhecido:

Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção (MURRAY, 2004, p.102).

Um lugar alienígena. Gostamos de estar neste lugar estranho, somos sugados para dentro de mundos ficcionais ou distantes em filmes e livros. Pelos videogames, é possível explorá-los pessoalmente. A imersão dos jogos vai além da navegação: ela envolve a proceduralidade do sistema e as regras do jogo. O prazer não está apenas em estar rodeado pelo novo, mas em aprender a nadar, ou seja, compreender como este novo mundo funciona e opera, fazer parte dele e tomar partido nele.

Para a autora, a qualidade imersiva da internet e do computador é inegável, pois desde o início da internet e dos primeiros *chats* e fóruns os usuários se envolviam emocionalmente, fosse em um namoro que nascia nas salas de bate-papo ou em uma boa briga entre *trolls*. Ela escreve que o computador pode ser uma extensão da nossa identidade que ganha contornos mais fortes nestes fóruns graças ao fator da distância e do anonimato: “o trabalho com o computador pode nos proporcionar acesso irrestrito às emoções, aos pensamentos e às condutas que nos são vedados na vida real” (MURRAY,

2004, p.102). As pessoas se expressam com muito mais facilidade através do computador, para bem ou para mal.

Outros autores escreveram suas próprias definições de imersão em videogames, mas a sensação geral é descrita da mesma forma: estar envolvido por um mundo diferente em que se pode agir de maneiras diferentes do mundo exterior. Sato (2009) chama de imersão o nosso processo de interpretação simbólica, que pega as informações do mundo digital e as adiciona ao imaginário. É pela imersão que o jogador passa a fazer parte daquele mundo:

Podemos considerar que a imersão é a propriedade que, a partir da interação que o ambiente virtual promove, faz com que o sujeito (interator) se integre a esse ambiente. Ou seja, o interator passa a participar efetivamente deste ambiente. Esta participação difere de interator para interator, pois cada um fará a sua própria exploração e interpretação do ambiente. (...) No ambiente virtual, as restrições são diferentes do mundo cotidiano, pois se trata do mundo imaginário, imaginado. (...) O fato do interator permanecer nesse ambiente escolhendo sua trajetória, tendo novas experiências, é que resulta em seu processo imersivo (SATO, 2009, p.45 e 46).

Processo imersivo este que é interpretativo e narrativo, performativo. Para Carr (2008), imersão e agência estão ligados à sensação de que o tempo voa. É estar absorvido completamente pela atividade do jogo. Mais ainda, é uma sensação de presença:

Teoria da presença fala sobre a sensação de ‘estar lá’ que várias tecnologias (do telefone à realidade virtual) podem provocar. (...) Imersão perceptiva envolve o grau em que a tecnologia ou experiência monopoliza os sentidos do usuário (CARR, 2008, p.53)<sup>62</sup>.

Ou seja, através dos seus sentidos, o jogador é devidamente transportado pela performance para o mundo digital: toda a sua concentração está dirigida ao ciberespaço, assim como suas sensações, os sentimentos despertados no jogador por estar envolvido no jogo. O jogador não é um expectador e sim agente.

Para Santaella (2004), a agência também é uma característica intrínseca de qualquer jogo, digital ou não, pois sem participação ativa, simplesmente não há jogo. Ela também percebe que o nível de interatividade dos videogames varia:

Há os níveis mais baixos de interatividade em que a ação do usuário é meramente reativa, pois, embora suas respostas sejam imprescindíveis ao jogo, elas se dão sempre dentro de parâmetros que são as regras do jogo estabelecidas pelas variáveis do programa. Mas há também um limiar alto de interatividade, quando o programa está imbuído de complexidade, multiplicidade, não-linearidade, bi-direcionalidade, potencialidade, permutabilidade (combinatória), imprevisibilidade etc., permitindo ao usuário-

---

<sup>62</sup> Texto original: Presence theory addresses the sense of ‘being there’ that various Technologies (from the telephone to virtual reality) are able to evoke (...). Perceptual immersion involves the degree to which a technology or experience monopolizes the sense of a user.

interlocutor-fruidor a liberdade de participação, de intervenção, de criação (SANTAELLA, 2004, p.4).

Características próprias dos jogos, como a imprevisibilidade e não-linearidade, encorajam o jogador a fazer *escolhas*. Ao escolher suas ações, para Laurel (2008), o jogador no ciberespaço se aproxima muito do teatro. Em todo o seu livro *Computers as Theatre* [1993], ela se refere ao jogador e ao usuário de computador como “ator”. Ao atuar, o jogador está agindo, sendo um agente e ele é um agente ativo do jogo ao tomar decisões *in game*. A performance se desenrola através do *engajamento direto* do usuário com a interface, acompanhada pelo desenrolar em tempo real das ações no mundo digital. Laurel compara o trabalho de um *game designer* ao de um cenógrafo, criando cenas, objetos, enfim, mundos interativos: “ambos são trabalhos voltados a criar mundos que são como a realidade, só que diferente” (LAUREL, 2008, p.10)<sup>63</sup>. Ela escreve que o drama requer performance: as peças são escritas para serem atuadas. Da mesma forma, os jogos foram feitos para serem engajados ativamente, para serem jogados. Isso se estende à proceduralidade: o que é importante para o jogador acontece na interface com a qual ele interage (no palco) enquanto os efeitos de cena e a parte técnica acontece no *backstage* (no sistema).

Laurel (2008) argumenta sobre manipulação direta dos usuários no ciberespaço e sobre o terreno comum compartilhado por eles em que todos estão contidos a um mundo de representação e que, como na piscina da imersão de Murray, precisam aprender suas regras, sua língua. A imersão do jogador é propriamente dramática:

No drama, experimentamos empatia com os personagens, quer dizer, sentimos vicariamente o que os personagens em cena estão sentindo. (...) Quando somos agentes no mundo mimético em ação, nossas emoções sobre nossa *própria* experiência partilham deste mesmo estado de graça (LAUREL, 2008, p.120)<sup>64</sup>.

Portanto, o ingrediente central para que um ambiente digital, como um videogame, seja imersivo depende diretamente da capacidade do meio de envolver o jogador, convencê-lo através de diversos recursos, da mesma forma que filmes e outras mídias o fazem. O jogo precisa nos fazer sentir, nos envolver emocionalmente, afinal, como escreveu Bogost, eles são persuasivos. A principal maneira de atingir esse objetivo é com a agência: com o engajamento do jogador, sua percepção é de que os eventos ocorrem

---

<sup>63</sup> Texto original: Both theatrical design and graphical interface design are aimed at creating representations of worlds that are like reality only different.

<sup>64</sup> Texto original: In drama, we experience empathy with the characters; that is, we experience vicariously what the characters in the action seem to be feeling. (...) When we are agents in a mimetic action, our emotions about our own experiences partake of that same special grace.

com ele e por causa dele, e não com um ator ou personagem, como no cinema. No videogame, o jogador é ativo enquanto em outras mídias seu engajamento é reativo e interpretativo. O importante é que o usuário deve ser pensado em termos de envolvimento com o jogo e não como uma pessoa presa do lado de fora da tela:

Se uma representação da superfície da lua permite que você caminha sobre ela e observe coisas, então provavelmente a sensação será de profunda interação, independente se as consequências da sua excursão virtual são reais ou não. Ela permite que você aja dentro da representação que é importante. Otimizar a frequência, o alcance e o significado das escolhas humanas irá permanecer inadequado enquanto concebermos as pessoas como sentadas do outro lado de uma barreira (LAUREL, 2008, p.21)<sup>65</sup>.

Para a autora, a imersão é composta por uma dualidade, como em *communitas* e típica do liminoide, entre a imaginação e a realidade e seu ponto de encontro na performance, neste caso, no mundo digital. Naturalmente, ela compara este ponto de encontro na liminaridade dos jogos, do encontro do jogador com o mundo real, à interação com o computador a com um palco. Porém, é um palco diferente:

Para o membro da plateia e do mesmo modo para o ator, a ‘realidade’ suprema é o que está acontecendo no mundo imaginário do palco (...). Eu argumento que os usuários de um sistema são como membros da plateia que marcham sobre o palco e se tornam vários personagens (...). As pessoas que estão participando da ação não são mais membros da audiência. Não é que a plateia se junta aos atores; a plateia *se transforma* nos atores – e a noção de observadores passivos desaparece. Do ponto de vista teatral, a atividade computador-humano possui um palco no mundo virtual. Ele é povoado por agentes, humanos e gerados por computador e outros elementos do contexto representacional (LAUREL, 2008, p.16 e 17)<sup>66</sup>.

Podemos relacionar a retórica procedural de Bogost com a aproximação da interface eletrônica em relação ao teatro feita por Laurel. Ela escreve que os gregos usavam o teatro como ferramentas para o pensamento e que estipularam quatro causas: a formal, que envolvia propriamente a forma das coisas; a material, no que toca do que a coisa é feita; a eficiência, que é como a coisa é feita, incluindo as ferramentas necessárias; e, por fim, a causa final, que é para o quê a coisa serve ou o que ela faz.

---

<sup>65</sup> Texto original: If a representation of the surface of the moon let's you walk around and look at things, then it probably feels extremely interactive, wheter your virtual excursion have any real consequences or not. It enables you to act within a representation that is important. Optimizing frequency and range and significance in human choice-making will remain inadequate as long as we conceive of the human as sitting on the other side of some barrier.

<sup>66</sup> Texto original: For actor and audience alike, the ultimate ‘reality’ is what is happening in the imaginary world on stage (...). The users of such a system, I argued, are like audience members who can march up onto the stage and become various characters (...). People who are participating in the representation aren't part audience members anymore. It's not that the audience joins the actors on stage; it's that they become actors – and the notion of ‘passive’ observers disappears. In a theatrical view of human-computer activity, the stage is a virtual world. It is populated by agentes, both human and computer-generated, and other elements of representational context.

Com base nisso, Laurel estipula as cinco causas para a interação entre o ser humano e computador. Funcionalidade – o que um programa faz; programa – um conjunto de instruções e regras que definem as ações potenciais do sistema em seu relacionamento com o usuário; aplicação – o destino do programa e qual é seu público-alvo; representação – a maneira individual pela qual o programa representa ou apresenta ações particulares; agente – o usuário.

O sistema tem que estar preparado para reagir às ações do jogador, como atores em uma peça de teatro, as reações precisam ser condizentes com os atos:

Quando o personagem humano faz alguma coisa, os personagens do sistema envolvidos no momento geram respostas para a ação baseados em seus traços individuais, objetivos e planos (LAUREL, 2008, p.136)<sup>67</sup>.

Apesar do jogo de computador ser um programa e possuir contingências, as decisões tomadas pelo jogador são próprias, individuais e poderão testar os limites da programação do sistema ou até mesmo quebrá-lo<sup>68</sup>.

Isto tem a ver com nosso outro ponto que é a agência. O grau de agência varia. Podemos pensar em elementos como navegação (como o jogador se move no mundo digital), controle (quais fatores o jogador controla diretamente), personalização (que características o jogador pode modificar), entre outros. A agência possui uma relação direta com a imersão: quanto mais imersivo o jogo, maior será a agência do jogador. A agência muitas vezes irá ditar o grau de liberdade do jogador e qual é o tipo de jogo.

Em um simulador de construção, como *Sim City* ou *Cities: Skylines*, o jogador possui um nível de agência bastante alto, podendo modificar praticamente todo o mundo digital e até mesmo jogar catástrofes como meteoros sobre sua cidade. Em jogos de estratégia, como *Civilization* ou *Age of Empires*, o jogador ainda poderá ditar muito sobre o mundo digital, mas terá que enfrentar outros adversários e contingências que ele não controla, como a própria topografia do mundo digital e uma escassez crescente de recursos. Já em um jogo com avatares, como um RPG, o jogador só terá controle direto sobre o seu personagem, mas ainda terá grandes opções de personalização que pode muitas vezes incluir aparência e a jogabilidade do personagem, e em um jogo linear de aventura como a série *Uncharted* ou *God of War* a liberdade de ações e escolhas do

---

<sup>67</sup> Texto original: When the human character does something, the computer characters who happen to be involved at the moment all generate responses to that action on the basis of their individual traits, goals and plans.

<sup>68</sup> Texto original: Existem vários tipos diferentes de jogadores que exploram fraquezas ou defeitos no sistema – glitches – para atingirem o seu próprio jeito de jogar e seus próprios objetivos. Um dos exemplos mais comuns são os *speedrunners*, jogadores que tentam finalizar um jogo o mais rápido possível e que muitas vezes levam o sistema ao seu limite – e além – para atingirem tanto.

jogador é ainda mais limitada, em que você apenas controla o avatar, mas toda a sua aparência e leque de ações possíveis já são previamente determinadas.

Agência envolve intencionalidade e mesmo uma intencionalidade narrativa por parte do jogador: é viver o papel e determinar como se quer que o personagem/avatar progrida naquele ciberespaço, interferindo naquele cibernundo ativamente. Ao mesmo tempo, os resultados destas ações não são inteiramente previsíveis: um jogador de futebol chuta em direção ao gol com o objetivo de pontuar, mas pode errar ou desencadear uma cadeia de eventos inesperada, como chutar a bola para a arquibancada ou acertar a cabeça do juiz. Schott et al (2008) resume:

Não é apenas uma questão de esperar ou prever eventos futuros, mas intervir ativamente para que eles ocorram. Jogos de computador convidam o jogador para agir dentro e sobre o mundo material (...). Tais ações são realizadas com a intenção de que elas levarão a resultados desejados, mas também podem gerar resultados imprevistos ou indesejados (SCHOTT et al, 2008, p.139)<sup>69</sup>.

Como qualquer outra forma de mídia narrativa, os videogames apresentam uma estrutura e uma forma de regulamentar a participação, porém, Murray argumenta que os jogos, por sua natureza procedural, conferem mais agência do que qualquer outra mídia. O jogo é estruturado com um sistema programado, portanto, todo ele, inclusive suas características dramáticas e narrativas, dependem do *input* humano para reagir. Ao agir, o mundo digital responde dinamicamente às ações do jogador, o que torna o jogo uma experiência única e o diferencia de outras mídias e formas narrativas.

Como ficará claro na análise posterior, o fator humano muda tudo: não há muitas maneiras diferentes de se assistir a um filme ou ler um livro por exemplo; você terá que assistir e ler, estritamente falando. Apesar de haver muitas maneiras de interpretar ou de ser afetado por eles, a forma de contato permanece a mesma: lê-se e se assiste. No caso de um jogo, e aí está a graça da agência, o jogador pode testar os limites do sistema ou não se conformar com ele. Embora, por ser um sistema, o jogo possua regras postas, cada partida se torna única ao se basear no *input* em tempo real das ações e decisões tomadas pelos jogadores que poderão, por sua vez, mudar inteiramente a experiência de jogo. Como as pessoas que resolveram jogar *Dark Souls*, um jogo de aventura e elementos de RPG muito desafiador, usando controles bizarros<sup>70</sup> ou o jogador que decidiu eliminar

---

<sup>69</sup> Texto original: It is not just a matter of expecting or predicting future events, but also intervening proactively in order to bring them about. Computer games invite the player in and on the material world (...). Such actions are performed with the intention that they will lead to desired outcomes, but they can also produce outcomes that are neither intended nor wanted.

<sup>70</sup> YOUTUBE. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=uurIu4Fgy\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=uurIu4Fgy_Y)>. Acesso em: 25 jul 2018.

todos os outros personagens em *Fallout 3*<sup>71</sup>. Pela agência, o jogador pode transformar aquela experiência midiática do jeito que ele quiser, há uma janela para experimentação que instiga muitos jogadores, seja por diversão, desafio ou “curtidas” no Facebook.

Para Laurel, a agência no ciberespaço está ligada ao que ela chama de *experiência em primeira pessoa* no sentido de que tudo o que acontece no sistema possui o usuário como referencial: o que ele faz em relação ao sistema é imperativo à toda ação. Isto também possui um impacto imersivo, dramático e narrativo. Enquanto ao ler um livro ou ver um filme as ações acontecem com um personagem – mesmo que narrado em primeira pessoa – em um jogo, a ação acontece com o usuário: mesmo sendo um avatar ou personagem, o jogador é quem tem o controle sobre ele e é convidado a assumir o seu papel. Até as instruções do sistema tendem a se dirigir diretamente ao usuário, usando pronomes como “você”, “seu” e “sua”, algo já comum nos videogames<sup>72</sup>.

Isto é uma forma de fazer o jogador ou usuário se *sentir* como agente, às vezes usando mediação e agentes digitais para isso (como, por exemplo, outros personagens controlados pelo computador, chamados de *non-playable characters* – os NPCs). A agência está associada de maneira profunda à sensação de liberdade e de poder de ação do jogador/usuário.

Quanto à imersão, Laurel (2008) atribui grande parte da qualidade da sensação também aos sentidos, mas dessa vez em relação à fidelidade mimética. Embora tenha escrito seu livro em 1993, ela previa que conforme recursos tecnológicos pudessem incluir características mais dramáticas e verossimilhantes – como modelos digitais mais realistas, diálogos falados, imagens foto-realistas e trilha sonora orquestrada – mais imersiva seria a sensação causada. O debate sobre a influência/importância da fidelidade gráfica dos videogames e sobre estilo e estética é longa, está longe de acabar e não queremos entrar nela neste trabalho, mas é interessante observar este ponto de vista da autora publicado no ano do lançamento de *DOOM*, jogo que ficou conhecido por sua trilha sonora, estilo visual, navegação 3D e violência gráfica – tudo em uma perspectiva em primeira pessoa. Esta fidelidade representacional, ela percebe, leva a uma experiência mais imersiva.

---

<sup>71</sup> YOUTUBE. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=NgnQI9pWvw4&list=PLwH1xJhcXG0cTar29Rjigyb5tWX4rMd>. Acesso em: 25 jul 2018.

<sup>72</sup> E já faz tempo: em *Super Mario Bros*, do NES, quando chegava a um castelo e não encontrava a princesa Peach, o jogador recebia a mensagem “sorry, Mario, *our* princess is in another castle”, envolvendo diretamente o jogador, como personagem, no mundo digital criado ali.

É neste engajamento do jogador que Laurel (2008) vê outra característica dramática do teatro no computador e que é fundamental para a performance em qualquer mídia ou forma narrativa: a suspensão da descrença. A ideia é simples: para se envolver em um filme de fantasia, por exemplo, o filme precisa te convencer que aquele universo é crível, para conseguir despertar empatia na audiência a fim de que ela se envolva com aquele mundo e seus personagens. “É o estado de espírito necessário para apreciarmos a representação da ação (...) fazemos isso por vontade própria” (LAUREL, 2008, p.113)<sup>73</sup>, resume. O mesmo vale para um jogo. Se ele é estruturalmente muito esburacado ou seu sistema é quebrado, a imersão e agência do jogador será comprometida e ele provavelmente irá se frustrar e abandonar o jogo ou simplesmente não o levará à sério.

Imersão e agência na interface são as responsáveis dramáticas no ciberespaço por gerar empatia e catarse, mas com mais força do que vendo um filme ou lendo um livro, pois estamos tomando parte na ação.

Quando participamos como agentes, a forma de toda a ação se abre para nós em novas maneiras. Nós a vivenciamos não apenas como observadores ou críticos, mas como co-realizadores e participantes (LAUREL, 2008, p.120)<sup>74</sup>.

Isto gera no jogador *prazer dramático* através da catarse: o jogo nos leva a sentir emoções variadas como medo, alegria, frustração, realização etc., da mesma forma que somos provocados em uma peça de teatro.

Carr et al (2008) concorda e percebe que imersão está ligada à agência em pequenos detalhes e em grandes momentos estruturados do jogo:

Alguns elementos representacionais invocam a imersão, como apreciar a paisagem, mudar a roupa de um personagem ou acompanhar um diálogo descritivo. Outros requerem o envolvimento do jogador – como quando uma reviravolta no enredo ou a reaparição de um personagem requerem interpretação, memória, preencher as várias ‘lacunas’ (CARR et al, 2008, p.55)<sup>75</sup>.

Por exemplo, a morte de um personagem: uma tragédia narrativa inesperada sempre possui um grande impacto emocional, seja em um livro, em um filme ou em um jogo. Porém, um jogo carrega a carga extra de ter o envolvimento ativo do jogador nesta trama.

---

<sup>73</sup> Texto original: It is the state of mind that we must attain in order to enjoy a representation of an action (...). We do this willingly.

<sup>74</sup> Texto original: When we participate as agents, the shape of the whole action becomes available to us in new ways. We experience it not only as observers or critics but also as comakers and participants.

<sup>75</sup> Texto original: Some representational elements evoke immersion: enjoying the scenery, changing a character’s clothes or following a descriptive piece of dialog. Yet, others will require the player’s engagement – as when a new plot twist or the reappearance of a particular character calls for interpretation, memory, filling ‘gaps’ of various kinds.

Um dos exemplos mais conhecidos deste envolvimento pode ser lembrado com a morte de Aerith<sup>76</sup>, personagem de *Final Fantasy VII*. Embora mortes dramáticas de personagens principais não fossem novidade na série de jogos japonesa, a morte de Aerith no jogo marcou profundamente jogadores e a indústria exatamente pelo impacto emocional causado. Vale lembrar que *Final Fantasy VII* foi o primeiro jogo da série em 3D, lançado para o PlayStation em 1997, com música orquestrada e uma fidelidade gráfica nunca antes vista. Como escreveu Laurel, o jogo possuía mais elementos para ser mais imersivo e, portanto, conseguir uma resposta mais emocional por parte dos jogadores. Não é toa que o jogo foi o mais vendido de 1997, batendo a marca de 6 milhões de unidades vendidas pelo mundo (KENT, 2001).

Novamente, agência e imersão têm a ver com a retórica procedural dos jogos, com a performance, com o ato de fazer. E nem sempre o jogo precisa de um ato emocional pesado como a morte de um personagem para refletir as ações do jogador e dar sinais de seu envolvimento com o mundo ao seu redor. Um exemplo que foi muito usado em alguns jogos, mas que agora já caiu em um certo desuso, são sistemas morais. Em jogos como *Fallout 3*, *Fable* e *Star Wars: Knights of the Old Republic*, o jogador tem a opção de fazer escolhas boas e ruins, podendo, além de ser herói, se tornar um vilão ou anti-herói. Estes jogos, então, dão um *feedback* das ações do jogador: no mundo, o jogador terá uma reputação como mocinho ou vilão e os habitantes deste mundo responderão de acordo. Em *Fallout 3*, por exemplo, se você escolher ser mau poderá liderar algum grupo de criminosos e será perseguido por caçadores de recompensa. *Knights of the Old Republic* e *Fable* vão além, modificando a aparência física do jogador. Em *Fable*, se você for muito mau o seu personagem pode até mesmo criar chifres na cabeça (BOGOST, 2010).

Para Laurel, os jogos oferecem as melhores interfaces para gerar catarse por terem mais liberdade de abordar a estrutura dramática: ao longo de um bom jogo, o jogador irá se envolver com o personagem, com a trama, terá que superar obstáculos, completar jornadas, objetivos e vencer o vilão. Isto é só um exemplo para dizer que se o jogo falha em conceder esta estrutura básica, o jogador provavelmente não vai se envolver e vai se frustrar: porque salvar o mundo e derrotar o vilão se não me importo com eles? “A necessidade catártica implica seriamente que o que acontece seja estruturado como uma

---

<sup>76</sup> KOTAKU. Disponível em: <<http://kotaku.com/5904337/the-real-reason-aerith-death-made-you-cry>>. Acesso em: 25 jul 2018.

ação completa e com um ‘formato’ dramático” (LAUREL, 2008, p.123)<sup>77</sup>. Como em um bom livro ou filme, quando a agência e a imersão funcionam, o jogador não precisa se esforçar para entrar naquele novo mundo. Também é por isto que muitos jogos seguem uma certa estrutura clássica que envolve progressão, novos desafios, recompensas, chefes e vilões. Todos estes elementos se combinam para encorajar a imersão do jogador e envolvê-lo, assim como prover contexto para basear as ações e escolhas do jogador<sup>78</sup>.

Sato (2009) resume bem, escrevendo que o processo de imersão e agência se manifesta na interpretação simbólica do mundo digital no qual o jogador, através de sua participação, colabora para sua construção de significado e terá em troca prazer e resposta emocional:

Considerando o sistema simbólico encontrado no game, são a identificação, o reconhecimento e a imaginação do jogador que farão com que ele tenha uma experiência agradável e deseje permanecer ou ampliar essa experiência no contexto do game (SATO, 2009, p.44).

Se o jogador não se sente imerso, se o jogo não lhe dá o *feedback* emocional preciso, o jogador buscará outra coisa, da mesma forma que podemos fechar um livro ou sair de um filme que não nos agrada.

Outro ponto dramático da performance nos videogames, está, é claro, na representação do personagem. Em vários tipos de jogos eletrônicos, como é o caso nos MMORPGs, o jogador assume o controle de um personagem que é, dependendo do jogo, personalizável em um grau maior ou menor. Na maior parte dos MMORPGs, este personagem é uma tela em branco, um boneco a ganhar vida e cores pelas mãos do jogador. Este boneco é o avatar. O jogador não controlará apenas sua aparência e seus movimentos, mas também suas escolhas e sua personalidade. É através do avatar que o jogador ganha uma característica marcante no mundo do jogo: a corporeidade. O avatar possui uma dualidade intrínseca: ele é um personagem ao mesmo tempo em que é o jogador. Podemos até mesmo dizer que ele é uma máscara, uma fachada para o jogador.

Esse nível de controle e personalização está ligado à agência do jogador, como destaca Andrew Burn et al (2008) ao falar sobre os personagens em *Baldur's Gate* e *Final Fantasy VII*. No primeiro, o avatar se aproxima mais do conceito de página em branco,

---

<sup>77</sup> Texto original: The need for catharsis strongly implies that what goes on be structured as a whole action with a dramatic “shape”.

<sup>78</sup> Em *Super Mario*, a premissa é simples: o jogador precisa salvar a princesa. Para isso, ele compreende que precisa avançar pelos mapas, sempre indo para a direita, vencendo os obstáculos no caminho. É por isso que não há dilema moral ao eliminar capangas ou mesmo chefes em *Super Mario*: o jogador compreende que, naquele mundo, estes inimigos são obstáculos a serem superados na missão de resgatar a princesa.

montado pelo jogador, enquanto no segundo o jogador assume o papel de um personagem já pronto: o protagonista trágico Cloud Strife, o que o aproxima de um personagem midiático mais convencional. Mesmo assim, Burn destaca que a forma de lidar com Cloud, por causa do controle do jogador, borra a linha entre personagem/jogador da mesma forma que no caso de um personagem construído, mesmo que talvez de maneira menos intensa. Em seu artigo, Burn entrevista uma jogadora de 19 anos chamada Rachel sobre *Final Fantasy VII* e destaca algo interessante: Rachel oscila em chamar Cloud entre “ele” e “você”: *ele* o personagem, *você* o jogador. Burn conclui que:

O sentido de que o jogador é e não é, ao mesmo tempo, o avatar, é central para a experiência do jogo. (...) A ambiguidade se expande para o significado simbólico e social que pode ser atribuído à jogabilidade. Estudos culturais tipicamente enfatizam a agência como uma qualidade positiva de ‘leitura ativa’, então podemos argumentar que o grau de controle que possuímos sobre as ações do avatar pode ser equacionado como maior o grau geral de poder cultural (BURN et al, 2008, p.82)<sup>79</sup>.

Ou seja, é pelo avatar que somos transportados e transformados, como escreveu Schechner (2006), é performatizando o avatar que nos tornamos eu e não-não-eu. Dessa maneira, para o autor, quanto mais o sistema coloca as ações e escolhas nas mãos do jogador, mais ele é *você*, enquanto, por exemplo, em um jogo de aventura como *Uncharted*, *Super Mario Bros* ou *The Last of Us* e *Tomb Raider*, em que controlamos o personagem, mas não suas escolhas e motivações, mais ele é *ele*, mais alheio ao nosso controle. De qualquer forma, Burn acredita que a agência está clara pelo alto nível de imersão e engajamento dos jogadores que, através de uma resposta emocional catártica, irão se identificar com o personagem, criando um elo entre jogador e avatar.

Para Pearce (2009), o avatar também carrega consigo uma intencionalidade do jogador e dos designers do jogo: “o que isto sugere é que o avatar não é inteiramente ‘eu’, nem inteiramente ‘não eu’, mas uma versão de mim que existe em um contexto particular e mediado” (PEARCE, 2009, p.183)<sup>80</sup>. O avatar pode ser uma máscara, mas é uma máscara que foi pintada, decorada e escolhida pelo jogador, mesmo que tenha vindo de um molde industrial. Ela chama atenção, por exemplo, da polêmica sobre *bikini armor*: como em jogos como *TERA* ou *World of Warcraft* as vestimentas das mulheres são muito

---

<sup>79</sup> Texto original: The sense in which the player both is, and is not, the avatar, is central to the experience of the game. (...) This ambiguity extends to the symbolic and social meanings that might be attributed to gameplay. Cultural studies typically emphasizes *agency*, as a positive quality of ‘active readership’, and so we could argue that the degree of control we possess over the avatar’s actions can be equated with a degree of more general cultural power.

<sup>80</sup> Texto original: What this suggests is that the avatar is neither entirely “me”, nor entirely “not me”, but a version of me that only exists in a particular mediated context.

reveladoras e sexuais, o que não acontece com as roupas masculinas. Isto revela, claramente, uma intenção dos designers. Já um caso de intenção do jogador, é a de jogadores que jogam com avatares de outro gênero, como homens que jogam com personagens femininas e vice-versa. O que motiva essa escolha? Pode ser algo muito pessoal e elaborado ou uma mera escolha estética ou tomada sem muita consciência, mas em ambos os casos está ancorada na intencionalidade do jogador, sem intervenção dos programadores. Alguns jogos, como *Fallout 4*, até permitem *crossdressing*, permitindo que o avatar vista qualquer roupa do jogo, sem uma opção masculina e outra feminina.

Em seu livro *Communities of Play*, Pearce (em que a autora assina o seu nome e o nome de seu avatar, Artemísia) a pesquisadora encontrou jogadores que reclamaram de não poder fazer avatares velhos, assim como jogadores de *There.com* e *Second Life* masculinos que gostavam de criar personagens femininas para poder usufruir da maior variedade de roupas e outras personalizações estéticas e cosméticas que não estavam disponíveis para os avatares masculinos em 2007-2008, época em que a pesquisa foi conduzida. “A relação entre o jogador e o avatar é complexa e é um assunto que ainda estamos apenas começando a entender” (PEARCE, 2009, p.33)<sup>81</sup>. Adiante, em nossa análise, os jogadores de ESO também apresentam uma relação complexa com seus avatares em que a personalização é um fator de grande importância.

Assim como Burn, a autora percebeu que seus entrevistados tinham uma tendência a oscilar entre a primeira e a terceira pessoa ao se referir aos avatares:

A distinção entre o jogador e seu avatar é um tanto borrada, e os jogadores vão falar sobre eles em primeira e em terceira pessoa (...). Isso não quer dizer que a persona da pessoa é incorpórea, mas que ela é expressada em múltiplas corporeidades (PEARCE, 2009, p.34)<sup>82</sup>.

Neste transporte e transformação da performance abrigado pela liminaridade do espaço dos jogos, a intencionalidade e a personalidade do jogador irá vazar para seu personagem, borrando a fronteira entre os dois. Em ESO o mesmo ocorre: nossos entrevistados declararam prazer no ato de criar os personagens e que se colocam nessas criações: suas personalidades, desejos etc.

A autora percebeu que muitos entrevistados viam seus avatares como uma máscara que, na verdade, lhes permitia serem mais eles mesmos: “A maior parte dos

---

<sup>81</sup> Texto original: The relationship between players and their avatars is a complex subject that we are only beginning to understand.

<sup>82</sup> Texto original: The distinction between the player and his or her avatar is somewhat blurry, and players will speak about their avatars in both the first and third person (...). This does not mean that an individual's persona is disembodied, rather that it is expressed through multiple bodies.

jogadores neste estudo sentiam que seus avatares eram expressões ‘reais’ de si, equivalente ou mais do que seus ‘avatares da vida real’ ” (PEARCE, 2009, p.34)<sup>83</sup>, como escreveram Fink e Turner: em *play*, as ações performatizadas podem ser libertadoras. Esta questão também foi apresentada em nossas entrevistas. A autora então relaciona esta percepção com a ideia de fachada ou máscara social trabalhada por Erving Goffman e apresenta a ideia de que o mundo digital é outro espaço social com suas próprias máscaras. Porém, características que devem ser escondidas IRL (*in real life*, na vida real) podem ser expressadas com folga no mundo digital, e vice-versa: é um novo espaço com suas próprias regras e contenções.

Pearce (2009) aponta que o avatar possui muito a dizer sobre que tipo de jogo será jogado. Em um jogo de MMORPG como *The Elder Scrolls Online*, fica muito claro desde cedo que se trata de um jogo de aventura e de fantasia medieval com inspirações heroicas. Não apenas pela presença de mágica no mundo e da variedade de raças mitológicas como elfos e anões, mas pela própria estética do jogo com espadas, armaduras e cajados mágicos. Para a autora, este tipo de caracterização deixa claro que se espera que os jogadores assumam personagens atléticos, aventureiros. A forte presença do combate também fica clara não apenas pelo armamento pesado, mas pelo estímulo em obter tesouros e pontuação, eliminando ameaças no ambiente digital e pela progressão do personagem em níveis que são ligadas a várias mecânicas – como forjar caso você queira ter um personagem ferreiro ou cozinhar caso queira ter um *chef* – mas com um claro destaque à progressão das habilidades de combate e proficiência em armas e feitiços.

O que é, por sua vez, uma pegada muito diferente da de jogos *online* como *There.com* e *Second Life* começando pelo fato de que não há sequer um sistema de progressão nem de combate. Não há, da mesma forma a presença de elementos fantásticos nem de armamentos. Outro caso ainda diferente é *GTA Online*: embora não exista mágica ou fantasia no jogo, existe um amplo arsenal de armamentos e veículos. Enfim, o avatar e sua construção podem dizer muito sobre que tipo de jogo se joga e como os programadores esperam que o jogador se envolva naquele ciberespaço. Porém, novamente, cabe ao jogador, se quiser, subverter estas intenções: nada impede um jogador de *GTA* ou *ESO*, por exemplo, de procurar uma forma pacífica de progredir em seus cibermundos que instigam o combate.

---

<sup>83</sup> Texto original: Most players in this study felt that their avatars were expressions of their “true” selves as much if not more than their “real-life avatars”.

Entrar no avatar é se empoderar: é como ter super-poderes mais do que meramente criar uma nova personalidade. Fink escreve que o objetivo da máscara não é enganar, mas encantar:

Usar uma máscara é a forma mais elementar de encantamento. O propósito básico da máscara não é enganar outros humanos para levá-los a acreditar em algo (...). Se quer com a máscara entrar no feitiço mágico (FINK, 2016, p.151)<sup>84</sup>.

Murray (2004) aponta que vestimos máscaras desde o princípio da civilização e que nossos avatares nos videogames não estão longe disso:

A participação nos eventos espetaculares começou com pessoas comuns, em vez de artistas profissionais, vestindo uma fantasia ou uma máscara. A máscara separa os participantes dos não participantes e reforça a natureza especial da realidade compartilhada. Ela cria as fronteiras da realidade imersiva e sinaliza que estamos representando (...). Ela nos permite entrar no mundo artificial e, também, manter uma parte de nós mesmos fora dele (MURRAY, 2004, p.114).

Tudo isto dialoga, naturalmente, com o conceito de fachada, de Goffman (2008). O autor escreve que na nossa convivência social sempre assumimos papéis, ou seja, como escreveu Schechner, estamos sempre performando, constantemente interpretando papéis sociais que nos são apropriados ao momento. Goffman escreve que assim que entramos na presença de outro indivíduo, avaliamos e somos avaliados a partir de um arcabouço variado de informações prévias e emitidas um pelo outro:

Quando um indivíduo chega à presença de outros, estes, geralmente, procuram obter informação a seu respeito ou trazem à baila a que já possuem. Estarão interessados na sua situação socioeconômica geral, no que pensa de si mesmo, na atitude a respeito deles, capacidade, confiança que merece, etc. (...) A informação a respeito do indivíduo serve para definir a situação, tornando os outros capazes de conhecer antecipadamente o que ele esperará deles e o que dele podem esperar. Assim informados, saberão qual a melhor maneira de agir para dele obter uma resposta desejada. (...) Se o indivíduo lhes for desconhecido, os observadores pode obter, a partir de sua conduta e aparência, indicações que lhes permitam utilizar a experiência anterior que tenham tido com indivíduos aproximadamente parecidos com este que está diante deles ou, o que é mais importante, aplicar-lhe estereótipos não comprovados (GOFFMAN, 2008, p.11).

Ele escreve que o indivíduo possui duas formas de expressão: a que transmite (a que cada um passa intencionalmente e de forma clara) e a que emite (a que é passada sem o seu controle total, a comunicação não-verbal). Não apenas isto, mas que as pessoas, como atores sociais, passam intencionalmente informações erradas pelas duas formas, tentando dissimular, disfarçar ou enganar. Nos jogos digitais, especialmente nos com avatares personalizáveis, como no caso dos MMORPGs, o avatar é uma máscara social

---

<sup>84</sup> Texto original: The donning of a mask is an elementary form of enchantment. The basic purpose of the human mask is not to deceive one's fellow human beings in order to lead them to believe something (...). One wants with the mask to enter into the magic spell.

identitária que não só pode nos dizer muito do jogador, como também será o seu corpo social no ciberespaço e, portanto, a co-presença digital dos avatares comporta um ambiente e um relacionamento tão social quanto uma conversa face a face.

Assim, a forma como agimos estão de acordo com os papéis e seguem regras que são construídas pela sociedade. Da mesma forma, no espaço social dos jogos, atuamos de acordo com as regras tácitas dele. Há um comprometimento: “A projeção inicial do indivíduo prende-o àquilo que está se propondo ser e exige que abandone as demais pretensões de ser outras coisas” (GOFFMAN, 2008, p.19). Quando me torno um avatar em um jogo, há um comportamento esperado dele. Por exemplo, se escolho um aventureiro que é um guerreiro, com uma aparência física ameaçadora, já há muito a ser dito aí sobre o que quero ou o que é esperado de mim como jogador. O autor chama isto de *consenso operacional*: um acordo implícito de comportamento social e aparência que são adequados a determinado contexto em particular e que mudam de situação para situação.

Neste ponto, podemos relacionar as ideias de Goffman com o conceito de jogo e de liminaridade, pois o papel social e o consenso operacional são performances que dialogam diretamente com um ato voluntário e à parte no tempo e no espaço. Em eventos rituais comuns, os exemplos abundam: basta pensar por um instante nas grandes diferenças entre o comportamento apropriado a um funeral e a um casamento, entre um concerto clássico e um show de rock.

Da mesma forma que na conversa face a face, as coisas podem não sair como planejado ou o indivíduo pode não se conformar com determinado papel. Aí entre o papel da agência e dos comportamentos emergentes nos videogames. Goffman escreve que em uma conversa face a face, um ator que não se enquadra pode ficar constrangido ou ser hostilizado pelas outras pessoas. O mesmo vale para os jogos: um jogador inconveniente ou hostil, como um *troll* ou *griefer*, pode ser banido ou expulso de um mundo digital ou repellido e bloqueado por outros jogadores. Em linhas gerais e em uma época muito antes dos jogos digitais modernos, o autor define que uma performance de interação:

Ocorre em qualquer ocasião, quando, num conjunto de indivíduos, uns se encontram na presença imediata de outros. (...) Um ‘desempenho’ (*performance*) pode ser definido como toda atividade de um determinado participante, em dada ocasião, que sirva para influenciar, de algum modo, qualquer um dos outros participantes (GOFFMAN, 2008, p.23).

Enfim, o ator, seja face a face ou no ciberespaço, carrega uma intenção em sua atuação que será lida e interpretada pelos demais atores:

Quando um indivíduo desempenha um papel, implicitamente solicita de seus observadores que levem a sério a impressão sustentada perante eles. Pede-lhes para acreditarem que o personagem que veem no momento possui os atributos que aparenta possuir, que o papel que representa terá as consequências implicitamente pretendidas por ele (GOFFMAN, 2008, p.25).

É seguro dizer que esta forma de comunicação se propagou para o mundo digital. O jogador, como o ator de Goffman, possui diversos equipamentos para compor a sua representação, o seu papel social. Este conjunto compõe a *fachada*. Este conceito é mais amplo, pois vai além do controle da aparência própria, mas também do espaço. Portanto, uma das primeiras coisas externas que compõem a fachada é o “cenário”. Pense na sua própria casa: por que ela é decorada da forma como é? Por qual motivo os móveis estão dispostos da forma que estão? Para refletir a sua personalidade, não para si mesmo, mas para o que será mostrado para o visitante. Um bom exemplo já presente no imaginário coletivo é a “casa da vovó”: há uma certa estética marcante e característica que tendemos a associar, tanto na nossa memória visual como afetiva, de qual é a aparência da casa da avó. Ou exemplos mais práticos e rituais, como “igreja”: há uma imagem mental clara da aparência de uma igreja e que reflete o ritual e comportamento que se espera presenciar dentro de um templo (algo solene, contemplativo e arrebatador).

Neste ponto, os jogos nos entregam o cenário pelo mundo digital: em um MMORPG de fantasia medieval se espera uma ampla terra com tecnologia antiga e criaturas mágicas. Um arranha-céu ou um carro romperiam completamente com a imersão e estragariam a fachada.

Outra forma que Goffman (2008) destaca são nossas *maneiras*, ou, em bom português, o “jeito” de se falar, portar e conversar que nos permite avaliar que o indivíduo é amigável ou é agressivo e assim por diante, características apreendidas por expressões faciais, cacoetes e maneirismos. No mundo digital, as maneiras muitas vezes são apreendidas por texto, através dos populares *emoticons*, marcas no teclado que representam expressões faciais, como “☺”. Alguns jogos já incluem mais recursos, como gestos dedicados (o avatar pode dançar, dar de ombros, debochar etc.), ou senão há a opção de conversa por áudio, permitindo a percepção da entonação vocal.

Goffman destaca que os atores, estabelecidos em uma fachada, irão se esforçar para mantê-la ou até mesmo vangloriar-se dela: são os símbolos de *status*. Estes vão além do simples acúmulo e ostentação de bens materiais, mas também a aparência idealizada, um olhar superior que requer dar os nós e esconder as pontas: “Se um indivíduo tem de dar expressão a padrões ideais na representação, então terá de abandonar ou esconder

ações que não sejam compatíveis com eles” (GOFFMAN, 2008, p.46). Novamente, o *status* e a ostentação podem ser vistas nos jogos de MMORPG, geralmente de duas formas. Primeiramente há os jogadores que usam e exibem itens raros ou de difícil obtenção, no caso, como espadas e armaduras lendárias e assim por diante; o segundo tipo são aqueles que gastam dinheiro, virtual ou não, na obtenção de itens ou mudanças cosméticas exclusivas. Um símbolo de *status* já reconhecido em muitos MMOs, incluindo *The Elder Scrolls Online*, são as montarias. Um jogador pode se deslocar para onde quiser, usando os próprios pés ou uma montaria simples, como um cavalo, mas alguns jogos oferecem, às vezes cobrando dinheiro real, montarias mais extravagantes, como grifos e até dragões. Na prática, não há lá uma grande diferença entre o cavalo e o dragão além da intenção de se destacar entre os pares através de posses materiais.

Mas, é claro, o tiro pode sair pela culatra: Goffman escreve que é necessário ter um controle expressivo da fachada para que a imagem projetada não saia errada. Ainda falando sobre *status*, um exemplo muito simples é quando algo é simplesmente considerado forçado, exagerado ou abertamente cafona. Pense no proprietário orgulhoso de um carro esportivo – ou de uma montaria voadora – que acha que está impressionando seus pares enquanto os outros acham que ele está fazendo um papel de idiota.

Um aspecto muito interessante da fachada de Goffman são as equipes: às vezes os papéis assumidos são coletivos e envolvem muitos atores. Ele dá como exemplo funcionários da cozinha de um hotel. Há uma imagem a ser passada destes funcionários, portanto, o comportamento inadequado de um pode prejudicar a todos, manchando a fachada que se quer transmitir:

Este trabalho de equipe assegura uma boa demonstração do pessoal(...). Além disso, frequentemente acontece que pode ser exigido de cada membro de tais grupos ou equipes que se apresentem sob um aspecto diferente, para que o efeito total seja satisfatório (GOFFMAN, 2008, p.77).

É fácil transmitir este conceito para o mundo dos jogos: basta pensar em qualquer equipe esportiva, como um time de futebol. Cada indivíduo possui um papel específico para realizar um objetivo, não apenas vencer, mas passar a imagem de um time unido, coeso, companheiro, eficiente etc.

Em muitos jogos, incluindo os MMORPGs, existem grupos fechados de amigos ou companheiros que podem ou não competir entre si. Eles são chamados muitas vezes de guildas ou clãs. Cada um possui suas regras, suas características – e, é claro, sua reputação a gerar e preservar. Para que isto dê certo, os atores precisam cooperar, o que Goffman chama de um *entendimento*. Um bom entendimento leva à *dependência*

*recíproca* e a laços de companheirismo e confiança, como em *communitas*, quando esta equipe está performando. Da mesma forma que no teatro, o autor inclui aqui a característica de *backstage*: a maneira que o grupo se comporta quando não está performando para quem é de fora, o que envolve posturas mais relaxadas e tendo em mente sempre não prejudicar o grupo.

O exemplo de Goffman é a hierarquia militar ou de pais diante dos filhos: no momento da desavença (público, no palco) eles irão concordar apenas para rever a discussão a fundo quando estiverem reservados (em particular, no *backstage*):

Os oficiais do Exército mostram unanimidade de opinião diante dos recrutas, ou pais diante dos filhos, os patrões diante dos empregados (...). Certamente, quando os subordinados estão ausentes, uma crítica franca e violenta pode ocorrer (GOFFMAN, 2008, p.87).

Da mesma forma, equipes de jogadores procurarão não ter desavenças em público e escolherão companheiros de equipe que sejam de confiança para evitar este tipo de constrangimento. Além disso: “mesmo nos confins do menor e mais unido dos grupos é provável que exista algum dissenso e dúvida” (GOFFMAN, 2010, p.15).

Naturalmente, o autor enxerga que estas fachadas são colocadas em jogo e à prova em público e, como já foi estabelecido, cada ambiente possui suas próprias regras sobre que tipo de comportamento é encorajado, aceito, meramente tolerado ou abertamente censurado. Existem vários momentos de comportamentos públicos e Goffman define o mais simples deles como *ordem social*, definida como “a consequência de qualquer conjunto de normas morais que regulam a forma com a qual pessoas buscam atingir objetivos” (GOFFMAN, 2010, p.18). Para ele, alguns exemplos de ordem social são a ordem econômica e a legal, mas desta forma qualquer jogo também pode ser considerado uma ordem social por ter como uma de suas características fundantes uma relação entre regras e objetivos.

O autor baseia seu estudo de comportamentos públicos a partir do que ele chama de *gatherings* (ajuntamentos na tradução utilizada), definidos como qualquer ocasião em que duas ou mais pessoas estão conscientes da presença uma da outra e podem ser categorizadas, pelo menos inicialmente, como de mesmo *status*. O indivíduo em um ajuntamento que não quer ser censurado vai se adequar às regras dele e não irá chamar a atenção nem ameaçar o *ethos* do encontro. Em bom português, o indivíduo busca se encaixar. A partir daí, podemos chegar a outro ponto importante que é o da *copresença*: para o autor, é uma percepção de vivência dos fatos que é compartilhada pelos indivíduos

no ajuntamento e que terá consequências e efeitos sobre eles. Para Goffman (2010), a característica essencial da copresença é saber que se está sendo observado:

As pessoas precisam sentir que estão perto o bastante para serem percebidas no que quer que estejam fazendo, incluindo sua experimentação dos outros, e perto o bastante para que sua sensação de serem percebidas seja percebida (GOFFMAN, 2010, p.27).

Esta é uma questão interessante para nós. Como queremos demonstrar no mundo digital dos videogames podemos considerar os jogadores em copresença, pois têm a clara percepção do avatar e das ações dos outros jogadores. Porém, há espaço para se pensar em exceções. Por exemplo, em um ambiente público físico, não é possível se desligar totalmente do que acontece ao seu redor, enquanto em um MMORPG como *The Elder Scrolls Online* o jogador pode simplesmente deixar o seu avatar parado *in game* sem realizar nenhuma ação enquanto realiza outra ação fora do jogo, como ir ao banheiro ou beber água. Esta característica é chamada de estar longe do teclado (AFK, na sigla em inglês). É possível considerar então que um avatar de um jogador AFK não está em copresença, pois retorna ao seu estado de “boneco” ou mesmo na terminologia original de avatar: aquele corpo não está, naquele instante, habitado por uma alma.

Goffman (2010) chama os ambientes em copresença de *situação* e divide os indivíduos entre participantes ativos e diversos graus de expectadores e chama de *situado* os eventos que ocorrem dentro da situação. Tanto no mundo digital quanto no físico, a situação é definida pelo espaço. Considere uma rua: tanto em *The Elder Scrolls Online* quanto na sua cidade, só estarão situadas as pessoas que estiverem naquela rua para presenciar os acontecimentos. Se um jogador não estiver no local em que a ação se desenrola, pode até ouvir falar sobre ela (pelo *chat*, por exemplo), mas não terá como tomar parte nem mesmo como expectador.

Goffman (2010) divide as interações em uma situação entre *focada* e *desfocada*. A focada ocorre quando as pessoas cooperam abertamente com um objetivo claro em mente. A desfocada fica próxima da mera copresença: o grupo todo não está engajado na situação, mas os indivíduos se observam, obtém informação visual uns dos outros e estão conscientes de suas presenças. No mundo digital, esta tende a ser a situação nas zonas de mercado das cidades digitais: há muitos avatares ativos no local, vendendo e comprando itens, mas em geral cada um está sendo movido pela própria ação, geralmente em busca de algo específico.

Junto a isto há o conceito de *envolvimento*, isto é, os cálculos internos que cada um faz sobre como se portar externamente, tanto no mundo digital quanto no físico, com

direito a *compensações*, isto é, correções no comportamento e na fala para se adequar à situação. Nele estão envolvidos os *escudos de envolvimento*, que é estar em copresença e com um comportamento, mas estar com a cabeça em outro lugar ou senão estar se sentindo por dentro de maneira diferente da externa (GOFFMAN, 2010). No mundo digital, é seguro perceber que o próprio avatar pode servir de escudo: se um jogador estiver frustrado ou descontente, ele precisará se manifestar ativamente para que seu desconforto seja percebido pelos outros jogadores. Senão, ele pode tranquilamente se esconder atrás da fachada e seus sentimentos não serão detectados tão facilmente.

## 1.6. Comunidades digitais

Chegando a este ponto, creio que já ficou claro que os jogos digitais e seus mundos digitais envolvem performances sociais e culturais que se manifestam por suas próprias características fundamentais – como regras, ser atividade voluntária e à parte no tempo-espaço – e por suas características comunicacionais que envolvem questões de identidade e envolvimento social através de avatares e do mundo digital compartilhado por eles.

Através da comunicação mediada por computadores (CMC), os mundos digitais se tornaram um espaço propício para o surgimento das comunidades virtuais e das comunidades de jogadores (*communities of play*). Uma das principais definições de comunidade virtual é também uma das mais simples e mais amplas:

(...) agregados sociais que surgem da Rede, quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficiente sentimento humano, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético (RHEINGOLD apud RECUERO, 2001, p.6).

Nesta definição inicial, três fatores são os mais importantes para uma comunidade virtual: discussão, tempo e sentimento.

Segundo Jones (apud RECUERO, 2001), muitas vezes as comunidades virtuais estão associadas a um ciber-lugar no ciberespaço em que estas discussões e sentimentos tomarão lugar e que se tornaram um ponto de encontro destas pessoas ao redor de temas ou interesses comuns, o que o autor chama de *assentamento virtual* (*virtual settlement*). Porém, sendo um texto de 2001, Recuero destaca que mesmo então, autores já viam que, com a evolução tecnológica, a separação entre real e virtual deixava de fazer sentido e que as comunidades virtuais são simplesmente comunidades:

Existem muitas críticas à ideia de comunidades virtuais. Alguns explicam seu posicionamento dizendo que as comunidades virtuais não são nada mais do que comunidades tradicionais mantidas através da CMC (RECUERO, 2001, p.10).

Ela finaliza escrevendo que, apesar da falta de um consenso teórico, a sociabilidade no ciberespaço não pode ser facilmente descreditada: “A comunidade virtual é um elemento do ciberespaço, mas é existente apenas enquanto as pessoas realizarem trocas e estabelecerem laços sociais” (RECUERO, 2001, p.10). Para Santaella (2004), por mais que alguns autores tentem negar a corporeidade no ciberespaço, especialmente pelas formas de comunicação que não envolvem avatares (como fóruns e redes sociais), negar a realidade dos laços sociais formados já é mais complicado:

Milhões de nós já construiu comunidades nas quais nossas identidades se misturam e interagem eletronicamente, independentemente do tempo e do local. (...) As comunidades virtuais designam as novas espécies de associações fluidas e flexíveis de pessoas, ligadas através dos fios invisíveis das redes que se cruzam pelos quatro cantos do globo, permitindo que os usuários se organizem espontaneamente (SANTAELLA, 2004, p.6).

Acredito que após todas estas páginas, tenha ficado claro que os fatores social, comunicativo e performativo dos videogames são bem mais robustos do que o senso-comum pode indicar. Pearce (2009) defende a ideia de que as comunidades de jogadores compõem um tipo de comunidade mais específica do que a comunidade virtual: a comunidade de jogo (*community of play*).

Comunidades de jogos não são novas ou limitadas à internet. Elas nos cercam de várias formas, de clubes de xadrez e *bridge* a ligas esportivas, amigos de golfe e colônias de férias; de *Dungeons & Dragons* e RPGs de mesa, a reencenações de eventos históricos (PEARCE, 2009, p.1)<sup>85</sup>.

Comunidades são grupos de pessoas que se reúnem ao redor de identidades e costumes comuns com regras e valores próprios: uma comunidade religiosa se forma na igreja, por exemplo. Já uma comunidade de jogo se forma no e ao redor do jogo.

Com o surgimento de redes digitais, formas e variedades completamente novas de comunidades de *play* adulto começaram a surgir (...). Redes ampliam a escala, progressão e alcance geográfico das comunidades de *play* (...). Este fenômeno permite o crescimento de novos *playgrounds* criativos, não apenas dentro do espaço dessas redes discretas, mas também como intervenções ‘no mundo real’ (PEARCE, 2009, p.5)<sup>86</sup>.

Com a internet e avanço das nossas tecnologias de jogos e redes, se tornou mais fácil criar e ampliar laços afetivos reais e profundos no ciberespaço. Para Pearce (2009),

---

<sup>85</sup> Texto original: Play communities are neither new nor unique to the Internet. They surround us in many forms, from chess and bridge clubs, to sports leagues, to golf buddies, to summer camps; from *Dungeons & Dragons* role-playing on tabletops, to outdoor historical reenactments.

<sup>86</sup> Texto original: With the emergency of digital networks, whole new varieties of adult play communities begun to appear (...). Networks amplify the scale, progression and geographical reach of play communities (...). These phenomena give rise to new creative playgrounds, not only within discrete networked play spaces, but also through ‘real-world’ interventions.

é necessário fazer estudos dedicados a esta nova forma de comunidade, pois ela é diferente e específica em relação a outras, mesmo no meio das novas tecnologias. Por exemplo, graças ao avatar e ao mundo digital, existe todo um fator de corporeidade e espaço ausente nos conceitos pré-estabelecidos de comunidade virtual ao se pensar comunidades formadas em fóruns e outros agrupamentos sociais no ciberespaço que são inteiramente baseados em texto.

A autora encoraja o estudo destas comunidades por julgar um campo relativamente novo e rico, além de cada vez mais relevante culturalmente e que muitas vezes é ignorado ou senão passa despercebido pelo escrutínio acadêmico. Para ela, uma comunidade de *play* ou de jogo são grupos socialmente organizados ao redor do jogo e que jogam juntos em formas e configurações variadas. No caso dos videogames, estes jogadores e esta comunidade possuem uma mídia que lhes confere um suporte tecnológico sistematizado que formaliza o jogo e a comunidade de várias formas como, por exemplo, com as regras. Os indivíduos são atraídos por amigos, valores compartilhados de jogo e muitas vezes criam ou fazem parte de outros sites e mecanismos que dão suporte à comunicação do grupo, como *chats*, fóruns, sites e páginas nas redes sociais. Como nosso objeto, *The Elder Scrolls Online*, não é diferente, possuindo páginas<sup>87</sup> e fóruns<sup>88</sup> geridos por fãs nas redes sociais e na internet.

Porém, a principal característica de uma comunidade de jogo é o investimento emocional dos jogadores e sua conexão social. Pearce destaca os clãs ou guildas de jogadores, que muitas vezes personalizam o próprio grupo, dando-lhes características únicas e marcantes:

Uma comunidade de jogo com frequência terá o próprio símbolo ou logotipo, ter uma declaração sobre missões e que define o *ethos* do grupo e empregará uma série de meta-regras relacionadas ao seu estilo de jogo, conduta social, ou posição almejada na comunidade. Eles frequentemente participarão de largas *raids* e outros eventos juntos e mostrar um grande nível de lealdade para com os seus. Membros de guildas também poderão proteger uns aos outros de assédio exterior, mas guildas também podem ser terreno de intenso drama e discordância. Não é tão incomum ver brigas por poder, membros que saem em protesto ou mesmo facções que se quebram e formam novas guildas. Todos estes comportamentos sugerem um nível de investimento emocional tão grande ou mesmo maiores do que em comunidades práticas ou de interesse (PEARCE, 2009, p.217)<sup>89</sup>.

---

<sup>87</sup> FACEBOOK. Disponível em: <<https://www.facebook.com/ElderScrollsOnlineBrasil/?fref=ts>>. Acesso em: 25 jul 2018.

<sup>88</sup> TESOB. Disponível em: <<http://tesobr.forumeiros.com>>. Acesso em: 25 jul 2018.

<sup>89</sup> Texto original: A play Community will often design its own logo or crest, create a mission statement that defines the ethos of the group, and employ a set of meta-rules that relate to their style of play, social conduct, or desired standing in the community. They will frequently plan large-scale raids and other events together, and display a high level of loyalty to their fellows. Guild members may also protect each other from outside harassment, but guilds can also be a site of intense drama and dispute. It is not at all uncommon to see

Não são grupos randômicos, distantes ou soltos de jogadores. É uma comunidade coesa, com regras próprias, condutas pré-determinadas e esperadas. Como escreveu Goffman, é uma fachada bem construída e polida, como a dos cozinheiros na cozinha ou dos recrutas no quartel. E estamos falando de pessoas convivendo sob estas regras, o que pode levar à desentendimentos, mas ao mesmo tempo compor uma identidade. Um exemplo: em jogos de exploração espacial como *Eve Online* e *Elite: Dangerous*, são comuns as guildas de piratas ou senão de *griefers*. Se um jogador entra para um time de piratas, mas falha em atacar outros jogadores ou contrabandear itens, isto provavelmente irá gerar tensão dentro do grupo, podendo levar a desavenças. Tal comportamento pode ser o “correto” em relação ao sistema e às regras gerais do jogo, mas vai contra as meta-regras estabelecidas pela comunidade de jogadores (neste caso, o time de piratas espaciais).

Por fim, Henricks (2015) trabalha o conceito de que os jogos estão ligados à condição humana e que eles nos atraem por seu fator social que é performatizado, tanto em jogos convencionais quanto em vídeo jogos.

### **1.7. Bem-vindos a Tamriel**

O nosso objeto de estudo, *The Elder Scrolls Online*, é apenas o último lançamento em uma longa franquia de RPGs de fantasia produzidos e lançados pelo estúdio Bethesda Softworks, hoje uma companhia que faz parte da ZeniMax Media. O primeiro jogo da franquia, *The Elder Scrolls: Arena*, foi lançado em 1994 e foi a primeira aventura do estúdio neste gênero. Anteriormente, a Bethesda havia lançado apenas alguns títulos de esporte e algumas adaptações de filmes como *O Exterminador do Futuro* e *Esqueceram de Mim* para o MS-DOS. O primeiro jogo da série foi idealizado por Ted Peterson e Vijay Lakshman, ambos fãs de longa data de RPGs de mesa como *Dungeons & Dragons* e que perceberam o grande potencial para levar este tipo de jogo do papel para o computador.

Eles não chegaram a essa conclusão sozinhos: ambos jogavam e eram fãs de títulos pioneiros do gênero no computador, como *Ultima Underground*, da Looking Glass Studio. A ideia deles era ligeiramente diferente: *Arena* devia ser um jogo sobre

---

power struggles occur, members quit in protest, or even factions split off into new guilds. All of these behaviors suggest a level of emotional investment that may be as high as or even greater than investments in communities of either practice or interest.

gladiadores, mas o foco acabou mudando durante o desenvolvimento do jogo. O problema foi que toda a arte e marketing usando o nome *Arena* já estava pronta e eles não puderam se livrar dele, mas modificá-lo: nascia assim *The Elder Scrolls: Arena*<sup>90</sup>, para MS-DOS, em 25 de março de 94, tendo como principal diferencial ser em 3D e ter uma perspectiva em primeira pessoa, como *DOOM*, enorme sucesso de ação lançado em 1993 e um mundo aberto, o que significa que o jogo não era linear e seu mapa não possuía fronteiras, com conteúdo aleatório sendo gerado constantemente.

Embora o mundo digital de *The Elder Scrolls* hoje em dia tenha fronteiras e não tenha conteúdo aleatório, a perspectiva de um mundo aberto para livre exploração e o ponto de vista em primeira pessoa permanecem, mesmo como jogador podendo mudar a sua visão para a terceira pessoa para poder enxergar o seu avatar. Em 1996 veio a sequência, *The Elder Scrolls II: Daggerfall* que introduziu outros elementos que se tornaram fixos na série, como facções e guildas (se aliar a elas gerava mudanças na forma como o jogo e seus outros personagens respondiam a você), personalização de equipamentos, feitiços e um grande número de possibilidades, como poder comprar uma casa ou se transformar em um vampiro ou lobisomem. Tanto *Arena* como *Daggerfall* hoje em dia podem ser baixados e jogados gratuitamente pelo site da Bethesda.

O jogo ganharia mais três sequências: *Morrowind* (2002), *Oblivion* (2004) e *Skyrim* (2011). Ao logo deste período, a série avançou em gráficos e jogabilidade, mas também na mitologia e história do próprio universo criativo do jogo, ou como os fãs se referem, ao *lore*. Todos os jogos se passam no mesmo continente mágico de Tamriel, uma terra habitada por humanos de diferentes etnias e outras raças<sup>91</sup> e suas etnias, como altos elfos, elfos negros e elfos da floresta, orcs, a raça felina dos khajit e a raça dos homens-lagarto de argonianos. Racismo é um tema recorrente nos jogos da série, assim como temas religiosos: a maior parte dos cidadãos de Tamriel adoram os Divinos e os Príncipes Daédricos, um panteão mais ou menos inspirado no grego e no nórdico cheio de deuses que adoram caminhar entre os homens e infernizar suas vidas. Entre os deuses, alguns são mais pacíficos, outros caóticos e alguns apenas loucos. Outro tema recorrente é a

---

<sup>90</sup> IMPERIAL LIBRARY. Disponível em: <<https://www.imperial-library.info/content/interviews-MW-team>>. Acesso em: 25 jul 2018.

ELDER SCROLLS ONLINE. Disponível em: <[http://web.archive.org/web/20070509175304/http://www.elderscrolls.com/tenth\\_anniv/tenth\\_anniv-arena.htm](http://web.archive.org/web/20070509175304/http://www.elderscrolls.com/tenth_anniv/tenth_anniv-arena.htm)>. Acesso em: 25 jul 2018.

ESCAPIST MAGAZINE. Disponível em: <[http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue\\_83/471-Bethesda-The-Right-Direction](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_83/471-Bethesda-The-Right-Direction)>. Acesso em: 25 jul 2018.

<sup>91</sup> IMPERIAL LIBRARY. Disponível em: <<https://www.imperial-library.info/content/races-tamriel>>. Acesso em: 25 jul 2018.

disputa política. Embora existam várias facções, são apenas duas grandes forças políticas que movem Tamriel: o Império, dos humanos e baseado no império romano, e o Domínio Aldmeri, liderado pelos altos-elfos e com claras inclinações de supremacismo racial.

É mais ou menos neste caldeirão em que o jogador entra ao fazer parte de *The Elder Scrolls Online*. Lançado em 2014, ele é o primeiro jogo *online* da franquia e encontra Tamriel em meio a uma guerra em grande escala entre o Domínio e o Império que se encontra rachado em duas facções: o Pacto de Ebonheart, no norte do continente, e a Aliança de Daggerfall. Enquanto todo o continente ameaça explodir por causa de racismo e rancores políticos, o jogador é trazido de volta do mundo dos mortos por um mago misterioso com a informação de que o príncipe Daedra, Molag Bal, planeja atacar o continente.

Dependendo de qual raça o jogador escolher, ele irá começar o jogo em regiões diferentes de Tamriel, cada uma afiliada a uma das três grandes facções do jogo. Ele então poderá progredir no jogo seguindo a missão principal ou missões paralelas dadas por mercadores e outros personagens controlados pelo computador. Estas missões são chamadas de *quests*.

Desde o seu lançamento, o jogo passou por duas grandes transformações. A primeira é que ele deixou de ser por assinatura, se tornando gratuito para jogar e oferecendo todo o conteúdo do jogo neste formato. Existe um plano pago, chamado *ESO Plus*, que dá acesso a todas às expansões gratuitamente, bônus de experiência e alguns recursos bônus, mas sem prejudicar o conteúdo original gratuito. A segunda mudança foi a atualização *One Tamriel*, lançada em 2016. Antes dela, as regiões das três facções eram trancadas, limitando a circulação do jogador que só poderia acessar certas áreas de Tamriel após atingir o nível máximo (50). Após a mudança, todo o continente e todas as *quests* estão disponíveis desde o início.

### **1.7.1. Algumas definições**

Antes de adentrarmos de maneira propriamente dita no mundo do jogo, julgo necessário expor algumas palavras que são usadas de modo corrente dentro do *game* e para se referir a elementos do *game*, a título de uma melhor compreensão doravante e para que eu não tenha que retomar essas explicações sempre que tais palavras forem utilizadas. Como exposto anteriormente, muito do mundo *gamer* possui seu próprio jargão, mas ele também pode se referir a um jogo específico com termos referentes àquele

jogo em particular. Além disso, como vamos trabalhar com a comunidade brasileira, é interessante expor as versões abrigadas de algumas dessas expressões usadas *in game*. Vamos aproveitar a oportunidade para apresentar todos os modos, termos e sistemas do jogo e já os explicar. ESO é um jogo amplo, complexo, cheio de sistemas e não explicá-los poderá afetar a compreensão do leitor mais adiante sobre o relacionamento entre os jogadores. Então decidimos já tirar estas palavras do caminho.

A primeira delas é *char*. Quando usarmos o termo *char*, ele se refere a *character*, em português, personagem. Esta é a forma como os jogadores em ESO se referem aos seus avatares. Um *char* possui algumas características que precisam ser escolhidas no momento da sua criação, como raça, gênero e classe, além de suas características físicas (cor de pele, altura, se é musculoso, se é franzino etc.).

A opção de gênero em ESO é binária (masculino e feminino) e quanto às formas do corpo, o personagem pode ser magrelo, largo ou musculoso, mas não há como criar, por exemplo, um personagem gordo. Já raça é dividida entre criaturas mágicas comuns do universo de fantasia, como orcs e tipos diferentes de elfos: os *dunmer* (elfos sombrios), os *altmer* (altos-elfos) e *bosmer* (elfos da floresta). Existem também duas raças originais de *The Elder Scrolls*: os *khajit* (homens-gato) e os *argonianos* (homens-lagarto).

Já os humanos são divididos por seus países de origem em Tamriel que, por sua vez, são inspirados em regiões e culturas do nosso mundo. Os *Nord* são inspirados na cultura viking e escandinava; os *Redguard* são inspirados na cultura árabe e do norte da África; os *Imperiais* na Roma Antiga; e os *Bretões* inspirados na França feudal.

Quando o jogador sai para o mundo, a sua interação com o ambiente vai lhe render experiência ou, como é mais utilizado, a sigla XP. XP pode ser ganhada de várias formas. As mais comuns são cumprindo missões ou eliminando criaturas hostis e monstros, mas vários outros elementos conferem XP, como descobrir novas localidades no mapa, aumentar as suas habilidades ou até mesmo ler livros de feitiço. Com a XP acumulada o jogador passa de nível ou *level* (lvl). Cada vez que ele passa de lvl, o jogador ganha novas habilidades e fica mais forte, aumentando seus três atributos básicos: *saúde*, *estamina* e *magicka*, medidores que determinam, respectivamente, o quanto de dano o jogador pode aguentar, quantas habilidades físicas ele pode usar e quantos feitiços ele pode conjurar.

Outro fator importante na construção do personagem são suas habilidades, ou *skills*. Existem dezenas de *skills* em ESO, mas o jogador possui um número limitado de pontos que pode investir nelas, portanto, ele precisa escolher no que investir. Ele consegue estes pontos de três formas: acumulando experiência e passando de nível,

encontrando cristais especiais pelo mapa, chamados *skyshards*, ou, a forma mais comum, utilizando estas habilidades. Por exemplo, um jogador consegue melhor pontuação e desempenho em arco e flecha usando arco e flecha.

Ganhar nível, seja nas *skills* ou no lvl é chamado de *upar*, vindo da palavra em inglês *up*. Todo jogador pode *upar* suas *skills* e seu lvl geral até o nível 50. As *skills* param por aí, mas após chegar ao lvl geral 50, o jogador passa a acumular *champion points* (cp), que são habilidades passivas utilizadas no conteúdo veterano do jogo, como por exemplo bônus de dano causado ou de resistência a dano. O nível máximo que pode ser utilizado é chamado de *lvl cap*. O atual *cap* de cp é 720. Já o conteúdo mais veterano do jogo, destinado a jogadores com um número alto de cp é chamado de *endgame*.

Chegar ao cap pode ser um processo longo e demorado. Upar pode ser uma tarefa chata. Sendo assim, às vezes os jogadores se unem para realizar tarefas repetitivas, como matar os mesmos monstros centenas de vezes, mas que fazem com que upar seja mais rápido. Esse processo é chamado de *grind* ou *grindar*.

O jogador também possui um inventário no qual ele acumula *itens* que vão desde ingredientes para a fabricação de outros itens quanto objetos prontos, como roupas, armas e armaduras, poções e até mesmo móveis para o jogador decorar a sua casa digital.

As missões que o jogador cumpre são chamadas de *quests*. Elas podem variar desde missões mais simples, como coletar um certo item ou fabricar uma arma, até coisas mais complexas, como missões que estão ligadas à história do jogo ou narrativas paralelas. Entre as *quests* e *skills* estão as habilidades de fabricação (*crafting*). O jogador pode desenvolver seu *crafting* como alfaiate, alquimista, encantamentos, transmutação, marceneiro e cozinheiro. Muitos itens do jogo podem ser fabricados, mas os itens mais raros do jogo só podem ser encontrados em locais especiais e ao completar eventos e objetivos específicos.

Os jogadores também precisam escolher sua classe que lhes confere habilidades especiais e que foge do padrão de jogos do gênero. Em *games* como *World of Warcraft* e até em *Dungeons & Dragons*, classes geralmente se referem às “profissões” do personagem como guerreiro, mago ou paladino. ESO não se divide assim. Classes são apenas habilidades especiais que o jogador precisa escolher de acordo com seu estilo de jogo. A importância das classes está em determinar qual caminho o personagem irá seguir, ou sua *build*.

Uma *build* compõe todas as habilidades, recursos, armas, armaduras, feitiços e mesmo acessórios que um *char* precisa ter para ser mais eficiente no seu papel.

PvE é uma sigla que significa *Player vs Environment*, jogador contra o ambiente, em tradução livre, e se refere a todo o conteúdo do jogo em que o jogador enfrenta elementos controlados pelo sistema e pelo mundo digital, e não por outros jogadores. A maior parte do conteúdo oferecido em ESO é PvE. Todo o conteúdo de *quests* e *crafting*, por exemplo, é PvE. Assim como os principais desafios multijogador do *game*: as *dungeons*, as *pledges* e as *trials*.

*Dungeons* (masmorras ou calabouços) são ambientes fechados especiais com monstros que são chefes (mais poderosos e com *skills* especiais) e que podem ser realizadas em dois níveis de dificuldade: normal e veterano. As *dungeons* podem ter *quests* ligadas a ela e possuem dois diferenciais. Por serem mais difíceis, elas rendem mais XP e são locais em que os jogadores encontram os itens mais raros do jogo, como as armas mais poderosas, por exemplo. Toda *dungeon* é feita por um grupo de quatro jogadores. O ato de fazer a mesma *dungeon* várias vezes para conseguir itens específicos (como, por exemplo, um kit completo de armaduras, que geralmente confere bônus especiais) é chamado de *farm* ou *farmar*.

As *pledges* são eventos diários especiais compostos por três *dungeons* veteranas que precisam ser completadas em sequência. A recompensa é uma linha de *skills* especial ligada à realização das *pledges* e itens raros que só podem ser conquistados completando *pledges*.

Já as *trials* são *dungeons endgame* compostas não por quatro, mas até por 12 jogadores e suas recompensas são de fato os melhores itens de todo o *game*, de melhor qualidade e maior raridade que os encontrados nas demais *dungeons*. As *trials* também possuem duas dificuldades: normal e veterano.

Para fazer estes conteúdos multijogador de *dungeons*, os grupos de jogadores se dividem em três papéis: tanque, *healer* e DPS. Cada um desses papéis requer uma *build* específica e dedicada. O tanque é responsável por absorver dano e chamar a atenção dos chefes das masmorras; o DPS é responsável por causar dano ao chefe enquanto o tanque o distrai; o *healer* possui magias de cura e precisa se esforçar para manter os DPS e o tanque vivos durante as batalhas. Na maior parte do tempo, quem cumprir mal o seu papel poderá levar à morte de todo o grupo. Nas *dungeons* e nas *pledges*, os grupos são compostos por um tanque, um *healer* e dois DPS. Nas *trials* a composição é livre.

As *builds* determinam a eficiência desses papéis e toda a discussão ao redor de desempenho, equipamentos, raças e armaduras – que muitas vezes tomam lugar em fóruns, redes sociais e outros ambientes digitais fora do jogo em si – é chamado de

*metajogo* (*metagame* ou *meta*). Existe toda uma discussão acadêmica que usa o termo *metajogo*, mas aqui ele não possui tal significado amplo. O *meta*, basicamente, é a discussão extra-jogo sobre sistemas e mecânicas do *game*, especialmente no que toca o desempenho e eficiência dos mesmos. As discussões sobre papéis e *builds* tendem a ser sempre assuntos contínuos no *metajogo* em plataformas como Facebook e YouTube.

PvP significa *Player vs Player*, jogador contra jogador, e compõe a parte em que os jogadores se enfrentam em ESO. Esta modalidade está reservada a modos de jogo específicos, nominalmente a Guerra das Alianças e o modo *Battlegrounds*. Vamos explicá-los em seguida.

A Guerra da Aliança é o modo PvP principal do jogo. Em seu cenário e mitologia, o jogo se passa durante uma guerra civil no continente de Tamriel pelo trono imperial. O continente está dividido em três facções. A raça escolhida por cada jogador determina de qual facção ele faz parte. Neste modo de jogo, os jogadores entram na terra de ninguém de Cyrodiil, a província imperial e capital do Império. Nela, o mapa é dividido em fortes, quartéis, fazendas, minas e outros recursos que podem ser perdidos e conquistados pelas facções. Este modo de jogo e esta província (mais o *Battlegrounds*) são os únicos lugares em todo o *game* em que os jogadores podem atacar uns aos outros e, mesmo assim, apenas jogadores de facções diferentes.

Neste modo de jogo, os jogadores precisam cooperar para conquistar território, o que lhes rende “pontos de aliança”, em troca de três tipos diferentes de recompensas: itens exclusivos que só podem ser recebidos através de conquistas no PvP; pontos e desenvolvimento de uma linha de habilidade (*skill*) ligada ao PvP e, por fim, literalmente títulos: quanto mais o jogador cresce no PvP mais ele cresce no ranking militar, passando de recruta até general. Existem outras formas específicas de ganhar outros títulos no jogo, mas na Guerra da Aliança há uma progressão clara e uma forma direta de ganhar. O modo Guerra da Aliança é dividido em campanhas que geralmente duram o mês inteiro e a intensidade da partida vai depender sempre do número de jogadores no servidor. Conquistar um forte pode ser uma luta de meia dúzia de jogadores de uma facção só em um momento e no dia seguinte ser um verdadeiro campo de batalha com dezenas de jogadores de todos os lados. Vale ressaltar que o mapa de Cyrodiil permanece um mapa aberto e tem dentro de si missões diárias, *quests* e *dungeons*.

O irmão menor da Guerra da Aliança é o modo *Battlegrounds*. Ele é composto por batalhas curtas em cenários fechados com objetivos específicos e se assemelha muito aos modos multijogador de *games* dos anos 1990 como *Quake* e *Unreal Tournament*. Em

batalhas que geralmente duram 15 minutos, os jogadores se enfrentam em três equipes de 4 contra 4. Os objetivos variam entre *deathmatch*, em que se pontua simplesmente eliminando o jogador do time rival, e outros mais cooperativos, como capturar a bandeira, dominação (em que os jogadores precisam conquistar e manter certas áreas do mapa) e até um modo em que o jogador que conseguir segurar uma bola por mais tempo sem morrer pontua mais. As recompensas são as mesmas do modo Guerra da Aliança, mas sua progressão é mais lenta já que as partidas são curtas e com objetivos menores e que requerem menos jogadores.

### **1.8. Performances, liminaridade e transporte**

Neste ponto, voltamos o nosso foco para estabelecer uma relação entre *play* e as performances culturais, para assim podermos estabelecer nossas questões acerca da interação social a fim de partir para a análise.

Definir performances culturais talvez seja tão ou mais complicado do que tentar reduzir a ambiguidade do *play*. Amplo é o campo dos estudos de performances culturais, mas podemos apontar alguns caminhos gerais que poderão nos orientar a entender do que elas falam. Para Tracy C. Davis (2008), a confusão sobre as performances é compreensível: afinal, é um campo, várias disciplinas ou uma teoria? Langdon (2006) chama a atenção para o fato de que não é bem assim, que mesmo entre os pesquisadores o significado está longe de ser unificado ou possuir consenso:

Em geral, os usos dos termos ‘performativo’ e ‘performance’ no Brasil têm conotações variadas, dependendo do pesquisador e de como os emprega. Neste sentido, percebemos que existem vários paradigmas de performance, e não um só (LANGDON, 2006, p.4).

No Brasil, essa ambiguidade fica mais confusa, já que temos o hábito de associar performance apenas a uma apresentação artística, como uma intervenção, um show ou um espetáculo de rua; ou senão apenas no sentido restrito de *desempenho*.

Carlson (2010), por sua vez, nos dá algumas explicações mais diretas:

Todo mundo, em algum momento, sabe que está socialmente ‘fazendo um papel’(...). Reconhecer que nossas vidas estão estruturadas de acordo com modos de comportamento repetidos e socialmente sancionados levanta a possibilidade de que qualquer atividade humana possa ser considerada como performance (CARLSON, 2010, p.15).

Performances, então, estão naturalmente associadas a comportamento e ritual. Davis escreve que as performances são compostas por um campo teoricamente eclético e reflexivo metodologicamente. Ela defende que a principal característica das performances

é ser flexível, podendo ser ao mesmo tempo campo e objeto de estudo: “A própria performance é uma ferramenta para exploração inovadora, se desdobrando sob diversas circunstâncias, se transformando quando necessário” (DAVIS, 2008, p.2).

Um bom exemplo mencionado anteriormente é o *mostrar fazendo* de Richard Schechner (2006). Vamos nos demorar no autor mais adiante, mas esta sua ideia é um bom ponto de partida para entender performances em todas as suas possibilidades, para tanto vamos iniciar a reflexão com um relato de Bauman. Ao escrever sobre folclore e tradição oral, Bauman (2012) fala sobre o primeiro encontro entre o navegador Sir Francis Drake e os povos nativos do Pacífico.

No relato, os europeus, naturalmente, não entendem sequer uma palavra dos indígenas, porém, notam e relatam com detalhes os gestos, jeitos e aparência do que é dito. Bauman relaciona este relato com os contadores de histórias e bardos de diversas tradições em que o poder da narrativa não está meramente no texto, mas em *como* ele é narrado. A palavra escrita – ou falada – é apenas um aspecto de um todo maior e mais complicado. Para ele, performance é comunicação em formas variadas e diversificadas que são carregadas de sentido e de significados que só são acessados através do *fazer*. Uma performance possui contexto, estilo, agência e engajamento. Algo que só pode ser verdadeiramente acessado ao se *tomar parte*, seja como um jogador jogando, um católico em uma missa ou um membro na plateia do teatro.

Carlson cita um verbete de Bauman ao falar sobre a definição de performance, escrevendo:

Se considerarmos a performance como um conceito essencialmente questionado, isso nos ajudará a compreender a futilidade de procurar por algum campo semântico inclusivo para cobrir os usos díspares (...). De acordo com Bauman, toda performance envolve uma consciência de duplicidade, por meio da qual a execução real de um ato é colocada em comparação mental com um modelo – potencial, ideal ou lembrado – dessa ação. (...) Performance é sempre para alguém, um público que a reconhece e valida como performance mesmo quando, como em alguns casos, a audiência é o *self* (CARLSON, 2010, p.16).

Ou seja: comportamento, ritual, narrativa e drama se encontram nas performances que sempre possuem uma plateia que a reconhece. O próprio Bauman admite que é um campo e um conceito em constante mudança (*mutatis mutandis*), mas percebe este engajamento por parte de ator e audiência que faz da performance algo único, um “evento”: o ponto de encontro destas práticas culturais através de seus atores e agentes. A performance cultural é baseada em experiência e está à parte no tempo. Os agentes assumem papéis em um evento construído por eles em um contexto próprio.

Bauman enxerga cinco pontos característicos da performance: a exibição de algo frente aos outros; a responsabilidade de competência dos agentes; a avaliação; a experiência emergente; *keying*. A responsabilidade de competência dos agentes se exemplifica a se um participante não realizar o seu papel direito na performance, ele será criticado pela audiência, como vaias no teatro ou mensagens agressivas em jogo. A avaliação está ligada à característica anterior, participantes e expectadores formam um juízo sobre a performance. A experiência emergente é o modo com a performance é realizada propriamente dita, sua expressão e seu impacto sensorial e emocional sobre os envolvidos. *Keying* é a deixa, a indicação de que aquilo é uma performance e que acontece à parte do mundo, de que algo especial está acontecendo e que definem as características e comportamentos da performance: “era uma vez” indica o início de uma história, se for uma piada, só se ri no final, se for um jogo, você se adequa às regras.

Podemos naturalmente associar esta definição com as definições de jogos, sendo os jogadores atores na performance. Eles são plateia e atores envolvidos no jogo pelo qual são responsáveis por suas ações desenroladas no palco da partida. Eles serão avaliados uns pelos outros e julgarão o desempenho uns dos outros. A partida, no círculo mágico de Huizinga, está à parte da vida comum e envolve de maneira profunda e emocionalmente seus participantes. Performatizamos os jogos com tanta naturalidade que às vezes não percebemos. Aqui está nosso ponto central: jogadores são *performers* e a interação social dentro do jogo é uma performance. Estas ações performáticas irão moldar e estruturar o mundo digital.

Em seu estudo sobre Bauman, a autora Esther Langdon (2006) também contribuiu para a discussão elaborando suas próprias características do que é performance. Ela escreve que o campo, naturalmente interdisciplinar, é rico para o estudo da interação social, da vida cotidiana, da arte e da ação simbólica. Ela enumera performance como sendo experiência em relevo, ou em destaque: performance é uma experiência pública, momentânea e espontânea; participação expectante – todos os presentes participam plenamente da performance, de alguma forma contribuindo para o seu sentido total e final; experiência multissensorial – é a recepção simultânea de sensações diversas, como sons, luzes e cheiros; engajamento corporal, sensorial e emocional – é corporeidade, imersão e agência, participação; significado emergente – o modo de se expressar está no centro da performance e o significado é constantemente construído e reconstruído.

Novamente, a ligação entre jogos e performance se faz naturalmente. Desta vez, as definições de Langdon são mais interessantes ao se pensar os jogos digitais, pois ao

falar de ação simbólica e enumerar suas características, podemos pensar nos videogames como uma experiência multissensorial participante de grande engajamento que envolve imersão, participação e agência e que, a partir disto, nos expressamos e reconstruímos significado. Como fazemos isto? Através da retórica dos jogos e do *play*, defendida por Bogost (2010) e Sutton-Smith (2001), assim como pelo *play* como construtor de sentido em Fink (2016).

Enfim, para Langdon, estas características servem para compreender que a performance ressalta: “as negociações, a criatividade e a dinâmica da interação humana e atende às questões contemporâneas que tratam da experiência de estar no mundo” (LANGDON, 2006, p.15). Esta ideia de execução para além do texto, ou senão de um texto vivo, ganha força com Conquergood (1989) para quem os textos são performatizados para serem vivenciados já que a vida social cotidiana é performática. Ele escreve que performance é estudada não como um ato cultural, mas como um agente cultural. Portanto, os videogames não são apenas jogados, mas vividos, experimentados, interpretados e processados por seus jogadores. O autor é mais conhecido por ter cunhado *os quatro Pês das performances*: poética, *play*, processo e poder, essenciais para a construção do ser e da sociedade.

Poética é o estudo sobre a construção da identidade e cultura humana, pois a cultura e o ser não são dados, mas feitos culturalmente. *Play*, como definido anteriormente, é ambíguo e está ligado ao estudo da inovação, experimentação, paródia, sátira, ironia, reflexão e agitação. O *performer* quebra tabus e brinca com a ordem social cujo processo, aqui, pode dialogar com a retórica procedural de Ian Bogost. É a cultura em ação: é indeterminada, cambiante, fluida, com contingências e significados próprios. Poder tem a ver com o fato de que o campo das performances é naturalmente um território de luta de interesses por se tratar de um local de intersecção cultural. Portanto, interesses de grupos diferentes se encontram, pontos de vistas opostos se manifestam.

Os jogos eletrônicos se manifestam como campo performático ao serem palco destes encontros no círculo mágico. Jogadores diversos, com suas próprias identidades e histórias, se encontram no ciberespaço. Seus diferentes *status* no mundo exterior são de repente iguais no ciberespaço. Naturalmente, podem haver choques. Como este encontro se dá, como estas comunidades de jogadores se formam, é o que nos interessa, daí a ideia de estudá-las etnograficamente.

Conquergood acredita que ao estudar de maneira etnográfica aspectos da cultura, o pesquisador deve ficar atento a estes quatro pês para melhor compreender as

performances culturais em seu contexto interno e sua relação com a sociedade geral. Isto pode ser melhor compreendido nas palavras de Davis (2008):

Conforme negociamos nossas vidas como seres sociais – às vezes, mas nem sempre, conscientes disto – nós performamos. *Quando performamos, também somos históricos*. Isto pode ser codificado e preservado de maneira popular, pelo ritual, ou não; coordenado e estilizado como no teatro, ou não; cotidiano e mundano, a experiência vivida do dia-a-dia, ou não. Performance pode ser radicalmente transformativa (DAVIS, 2008, p.7).

A performance é baseada nestas nossas ações, envolvidas nestes ritos e regras e processos e discursos. É uma negociação constante em vários *fronts* inteiramente baseada na experiência. No mundo dos jogos, posso conhecer pessoas completamente diferentes de mim, aprender suas histórias, ouvir suas narrativas, ou posso entrar em confronto com os *trolls* ou estraga-prazeres que podem me perseguir por causa das *minhas* narrativas.

Em uma performance, como nos jogos eletrônicos, o que é feito e falado possui um sentido e um significado próprio para todos aqueles imersos na performance, particulares àquele ritual e àquele grupo. Para quem está de fora, frases e palavras como *fazer uma run*, *dropar* ou *raidar* não fazem o menor sentido ao mesmo tempo em que fazem parte do jargão comum dos jogadores de um RPG *online* como ESO. Em exemplos mais gerais, *morrer* tem um significado diferente para jogadores. Em videogames, morrer é falhar, mas o jogador sempre irá retornar com seu avatar, sem o significado trágico e definitivo que atribuímos à palavra no mundo *extra-game*. Da mesma forma, é muito natural os jogadores referirem ao avatar e seus atos como sendo de seu próprio corpo, se referindo à perna do avatar como *minha perna*, às roupas como *minhas roupas* e usando os verbos na primeira pessoa (agora *eu* vou atacar; agora *eu* vou a tal lugar). As palavras performáticas realizam e carregam atos. Como escreve Goffman (2008): “O mundo todo não constitui evidentemente um palco, mas não é fácil especificar os aspectos essenciais em que não é” (GOFFMAN, 2008, p.71).

Mas o poder das palavras como ação não está só aqui e é uma discussão que se pode ampliar ao falarmos de Richard Schechner (2006) e Victor Turner (1974). Para Schechner:

Explicar ‘mostrar fazendo’ é um esforço reflexivo para compreender o mundo da performance(...). Performances marcam identidades, dobram o tempo, remodulam e adornam o corpo e contam histórias (SCHECHNER, 2006, p.28).

O conceito central na definição do autor é o *comportamento restaurado* ou duas vezes vivenciado: performances são compostas por atos, rituais sociais, o que for, que envolvem ensaio, prática, aprendizado e a apreensão de comportamentos sociais para assumir papéis

na sociedade. Pense assim: para ser um advogado, além do conhecimento necessário institucional para advogar, há comportamentos e convenções associadas ao ato de advogar. Ser um advogado é performar, seja escrevendo e falando em jargão (o vulgo “juridiquês”), seja através do comportamento em um tribunal. Da mesma forma, um jogador de ESO ou de qualquer outro videogame ou jogo terá uma série de características adquiridas através da repetição ritual, um comportamento apreendido que lhe permite se identificar como um *gamer*.

Nós nos ajustamos a estes papéis, portanto, para o autor, tudo na vida humana pode ser estudado como performance ou enquanto performance. Como saber a diferença? Ele escreve:

Algo ‘é’ performance quando os contextos histórico e social, a convenção, o uso, a tradição, dizem que é. Rituais, jogos e peças e os papéis da vida cotidiana são performance porque a convenção, o contexto, o uso e a tradição dizem assim (SCHECHNER, 2006, p.38).

Cada performance é única: mesmo que se pegue o ônibus todo o dia, o ambiente e as pessoas ao redor não serão as mesmas, nem o motorista, nem o tempo lá fora ou o seu próprio humor e estado de espírito. Podemos realizar os mesmos atos várias vezes, mas eles sempre serão únicos de alguma forma, ligeiramente diferentes uns dos outros:

Performances são feitas de porções de comportamento restaurado, mas cada performance é diferente de qualquer outra. Primeiro, determinadas porções do comportamento podem ser recombinadas em um número sem fim de variações. Segundo, nenhum evento consegue copiar exatamente outro evento. Não apenas o próprio comportamento – nuances de humor, tom de voz, linguagem corporal, e daí por diante, mas também a ocasião específica e o contexto fazem com que cada caso seja único. (...) Mas uma performance acontece enquanto ação, interação e relação. Deste modo, uma pintura ou um romance podem ser performativos ‘enquanto’ performances. A performance não está ‘em’, mas ‘entre’ (SCHECHNER, 2006, p.30).

Da mesma forma são únicas as partidas de jogos e jogos eletrônicos. Por mais que se tenha ensaiado ou aprendido o ritual, o jogador pode perder em um jogo competitivo ou falhar ao despencar de um abismo em ESO. Cada experiência é única. Dessa forma, o autor oferece uma lista de exemplos de onde podemos encontrar performances: nas artes; na vida cotidiana; nos negócios; nos esportes e entretenimentos de massa; no sexo; na tecnologia; nos rituais. Schechner destaca que esta lista é apenas um fragmento, pois ela não dá conta de todos os lugares onde podemos encontrar as performances. E por que culturais? Porque é através da cultura e do contexto social que podemos entender e estudar, de fato, os assuntos que envolvem o comportamento humano. Ele resume: “É impossível chegar a um sujeito, a não ser que seja pelas suas próprias posições culturais”

(SCHECHNER, 2006, p. 32). Está relacionado ao que estamos estudando aqui, que são os jogos eletrônicos. Eles e quaisquer outros objetos se tornam relevantes a partir da interação, da instrumentalidade e do significado construído pelas pessoas sobre eles.

Além disso, como dito anteriormente na introdução e elencando com as palavras performáticas de Austin, toda performance encerra em si uma finalidade e um contexto que são muito próprios, de forma que os participantes podem avaliá-la como boa ou ruim. Um jogador de determinado jogo digital sabe quando um resultado é bom, o que pode passar batido por alguém leigo no assunto. Cada jogo pode ter fins muito específicos e diversos, mas reconhecidos por sua comunidade de jogadores que o performatizam e buscam tais resultados. Cada performance traz um comportamento adequado a ela, um ritual: por exemplo, a forma de se comportar em uma igreja durante a missa e na plateia de um show de rock. Ou, no nosso caso, como agir em um jogo de tiro ou em um jogo de estratégia. Há regras tácitas em cada lugar e comportamentos esperados e apropriados a cada um.

O conceito de performance de Schechner nos é muito interessante, especialmente em seu diálogo com o drama, o ritual e a antropologia. Para ele, ao se falar sobre cultura, e mais especificamente sobre arte, se faz necessário deixar no passado a dicotomia alta e baixa, pois estas práticas serão avaliadas por seus pares, por quem está inserido nestas performances:

O comportamento restaurado é simbólico e reflexivo. (...) Um admirador de esportes conhece as regras e as estratégias do jogo, (...). O mesmo para os admiradores de bandas de rock. Algumas vezes, o conhecimento sobre o comportamento restaurado é exotérico, privilégio apenas dos iniciados (SCHECHNER, 2006, p.36).

É como falamos em Austin, que cada cultura enaltece suas práticas e, para quem é de fora, seu jargão e práticas podem parecer completamente alienígenas. Os jogos digitais, assim como o cinema ou o teatro, possui suas próprias particularidades e seus próprios valores culturais.

O autor defende que as performances culturais possuem uma função social e dá sete exemplos: para entreter; para construir algo belo; para formar ou modificar uma identidade; para formar ou educar uma comunidade; para curar; para persuadir, convencer, ensinar; para lidar com o sagrado/profano. Também nesta lista se encaixam os jogos eletrônicos. Pressupõem-se que jogos são divertidos, portanto, eles entretêm, e a partir da retórica procedural de Bogost também possuem uma discursividade, um poder

argumentativo. A partir de exemplos, seria possível aprofundar em cada característica com títulos voltados, através de sua retórica procedural, para cada um destes pontos<sup>92</sup>.

Ele destaca que esta lista não está hierarquizada e que dependendo de cada objeto, indivíduo e sociedade, a importância de cada função irá mudar. Aqui, nos lembramos da *retórica procedural* dos jogos defendida por Ian Bogost (2010) e citada anteriormente enquanto falávamos sobre algumas definições de videogames naquela ocasião já a relacionamos como *mostrar fazendo* de Schechner. Para Bogost e sua retórica, os jogos carregam intrinsecamente discursos argumentativos que podem ser usados de diferentes maneiras persuasivas. Um jogo de ação mais comercial pode ter uma intencionalidade de simplesmente entreter, mas outros, como o citado *The McDonald's Game*, carrega uma carga política forte.

Enfim, o conceito de performance de Schechner dialoga com a *descrição densa* de Geertz (1989): a ideia de que a cultura é uma construção simbólica fragmentada, em constante mudança e sujeita a interpretação. Para ele, a análise cultural:

Deve atentar-se para o comportamento, e com exatidão, pois é através do fluxo do comportamento – ou, mais precisamente, da ação social – que as formas culturais encontram articulação (GEERTZ, 1989, p.12).

Para Geertz, estudar as dimensões simbólicas da sociedade é mergulhar na cultura.

Outro conceito interessante de Schechner para nós é o de transportados e transformados. Ao falarmos de jogos eletrônicos, mais ainda no caso dos MMORPGs, falamos de mundos digitais abertos, detalhados e em constante atividade e mudança. O autor escreve que, em performance, os atores e audiência são transportados para outro mundo e que suas identidades sofrem uma transformação de *status*. Podemos perceber isto nos jogos digitais conforme o jogador deixa sua identidade e mundo para trás ao adentrar o digital e assumir temporariamente um novo papel, como o de guerreiro, comerciante, mercenário e assim por diante. O autor chama isso de *não-não-eu*: ao se engajar na performance e entrar no espaço liminar, o *performer* fica entre as duas identidades. Imagine um ator que vive Hamlet: no palco, ele não é ele, mas Hamlet (não), ao mesmo tempo em que ele sabe que Hamlet é um personagem (não-eu).

---

<sup>92</sup> Para curar: O jogo *That Dragon, Cancer*, por exemplo, fala sobre o drama real de um casal que perdeu um bebê para o câncer e leva esta experiência para o jogador através de seu sistema. Para educar: o jogo *Never Alone* retrata e narra uma história folclórica do povo esquimó e fala sobre a preservação de sua língua. Para lidar com o divino/profano: *Journey*, um jogo de apenas duas horas, não possuem falas ou símbolos claros. Após o final do jogo, sem pausa, o jogador retorna para o ponto de início, deixando aberto a interpretação de que a ‘jornada’ pode ter uma conotação espiritual.

Mas para que a performance seja real e convincente, é necessário se engajar com ele. Como? Se entregando ao fluxo das ações. Para Schechner, se entregar ao fluxo é ser tomado, “possuído” pela performance, assumindo o não-não-eu e se deixando transformar para outra identidade. Aqui também está o transporte: uma jornada de ida e de volta na transformação e mudanças de *status* temporária. Neste íterim, *performer* e audiência se preparam para a performance, o que o autor chama de aquecimento, e relaxam depois (desaquecimento ou esfriamento). Pense na preparação do ator ou do jogador de futebol antes de ir a campo/palco e na expectativa da audiência em ambos os eventos. São pequenos rituais e emoções de preparação que levam ao *fluxo* e que, depois, trazem os atores de volta ao seu *status* original, para fora da performance. Ele escreve:

O continuum ocorre entre performances em que o performer é transformado através do “trabalho” até aquelas nas quais ele é transportado e levado de volta ao seu ponto de partida. (...). Denomino performances os eventos em que os performers são “transformações” modificadas e àqueles em que os performers são levados de volta aos seus lugares de origem, “transporte”(…). O performer vai do “mundo habitual” ao “mundo performativo”, de uma referência de tempo/espaço à outra, de uma personalidade à outra (SCHECHNER, 2011, p.162 e 163).

O mesmo vale para os videogames. O jogador sai do seu mundo habitual e é transportado para o mundo performativo em que estará em uma temporalidade à parte e experimentará um espaço, uma personalidade e regras diferentes. Vale lembrar que Huizinga (2000) e Caillois (2001) já definiam os jogos como atividades voluntárias e à parte, gozando de seu próprio espaço-tempo (círculo mágico), reforçando a ideia de transporte. Se faz necessário relacionar jogos e Schechner com o trabalho de Victor Turner (1974). Como o próprio autor conta, sua pesquisa antropológica seguiu os passos de Arnold Van Gennep e seu livro *Os ritos de passagem* e especialmente no significado de “passagem”. O conceito de liminaridade de Turner expande sobre as fases do rito descritas por Van Gennep: separação, transição e incorporação. O autor chama a transição de *limen*, latim para “fronteira”.

Em uma situação de liminaridade, os participantes estão nesta fronteira, nem cá nem lá, separados em seu próprio tempo-espaço e desprovidos de seus *status* anteriores, condições estas que podem ser ligadas às características de jogos e com o conceito de transporte e transformação, colocando os participantes em um estado ambíguo por definição. Após o período liminar há a reagregação à sociedade, que podemos associar ao esfriamento ou desaquecimento do transporte de Schechner e à experiência do jogador no ciber mundo.

Em seus estudos antropológicos sobre liminaridade, Turner (1974) escreve sobre o estado de passividade e silêncio dos noviços enquanto passam por este período de transição e escreve:

O neófito na liminaridade deve ser uma *tabula rasa*, uma lousa em branco, na qual se inscreve o conhecimento e a sabedoria do grupo, nos aspectos pertinentes ao novo 'status' (TURNER, 1974, p.127).

O que é dito aqui pode ser dito para qualquer passagem de iniciação, mesmo para os jogos que, inclusive, possuem seu próprio jargão para os novatos ou não-iniciados. Todo jogador ao entrar humildemente em uma nova comunidade digital é chamado de *noob*<sup>93</sup>, termo que por sua vez veio de *newbie*, um sinônimo para novato ou recém-chegado em inglês.

Em um estado de liminaridade, os participantes ficam em igualdade temporariamente, deixando seus *status* anteriores para trás e se fortalecem encontrando união em sua nova condição:

Os noviços são, de fato, temporariamente indefinidos, para além da estrutura social e normativa. Isso os enfraquece, já que não têm direitos sobre os outros. Mas isto também os liberta das obrigações estruturais (TURNER, 1982, p.27)<sup>94</sup>.

O mesmo vale para os jogos. Ao entrar no mundo digital, os jogadores são igualados pelo sistema de regras: são todos jogadores.

Turner (1982) traça uma diferenciação entre liminal e liminoide, além de falar brevemente sobre fluxo. Em seu livro *From Ritual to Theatre*, ele se refere aos seus estudos sobre liminaridade como *simbologia comparativa*, por ser menos ampla e menos densa que um estudo semiótico. Uma das características da semiótica, porém, chama a atenção em seu estudo, que é a pragmática, a relação entre os símbolos e seus usuários, pois como ele escreve: “símbolos estão essencialmente envolvidos em processos sociais [e, agora eu adicionaria, em processos psicológicos também]” (TURNER, 1982, p.21)<sup>95</sup>. Para ele, a diferenciação recai sobre os conceitos de trabalho, *play* e lazer.

Em sociedades antigas, tradicionais, rurais ou arcaicas, ele julga seus rituais como liminais, enquanto na sociedade urbana e moderna, a inovação tecnológica e suas novas formas de mediação levam ao liminoide, um processo de liminaridade ligeiramente

---

<sup>93</sup> OXFORD DICTIONARIES. Disponível em: <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/noob>>. Acesso em: 28 jul 2018.

<sup>94</sup> Texto original: The novices are, in fact, temporaly undefined, beyond the normative social structure. This weakens them, since they have no rights over others. But it also liberates them from structural obligations.

<sup>95</sup> Texto original: Symbols are essentially involved in social processes [and, I would now add, in psychological processes, too].

diferente do liminal e que abarca em si os meios de comunicação e entretenimento de massa e mídias, inclusive os jogos eletrônicos. Turner vê essa diferença surgir na divisão do trabalho e argumenta que em sociedades antigas o trabalho e o lazer não eram diferenciados, enquanto na sociedade pós-industrial há uma separação arbitrária entre trabalho e tempo livre. Porém, ele vê o lazer liminoide como algo “anti-estrutural”, não alienante, com sua própria força criativa e crítica:

Vejo o ‘liminoide’ como uma fonte crítica independente (...) e aqui observamos (...) como o liminoide pode ser um domínio independente de atividade criativa, não apenas uma imagem espelhada distorcida, máscara ou capuz da atividade estrutural (TURNER, 1982, p.33)<sup>96</sup>.

O lazer, escreve o autor, se tornou um espaço fronteiro entre o trabalho e tempo livre, o cívico e privado. Os jogos, portanto, se encontram nesta borrada fronteira.

Outra diferença é que o autor enxerga um poder questionador e subversivo no liminoide que não está presente no liminal: muitos dos rituais tradicionais estão ligados ao *status quo*, à centralidade, como um rito de passagem em uma aldeia. Enquanto isso, o liminoide é mais fragmentado, disperso e pode assumir um papel político. Por serem mais diversos e fragmentados, os processos liminoides são mais complexos do que os liminais, com uma grande variedade de gêneros simbólicos. Ele dá exemplos como os vários gêneros de música popular, do *folk* ao heavy metal, da arte que vai desde pintura à instalação e à contracultura e assim por diante. Novamente, nisto estão os videogames que podem oscilar entre os comerciais e divertidos aos mais experimentais e artísticos.

Turner (1982) escreve que os fenômenos liminoides se fragmentam em diferentes tipos de lazer, arte, jogos, esportes e passatempos praticados por grupos particulares, segmentados. Conclui: “o liminoide ainda parece mais livre que o liminal, uma questão de escolha e não de obrigação” (TURNER, 1982, p.55)<sup>97</sup>, tal qual os jogos como definidos anteriormente, que são atividades livres.

Mas o que Turner (1974) considera mais interessante em situações de liminaridade é que os participantes, por sua condição temporariamente homogênea, tendem a desenvolver um sentimento temporário de profunda camaradagem.

Assistimos em tais ritos, a um ‘momento situado dentro e fora do tempo’, dentro e fora da estrutura social profana; que revela, embora efemeramente, certo reconhecimento (no símbolo, quando não mesmo na linguagem) de um vínculo social generalizado que deixou de existir, e contudo simultaneamente tem de ser fragmentado em uma multiplicidade de laços estruturais. (...) É

---

<sup>96</sup> Texto original: I see the “liminoid” as an independent and critical source (...) and here we observe (...) how the liminoid can be an independent domain of creative activity, not simply a distorted mirror-image, mask or cloak for structural activity.

<sup>97</sup> Texto original: The liminoid is still felt to be freer than the liminal, a matter of choice, not obligation.

como se houvesse neste caso dois 'modelos' principais de correlacionamento humano, justapostos e alternantes. O primeiro é o da sociedade tomada como um sistema estruturado, diferenciado e frequentemente hierárquico de posições (...). O segundo, que surge de maneira evidente no período liminar, é o da sociedade considerada como um 'comunitatus' não-estruturado, ou rudimentarmente estruturado e relativamente indiferenciado, uma comunidade, ou mesmo comunhão, de indivíduos iguais que se submetem em conjunto à autoridade geral dos anciãos rituais (TURNER, 1974, p.118 e 119).

Para o autor, grupos marginalizados tendem a desenvolver *communitas* de maneira espontânea e dá exemplos, entre eles o movimento *hippie*, e vê na *communitas* um movimento que pode ter um poder político desestruturante. Para o nosso estudo de jogos, o conceito de *communitas* é fundamental. Nos jogos, um bom exemplo de *communitas* pode ser dado com as partidas de futebol de bairro em que jogadores desconhecidos e estranhos deixam seus *status* fora das quatro linhas e em que os times precisam se unir para vencer, muitas vezes desenvolvendo um sentimento de parceria e pertencimento no processo. O mesmo vale para as demais interações entre jogadores nos videogames. Como Turner escreveu ao falar dos noviços, os jogadores, ao abandonarem seus *status*, não possuem mais poder sobre o outro, mas encontram camaradagem em sua situação.

Porém, *communitas* não é a ausência de regras ou estrutura. Para Turner (1982), é dentro de *communitas* que muitas vezes o indivíduo, atado a regras e papéis sociais, pode se entregar ao caos (ou à ordem) ao encontrar a liberdade em outra estrutura mais permeável e livre.

*Communitas* não representa a remoção de normas estruturais da consciência daqueles participando nela; é mais o que o próprio estilo, em uma dada comunidade, pode dizer dependendo da forma em que a falta de normas, a negação ou inversão da estrutura normativa é simbolizada por aqueles cotidianamente envolvidos com ela (TURNER, 1982, p.47)<sup>98</sup>.

Como em videogames, o jogador pode se livrar do seu papel social ao incorporar um avatar no ciber mundo, assumindo um papel completamente diferente do que está habituado. Ao partilhar das regras de um jogo e interagir com outros jogadores, pode encontrar um sentido que lhe falta na sua corrida rotina de trabalho.

Turner escreve que a *communitas* pode ocorrer de três formas: é espontânea, ideológica e normativa. Espontânea – acontece de maneira profunda, possui algo

---

<sup>98</sup> Texto original: *Communitas* does not represent the erasure of structural norms from the consciousness of those participating in it; rather its own style, in a given community, might be said to depend upon the way in which it symbolizes the abrogation, negation, or inversion of the normative structure in which its participants are quotidianly involved.

“mágico” sobre si, um sentimento de poder total, um lampejo de entendimento mútuo existencial entre os envolvidos; Ideológica – uma aproximação consciente trazida pelo fluxo, uma sensação de companheirismo e pertencimento despertada por um ideal comum, como o objetivo em um jogo; Normativa – a partir de um sistema social, uma subcultura ou grupo que tenta manter sua união por um período duradouro.

Sobre fluxo, ele escreve que é uma sensação consciente entre a ação e esta percepção de se entrar em um campo de estímulo liminal ou liminoide. No fluxo não há regras claras, mas uma aproximação com a *communitas*:

Fluxo é autotélico: ele parece não precisar de fins ou recompensas fora de si mesmo. Estar no fluxo é estar tão feliz como um ser humano pode estar – o que particularmente despertou o fluxo ou o estimulou, seja uma partida de xadrez ou uma oração em grupo não importa. (...) Eu gostaria de dizer simplesmente que há algo de ‘fluxo’ em *communitas*, que pode surgir e frequentemente surge espontaneamente e de forma inesperada – não precisa de regras para ativá-lo ou desativá-lo (TURNER, 1982, p.58)<sup>99</sup>.

Em jogos, podemos interpretar este tipo de fluxo em *communitas* como o mero prazer em jogar: ao se divertir e se deixar envolver com a atividade participativa do jogo, o jogador se deixa levar e se interessa mais no jogo pelo jogo do que em seus objetivos ou em vencer. O autor amplia o seu leque de exemplos para incluir que *communitas* é algo que experimentamos em nosso cotidiano na religião, na ética, na economia, na literatura, no drama, na arte e em tantos outros lugares inesperados – como nos jogos.

Para nós, o que é interessante em *communitas* é seu espírito de camaradagem espontânea, de formação de identidade e o que Turner (2008) chama de necessidade. Para ele, os indivíduos buscam a *communitas* em alguma forma, pois:

A exposição ou imersão na *communitas* parece uma necessidade real (...) de retirar as máscaras, disfarces, trajes e insígnias de *status* de quando em quando, mesmo que seja para vestir as máscaras libertadoras de uma dissimulação liminar. Mas eles o fazem por vontade própria (TURNER, 2008, p.226).

Ou seja, a liminaridade e a *communitas* trazem consigo um efeito de “libertação”, uma tentação, um desejo de sair, nem que seja temporariamente, da estrutura e do seu papel constituído.

Schechner (2011) também escreveu sobre a performance como uma experiência liminal, mesmo quando não usava estas palavras diretamente, se referindo a ela como

---

<sup>99</sup> Texto original: “Flow” is “autotelic”, i.e., *it seems to need no goals or rewards outside itself*. To flow is to be as happy as a human can be – the particular rules or stimuli that triggered the flow, whether chess or a prayer meeting, do not matter. (...) I would like to say simply that what I call *communitas* has something of a ‘flow’ quality, but it may arise, and often does arise spontaneously and unanticipated – it does not need rules to trigger it off.

momentos de ruptura com o ciclo da vida e algo que envolve uma total imersão e engajamento dos atores:

O palco – referindo-me não apenas ao espaço físico, mas ao agregado tempo/espaço/espectador/performer – é uma força centrípeta que engole tudo o que acontece nele ou perto dele. Esta absorção para o centro é o principal paralelo entre o processo da performance e o processo do ritual (SCHECHNER, 2011, p.157).

Podemos ligar isto à Fink (2016), pois a performance dos jogos é um ato de significação:

Enquanto joga [*playing*], o ser humano não permanece em si mesmo, não permanece em um domínio fechado de seu interior psíquico – na verdade, ele sai para fora e além de si mesmo (FINK, 2016, p.46)<sup>100</sup>.

Em diálogo com Shechner e Turner, Fink escreve que *play* possui como característica o não atual (*non-actuality*), um termo difícil de traduzir, uma representação simbólica, não um espelho mimético da realidade. Ele escreve *non-actual* para dizer que isso não significa que a representação não é real – lembre-se do *não-não-eu*. O *non-actual* é na verdade uma realidade nova, enigmática, pois é simbolicamente construída por aqueles em *play*, no nosso caso, na performance do jogo.

O autor acredita que *play* é uma atividade fundamental para o ser humano para libertar o ser, o que nos é particularmente útil, pois pode ser relacionada à necessidade de *communitas* descrita por Turner. Fink compara *play* como um oásis e escreve:

*Play* se torna uma forma de se ‘recuperar’ das formas pelas quais a vida pode ser difícil e grave, (...) possui a capacidade de descarregar de forma segura os ânimos perigosamente altos, paixões e desejos, tribulações e ansiedades, para purificar a alma da escuridão. Estamos sempre propensos a perder a compostura e a calma apropriadas ao caráter da vida, reagindo tempestivamente às ameaças do nosso ambiente (...). Na economia da vida, o objetivo de *play* se torna minimizar o excesso de imaginação que a vida séria não pode utilizar para seus próprios fins criativos (...) e ao mesmo tempo segurar um espelho frente ao ser humano, para ajudá-lo a ver a si mesmo ‘em sua imagem’ e então promover a autocompreensão (FINK, 2016, p.134)<sup>101</sup>.

Portanto, a característica à parte do *play* é restauradora. Nos jogos, o jogador encontra um espaço de ação livre das amarras estruturais. Eles aliviam o peso da

---

<sup>100</sup> Texto original: While playing, the human being does not remain in himself, does not remain in an enclosed domain of his psychic interiority – rather, he ecstatically steps out of and beyond himself.

<sup>101</sup> Texto original: It becomes a way to ‘recover’ from the ways in which life is difficult and grave, (...) has the capacity to safely discharge the dangerously pent-up affects, passions, and desires, tribulations and anxieties, to purify the soul of dark forces. We are always in danger of losing the proper composure and calmness that belong to the character of life, of reacting intemperately to threatening character of our environment (...). In the economy of life, play’s task becomes to minimize the excess of imagination that serious life cannot utilize for its own creative tasks (...) and at the same time to thereby hold a mirror before the human being, to help provide him with a view of himself ‘in the image’ and to thus promote his self-understanding.

“seriedade” da vida. Este ponto se relaciona com as definições iniciais de jogos de Huizinga e serve de contra-argumento em relação à Caillois. Este se refere aos jogos como perda de tempo, mas Fink constrói sobre este tempo: não é tempo perdido, mas tempo necessário, com um *feedback* emocional necessário para a vida do ser humano. É também uma ação simbólica significativa que impacta o ser. Tempo investido, portanto. Murray (2004) que percebe uma relação próxima entre jogo, drama e ação simbólica, dialoga com Fink:

Todo o jogo, eletrônico ou não, pode ser vivenciado como um drama simbólico. Qualquer que seja o conteúdo do jogo, qualquer que seja o nosso papel dentro dele, somos sempre os protagonistas da ação simbólica (...). Nos jogos, portanto, temos uma oportunidade para encenar nossa relação mais básica com o mundo – nosso desejo de vencer a adversidade, se sobreviver às nossas inevitáveis derrotas, de modelar nosso ambiente, de dominar a complexidade e de fazer nossas vidas se encaixarem como as peças de um quebra-cabeça (MURRAY, 2004, p.141).

Ou seja, a liminaridade do espaço do jogo também oferece um local seguro para o autoentendimento descrito por Fink, um lugar para lidar com nossas questões e nosso relacionamento com o mundo e os outros. O mesmo vale para Laurel (2008). Para a autora o computador proporciona um terreno para a performance ao oferecer um território comum compartilhado em que cada usuário possui um engajamento direto com o sistema e, no caso de jogos multijogadores, com outros jogadores. Neste espaço compartilhado, as ações de todos os usuários e as respostas do sistema compõem uma performance em que significado é construído graças aos atos diretos de todos os envolvidos. Por natureza a interatividade é um fenômeno fronteiro que dialoga com a liminaridade.

## 2. ESPAÇO E CIBERESPAÇO

Para Pearce (2009), através do estudo destas comunidades é possível entender o que as torna únicas e como as pessoas se envolvem emocionalmente e formam suas identidades através das telas de seus computadores. Para compreender estas características, é preciso perceber que os jogos digitais compõem um tipo único de tabuleiro e uma forma diferente de comunicação mediada por computador.

Isto acontece pela forma como lidamos com o ciberespaço. Performance, a agência, a imersão, o avatar, a fachada e comunidade. Todos estes pontos, apresentados anteriormente, se combinam e são possíveis na liminaridade do espaço dos jogos. É no ciberespaço que as ações do jogador tomarão forma e efeito; é no ciberespaço que o jogador irá mover e controlar seu avatar; é nele que o jogador irá conhecer a topografia deste ciber mundo e os limites deste círculo mágico; é neste mundo digital que irá aprender as regras do jogo e, através de suas estratégias, decisões e ações, fazer progredir a narrativa.

Desde o início, escrevemos que o espaço do jogo está à parte, em seu próprio espaço-tempo. Isto é verdade para todos os jogos: seja pelas quatro linhas do futebol, seja pelo tabuleiro quadriculado do xadrez. Fato é, porém, que o mundo dos jogos não possui um tabuleiro que funciona da exata mesma forma que o dos demais jogos.

### 2.1. Um tipo diferente de tabuleiro

Para Murray (2004), ambientes digitais possuem quatro características: são procedurais, participativos, espaciais e enciclopédicos. Estas quatro características culminam simultaneamente conforme as coisas acontecem na tela em tempo real, sua principal diferença e característica, como discutido no tópico anterior, é que os acontecimentos acontecem não com um personagem ou um ator estranho, mas com *você*:

Você, enquanto jogador/interator, entrou num calabouço e alguém acaba de trancá-lo lá dentro! O momento é assustador e imediato, como um tiro de festim no palco de um teatro (...). A tela do computador exhibe uma história que é também um lugar. O bater da porta do calabouço atrás de você (...) é um momento de vivência dramática só possível no meio digital (MURRAY, 2004, p.86).

Ou seja, o “tabuleiro digital”, por suas características espaciais e de jogo, é um espaço vivenciado que reage em tempo real às ações do jogador. Ela escreve que se

mover, navegar e controlar o espaço digital é parte do fascínio da interação, assim como o é a corporeidade ou representação do avatar:

Quando o controlador está estreitamente ligado a um objeto do mundo ficcional, como um cursor na tela que se transforma numa mão, os movimentos reais do participante transformam-se em movimentos pelo mundo virtual. Essa correspondência (...) é uma parte importante da fascinação exercida por simples videogames controlados por joysticks. (...) Essa atividade constante significa que, mesmo movendo-se por tal espaço sem lutar, o mundo continua dramaticamente presente; esse não é um passivo tabuleiro de jogo, mas um palco de ação ao vivo (MURRAY, 2004, p.110).

Em um jogo de xadrez, se move as peças; em um videogame, é possível transmitir ao jogador a sensação de *ser* uma das peças e de compor o ambiente para tanto. Através da imersão, o jogador pode sentir o terror da guerra ou a empolgação do combate. Para ela, uma das formas mais comuns – e prazerosas – de agência está na navegação: a habilidade concedida pelo espaço digital para explorar à vontade o mundo em que se está inserido “A habilidade de se locomover por paisagens virtuais pode ser prazerosa em si mesma, independente do conteúdo dos espaços” (MURRAY, 2004, p.129). Não é à toa que jogos antigos como *Super Mario Bros* e *DOOM* possuíam diversas pistas, bônus e passagens secretas escondidas em seu espaço digital: os desenvolvedores sabiam desde aquela época do interesse de alguns jogadores a explorar todo o mundo digital disponível.

Em um jogo de RPG massivo e *multiplayer*, como o que será estudado aqui, o mundo é vasto, aberto e completamente acessível desde o início. Em termos de estrutura, o jogo irá sugerir locais em que o jogador deve ir para mover a história ou completar objetivos, mas em jogos de mundo aberto (como toda a franquia *Fallout* e *The Elder Scrolls*) o jogador tem a liberdade de poder simplesmente ignorar os objetivos lineares e fazer a própria trajetória ou criar seus próprios objetivos. Quer ignorar os objetivos iniciais e fazer um mochilão virtual até os confins do continente digital? Fique à vontade.

A exploração pode ser uma parte tão profunda dos jogos que alguns jogadores embarcam em títulos com esse objetivo. Esta é uma forte tendência em jogos de mundo aberto espaciais, como *Elite: Dangerous*. Existem mesmo fóruns<sup>102</sup> e guias<sup>103</sup> para quem quer explorar a galáxia do jogo. Ao ponto que quando um jogo do gênero fica aquém do esperado, ele tende a ser severamente criticado pelos usuários, como foi o caso de *No*

---

<sup>102</sup> REDDIT. Disponível em: <<https://www.reddit.com/r/eliteexplorers/>>. Acesso em: 25 jul 2018.

<sup>103</sup> REDDIT. Disponível em: <[https://www.reddit.com/r/EliteDangerous/comments/40id5z/the\\_explorers\\_guide\\_to\\_the\\_galaxy/](https://www.reddit.com/r/EliteDangerous/comments/40id5z/the_explorers_guide_to_the_galaxy/)>. Acesso em: 25 jul 2018.

*Man's Sky*<sup>104</sup>, um jogo de mundo aberto espacial que não atendeu às expectativas dos exploradores.

É através do espaço do jogo que a narrativa se manifesta: afinal, é movendo seu personagem por aquele mundo que se avança no jogo. Por isto, Murray compara a construção de um mundo digital a de um labirinto, em que cada curva pode trazer uma surpresa, um novo desafio ou reviravolta. É na ação do jogador e em sua exploração do espaço que eles se manifestam:

A história está amarrada à navegação do espaço. Conforme avanço, tenho uma sensação de grande poder, de agir significativamente, que está diretamente relacionada ao prazer que sinto com o desenrolar da história (MURRAY, 2004, p.131).

É a ação, a exploração do jogador que despertam a agência e a imersão.

Henri Lefebvre (2012) escreve que todo espaço humano é socialmente construído, tal qual a cultura. Ele é um espaço híbrido, um misto entre o mundo físico, o ideal e o simbólico que vivem juntos, se influenciam e se renovam constantemente. Para o autor, existe uma racionalidade na produção do espaço que cria uma ordem temporal-espacial material e imaterial, mesclando-o entre prático, simbólico e imaginário. Até mesmo nossos sentidos e como vemos o mundo passam por uma filtragem:

Não há nada, na história ou na sociedade, que não precisa ser alcançado ou produzido. A própria 'natureza' é compreendida na vida social através dos órgãos do sentido, sendo modificada e, portanto, produzida de certa forma (LEFEBVRE, 2012, p.68)<sup>105</sup>.

Pense em uma cidade: cada canto dela só faz sentido se associada às pessoas que ocupam suas ruas, em como os indivíduos dão significado a estes espaços.

O espaço social não é uma coisa em meio a outras coisas, nem um produto em meio a outros produtos: ele abrange coisas produzidas e envolve suas inter-relações em suas coexistências e simultaneidades (LEFEBVRE, 2012, p.73)<sup>106</sup>.

O espaço do nosso cotidiano é dialético, uma negociação constante entre inúmeros fatores, da natureza passando pela economia até chegar à esfera política e ao sistema capitalista. Portanto, o espaço é, primeiramente, um produto social, construído a partir de

---

<sup>104</sup> NEW SCIENTIST. Disponível em: <<https://www.newscientist.com/article/2104873-when-infinity-gets-boring-what-went-wrong-with-no-mans-sky/>>. Acesso em: 25 jul 2018.

<sup>105</sup> Texto original: There is nothing, in history or society, which does not have to be achieved and produced. 'Nature' itself, as apprehended in social life by sense organs, has been modified and therefore in a sense produced.

<sup>106</sup> Texto original: (Social) space is not a thing among other things, nor a product among other products: rather, it subsumes things produced, and encompasses their interrelationships in their coexistence and simultaneity.

ações simbólicas e práticas individuais e coletivas. O espaço é representado, performatizado e, nas palavras do autor, engloba tudo:

A forma do espaço social é encontro, assembleia, simultaneidade. Mas o que se encontra ou o que é encontrado? A resposta é: tudo que há *no espaço*, tudo que é produzido pela natureza ou pela sociedade, seja em cooperação ou pelo conflito. (...) Tudo: seres vivos, coisas, objetos, trabalhos, sinais e símbolos (LEFEBVRE, 2012, p.101)<sup>107</sup>.

O espaço social é reunião, encontro e simultaneidade de *todos* os elementos presentes nele: seus indivíduos, conflitos, problemas, sentimentos, produtos e culturas. Todo ele terá uma história composta pela relação das pessoas. No mundo dos jogos, isso pode ficar claro pelos exemplos dados de agência e comportamento emergente, como o dos jogadores de *World of Warcraft* que se reuniram para protestar em uma ponte sabendo que o grande número de jogadores faria o servidor cair (PEARCE, 2009). Esta construção histórica do espaço através das relações pode ficar até bem literal no mundo dos jogos, como no caso de *Eve Online*, jogo de exploração espacial com grupos, conflitos e fronteiras tão complexas que já até escreveram livros de história daquele mundo digital inteiramente baseados em suas guerras<sup>108</sup>. Ou seja, aqueles jogadores ressignificam constantemente o mundo digital em que habitam.

O que escreve Lefebvre dialoga com Milton Santos (2014) que em seu estudo sobre a evolução da técnica associa a tecnologia à cultura de forma que é incoerente pensar na tecnologia como algo alheio ao humano. Da mesma forma, parece difícil manter a separação estrita entre real e digital, sendo que as emoções e ações no ciberespaço possuem consequências e envolvem emoções que impactam o indivíduo dentro e fora do ciberespaço. Portanto, nos parece ser mais significativo pensar em um mundo digital em que as fronteiras são borradas ou inexistentes.

A técnica acompanha o homem desde o início da humanidade e progride conosco até chegar aos dias de hoje, gerando um espaço híbrido, afetado, que o autor chama de meio técnico-científico informacional. “As técnicas são um conjunto de meios instrumentais e sociais com os quais o homem realiza sua vida, produz e, ao mesmo tempo, cria espaço” (SANTOS, 2014, p.29). Criar espaço quer dizer que, através da

---

<sup>107</sup> Texto original: The form of social space is encounter, assembly, simultaneity. But what assembles, or what is assembled? The answer is: everything that there is *in space*, everything that is produced either by nature or by society, either through their co-operation or through their conflicts. Everything: living beings, things, objects, Works, signs and symbols.

<sup>108</sup> AMAZON. Disponível em: <[https://www.amazon.com.br/Empires-EVE-History-Online-English-ebook/dp/B01DONPR0M/ref=sr\\_1\\_1?ie=UTF8&qid=1482770366&sr=8-1&keywords=Eve+online](https://www.amazon.com.br/Empires-EVE-History-Online-English-ebook/dp/B01DONPR0M/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1482770366&sr=8-1&keywords=Eve+online)>. Acesso em: 25 jul 2018.

tecnologia, a humanidade pode dar nova forma e sentido ao espaço ao seu redor. O computador, a internet e os jogos eletrônicos entram aí: são meios pelos quais nos expressamos e criamos, inclusive, espaço. Ele escreve:

Os movimentos da sociedade, atribuindo novas funções às formas geográficas, transformam a organização do espaço, criam novas situações de equilíbrio e, ao mesmo tempo, novos pontos de partida para um novo movimento. (...) É a sociedade, isto é, o homem, que anima as formas espaciais, atribuindo-lhes um conteúdo, uma vida. (...) Em cada momento, em última análise, a sociedade está agindo sobre ela própria, e jamais sobre a materialidade exclusivamente. A dialética, pois, não é entre sociedade e paisagem, mas entre sociedade e espaço. E vice-versa (SANTOS, 2014, p.106, 109 e 110).

O mundo é híbrido: não se sabe onde termina a natureza e onde começa o que foi feito pelo homem. Da mesma forma, na sociedade, é impossível separar o que é técnica pura e o que não é. Nossa vida cotidiana molda e ressignifica constantemente o espaço ao nosso redor, ou o mundo se preferir, que é, então, reproduzido, refeito por nós. Se atribuímos ininterruptamente novas formas e interpretações ao nosso mundo “real”, isso afeta diretamente a forma como o experimentamos, como o vivenciamos e como o compreendemos.

Os espaços estão impregnados de significado. Se uma pessoa resolve picar uma cebola na sala, isso gera um estranhamento, pois já associamos determinadas ações a cada espaço: “Se, como às vezes ocorre, os artefatos ou as atividades associadas a um espaço são transferidos para outro espaço, esse fato fica imediatamente aparente” (HALL, 2005, p.130). Ou seja, nossa forma de vivenciar a cultura passa pelo corpo, está intimamente ligada à experiência física. É ela, a cultura, que é a dimensão oculta destacada pelo autor. Portanto, experienciar o ciberespaço de um videogame vai além de apenas apertar botões e observar uma imagem na tela, é uma questão de existir, de viver a ação, de performá-la.

Para Hall, usamos imagens mentais para interpretar e vivenciar o espaço. Ele cita as pinturas renascentistas como exemplo: ninguém vê uma obra-prima de Rafael apenas como tinta sobre uma tela. Elas possuem uma ênfase na sensação espacial: “a ideia de espaço emprega mais movimento e ultrapassa o visual para atingir um espaço sensual muito mais profundo” (HALL, 2005, p.118). A informação que nos é dada pelo mundo não é puramente dada, ela passa por filtros, especialmente pela cultura. Da mesma forma, o mundo digital de um jogo não são, para o jogador, apenas *pixels* em uma tela de vidro, mas um mundo verdadeiro com pessoas e significados próprios.

Henry Jenkins (2011) também concorda que o ciberespaço contribua para a construção da narrativa. Ele escreve que o design dos mundos dos jogos encoraja o que ele chama de *arquitetura narrativa*. Dialogando com Murray, o autor percebe que é através do espaço do jogo que o videogame apresenta sua narrativa e conta sua história. Ele destaca, porém, que contar uma história não é sempre o foco de um jogo, portanto, muitos jogos podem não possuir uma narrativa ou ter aspirações mínimas a ela. Outros podem ser inteiramente voltados para ela, com vários momentos de exposição crua ou ter a narrativa como seu ponto central. Quando um jogo possui um foco narrativo, ele irá contar essa história através do seu espaço que será explorado pelo jogador. Isto não quer dizer, porém, que é possível criar um jogo 100% desprovido de narrativa: mesmo um jogo elementar, como *Pong*, o famoso “jogo da cobrinha” e mesmo *Tetris* estão abertos à interpretação e diversas leituras podem ser feitas a partir do seu design simples.

Para Jenkins (2011), o *level design*, a topografia virtual, é mais importante do que os personagens, a história, enfim, toda a estrutura dramática, pois é pelo espaço que o jogador entra em contato com todo o resto. Jenkins diz que a mesma lógica vale mesmo para os RPGs de mesa e aventuras de texto:

Teóricos da performance descrevem o RPG como uma forma de narrativa colaborativa, mas a atividade do Mestre começa por desenhar o espaço de jogo – a *dungeon* – onde a aventura dos jogadores irá ocorrer. Mesmo muitos dos jogos baseados em texto, como *Zork*, nos quais era possível fazer qualquer tipo de história, eram centrados em permitir ao jogador navegar por espaços narrativamente instigantes: ‘Você está vendo a parede norte de uma casa branca. Não há porta e todas as janelas estão cobertas por tábuas. Ao norte, um caminho estreito serpenteia entre as árvores’ (JENKINS, 2011, p.3)<sup>109</sup>.

Mesmo nestas condições de texto ou de tabuleiro, o mundo narrado ganha forma: ele existe e é delineado na mente dos jogadores. Esta não é uma ideia nova: antigos jogos de aventura chamados *point’n click* possuíam uma mecânica de jogo muito básica. Em títulos como *Day of the Tencacle*, *The Dig* ou *Secret of Monkey Island*, o jogador tinha uma história e a única forma de fazê-la progredir era solucionando quebra-cabeças. A solução para estes desafios só podia ser encontrada de uma forma: explorando o cenário em busca das peças. Nos sistemas da época, isto era feito *clicando* e *apontando* com o cursor na tela, fazendo o avatar se mexer e o jogo avançar. Vale lembrar que, mesmo

---

<sup>109</sup> Texto original: Performance theorists have described RPGs as a mode of collaborative storytelling, but the Dungeon Master's activities start with designing the space - the dungeon - where the players' quest will take place. Even many of the early text-based games, such as *Zork*, which could have told a wide array of different kinds of stories, centered around enabling players to move through narratively-compelling spaces: "You are facing the north side of a white house. There is no door here, and all of the windows are boarded up. To the north a narrow path winds through the trees."

então, já havia a presença de agência em maior ou menor grau nos jogos: alguns permitiam e encorajavam escolhas por parte do jogador, como o clássico *Myst*, que possuía finais diferentes dependendo das ações tomadas pelo jogador ao longo do jogo, enquanto outros, como *Secret of Monkey Island* só permitiam uma solução, mas o jogador podia escolher a ordem em que desvendava os desafios e acumulava objetos do jogo.

Com sistemas modernos e jogos em 3D, estes elementos se tornaram mais bem trabalhados, mas tanto em jogos com formas narrativas mais sutis (como *Dark Souls* ou *Hyper Light Drifter*, que praticamente escondem a história do jogo) ou mais abertas (como *The Last of Us* e *Tomb Raider*, que se aproximam mais de um modelo narrativo tradicional próximo ao cinema e aos romances), o jogador precisará explorar e navegar o cenário para aprender mais sobre estes personagens, este mundo, sua mitologia, cosmologia e acontecimentos. Outros jogos podem até colocar esta escolha de saber mais nas mãos do jogador: é o caso do recente *DOOM*, lançado em 2016. Nele, o jogador pode se mover em momentos de exposição, ignorando-os completamente, e a maior parte dos elementos narrativos são arquivados em forma de texto que podem ou não ser lidos pelo jogador.

O fator narrativo não está apenas em encadeamentos narrativos e dramáticos tradicionais: está na construção do mundo. Isto nos leva rapidamente de volta ao transporte de Schechner e à fachada de Goffman: o desenvolvedor de um jogo vai esculpir um mundo do zero. *DOOM* pode colocar o “grosso” da sua história em textos na interface, mas o mundo do jogo e seus elementos imersivos – da distribuição de objetos à trilha sonora – já narram muita coisa. Eu não preciso ler os ditos textos para dizer que o jogo se passa em Marte e fala sobre uma invasão demoníaca: isto fica claro pelo mundo ao redor do jogador. Eu também posso te dizer que é um jogo de ação que encoraja o combate frente a frente e a proatividade do jogador. Como sei disso? Porque o ambiente do jogo me diz isso: os cenários são bem iluminados e verticalizados, encorajando o movimento constante (não há onde se esconder dos demônios); a trilha sonora é composta quase inteiramente de *heavy metal* e não uma música mais lenta e aguda como, por exemplo, em um filme de mistério ou *thriller*. Por fim, o jogo te dá prêmios (munição e pontos de vida) por eliminar os inimigos com as próprias mãos utilizando execuções brutais chamadas de “*glory kills*”. Ninguém precisa dizer isto ao jogador ou escrever um longo manual de instruções: o próprio jogo irá mostrar e ensinar. É a retórica procedural de Ian Bogost na prática da performance de mostrar fazendo de Schechner. Jenkins escreve:

A narrativa do ambiente cria as pré-condições para uma experiência narrativa em pelo menos uma de quatro formas: histórias espaciais podem evocar associações narrativas pré-existentes; elas podem fornecer um palco no qual eventos narrativos são exercidos; eles podem elencar informação narrativa na *mise-en-scène*; ou eles fornecem recursos para narrativas emergentes (JENKINS, 2011, p.5)<sup>110</sup>.

Ou seja, no mínimo, algo da natureza básica do jogo poderá ser discernido a partir do espaço em que ele é jogado. Para Laurel (2008), ao navegar o espaço com seu avatar, é como se o jogador estivesse em uma peça ou filme. Em uma estrutura narrativa clássica, um incidente leva a outro, movendo a trama, sendo os *plot points* ou *plot twists* os pontos-chave. Em um jogo, o jogador irá explorar os limites daquele universo e *suas ações* irão desencadear estes pontos-chave. Nos jogos também há a opção da escolha: os mesmos pontos dramáticos estabelecidos pelos desenvolvedores podem se desenrolar de formas muito diferentes quando forem jogados por pessoas diferentes.

Outro fator apontado pela autora é que uma narrativa clássica possui início, meio e fim que começa em um universo possível cheio de possibilidades que vão se reduzindo pelas ações dos personagens e acontecimentos, restringindo as possibilidades e, portanto, afunilando o que pode acontecer conforme o tempo passa. Em um universo procedural e interativo como nos videogames, a estrutura é similar, mas um pouco diferente. A principal diferença é que quanto mais aberto narrativamente o jogo, como em um MMORPG, maiores são as probabilidades e maiores as chances de o jogador estar lidando com mais de uma narrativa por vez.

Além disso, o sistema tem que abarcar todas as escolhas possíveis do jogador: o estúdio pode programar os caminhos A, B, C e D, mas o jogador pode acabar não fazendo nenhuma combinação deles. Laurel (2008) escreve que é como um roteiro de uma peça sendo escrito em tempo real, baseado no que acontece no palco. A forma que os jogos encontram de estruturar essa variedade e ir aos poucos afunilando as probabilidades é a mesma da narrativa clássica: ações levam a eventos que fecham certas portas e abrem outras. A forma encontrada de encorajar o jogador a seguir este caminho é estabelecer objetivos ao oferecer escolhas, fazendo o jogador direcionar suas ações em direção ao objetivo que ele almeja alcançar.

---

<sup>110</sup> Texto original: Environmental storytelling creates the preconditions for an immersive narrative experience in at least one of four ways: spatial stories can evoke pre-existing narrative associations; they can provide a staging ground where narrative events are enacted; they may embed narrative information within their mise-en-scene; or they provide resources for emergent narratives.

Laurel argumenta que, no drama, a ação é movida por causalidade. Enquanto nos jogos ela descreve que o progresso narrativo venha da mesma forma, o jeito com que ele acontece é diferente. Enquanto no teatro um ator irá dizer as suas falas em uma determinada ordem, o jogador irá fazer isso pelo espaço:

Barreiras materiais podem ser colocadas de forma sutil através de exposição durante a ação. As pessoas descobrem aspectos comportamentais e ‘físicos’ do mundo mimético, seus personagens e eventos dessa forma (LAUREL, 2008, p.109)<sup>111</sup>.

Ou seja, explorando seu ambiente. Um dos exemplos mais clássicos desta forma narrativa em jogos está presente na franquia *The Legend of Zelda*. Para progredir, o jogador precisa enfrentar masmorras e derrotar seus chefões. Porém, muitos destes desafios requerem itens específicos que o jogador encontra em apenas determinados lugares. Isto reduz as opções e impede um jogador novato de ir direto para o castelo final, ao mesmo tempo em que ainda lhe apresenta com opções o suficiente para tecer suas próprias estratégias e ordem narrativa para solucionar os problemas e avançar no jogo.

Portanto, todo o espaço será construído dessa forma. Em um jogo mais linear, o funil será mais fino e as possibilidades mais restritas, o que significa que poucos objetos serão interativos no mundo digital e mais limitado será o caminho que pode ser tomado pelo jogador, muitas vezes sendo único (como Mario ou Sonic, que só podem ir para a direita a fim de avançar). Agora, se o jogo quer dar ao jogador mais caminhos e opções, mais objetos irão oferecer interação e mais diverso será o caminho, como em *The Elder Scrolls Online*.

Para Renata Gomes (2011), o jogador é um ator cinestésico no ciberespaço e o mundo digital está lá para dar *feedback* para suas ações. O mundo está lá não apenas para ser imersivo, mas também para ditar as regras. A autora fala sobre a sensação de *presença* no mundo digital e relaciona suas ideias com os conceitos de *dasein* e *umwelt* de Martin Heidegger (2011). Basicamente, podemos estabelecer uma relação entre o *dasein* (o “ser-aí”) com o “mundo”, o ambiente ao seu redor (*umwelt*) e a instrumentalidade. O autor escreve que:

Mundanidade é um conceito ontológico e significa a estrutura de um momento constitutivo de ser-no-mundo. Este, nós o conhecemos como uma determinação existencial da presença [*dasein*] (HEIDDEGER, 2011, p.111).

---

<sup>111</sup> Texto original: Material constraints may be provided implicitly through exposition presented during the action. People discover “physical” and behavioral aspects of a mimetic world, characters, and past events in this manner.

Ou seja, o mundo é um caráter do próprio *dasein*: nossa noção de espacialidade, do universo ao nosso redor, é uma característica fundante da existência.

O *dasein* então compreende o mundo ao seu redor através de objetos mundanos e dá sentido a eles através da instrumentalidade, ou seja, sua relação com a totalidade do mundo e dos objetos: é pelo uso que determinamos as coisas:

Rigorosamente, um instrumento nunca ‘é’. O instrumento só pode ser o que é num todo instrumental que sempre pertence ao seu ser. Em sua essência, todo instrumento ‘é algo para...’ (HEIDDEGER, 2011, p.116).

Gomes escreve:

Ora, em jogos cuja ação física do corpo virtual constitui a matéria-prima da “jogabilidade”, o que se está a fazer é simular, a favor das potencialidades da linguagem e contornando suas limitações, *umwelts* possíveis, mundos possíveis de ficcionalidades centradas na corporificação do interator. (...) Se é verdade que os processos sógnicos mais sofisticados são propriedades emergentes desse ato físico de habitar um mundo, então compreender o espaço-tempo de cada um desses jogos, assim como o regime de corporalidade que implementam, parece ser o caminho para pensar motivações narrativas orgânicas, porque organicamente ligadas a seu ambiente (GOMES, 2011, p.415).

Portanto, há uma relação com a corporeidade do avatar no ciberespaço que não é possível em outros meios ou em outros jogos, pois esta relação oferece a sensação de espaço vivido e cria significados reais. A autora encerra sua reflexão contando sobre uma experiência própria jogando *Tomb Raider II*. Ela conta que após jogar pela primeira vez, sonhou com o jogo, mas era ela mesma a protagonista Lara Croft: escalando montanhas, resolvendo desafios e enfrentando criaturas. “Estava estabelecida, na pele, a sensação de presença do jogo” (GOMES, 2011, p.416). Vale mencionar que, no texto, ela usa “presença” no sentido heideggeriano, ou seja, a sensação de “ser-aí”, do *dasein*, no jogo. Ela continua falando da sua experiência sobre como, através do uso, aprendeu o sistema do jogo: quando e porque pular, onde e no que atirar etc. até que ela passou por uma situação dramática.

Ela encontrou monges e, num ato falho, se preparou para atirar. Ela conta que o personagem do monge então se ajoelhou e juntou as mãos em piedade.

Sua simples reação de medo despertou em mim um profundo sentimento de piedade e culpa (...). Meu ambiente se mostrou autônomo, resistiu a mim e, assim, abriu outros caminhos de sentido. A sensação de presença numa realidade autônoma, que insiste e se opõe a mim, é a própria *umwelt* sendo simulada e abrindo espaço para outras percepções possíveis (...). A percepção, assim, desloca-se da simulação da aparência das coisas para uma percepção que só pode existir a partir do momento em que o jogador a constrói. O sentido não está dado (GOMES, 2011, p.416 e 417).

O jogador interpreta o ciberespaço do jogo e possui um *feedback* emocional de seus atos e da ação que se desenvolve na tela. O jogo é performance: o jogador é efetivamente transportado para outro mundo em que experimenta estas sensações. Fink (2016) fala sobre ambiência pelo conceito de *worldliness* sobre a existência do ser no mundo pela experiência do mundo, que nada mais é que o espaço vivenciado, conceito que dialoga com Heidegger e com o espaço social de Lefebvre. Ele escreve que *play* é um fenômeno existencial básico e primordial, como mortalidade, amor, trabalho e sofrimento. Em *play*, ele argumenta, habitamos um mundo especial, o mundo do jogo (*playworld*):

O *playworld* não é menos nem mais em comparação ao resto das coisas; ele é único ao ser menos e também mais. Ele é um símbolo do mundo na mídia da aparência. Aquilo que é imaginário não mede seu status em relação à sua distância das coisas, nem das ideias ou dos deuses; ele obtém seu status e seu significado pela relação entre o homem e o mundo. (...) A atividade do *play* é separada de outras atividades, é fechada contra elas e, em sua aparência, possui 'seu próprio reino' ensimesmado. O 'cenário' do *play* sempre precisa de espaço real (*actual*) e tempo real para se desenrolar, mas espaço e tempo *no playworld* nunca coincide com o espaço-tempo ao seu redor (FINK, 2016, p.207).

Para o autor, o Ser faz parte do mundo que, assim como o espaço social, engloba todos os elementos físicos e simbólicos. A sua visão da relação entre as pessoas, *play* e o espaço é muito próxima da liminaridade e dos conceitos de jogo de Huizinga, dando a impressão de que ele reúne todos os conceitos anteriores sob o mesmo guarda-chuva.

## 2.2. Engajamento e limites

Às vezes, ao se falar sobre mediação, temos a impressão errônea de que algo mediado é intrinsecamente ruim, um bicho-papão que impõe limites, algemas para a criatividade e a liberdade. Após se falar sobre agência e fronteiras, esta impressão pode ficar na nossa cabeça ao falar sobre jogos. Podemos começar a ver os limites de cada jogo como barras em uma cela: se o relógio chegar a 0 em *Super Mario Bros*, você morrerá, isso parece meio arbitrário; do que adianta *Uncharted 4* ter um dos visuais mais bonitos do PS4 se eu não posso andar livremente por ele e assim por diante.

Nesta pesquisa, a mediação possui um grande papel: queremos perceber o que os jogadores acham dos limites impostos a eles pelo sistema e o que eles fazem para contorná-los. De forma superficial, podemos pensar que o sistema do jogo é a barreira ou fronteira final que impede o jogador de ter total liberdade em um mundo digital. Porém,

limites podem ser fundamentais para o ciberespaço, para sua narrativa e para a experiência do jogador.

Bogost (2010) argumenta que contingências criam expressão, ou seja, que limites incentivam a criatividade. O mesmo vale para Murray (2004) para quem o primeiro passo de uma narrativa digital bem-sucedida é o roteiro do jogo e quais serão suas limitações. A grande diferença está se o sistema e seus limites atrapalham ou frustram o jogador, pois se o fazem, o jogador realmente irá perceber o jogo como arbitrário e injusto. Um mundo digital bem construído tem seus limites quase invisíveis ao interator, para quem toda ação parece causar uma reação do sistema. Desta forma, a imersão não é rompida.

Quem concorda e se aprofunda nesta questão é Laurel (2008). Para a autora, todo meio que envolve criatividade precisa de limites. No caso dos jogos, isto se torna ainda mais necessário já que estamos lidando com uma inteligência artificial. No caso de um MMORPG, é provável que o estúdio deverá tentar dar o máximo de liberdade para o jogador – e se falhar nessa missão, a própria comunidade de jogadores poderá criar modificações (*mods*) que atendam à demanda – mas mesmo assim eles não darão conta de *todas* as respostas possíveis.

Laurel escreve que estes limites podem ser sutis, como uma parede que não pode ser escalada em um jogo ou um oceano no qual não se pode mergulhar até o fundo, ou nem tanto, como proibições explícitas. O segredo para uma boa mediação é uma mediação invisibilizada, naturalizada pelos jogadores como os próprios limites das nossas vidas físicas:

Todos nós estamos sempre operando sob alguma forma de contingência: as necessidades físicas da sobrevivência (ar, comida e água); os limites da linguagem na expressão verbal; as regras de aceitação pública em convívio social (...). A habilidade de agir sem contingências é pura fantasia, como o sonho de voar ou perseguir a imortalidade (LAUREL, 2008, p.99)<sup>112</sup>.

Novamente, a forma mais inteligente e coerente de inserir estas contingências é através da narrativa. Voltamos ao exemplo dado acima sobre uma parede alta ou um oceano fundo: se em determinado jogo um avatar respira oxigênio, ele naturalmente não poderá ficar submerso sem morrer. Da mesma forma, se ele não possui a habilidade para escalar uma determinada parede (ela pode ser muito lisa, íngreme ou precisar de ventosas

---

<sup>112</sup> Texto original: All of us are always operating under some set of constraints: the physical requirements of survivor (the need for air, food and water); the limitations of language on verbal expression; the rules of social acceptability in public situations (...). The ability to act without any such constraints is the stuff of fantasy – the dream of flight, for instance, or the pursuit of immortality.

como as de um inseto), ele não poderá escalá-la e o jogador vai encarar essa incapacidade de forma natural.

Laurel (2008) argumenta que uma liberdade total é contraproducente. Ao jogar um jogo, o jogador possui objetivos, sejam eles explicitados no jogo ou pessoais, criados por ele. Da mesma forma que em um livro ou filme, se não houver obstáculos, a experiência provavelmente não será engajadora ou divertida. É o mesmo motivo pelo qual o jogo precisa de regras. Segundo ela, em um mundo digital completamente livre, o jogador poderia acabar entediado, frustrado, sem saber o que fazer: “Sem direção ou qualquer contingência, o resultado é (...) frequentemente uma sensação de falta de poder, ou completa paralisia da imaginação” (LAUREL, 2008, p.101)<sup>113</sup>. E é aí que entra a importância das regras e dos limites. Segundo Laurel, se o jogador conhece aquele mundo e sabe como ele opera, ele poderá agir melhor dentro dele.

Ou seja, limites são bons dependendo da forma como são impostos. Laurel os divide entre implícitos e explícitos e defende que ambos podem ser bons. Um bom limite é aquele que é posto no lugar sem estragar a imersão e engajamento do jogador com o mundo digital. Um bom exemplo de contingência explícita deve ser dado antes do início da ação, como quando as regras são ditas antes de uma partida, seja de pique-esconde ou de tabuleiro. Alguns jogos digitais seguem este conceito da seguinte forma: a maior parte das informações do sistema e do jogo ficam escondidas em um menu geralmente de forma pouco poluída na interface do jogador.

Uma reclamação constante ao longo dos anos em jogos de MMORPG é que muitos, como *TERA* e *World of Warcraft*, possuem uma interface muito atulhada e que isto prejudica na imersão. O nosso objeto, *The Elder Scrolls Online*, tem a vantagem de ser um jogo recente e de ter feitos esforços para despoluir a tela de jogo. Porém, ele e outros jogos também oferecem exemplos ruins de limites explícitos: informações importantes, como tutoriais, geralmente pausam o jogo e aparecem no centro da tela na forma de caixas ou pop-ups intrusivos. A ideia é não dar ao jogador a opção inicial de ignorá-los, o que quebra instantaneamente o fluxo e a imersão do jogo.

Portanto, Laurel, provavelmente como todos os jogadores, prefere os limites implícitos. Exemplos dele são como o do avatar que não consegue nadar até o fundo do mar: o ambiente ao redor do jogador lhe diz o que ele pode e não pode fazer sem ter que dizer isso em letras garrafais. O exemplo dado por Laurel é de combate na maior parte

---

<sup>113</sup> Texto original: With no direction or constraints whatever, the result is (...) often a sense of powerlessness or even complete paralysis of the imagination.

dos jogos. Geralmente quando o seu avatar é atacado, não há a possibilidade de negociar. Em muitos jogos, a única opção será lutar enquanto em outros (como *The Elder Scrolls Online*) o jogador também poderá tentar fugir ou evitar o combate inteiramente antes que ele se inicie.

Goffman (2008) escreve que também pode haver o papel do “apaziguador”, alguém que aparece para impor regras/limites para resolver conflitos. Em jogos de futebol, este é o juiz, já em videogames, isto pode se manifestar na figura do líder do clã ou do grupo, ou, senão, na figura de algum representante do sistema que tentará impor as regras (NPCs de guardas municipais, por exemplo).

Murray (2004) escreve que as regras de jogos consagrados como o RPG de tabuleiro *Dungeons & Dragons* tiveram grande impacto nos jogos digitais de RPG, pois deram aos criadores dos sistemas um arcabouço de regras e de como implementar contingências. Afinal de contas, apesar das regras escritas, os jogos de mesa se desenvolvem na imaginação, terreno muito difícil de limitar. A solução foi, em parte, beber do material que inspirou *D&D*, que são livros de fantasia, especialmente os escritos por J. R. R. Tolkien, Jack Vance e Robert E. Howard:

Utilizando estas convenções literárias e dos jogos para restringir o comportamento dos jogadores a um conjunto de comandos restrito, mas dramaticamente apropriado, os projetistas puderam concentrar seu poder criativo para fazer um mundo virtual capaz de responder a qualquer possível combinação desses comandos (MURRAY, 2004, p.84).

Porém, ela continua, o desafio se torna a dar conta dos desejos e comandos do jogador sem quebrar o jogo e, ao mesmo tempo, experimentar e ampliar regras e limitações para poder oferecer maior liberdade ao jogador:

O desafio para o futuro é inventar roteiros que sejam esquemáticos o suficiente para serem facilmente assimilados e correspondidos, mas flexíveis o bastante para abrangerem uma maior variedade de comportamentos humanos (MURRAY, 2004, p.84).

Ela escreve que a mediação do computador é algo como a quarta parede do teatro ou da televisão, dando segurança ao usuário participante. É o que ela descreve como uma *visita*:

Uma das formas mais simples para estruturar a participação é adotar o formato de uma visita. A metáfora da visita é particularmente indicada para estabelecer uma fronteira entre o mundo virtual e da vida real, pois uma visita implica limites explícitos tanto no tempo quanto no espaço. (...) Ambientes eletrônicos baseados na tela de um monitor também podem proporcionar a estrutura de uma visita de imersão. Aqui, a própria tela é a tranquilizadora quarta parede, e o controlador (...) é o objeto liminar que lhe permite entrar e sair da experiência (MURRAY, 2004, p.110).

Esta visita dialoga diretamente com a ideia de transporte e transformação de Schechner e com a liminaridade: significa ser transportado temporariamente para o círculo mágico do jogo e retornar transformado.

Como escrevemos anteriormente, os jogos são catárticos, pois é através do engajamento com o jogo que são despertadas variadas emoções no jogador. Quem está de acordo é McGonigal (2012). Ela argumenta que os jogos são uma atividade que tem a ver com o conceito de fluxo: uma sensação gratificante e empolgante de realização criativa e realizada por prazer. Mas, em seu conceito original, o fluxo está ligado a uma experiência de imersão quase total e que leva anos de desenvolvimento para se obter este *feedback*. Para a autora, os jogos possuem uma sensação diferente que confere um *feedback* instantâneo. São prazerosos, um prazer que está profundamente ligado à uma sensação de fazer, de realizar, de cumprir objetivos e de dever cumprido. Ela chama esta sensação de *fiero*.

Isto se dá graças à relação liminar entre o jogo e o jogador, em que cada ação do jogador gera resultados imediatos. Aqui novamente é importante a entrada de contingência:

Muitos dos mais viciantes jogos *online* implementaram ‘sistemas de fadiga’. (...) Depois de três horas consecutivas jogando, os usuários recebem 50% menos de bônus (...). Os jogadores de *World of Warcraft*, por exemplo, acumulam ‘bônus de descanso’ para cada hora que passam sem jogar (MCGONIGAL, 2012, p.53).

Enfim, os limites e o papel da mediação em jogos eletrônicos podem variar e não é sempre que prejudicam o jogador. É interessante avaliar cada caso para ver como a comunidade de jogadores lida com os limites que lhe são impostos.

A principal forma de comunicação usada pelos cinco jogadores presentes nesta pesquisa são as palavras, tanto escritas quanto faladas. Jogando *online*, os jogadores se comunicam o tempo todo especialmente através de duas formas: usando o *chat* por escrito *in game* ou senão conversando por voz através do aplicativo Discord. Há um grande poder de ação simbólica nas palavras.

JL Austin (1962) defende a ideia de que as palavras são performativas e possuem forças em si: um casal está casado quando o padre *fala* “eu os declaro marido e mulher”. O motivo para isso é simples: ao fazermos declarações, as palavras vêm sempre acompanhadas de um contexto, de um significado que lhes atribui sentidos diferentes. É assim que sabemos que alguém está sendo irônico ou que está falando bobagem ou que entendemos algo que está subentendido pelo locutor. “Fica claro que falar as sentenças

(dentro, claro, das circunstâncias apropriadas) não é descrever o que eu estou fazendo ou declarar que estou fazendo: é fazê-lo” (AUSTIN, 1962, p.6)<sup>114</sup>. Quando marido e mulher dizem “aceito”, não é um mero relatório, mas são estas palavras que confirmam o enlace matrimonial. O autor usa este exemplo para dizer que as palavras são performáticas no sentido que nós realizamos ações através de nossas falas. As palavras não são declarações, mas sim atos.

Ele ressalta, porém, que o ato de realizar ações pelas palavras não descarta a possibilidade de performar, obviamente, de outras formas. Ainda no exemplo do matrimônio, um casal pode morar junto por anos e ser considerado efetivamente casado sem o ritual ou a ação das palavras a ele ligadas. Mas, da mesma forma, as palavras e as outras performances não existem alienadas umas das outras.

De modo geral, é necessário que as palavras sejam ditas em certas circunstâncias e de certa forma apropriadas e é comumente necessário que o locutor ou outras pessoas também realizem outras ações físicas ou mentais ou mesmo dizendo outras palavras (AUSTIN, 1962, p.8)<sup>115</sup>.

Ou seja, como toda performance, ela não está solta no mundo e dada: há um contexto e um jogo de ação e reação.

Ele elabora pontos para que as palavras e suas performances sejam compreendidas pelos interlocutores: Deve existir uma convenção aceita pelas pessoas envolvidas em relação a certas palavras em certas circunstâncias; as pessoas e circunstâncias devem ser apropriadas para as sentenças particularmente ali invocadas; o procedimento deve ser executado por todos os participantes de maneira completa e correta; se o procedimento é feito para ser usado por pessoas que tenham certos sentimentos e opiniões, então outro participante deve possuir os mesmos sentimentos e opiniões.

Outro autor que vai nos ajudar a interpretar estas emoções e ações dos jogadores no ciberespaço é Jon Elster (2003). Nos interessa o seu tema central do livro *Alchemies of the Mind* (Alquimias da Mente) que gira ao redor do conceito de *mecanismo*. Os mecanismos são “um padrão causal recorrente e reconhecível”<sup>116</sup> (ELSTER, 2003, p.ix). Sua principal marca é que eles permitem *reconhecer* padrões e explicá-los, mas não

---

<sup>114</sup> Texto original: It seems clear that to utter the sentence (in, of course, the appropriate circumstances) is not to describe my doing of what I should be said in so uttering to be doing or to state that I am doing it: it is to do it.

<sup>115</sup> Texto original: Speaking generally, it is always necessary that the circumstances in which the words are uttered should be in some way, or ways, appropriate, and it is very commonly necessary that either the speaker himself or other persons should also perform certain other actions, whether 'physical' or 'mental' actions or even acts of uttering further words.

<sup>116</sup> Texto original: A recurring and intelligible causal pattern.

*prevê-los*. Este conceito, explica o autor, serve para o estudo das emoções, pois embora possamos explicar as emoções – o que é sentir raiva e porque a estamos sentindo – de maneira causal usando o mecanismo, as emoções não podem ser previstas com exatidão e, mais importante, não são guiadas por uma lei rígida de  $A + B = C$ .

Enfim, pelos mecanismos, ou seja, pela causalidade, podemos estabelecer um padrão que pode explicar ou justificar certos resultados ou ações. Elster dá como exemplo elementar um caso objetivo, que não envolve emoções e sim jardinagem. Ele fala sobre plantar camélias. Sabendo que camélias gostam de um solo rico, ele as plantou em solo adubado, mas o adubo ainda estava quente e ele sabia que camélias não resistem ao calor. Portanto, quando as camélias não sobreviveram, foi possível *interpretar* que a razão para tal foi o calor do solo. O mecanismo permite estabelecer padrões causais para questões que são, essencialmente, inexatas.

De tal forma que a mesma ação pode levar a resultados diferentes e, portanto, imprevisíveis e que estão profundamente ligadas a comportamento e às emoções. Querer que algo seja verdadeiro pode levar o indivíduo a acreditar que é verdadeiro e se sua crença se prova, de fato, real, ela pode ser fortalecida e dada como algo inquestionável, ao passo que se errada, pode levar a outro leque de reações e emoções, como vergonha ou negação. Superstições e hábitos individuais de boa sorte muitas vezes funcionam nesse tipo de padrão. Se eu creio piamente que assobiar três vezes ao sair de casa vai me proteger do mal, posso atribuir a este hábito o meu retorno seguro ao lar. Entender exatamente o porquê de a pessoa ter essa crença e realizar este ritual é uma questão mais profunda, mas o mecanismo nos permite explicar o que ele é e como ele se encaixa na vida deste indivíduo.

Elster explica que as emoções são resultados e pontos de partida para mecanismos, pois há conexões sutis entre elas, crenças e ações. Como exemplo desta imprevisibilidade e sua relação com comportamento, o autor usa a *falácia do apostador*. Perder uma mão em um jogo de aposta pode fazer o jogador apostar com mais afinco caso ele acredite que terá mais chances de ganhar na próxima rodada. Porém, da mesma forma, perder pode fazer o apostador se conter e reduzir suas apostas. São duas ações que partem da mesma causa: perder uma mão em uma rodada apostada.

Desta forma, Elster relaciona mecanismos aos provérbios populares. Um de seus exemplos favoritos é *quem desdenha quer comprar*. Por ele é possível explicar causalmente uma série de comportamentos e os provérbios carregam em si este significado: quando alguém lhe diz uma destas frases, você sabe o que ela quer dizer pois

o seu significado maior já está estabelecido. Outro bom exemplo de mecanismo baseado nos provérbios é que muitas vezes eles encompassam situações opostas como *diga com quem andas que direi quem és* é o oposto de *os opostos se atraem*.

Em outro momento, ele resume, grosso modo, os mecanismos da seguinte forma:

A explicação por mecanismos funciona quando e porque conseguimos identificar um padrão causal em particular que podemos reconhecer através de situações e que oferecem uma resposta coerente para a questão, ‘por que ele fez isso?’ (ELSTER, 2003, p.10).

E da mesma forma que os resultados são imprevisíveis, cada resultado traz, portanto, consequências diferentes. Os mecanismos nos são interessantes para compreender as ações individuais dos jogadores em grupo e suas emoções pois o mesmo fato ou ação pode gerar reações diferentes de cada membro do grupo social envolvido, como veremos na análise dos dados dos nossos cinco participantes que, assim como em relacionamentos face a face, também passam por desentendimentos e brigas.

Elster também determina que alguns mecanismos podem gerar emoções e reações intensas que, por sua vez, podem levar a *efeitos*. Alguns deles são simples e nos são interessantes, como o de *transbordamento* (*spillover*): “Inveja dos inimigos de alguém tende a induzir inveja de seus amigos”<sup>117</sup> (ELSTER, 2003, p.23). Ou seja, uma pessoa carrega um certo comportamento em uma área da sua vida e então o leva para outra. Um pai autoritário é um chefe autoritário no trabalho. Ou o efeito de *compensação*: “Inveja dos inimigos de alguém imuniza contra a inveja de seus amigos”<sup>118</sup> (ELSTER, 2003, p.24). Um certo comportamento *não* é levado para outra área: pai autoritário é um chefe sem autoridade. Nos jogos, por exemplo, um jogador muito sério e organizado pode agir da mesma forma dentro do jogo (*spillover*) da mesma forma que outro jogador “sério” no seu cotidiano pode aproveitar do jogo para se deixar ser relaxado (compensação).

Ao longo do seu livro, Elster analisa algumas emoções e mecanismos em particular, como glória e honra ou a relação entre emoção e o pensamento racional. Para nós é mais interessante dois mecanismos que ele destaca próximo ao final de seu livro e que estão intimamente ligados às relações sociais: *transmutação* (*transmutation*) e *deturpação* (*misrepresentation*) pois ambos envolvem como os indivíduos querem ser *vistos* pelos seus pares, o que naturalmente envolve fachada e performance.

---

<sup>117</sup> Texto original: Envy of one’s enemies tend to induce envy of one’s friends.

<sup>118</sup> Texto original: Envy of one's enemies immunizes against envy of one's friends.

Transmutação é quando um sentimento é representado como outro. “Preconceito é, também, uma forma de paixão que pode ser disfarçada de razão”<sup>119</sup> (ELSTER, 2003, p.353). Ser racista é, naturalmente, visto como algo negativo, então se você consegue transformar este sentimento em algo mais aceito, isto é transmutação. Um exemplo simples disso são movimentos racistas extremos como o nazismo ou a Ku Klux Klan. No caso da KKK pós-Guerra Civil, a transmutação era de que os sulistas estavam protegendo os interesses do Sul contra os aproveitadores do Norte e a violência dos negros. Uma causa justa e honrável, cavalheiresca até, em oposição a simples ódio e intolerância.

Deturpação, por outro lado, é realmente disfarçar o seu sentimento ao invés de tentar transformá-lo em outro. Veremos na análise alguns dos nossos entrevistados tendiam a “disfarçar” suas ações, muitas vezes removendo a própria culpa da equação, ou criando justificativas. Um sentimento racista, como no exemplo acima, pode tentar ser racionalizado: ele poderia, usando o darwinismo social, declarar que o branco é superior ao negro por tais e tais motivos ao invés de negar completamente o seu sentimento. Um exemplo mais simples é o de inveja material: o invejoso pode deturpar o seu sentimento desdenhando do invejado, fazendo pouco caso, para amenizar a percepção da sua inveja; ele também pode transmutar a sua inveja em revolta social, apontando aos seus pares o fato de que o invejado é rico e que ostenta sua riqueza na face dos desfavorecidos. Ambos os mecanismos são parecidos, mas possuem escalas e efeitos diferentes sobre as pessoas ao redor.

Por fim, nos interessa a própria opinião do autor sobre as emoções que ele chama de “cola da vida”: é o que nos conecta e sem elas a vida não faria o menor sentido. Isto nos interessa exatamente por esta ideia sobre do que são formados os laços sociais e Elster nos responde: emoções.

Emoções são os laços mais importantes que nos ligam aos outros. Até ódio é um laço, no mínimo sentido de que pode transformar alguém numa parte intensamente importante na vida de outro. (...) Objetivamente, emoções são importantes porque muitas formas do comportamento humano seriam ininteligíveis se não forem vistas pelo prisma das emoções<sup>120</sup> (ELSTER, 2003, p.403 e 404).

---

<sup>119</sup> Texto original: Prejudice, too, is a form of passion that can be dressed up as reason.

<sup>120</sup> Texto original: Emotions are the most important bond or glue that links us to others. Even hatred is a bond, in the minimal sense that it can make another person an intensely important part of one's own life. (...) Objectively, emotions matter because many forms of human behavior would be unintelligible if we did not see them through the prism of emotion.

### 3. METODOLOGIA

Até agora, cobrimos mídia, jogos, *play*, drama e performances culturais. Falamos do papel dos jogos e das comunidades na formação de nossos laços emocionais e em como as nossas formas de lidar com a tecnologia e, através dela, uns com os outros, têm nos afetado. A principal pergunta desta pesquisa é conhecer *in game* tudo isto que foi escrito até aqui: é uma hipótese muito instigante, mas como os jogadores *online* estão realmente se relacionando entre si e com o jogo? Eles se sentem no controle, sentem que possuem agência para criarem suas próprias narrativas? Eles criam seus próprios conteúdos, se manifestam, se expressam e se constroem como uma comunidade social real, ativa e pertinente apesar de se tratar de um mundo digital? Suas contingências lhes incomodam ou lhes é instigante como ferramenta?

Enfim, qual é o papel e importância das comunidades *online* na vida dos jogadores e como eles exercem sua sociabilidade neste outro mundo composto por *pixels*? Para navegarmos por estes e outros assuntos, é necessário um contato direto e uma imersão total que, se feita corretamente, nos permitirá fazer uma descrição densa, como disse Geertz, dos jogadores e da comunidade *online* de *The Elder Scrolls Online*. Para tanto, esta pesquisa foi feita *in loco*, ou seja, *in game*, no mundo digital e ficcional de Tamriel. Entrevistamos, convivemos e acompanhamos estes jogadores em suas atividades “mundanas” neste outro universo que possui suas próprias regras.

Outras pesquisas semelhantes já foram feitas e que nos ajudaram a guiar o caminho sendo a principal delas o livro *Communities of Play*, de Celia Pearce (2009). Em sua pesquisa de doutorado, Pearce estudou sobre como os jogadores de *Uru*, um jogo *online* cancelado, mantiveram sua comunidade ativa e encontraram um outro jogo para reconstruírem sua identidade e sociedade perdida após o cancelamento do jogo original. É uma história muito interessante, mas também muito particular, especialmente pelo tipo de jogo que *Uru* era e por sua comunidade de jogadores.

No livro, Pearce narra que *Uru*, uma adaptação *online* do clássico para PCs *Myst*, era um jogo de quebra-cabeças e que a maior parte de seus jogadores era de pessoas com mais de 30 anos. Quando migraram (evento que ela chama de *Uru Diáspora*), eles foram para outro tipo particular de jogo, o *There.com*, que permite em grande parte que os jogadores criem seus próprios mundos. Nossa pesquisa, por outro lado, lida com alguns fatos completamente diferentes. Em primeiro lugar, não iremos estudar nenhum evento em particular como a *Uru Diáspora* e que também não tem as mesmas implicações

cataclísmicas da mesma para a comunidade: queremos observar o dia a dia cotidiano destes jogadores sob condições de jogo normais.

Outro aspecto é que na pesquisa de Pearce, os jogadores de *Uru* já eram uma comunidade pequena (cerca de 500 jogadores no total) e já estabelecida. *The Elder Scrolls Online* é um jogo mundial com multiservidores e 10 milhões de jogadores. Fora isso, *There.com* é um jogo, em vários aspectos, aberto: não há objetivos claros, uma narrativa principal nem progressão de personagem. Em outras palavras, o foco do jogo é em grande parte o social e de exploração, fatores que atraíram o interesse dos jogadores de *Uru* temporariamente sem “casa”.

Em nossa pesquisa, queremos observar e estudar a comunidade de jogadores, mas em um tipo de jogo muito diferente. *The Elder Scrolls Online* é um MMORPG, ou jogo de RPG massivo *online* de multijogadores. Aqui a comunidade é composta por dois servidores com milhões de jogadores em cada um. O jogo possui muito mais regras do que *There.com* além de várias mecânicas, narrativas complexas como progressão de personagem, além de uma história principal e histórias paralelas e atividades opcionais para os jogadores, como *raids*, profissões, calabouços, tesouros, monstros etc. Ao contrário de *Uru* e *There.com*, o fator social está lá, mas não é, pelo menos *a priori*, a estrela do show. Se relacionar com outros jogadores é esperado, mas matar dragões é supostamente uma atividade mais atraente.

Ou seja, é um mundo digital muito mais complexo, com muitas peças móveis em que o fator social não está acima ou abaixo, mas enredado em diversas de suas principais características. Portanto, acreditamos que apenas uma observação próxima nos permitirá compreender como os jogadores lidam com tudo isso. Para isso, usamos algumas ferramentas principais, sendo elas a etnografia digital, ou netnografia e o interacionismo simbólico. Para tanto, vamos retomar Austin (1962) e Elster (2003) além de nos aprofundarmos um pouco mais na etnografia digital.

### **3.1. Palavras, mecanismo e o perfil dos jogadores**

Com base em Austin (1962), as palavras carregam consigo performances que não precisam ser necessariamente concretas e imediatas. Palavras performatizadas acontecem nos jogos o tempo todo. Jogando com outras pessoas, elas conversam, interagem, prometem, juram e aqui há sempre o valor da palavra. Muitos dos ritos citados por Austin também existem no ciberespaço. Em jogos, como nosso objeto *The Elder Scrolls Online*

e muitos outros, é possível se casar com outro avatar, comandado por outro jogador. É claro que este rito não tem valor no mundo real, mas a troca de votos – palavras – no ciberespaço carrega consigo um laço emocional real, um contrato real que, se rompido, também irá gerar rancor e frustração.

Pois são promessas. Ao falar “eu prometo”, o locutor dá garantias a outrem de performances futuras ou contínuas. Além disso, sobre todas as palavras formamos juízos baseados em fatores como contexto e intimidade que nos permitem saber se a pessoa está mentindo ou se está brincando. Além destas ações, as palavras carregam *intenção*, que geralmente é ser compreendido e ser fiel às promessas. Austin chama isso de uma comunicação ou performance *feliz*. Agora, quando algo não é compreendido ou gera um mal-entendido, ele chama de *infelicidade*, ou um *infortúnio*<sup>121</sup>. Para que a performance seja bem-sucedida, é necessário haver um acordo procedural e tácito de compreensão: o que for dito em certo grupo tem que ser do entendimento do grupo. Para ele, quando dizemos algo com uma intenção, mas nos equivocamos acidentalmente, isto é, *misfire*, agora quando erramos intencionalmente, como ao fazer uma promessa sem a intenção de cumpri-la, ele chama isto de um *abuso*.

Estas características foram levadas em conta ao acompanharmos as conversas dos jogadores que aparentam estar brincando a maior parte do tempo, mas como escreveu Goffman, estão todos preocupados em manter suas próprias fachadas. Como veremos na análise, abusos e infortúnios acontecem e estes podem gerar grandes desentendimentos e hostilidades dentro do grupo. Por exemplo, um jogador pode ser criticado por sua habilidade (ou falta dela) ao realizar certo conteúdo veterano do jogo, o que pode lhe causar grande frustração e humilhação, ao mesmo tempo em que pode divertir ou irritar outros. Tudo isto é válido no mundo dos jogos como no mundo real, talvez mais: fora do ciberespaço, muitas vezes possuímos formas de reparação caso nos sintamos injustiçados. No mundo digital, isto nem sempre está contemplado, fazendo com que a palavra de um jogador para o outro assim como sua credibilidade tenha um grande valor que precisa ser protegido.

---

<sup>121</sup> No mundo dos *games*, existe uma anedota clássica que entrou para os anais da História *Gamer*: durante o planejamento de uma invasão em *World of Warcraft*, um jogador apenas decidiu gritar “Leeroy Jenkins” e invadir a masmorra sozinho, condenando a si mesmo e a todo o grupo de jogadores. Claramente não foi uma comunicação feliz. O fato foi registrado em vídeo, com o link a seguir. YOUTUBE. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=mLyOj\\_QD4a4](https://www.youtube.com/watch?v=mLyOj_QD4a4)>. Acesso em: 25 jul 2018.

Mesmo quando falamos “parabéns” para uma pessoa, nossas intenções podem ser falsas: de repente, nós odiamos aquela pessoa. Austin escreve:

Para explicar o que pode dar errado em uma sentença não podemos nos concentrar apenas na proposição envolvida (seja ela qual for) como é feito tradicionalmente. Devemos considerar a situação total em que a frase é falada (AUSTIN, 1962, p.52)<sup>122</sup>.

As palavras, puras, nada significam, mas performadas elas carregam consigo pressuposições, pormenores.

As palavras são usadas para estabelecer e expressar emoções e realizar ações. Aqui, retomamos Elster. Seu conceito de mecanismo é valioso no caso de relacionamentos e conversas. Quantas vezes falamos sobre como discussões possuem pontos de vista e lados de uma história? Isto nos é interessante pois o mesmo acontecimento ou fato pode ser interpretado e ter consequências diferentes para cada indivíduo envolvido. No nosso caso, um exemplo simples seria o de uma briga ou desentendimento entre os jogadores. A forma como cada um irá reagir a um problema e uma desavença posta coletivamente envolverá vários mecanismos individuais e coletivos. Eles nos ajudaram a compreender não apenas as ações dos jogadores, mas também suas emoções por trás delas. Em uma briga, alguns jogadores podem ficar irritados; outros humilhados e, alguns, até mesmo entretidos pela desgraça alheia. Os mecanismos nos permitem traçar estes pontos.

Um fato que toma lugar em público implicará uma reação emocional individual que perpassa o coletivo e que envolve até mesmo um sentimento muito comum pelo qual passamos desde a infância: a pressão dos pares. Podemos voltar até mesmo no exemplo do apostador: se ele está rodeado por amigos ou/e sendo encorajado a jogar mais em um ambiente enérgico, isto pode ser um fator que o estimule a jogar um valor mais alto. Agora, se ele está em um ambiente hostil, agressivo, sofrendo provocações e sendo alvo de piadas dos outros na mesa, ele pode se sentir humilhado e jogar um valor mais baixo.

O mesmo vale para os nossos jogadores e mesmo para o exemplo da briga acima. O ambiente exercerá um papel sobre a reação emocional do jogador o que, por sua vez, influenciará as suas ações. Veremos que algumas ações dos nossos entrevistados terão a ver com o metajogo e com esta relação entre prestígio e renome que certos jogadores tentam manter e como manchar essa fachada pode gerar atritos.

---

<sup>122</sup> Texto original: We see that in order to explain what can go wrong with statements we cannot just concentrate on the proposition involved (whatever that is) as has been done traditionally. We must consider the total situation in which the utterance is issued-the total speech-actif.

Enfim, os mecanismos são ferramentas metodológicas úteis para nós pois nos ajuda a explicar as crenças e comportamentos dos jogadores, da mesma forma que nos permite relacionar estes padrões causais de comportamento com a fachada de Goffman. Alguns efeitos dos mecanismos como *spillover* e deturpação poderão ser vistos no relacionamento dos nossos jogadores conforme eles moldam seus comportamentos tentando preservar as próprias fachadas.

Um autor interessante que vai nos ajudar nesta análise e nestas definições é Richard A. Bartle (2016), professor e criador da primeira *multi-user dungeon* (MUD) e com mais de 40 anos de experiência em *game design* de jogos *online*, que escreveu recentemente um livro em que retoma em verbetes várias passagens da sua experiência e de *game design*, chamado *MMOs from the Inside Out*. Especificamente, este não é um livro acadêmico, mas nos é útil não apenas por ser uma janela para vários conceitos de Bartle sobre jogos e performance que nos serão úteis, mas principalmente por falar detalhadamente do que é, argumentativamente, sua maior contribuição para o mundo dos jogos *online*: os quatro tipos de jogadores, conceito mais conhecido como *os arquétipos de Bartle*, estabelecidos em seu primeiro livro, *Designing Virtual Worlds* (1985) e retomado agora.

São eles: conquistadores (*achievers*, no original), exploradores (*explorers*), socializadores (*socializers*) e matadores (*killers*). Vale lembrar que estes perfis não possuem fronteiras expressas e Bartle (2016) até argumenta que um jogador pode ter traços significativos de todos os quatro arquétipos, mas que geralmente um será dominante. Os primeiros, como descrito, acumulam conquistas. Seu estilo de jogo é definido por superar desafios do jogo e obter itens raros.

Os exploradores, por sua vez, levam essa palavra a um conceito mais amplo. Podem ser aqueles que literalmente exploraram o jogo, desvendando seu mapa, seus tesouros e segredos, como engloba também aqueles que tentam quebrar o jogo: levando seu sistema ao limite, descobrindo formas de explorar o sistema ou de usar o jogo de forma mais eficiente. Os jogadores mais conquistadores podem ser obcecados pelo *metagame*, mas provavelmente foram exploradores igualmente dedicados que passaram dias pesquisando e desenvolvendo as *builds* mais mortais do jogo.

Os socializadores são os comunicadores: quem gosta de conversar e fazer amizades, os participantes ideais desta pesquisa. Por fim, os matadores: basicamente *trolls*, jogadores que estão no jogo para se divertir com a desgraça alheia, mas também para exibir sua agressividade para os demais jogadores. Em ESO é impossível eliminar

outro jogador no modo PvE, mas no PvP, entre facções, é “terra de ninguém”. Muitos jogadores mais competitivos se dedicam exclusivamente ao PvP, mas este não foi o caso de nenhum dos nossos participantes.

Bartle escreve que estes arquétipos se manifestam naturalmente conforme o jogador se torna mais imerso no jogo. De início, o personagem é apenas um avatar, mas com o passar das horas o estilo do jogador – mais especificamente, sua personalidade – transborda de alguma forma para o avatar. Aqui também há um mecanismo: quanto mais se joga, mais imerso, quanto mais imerso, mais é transportado do jogador para o jogo.

Mais cedo ou mais tarde o jogador reconhece que o objeto in game que eles controlam é, de alguma forma, um reflexo do seu ser: uma imersão a nível de personagem. Um personagem é a representação do jogador no MMO – uma personalidade que o jogador veste. Pode ser referido a ele na primeira ou na terceira pessoa (“Eu fui atacado por um orc”). (...) Por fim, temos imersão nível persona. Este é o jogador no MMO. Não há distinção entre o jogador e o objeto virtual, eles são um só (BARTLE, 2016, p.405)<sup>123</sup>.

Isto, conclui Bartle, faz com que todo jogador tenha uma *história* pessoal relativa ao jogo baseado na narrativa que ele constrói ao longo de suas experiências. Se um jogador não tem uma história, nada aconteceu, ou ao menos nada interessante: são os acontecimentos; o que se fez no jogo e como o jogo respondeu. Em um jogo *single player*, isto irá envolver feitos realizados sozinho contra o computador, mas em um MMO isso significará, provavelmente, trabalho em equipe, envolvendo papéis (healer, DPS e tanque) e arquétipos (conquistador, explorador etc.).

A partir de uma auto-crítica, o autor não tem ilusões sobre suas preferências:

Eu geralmente jogo como healer porque dessa forma as pessoas gostam de mim e, se eu não gostar delas, eu posso passivo-agressivamente matá-las. Isso significa que eu passo a maior parte do tempo vendo tanques apanhando (BARTLE, 2016, p.474)<sup>124</sup>.

### 3.2. Etnografia digital

Para podermos realizar uma observação próxima em ESO, escolhemos como método principal de pesquisa a etnografia digital como maneira de atingir os objetos

---

<sup>123</sup> Texto original: Sooner or later, the player acknowledges that the in-world object they control is, in some sense, a reflection of their own self: this is character-level immersion. A character is the player’s representation in the MMO – a personality that the player wears. It can be referred to in either the third person or the first person (“I was attacked by an orc”). (...) Finally, we have persona-level immersion. This is the player in the MMO. There’s no distinction between player and virtual object, they’re one and the same.

<sup>124</sup> Texto original: I usually play MMOs as a healer because that way people like me and, if I don’t like them, I can passive- aggressively kill them. This means I spend many playing hours watching tanks being pounded.

propostos por esta pesquisa de acordo com o interacionismo simbólico e usando os mecanismos de Elster relacionados à fachada e comportamento de Goffman.

Como nosso estudo em questão envolve cultura, performance, comunidade, comunicação e interação, a etnografia como método de pesquisa nos pareceu uma escolha natural para a obtenção de dados. No nosso caso, tudo isto está relacionado à tecnologia e convergência das mídias. O mundo e a terra distante que queremos estudar não existe no plano físico. Por isso, para podermos estudar videogames *in game* e no ciberespaço optamos por um tipo especial de etnografia para o estudo de jogos: a etnografia digital ou netnografia: “A netnografia é pesquisa observacional participante baseada em trabalho de campo online” (KOZINETS, 2014, p.61). Através dela, faremos um estudo qualitativo no qual nos propomos acompanhar os jogadores em suas atividades dentro do mundo digital de Tamriel.

Para Fragoso et al (2012), a perspectiva da etnografia digital é interessante para estudar fenômenos que envolvam narrativa, comportamento social, construção de sentido a perspectiva das próprias pessoas envolvidas sobre o objeto estudado:

A vivência em campo; a narrativa personalizada; a utilização e a combinação flexível de múltiplas técnicas de pesquisa; um compromisso de longo prazo (...) a indução a partir do acúmulo de descrições (FRAGOSO et al, 2012, p.191).

Os passos as serem seguidos são muito semelhantes ao da etnografia clássica: estabelecer contato com o grupo, manter um diário de campo, observar e realizar entrevistas. As autoras também destacam que o método é particularmente rico para o estudo de mundos digitais. As próprias características dos jogos encorajam e facilitam a coleta de dados por parte da etnografia digital.

Quanto à inserção do pesquisador no campo, a partir de outros autores, Fragoso et al (2012) apontam para dois modelos: o silencioso e o participante, com nomes e características bem autoexplicativas. O silencioso seria o pesquisador observador, que tenta passar despercebido e manter distância do grupo estudado, sendo uma pesquisa meramente observacional. Já o participante, metodologia escolhida por Pearce (2009), insere, além dos demais elementos na pesquisa, sua percepção pessoal e autobiográfica da experiência vivida. Em nosso caso, preferimos uma abordagem mista: embora o pesquisador tomará parte nos eventos da comunidade, como jogando nas *raids* ao lado do grupo estudado, ele irá deixar sua experiência pessoal fora do registro a não ser que ela se torne de suma importância (como, por exemplo, se ele passar a fazer parte efetivamente de um clã observado).

Kozinets possui um ponto de vista claro de que a etnografia digital vai ser minimamente participativa no sentido de que o pesquisador vai ter que estar inserido no objeto, seja ele um jogo ou uma rede social. Porém, para o autor a participação é, neste caso, parte necessária para verdadeira compreensão do pesquisador:

Existe um espectro de participação e observação que os etnógrafos negociam regularmente em seu campo de trabalho. Entretanto, retirar o papel participativo do etnógrafo da netnografia também significa retirar a oportunidade de experimentar uma compreensão cultural embutida. Sem esse profundo conhecimento e experiência do contexto cultural, a interpretação fica enfraquecida (KOZINETS, 2014, p.75).

Iremos nos basear principalmente no manual de pesquisa em netnografia de Kozinets (2014), no qual o autor adapta o método de obtenção de dados empíricos da etnografia clássica para o ambiente digital. Naturalmente, por se tratar de um meio mediado, existem algumas diferenças em relação a uma interação no mundo físico. A primeira delas é o anonimato. Nesta pesquisa estaremos lidando primeiramente com o avatar dos jogadores, mas iremos perguntar sobre a identidade IRL do jogador. Kozinets destaca que em muitas pesquisas não saber a identidade do entrevistado não afeta os dados, mas que na internet é possível solicitar diversas formas simples de confirmação, como pedir o link para o perfil de uma rede social.

Outra questão é o consentimento, que também pode ser facilmente obtido: uma simples resposta de aceite pode ser salva em imagem mostrando que determinado usuário concordou em participar da pesquisa. Entre os métodos a serem utilizados, destacamos primeiramente a entrevista para: “trazer à tona uma compreensão subjetiva detalhada da experiência vivida pelos participantes de uma comunidade online” (KOZINETS, 2014, p.50). A entrevista foi feita *in game* e pelos meios técnicos de comunicação disponíveis ao jogador, podendo ser ele por texto ou por voz, como o Discord. Outra diferença é no arquivamento que é facilitado pelo meio mediado e todo o material coletado poderá ser guardado em vídeo e/ou em imagens.

Quanto a esta coleta de dados, o autor define duas correntes que acontecem de forma simultânea: aprender e fazer. Aprender envolve absorver a cultura e as regras, ganhar a confiança e conhecer as pessoas do grupo enquanto fazer envolve comentar, perguntar e envolver-se com a comunidade.

Mesmo em texto, os usuários encontram forma de expressar seus sentimentos de carinho, raiva ou frustração, geralmente através de elementos gráficos. Para ajudar na análise das conversas digitais, usaremos alguns critérios de avaliação da análise da

conversação em rede, propostos por Raquel Recuero (2012), que levam em conta *emoticons* e *emojis* e outras formas que a comunidade *online* encontra de se manifestar para substituir a interação face a face. Estes critérios levam em conta, por exemplo, se a conversa está acontecendo em tempo real e em uma situação de copresença *online*, assim como se a conversa analisada é pública ou privada, se ela possui um objetivo a ser comunicado. Ressaltamos, porém, que a conversação em rede não é nosso método principal, apenas um suporte para uma análise mais criteriosa das interações entre os jogadores que serão observados.

## 4. ANÁLISE

Neste capítulo iremos nos focar na inserção do pesquisador no campo, na descrição e contato com os entrevistados e iremos nos aprofundar nas ações realizadas e dados obtidos a partir da interação deste grupo de jogadores.

### 4.1. Inserção

Após experimentar uma série de títulos e finalmente escolher *The Elder Scrolls Online*, chegou o momento de “jogar sério”: criar meu personagem que seria usado nesta pesquisa, o avatar que iria me representar para o mundo de ESO e para os participantes. Neste momento, eu ainda estava alheio a vários conceitos do metajogo, como *builds* e otimização, portanto, decidi criar o meu personagem 100% a partir de gosto pessoal – baseado nos meus desejos e na minha imersão no *game* – e não em qual seria o seu desempenho ou eficiência matando monstros em Tamriel. Pela primeira vez, porém, criei meu personagem tendo as perspectivas acadêmicas em mente, o que me fez retornar para alguns autores desta pesquisa como Murray, McGonigal e Goffman. Sem um objetivo claro, o que estava procurando em meu personagem?

Primeiro, tive uma dúvida sobre seu nome. Deveria usar um pseudônimo, verdadeiramente criar um personagem, como a grande maioria dos jogadores fazem? A própria Pearce (2009) segue esta linha. Ela nomeia o seu char *Artemisia* e em seu livro há uma pequena parte dedicada ao desenvolvimento desse personagem e a vida própria que ele adquire ao longo da pesquisa. Eu optei por um caminho diferente. Meu personagem teria o meu nome, primariamente para facilitar minha identificação. Com o passar dos meses, tive vontade de mudar para um nome fantasia e criar “uma historinha”, como os participantes desta pesquisa fazem com seus personagens, mas não segui adiante.

Escolhido o nome, eu teria que escolher gênero, raça e tipo físico do meu personagem. Muitos jogadores, incluindo os participantes nesta pesquisa, tendem a não se importar com fazer personagens de ambos os gêneros disponíveis. Eu optei por um personagem masculino.

De qualquer forma, Pearce, Murray e Goffman chamam a atenção para o fato de que na criação de toda persona – ou neste caso, de todo avatar – há algo de nós, ao menos no sentido reflexivo. Algo no personagem, especialmente no primeiro personagem, que

pode dizer algo sobre seu autor: o que a Criatura pode revelar sobre Frankenstein. E senti isso com este personagem pelas decisões que tomei.

Eu decidi criar um orc. Fui levado a pensar sobre porque escolhi tal raça ao invés de humano, khajit ou algum dos três tipos de elfos e percebi que tem muito a ver com minhas escolhas não apenas neste jogo, mas em jogos em geral. Orcs, em ESO, possuem uma mitologia complicada de clãs conflitantes e deuses furiosos. Eles são um povo guerreiro que carrega características físicas marcantes: sua pele é verde ou acinzentada, presas saem para fora de suas bocas, a maior parte de seus olhos são amarelos ou vermelhos. Há algo de violento e agressivo na sua própria aparência e design. E isto não é isolado a ESO.

Os orcs foram criados originalmente por J. R. R. Tolkien. Nas obras do autor, eles são vilões: os capangas burros e agressivos de Sauron. Esta versão criada pelo autor britânico ia ser apropriada e modificada em vários outros cenários de fantasia como, por exemplo, em *Dungeons & Dragons*, onde eles também são vilões até os dias de hoje. Na quinta edição de D&D, eles são descritos como invasores ferozes, com faces suínas e caninos inferiores proeminentes como presas que se reúnem em tribos instáveis que atacam vilas para saciar sua sede de sangue<sup>125</sup>. Os orcs também foram vilões em outro cenário de jogos de tabuleiro: em *Warhammer* (Games Workshop) eles são como uma praga que só existe para lutar.

Uma versão diferente dos orcs, porém, chegou aos videogames ao mesmo tempo, em 1994. Em *Warcraft* (Blizzard), os orcs não são vilões, mas protagonistas da história assim como os humanos. O mesmo foi verdade em *The Elder Scrolls: Arena*, primeiro jogo desta série. A perspectiva de jogar com um herói orc, tradicionalmente pintados como vilões, me foi quase irresistível. Especialmente suas aparências de vilão – as presas, os olhos injetados – não mudaram, mesmo em ESO ou em *World of Warcraft*.

Após escolher a raça e rapidamente passar pela classe, fui lançado ao mundo. Caberia a mim agora construir meu personagem como um guerreiro bruto, um mago ou um silencioso ladrão. Optei pelo guerreiro. Desde a minha inserção inicial, meu *char*, que carrega meu nome, passou a usar apenas armas de duas mãos e armaduras pesadas. E foi aí que algo sobre mim mesmo me foi revelado. Percebi que tenho uma tendência a fazer personagens guerreiros e que estão à frente do combate, ao menos nestes tipos de jogos. São personagens mais diretos, que tomam a ação e fazem perguntas depois, pouco

---

<sup>125</sup> In *Monster Manual*, Wizards of the Coast, 2014.

diplomáticos. Alguns dos autores mencionados aqui (Murray, Goffman), falam da construção de um personagem muitas vezes como um espelho, mas, da mesma forma, podendo ser um espelho reverso. Murray especialmente fala sobre a liberdade conferida pela agência e a imersão, o seu Holodeck, permitindo ao jogador mostrar uma faceta pouco esperada de si.

Toda minha vida, como *gamer* ou não, eu fui um homem magro, alto, consideravelmente desastrado e bastante tímido. Sempre gostei muito de ler, estudar e de não chamar a atenção. Este é o José Abrão IRL; já o José Abrão em ESO era ligeiramente diferente. Meu orc, verde, com um bigodão, rabo de cavalo e coberto de armadura era sutil como uma cadeirada.

Na performance do jogo, amparado por Turner e Schechner, aquele José Abrão do avatar me ajudou a ver com clareza o não-não-eu. Eu e meu *char* somos um em nome, mas meu herói possui qualidades – e mesmos defeitos – que eu não tenho. A conexão entre agência e performance já começava a se manifestar aos meus olhos: afinal, Murray define a agência como uma capacidade gratificante de tomar decisões, alterar seu ambiente, e com meu personagem eu já estava fazendo justamente isso. Eu havia me refeito neste orc e agora era o momento de transformá-lo em um herói na minha aventura.



**Figura 1 – Meu personagem pouco após sua criação, usando equipamento inicial**



**Figura 1.1 – Exemplo de perspectiva em terceira pessoa**



**Figura 1.2 – Exemplo de perspectiva em primeira pessoa**

Eu comecei a jogar com este personagem em maio de 2017 e algumas coisas logo me chamaram a atenção que podem ser pertinentes mencionar, especialmente no quesito da imersão. Por exemplo, o cenário. O continente de Tamriel é enorme (em um ano jogando quase diariamente, eu mal explorei completamente três de suas áreas). Seguindo as inspirações por raça, o mesmo vale pelo ambiente. No game, os orcs fazem parte da facção dos Redguard, portanto, as áreas iniciais do jogo para o meu personagem são tropicais com inspiração na estética árabe. A região é conhecida no game como deserto de Alik'r. O que contribuiu muito para a imersão é que o design de arte é bastante dedicado. Embora algumas referências sejam óbvias e até clichês, é interessante encontrar, por exemplo, frutas tropicais na região, como guaraná e até erva-mate.



Figura 2 – O deserto de Alik'r, composto por elementos de inspiração árabe



Figura 2.1 – Erva-mate



Figuras 2.2 – Elementos tropicais encontrados na região, como guaraná

Outro aspecto que considerei imersivo foi a própria interface do jogo. O game pode ser jogado em primeira ou terceira pessoa e, através das configurações, o jogador pode controlar a quantidade de informação que é exibida na tela assim como o tamanho com que ela é exibida. Por exemplo, o jogador pode fechar o *chat* para que ele não apareça assim como pode aumentar o tamanho das letras para que ocupem mais espaço na tela. Como você pode regular para que a interface seja pouco intrusiva, percebi que isto podia ajudar a mergulhar na experiência. Porém, veremos mais adiante que alguns jogadores, especialmente os de perfil mais competitivo, na verdade preferiam até colocar *mais* informações na tela.

Outros elementos, porém, que fazem parte da própria mecânica do jogo, podem estragar a imersão. Por exemplo, as *quests*. Mesmo nas áreas iniciais, é possível encontrar vários outros jogadores no mundo, então há sempre a chance de haver mais de um jogador fazendo a mesma missão. Então como eu posso ser o salvador dessa vila se tem outros quatro jogadores a salvando *ao mesmo tempo*? É algo que precisa ser ignorado constantemente. Da mesma forma, mais tarde descobri que se você está em um grupo de jogadores e eles de repente vão fazer uma *quest* que você já fez e que altera o cenário do jogo, seus avatares vão simplesmente sumir da sua tela, o que gera outro racha enorme na imersão. Isso aconteceu em uma ocasião jogando com um dos participantes, que me explicou (figura 3):



Figura 3 – Explicação do cenário dentro do jogo

Outro fator interessante, agora em termos de sistema, é que o jogo é todo escalonado. Isso significa que os desafios do game *upam* conforme o jogador *upa*, com exceção, é claro, dos conteúdos que são intencionalmente desafiadores, como *dungeons*

e chefes. O resultado é que logo a partir do início, a maior parte do conteúdo já pode ser feita por jogadores apesar do nível baixo. Mas este sistema também traz consigo alguns problemas com os quais só fui me deparar mais tarde. Como os desafios sobem de nível conforme o jogador, cada vez mais seu equipamento e *build* se tornam diferenciais para superar estes desafios.

Isto pode ser frustrante. McGonigal (2012) escreve sobre como os jogos deste tipo dão *trabalho*. Há  *muito* para ser feito, muitos lugares para serem explorados, chefes para serem derrotados, itens para serem colecionados e fabricados, troféus para acumular, casas para comprar. Mas a autora chama este trabalho de gratificante através do ato da *conquista* e da *superação*. Os MMOS são projetados para que o jogador sempre tenha algo a fazer.

Quanto mais pontos ganhar, mais alto será seu nível, e quanto mais alto o nível, mais desafiadora a missão desbloqueada. (...) Parte do trabalho é emocionante e de grandes desafios: envolve combater oponentes poderosos, contra os quais você tem pouquíssimas forças para lutar. Parte do trabalho é exploração: você tem que descobrir como perambular ao redor das muitas regiões diferentes (...). Parte do trabalho é distração: você estuda uma profissão virtual, como couraria ou ferraria (...). (MCGONIGAL, 2012, p. 62).

Nesta citação, a autora está falando de *World of Warcraft*, mas o mesmo vale para ESO com suas centenas de *quests*, várias armaduras, monstros e profissões. Segundo o site How Long to Beat<sup>126</sup>, que estima o tempo que um jogador precisa passar jogando para finalizar o conteúdo através da média do tempo reportado pelos jogadores, apenas o jogo base de ESO consumiria, teoricamente e no mínimo, 180 horas para o conteúdo *solo* e 339 horas para o conteúdo em grupo. Não é, de fato, uma estimativa confiável, mas nos serve para ver como uma tentativa de quantificar o tempo que precisa ser investido em ESO pode se avolumar.

O problema disso em ESO é que a necessidade de uma *build* melhor e equipamentos melhores é sempre constante. O que é frustrante é que pode não haver essa sensação de conquista já que, conforme os monstros ficam mais fortes junto com o jogador, é comum morrer ou ser derrotado por criaturas que, pelo menos em teoria, deveriam ser bem mais fracas do que o jogador. O resultado é que há uma certa corrida pelo *endgame*, o que não é novidade para os MMORPGs, como escreve a autora:

Nos níveis mais altos, vivenciamos uma elevada descarga de adrenalina, que os jogadores chamam de endgame. (...) Lá estão os oponentes mais desafiadores e o trabalho mais árduo (MCGONIGAL, 2012, p.63).

---

<sup>126</sup> HOW LONG TO BEAT. Disponível em: <<https://howlongtobeat.com/game.php?id=17596>>. Acesso em: 25 jul 2018.

É interessante mencionarmos esta relação entre o “miolo” do jogo e o conteúdo *endgame* pois, adiante, essa relação será importante para compreendermos como ele influencia boa parte dos relacionamentos dentro do jogo.

#### **4.2. Contato**

No dia 8 de janeiro de 2018 foi o momento de procurar jogadores voluntários para participar desta pesquisa. Um convite formal foi postado em um grupo fechado da comunidade brasileira de ESO no Facebook, do qual eu já fazia parte há alguns meses. É um grupo bastante agitado: apenas na semana em que o convite foi postado, a página teve 55 publicações em três dias. Naquele momento, o grupo fechado possuía 6642 membros. Três meses depois, ao final da pesquisa de campo, ele possuía 7040 membros. Na postagem do convite em si, apareceram alguns curiosos e algumas pessoas incentivando a pesquisa e, como desejado, voluntários. Ao final da primeira semana, o convite havia gerado 28 curtidas e 12 comentários com 8 voluntários.

Ainda pelo Facebook foi estabelecido o primeiro contato com estes voluntários e após algumas conversas iniciais, o número de participantes foi fechado em cinco pessoas. Houveram alguns motivos práticos e outros subjetivos para fechar este grupo de análise. O principal fator subjetivo foi o da diversidade: incluir jogadores com perfis diferentes dentro do grupo, desta forma selecionamos jogadores de regiões, personalidades, interesses e profissões diferentes. Já a principal razão prática foi o próprio interesse e disponibilidade dos outros jogadores. Embora outros voluntários tenham manifestado interesse durante esta fase inicial, alguns mudaram de ideia ou simplesmente não responderam mais as tentativas de comunicação após o contato inicial.

Das cinco pessoas selecionadas apenas uma é mulher e um dos homens é homossexual assumido. Os participantes são muito jovens: de 18 a 32 anos, sendo que dos cinco apenas um possui mais de 25 anos. O grupo é geograficamente diverso: dois são da região Sul, dois do Centro-Oeste e um do Sudeste.

Deles, quatro se conhecem e são bastante ativos na comunidade do jogo de alguma forma: alguns através das atividades *in game*, mas outros também por suas participações nas redes sociais (detalharemos mais sobre o comportamento e ações de cada um adiante). Dos cinco, quatro fazem parte de guildas, embora estejam mais ativos em três delas que

chamaremos de guildas A, B e C, cada uma também com um perfil mais dominante de jogador e que, da mesma forma, detalharemos adiante.

Como se trata de uma pesquisa qualitativa, estes cinco foram escolhidos entre os oito voluntários originais por trazerem perfis diversificados à pesquisa. Inicialmente, foi interessante averiguar a diversidade geográfica dos participantes assim como suas personalidades e objetivos dentro do jogo. Infelizmente, a baixa presença feminina também foi notada: embora ao longo da pesquisa, tanto na fase do convite quanto jogando eu tenha entrado em contato com outras jogadoras, apenas uma topou participar da pesquisa. As demais declararam embaraço ou falta de tempo.

Estes cinco participantes responderam à questionários (anexo B) no início da pesquisa e foram entrevistados ao final dela (anexo A). Como estabelecido anteriormente, eu acompanhei estes jogadores em suas atividades envolvendo o ESO, tanto nas guildas e *in game* como nas redes sociais, especialmente o Discord, que se destacou como o principal aplicativo usado para a comunicação *online*. As duas principais formas de comunicação *in game* foram por voz através do Discord e por texto através do *chat in game*. Os dados apresentados a seguir foram coletados durante a pesquisa de campo que se estendeu do dia 10 de janeiro de 2018 ao dia 10 de abril de 2018.

### **4.3. Descrição geral dos participantes**

Como previamente exposto, são cinco participantes, quatro homens e uma mulher. Nesta parte vou apresentá-los e falar um pouco sobre suas atividades no jogo e o que eles ofereceram à pesquisa. Falarei primeiro de Horácio, de 23 anos, por ser o participante mais diferente do grupo.

Ao contrário dos demais, Horácio não tem guilda e embora já tenha grande experiência com jogos *online* e tenha, segundo ele, várias amizades no mundo digital, em ESO ele estava jogando sozinho, ou *solando*. Ele é também o participante com menos tempo de jogo: ao início da pesquisa, ele estava jogando ESO há cerca de um mês e meio.

Horácio nos ofereceu de interessante a sua experiência como *noob* no jogo além da experiência de tentar desafiar a retórica procedural do jogo – a de colocar os jogadores para jogarem juntos – tentando jogar sozinho. Assim como os demais e sendo o foco desta pesquisa, a experiência social de Horácio no jogo é a parte mais interessante para nós – ou a falta dela. Admitidamente tímido, o jogador enfrentou dificuldades em romper a

barreira social do jogo, sendo ele um novo jogador, e não se adaptou à curva social do *game*.

Por fim, ele foi reduzindo seu tempo jogando ESO e acabou por abandonar o jogo inteiramente perto do final da pesquisa de campo por um motivo interessante: seus amigos o chamaram para jogar outro jogo. Ou seja, a amizade falou mais alto e a experiência *solo* do jogo, com suas *quests*, *dungeons* e sistemas, não foi o suficiente para manter Horácio interessado – embora ele prometa que vá voltar, como nos disse em entrevista.

Nosso segundo participante é Fabrício, de 20 anos, o jogador mais empolgado em participar da pesquisa. Grande fã da franquia *The Elder Scrolls*, ESO é seu jogo favorito e isso aparece: ele possui um canal no YouTube sobre ESO, além de participar ativamente de duas páginas do jogo no Facebook, postando quase diariamente sobre a mitologia do jogo, notícias, ou mesmo postagens mais pessoais, sobre seus personagens. Ele também é o jogador mais veterano a participar desta pesquisa, tendo embarcado em ESO ainda no beta, em 2014, antes do lançamento oficial, e acompanhado o jogo e todas as suas mudanças desde então.

Fabrício também nos chamou a atenção por seu interesse variado em relação aos conteúdos do jogo, participando tanto de atividades mais casuais, como os *role-plays* (que é interpretar o seu personagem dentro do jogo, como em um RPG de mesa) até as mais *endgame*, como as *trials*. Seu envolvimento criativo com o jogo e seus personagens também nos interessou: além de fazer *role-play*, Fabrício gosta de construir a história e a personalidade dos seus personagens, até escrevendo isso no papel e, mais ainda, publicando nos mencionados grupos de Facebook.

Seu interesse em participar da pesquisa, segundo o próprio, veio da vontade de apresentar o jogo para mais pessoas, além de um senso de recompensa em ajudar a promover pesquisas na área de videogames no Brasil. Por fim, ele também é um dos membros mais ativos da guilda A.

O terceiro participante é Paulo, de 19 anos, também da guilda A e amigo de Fabrício, embora os dois nunca tenham se visto pessoalmente. Paulo é o jogador mais *hardcore* da pesquisa e mais assíduo, entrando no jogo praticamente todos os dias dos 90 dias da pesquisa de campo. Segundo o próprio, ele possui mais de 3000 horas de jogo mesmo só tendo começado a jogar no final de 2016. Sua estimativa, segundo respondeu no questionário, é passar de duas a cinco horas jogando ESO diariamente. Este comportamento às vezes o preocupa: ele teme poder ser viciado.

De fato, seu comportamento social também é a parte que mais nos interessou: focado nas conquistas dentro do jogo e passando longas horas jogando, Paulo admite que sai raramente de casa para atividades sociais, chutando que sai socialmente uma vez a cada dois meses, porém, está sempre conectado no Discord. Ele nos declarou que não consegue jogar sem conversar com ninguém, sendo assim, os amigos da guilda A *online* no Discord acabam sendo seu círculo social primário.

Nosso quarto jogador é Lucas, de 32 anos, o mais velho a participar desta pesquisa. Casado e com um emprego que lhe ocupa a maior parte do tempo, o que nos chamou a atenção foi seu jeito metódico e a forma como lida com o jogo e as guildas, especialmente as B e C. Lucas é focado em objetivos e, depois de Paulo, é o jogador com mais horas de jogo: mais de 3400.

Lucas acredita que ESO é um jogo impossível de se jogar sozinho, mas a falta de tempo e certas chateações pelas quais passou na guilda C o impediram de formar laços mais profundos no jogo. Também *hardcore*, seu objetivo é fazer todo o conteúdo *endgame* do jogo e se orgulha de ter conquistado os melhores equipamentos e itens disponíveis sem precisar gastar dinheiro real com isso.

Por fim, Alice, de 18 anos, é a jogadora mais jovem e acrescentou à pesquisa sua perspectiva feminina e sua experiência como líder da guilda C. Bastante social, ela declara que joga atualmente principalmente por causa dos amigos. O motivo para isso é que, sendo veterana, falta pouco conteúdo do jogo para ela fazer.

Isso não a impede de passar a maior parte do tempo no Discord, inclusive quando está *offline* no jogo, simplesmente conversando com outros membros da guilda C. Sua perspectiva de comunidade também nos é interessante: em nossa entrevista ela falou bastante sobre a guilda C e quase todos os seus pontos de orgulho e conquistas *in game* estão ligados de alguma forma à guilda ou aos seus membros.

#### **4.3.1. As guildas**

As guildas A, B e C possuem perfis significativamente diferentes e isso se relaciona diretamente à personalidade dos participantes desta pesquisa. A guilda A se apresenta como uma guilda social, algo que influencia até a sua estrutura: ganha mais destaque e posição na hierarquia aquelas pessoas que participam e conversam mais e não por sua habilidade dentro do jogo, como geralmente funciona nas outras guildas.

Ao longo desta pesquisa ela era composta por um total de mais de 70 membros, sendo cerca de 12 deles mais ativamente participativos, incluindo Paulo e Fabrício. De fato, a maior parte do tempo o comportamento da guilda foi o de um grupo mais “relaxado”, fazendo menos conteúdos veteranos, sem muita organização ou hora marcada e geralmente sem se importar com questões de metajogo como *build*, equipamento ou níveis.

Esta também foi a guilda em que pude perceber a maior presença de mulheres, embora elas não tenham optado por participar da pesquisa. Outro ponto interessante é que ela foi palco do maior desentendimento e conflito que presenciei durante a pesquisa de campo, além de, ironicamente, ter enfrentado outros atritos sociais na minha condição de jogador novato, novo membro da guilda e de pesquisador.

A guilda B se apresenta como uma guilda “séria” e tem foco em conteúdo PvP e *endgame*. Com mais de 90 membros, ela é composta inteiramente por jogadores *hardcore*, todos homens. Para evitar conflitos, ela possui regras rígidas que limitam significativamente as interações sociais: em seu grupo de WhatsApp, por exemplo, é proibido falar de outros assuntos que não o jogo. Porém, o grupo era bastante ativo, podendo ultrapassar facilmente a troca de 1000 mensagens por dia.

Mesmo assim, regras foram feitas para serem quebradas: testemunhamos alguns momentos em que o assunto simplesmente divagou para outros tópicos sem maiores consequências. Da mesma forma, conteúdo considerado ofensivo é proibido e presenciamos momentos em que esse tipo de conteúdo foi tolerado e em outros que não.

Por fim, a guilda C é uma das maiores da comunidade brasileira, com mais de 400 membros e, como tal, tem para todos os gostos. É uma mistura de guilda social com guilda “séria”: em seu Discord há uma área apenas para conversar e para os jogadores se reunirem e papearem enquanto jogam sem fazer uma atividade juntos *in game*. Fora isso, possui atividades semanais, especialmente *endgame*. Embora tenha muitos membros, apenas cerca de 15 são assíduos, tendo um fluxo maior de jogadores aos finais de semana.

Como o foco da nossa pesquisa são os jogadores e não as guildas, não entraremos em detalhes sobre elas e suas engrenagens internas, mas é interessante que o leitor possa vislumbrar estes perfis já que, como escreve Goffman (2008 e 2010), elas servem como cenário de grande parte das interações sociais e como lugares públicos em que as falas e o comportamento de cada jogador, incluindo nossos participantes, serão vistos por todos os membros.

#### 4.4. Descrição e análise dos dados

Agora que nossos jogadores e suas guildas foram apresentadas, vamos aos dados de fato. Nos baseando em Schechner, Goffman e Elster, somados à retórica procedural de Bogost, foi possível relacionar o comportamento dos jogadores com as performances culturais assim como foi possível perceber o comportamento social – e a importância destes laços construídos – para a experiência de jogo destes jogadores participantes.

Nosso banco de dados, ao final da pesquisa, foi composto por mais de 200 *screenshots* (capturas de tela) e 18 vídeos, mais questionários e entrevistas com os participantes. Nosso corpo principal utilizado para esta análise é formado por alguns *screenshots* selecionados e pelos questionários e entrevistas.

A partir destes dados, nos foi possível ver que se relacionar no mundo digital dos jogos não é um processo simples ou indolor: houveram desentendimentos e até brigas feias entre os jogadores participantes e outros jogadores, muitas vezes da mesma guilda. Da mesma forma, existem barreiras sociais e uma curva social que precisam ser conquistadas e que se provaram assaz desafiadoras para Horácio. Isso tem, em parte, a ver com o perfil dos nossos jogadores.

##### 4.4.1. ESO e a performance: círculo mágico, não-não-eu e liminaridade

Nesta pesquisa acompanhamos os cinco jogadores em seus cotidianos de seus mundos digitais em *The Elder Scrolls Online* e como reagiram às situações que encontraram, o que foi depois abordado na entrevista. Kozinets (2014) se refere ao mundo dos MMOs do estilo de ESO (ele cita nominalmente *Guild Wars* e *World of Warcraft*) como *playspaces* (espaços lúdicos, na tradução brasileira) e descreve tais espaços como “altamente sociais” (p.84). O mesmo vale para Bartle (2016) que diz: “mundos virtuais são lugares que existem no ponto de encontro entre o real e o imaginário”<sup>127</sup> (p.8). São mundos procedurais e a performance está neste exato ponto de encontro em que os jogadores exercem suas ações de maneira significativa dentro deste mundo.

Também foi possível observar a *communitas* nos grandes esforços em grupo, como *pledges*, mas principalmente na *trial*, que é o desafio maior do jogo e que mais requer o trabalho em equipe. A *communitas* se manifesta no que Goffman (2008) descreve

---

<sup>127</sup> Texto original: Virtual worlds are places that exist where the real meets the imaginary.

como trabalho em equipe: quando um grupo está engajado, no nosso caso, dentro do círculo mágico, é desenvolvida uma relação de interdependência e confiança:

Cada um é obrigado a confiar na boa conduta e no comportamento de seus companheiros, e vice-versa. Há, por conseguinte, um vínculo de dependência recíproca unindo os membros da mesma equipe aos outros (GOFFMAN, 2008, p.80).

Esse elo de confiança, de que cada um está fazendo o seu papel, leva à *communitas* e é intenso. Tal ação coletiva inclui até mesmo a minha participação na trial em questão: inexperiente e de level mais baixo, me cabia contribuir como podia sem atrapalhar meus colegas de time; da mesma forma, cabia a eles me proteger, por ser de nível mais baixo, e me ensinar.

Durante as entrevistas, quem melhor se expressou sobre a performance do jogo foi Alice. Ela declarou que não há uma fronteira clara entre o digital e o real e sim uma amálgama que é justificada, em grande parte, por sua ligação emocional com o jogo e com os outros jogadores.

Eu levo minha vida como se fossem dois mundos: o real e o virtual, só que pra mim eles são iguais porque estão ligados; sem o real não existe o virtual então um meio que depende do outro. Uma escapatória não, pode até ser para algumas pessoas que usam para escapar do seu dia a dia...O jogo me liga... quando você leva o mundo virtual tão a sério quanto o mundo real, não gosto de chamar assim, pra mim quando você fala de um você fala do outro, tanto que a M... veio me visitar, entendeu? Eu toquei nela, eu abracei ela. Acho que pra mim não é escapatória. Quando eu tô com um problema na vida real e vou jogar, esse problema não some, eu continuo irritada, brava por causa daquilo. Uma vez aconteceu algo muito ruim e fui jogar, pensando que ia me desestressar, mas eu não parava de chorar. Então não é porque eu entrei no jogo que meus problemas pararam. Mas o pessoal tava em *call* comigo e eles perceberam que eu não estava conversando então eles me perguntaram o que aconteceu e eu contei que não parava de chorar e eles me ajudaram, entendeu, então eles estão meio interligados. Se eu tirei uma nota baixa e for jogar, minha nota baixa não vai resolver, não tem como escapar. Isso de escapar é da mente das pessoas, mas o problema continua lá, pra mim isso não funciona assim. Quer pensar em outro problema, beleza, esse mundo virtual também está cheio de problemas, intrigas e coisinhas. (Alice)

De fato, Alice se envolveu em algumas intrigas, mas isto será abordado no próximo tópico. Durante a pesquisa de campo, como ela mencionou, ocorreu um encontro IRL entre ela e alguns membros da guilda que visitaram sua cidade. Ela falou extensamente sobre o encontro, ressaltando especialmente as diferenças entre o real e o digital ao conhecer uma pessoa que você só conhecia pela voz e por fotos e mesmo da preocupação de sua avó, com quem ela mora, por estar saindo com “estranhos”:

Veio a M..., o N..., no primeiro dia. Eu lembro que eu queria apresentar eles pra minha avó, a gente foi almoçar e lembro que ouvi alguém gritar 'Alice!' e era a M! Meu coração acelerou demais, cara! E mano, ela é muito baixinha! Ela bate aqui em mim! Eu achei que ela fosse da altura da minha avó, mas é pior que isso. Aí abracei ela, abracei o N, a gente foi almoçar, passamos o dia juntos, ela ficou aqui em casa um tempão, ficamos vendo filme e conversando, depois ela jantou aqui e depois ela foi embora lá pelas 22h. E no sábado a gente foi no shopping, eu, o N e a M, e a minha vó tinha falado que a M era a minha responsável porque né: eu tava saindo com uma galera que eu tinha conhecido pela internet e que era tudo mais velho do que eu, e eu não conheço eles na vida real, então imagina como minha vó estava. Aí eu vi no celular que o Fulano, o Ciclano e o Beltrano estavam chegando, imagina, cara, três manés: um super alto, outro magrelo, pensa num cara magrelo, mais fino que meu braço, e o outro baixinho e a gente zoava que ele era gordinho, mas eu não sabia que era verdade (risos) foi muito engraçado! Eles me deram um abraço e foi muito gostoso, meu, sabe aqueles abraços de irmão? Foi muito legal. A gente sentou e foi jogar Uno e eu lembro que a gente conversava, eu reconhecia a voz, mas ainda não ligava aos rostos e às pessoas, sabe? Da primeira vez que eu conheci a M... ela falava 'Alice!' e na minha cabeça eu pensava: 'agora essa voz tem rosto, tem corpo'. Eu não acho que uma relação que tu tem na internet é pior do que uma relação que tu tem na vida real, sabe. É legal ter esse contato, de você encontrar a pessoa depois, dar um abraço nela. A gente entrou no Uber e o W... fazia o motorista morrer de rir, igual quando a gente entra na *call* antes da *trial* e ele fica zoando muito. A gente tá até pensando em repetir a dose. (Alice)

Pela própria extensão e detalhamento do encontro é inegável o laço social de Alice com seus amigos de guilda assim como sua importância. É interessante, da mesma forma, perceber a mudança do espaço: no jogo, dentro do círculo mágico e do *playworld* eles estão unidos pelo jogo e pelas atividades do jogo. Ao se encontrarem no mundo real, se encontram fora do círculo mágico e fora de uma situação de *play*. A importância se torna inegável neste caso porque eles saíram da liminaridade, não estão em *communitas*, mas os laços criados nesta situação se mantiveram e foram carregados para fora do jogo. Há aqui também um transbordamento: Alice borra deliberadamente a fronteira entre estes dois mundos, carregando fatos e características de um para o outro social e emocionalmente.

A performance também está presente em outro tipo de representação: a do ser, como escreve Goffman. Como os jogadores estão se comunicando pelo mundo do jogo, eles tentam deixar o que há de ruim fora do círculo mágico. Goffman (2008b) fala sobre uma diferenciação entre *identidade social* e *identidade pessoal*, que compõe essa apresentação do ser, especialmente em relação aos seus pares, que envolve geralmente uma balança desequilibrada entre os desejos de *revelação* e *ocultamento* que nos leva a tentar esconder (que ele chama de *encobrir*) ou disfarçar (que ele chama de *acobertar*)

defeitos. Essa fachada só é perfurada raríssimas vezes e geralmente por conexões pessoais ou em raros momentos de autocrítica.

Paulo, por exemplo, possui mais de 3000 horas de jogo e em nossa entrevista declarou que pode ser ou estar se tornando viciado.

Às vezes eu olho assim e é meio que um vício, assim, eu olho e vejo ‘velho, passei o dia inteiro nisso aqui’, mas sou aqueles caras que vira e diz ‘eu posso parar a hora que eu quiser’ aí depois eu fico pensando ‘ah, tô fazendo nada, devia tá jogando’, tô fazendo outra coisa e ‘nossa, podia tá jogando’. Eu jogo quase o dia inteiro tem dia. (Paulo)

Porém, questionado se ele levou essa preocupação adiante, falando com outra pessoa ou uma terapeuta, Paulo dispensou a questão: “Pior que não. Acho que o jogo é mais para colocar alguma coisa na rotina mesmo. Eu não consigo ver televisão mais. Então eu chego, jogo, jogo, jogo mais. É pra preencher o tempo”. Aqui há espaço para observarmos, por exemplo, o mecanismo de deturpação. Paulo, quando confrontado com o fato de que pode ter desenvolvido um comportamento de adito, logo joga a questão para escanteio sob outra justificativa: a de que é apenas tédio, o que Goffman chamou de acobertar.

Já falamos anteriormente sobre grupos em Goffman, mas em outra obra sua sobre estigmatizados (Goffman, 2008b), ele amplia o leque para relações intragrupo e exogrupo. Embora ele esteja falando de grupos com estigmas sociais – leia-se, minorias – ele destaca que todos nós vivemos em grupos. Estes que, por sua vez, possuem seu próprio cenário e regras comportamentais. O que pode ser um estigma ou comportamento vexatório, fora deste grupo, pode não o ser. E isto vale certamente para os jogadores e as guildas estudadas. A guilda A e B, por exemplo, possuem regras explícitas de comportamento, sendo as principais que na A você deve socializar e na B é proibido falar de outro assunto que não o jogo, especialmente política, para evitar brigas. O problema disso é que o grupo pode apresentar comportamentos com os quais você não concorda, o que gera um atrito. Ou você “vai na onda” ou engaja em conflito ou, por fim, pula fora: “A natureza de uma pessoa, tal como ela mesma e nós a imputamos, é gerada pela natureza de suas filiações grupais” (GOFFMAN, 2008b, p.124).

Por exemplo, na guilda A, os jogadores fazem muitas piadas de humor negro, o que incomoda Fabrício, mas ele não engaja para evitar o conflito com os pares: “Eu muitas vezes acabo fazendo piadas que eu *nunca faria* na minha vida só porque eu estou naquele meio, me influenciando de alguma forma. É meio nojento... (...) É, eu odeio muito isso... mas acaba acontecendo...”, revela.

Outro ponto interessante é a questão do avatar. Alice e Fabrício declararam criar os seus com esmero.

Sim, todos os meus personagens eu penso uma história e o nome do personagem geralmente é relacionado a alguma coisa que eu goste. Meu último DPS o nome dele é Portus que é um dos *Três Mosqueteiros*. A minha tanque e a minha *healer*, que são as que eu mais jogo, eu criei uma história porque eu jogava muito *role-play*, né. Então comecei a criar uma história e uma personalidade inteira para os personagens. (Alice)

Ela falou um pouco mais sobre jogar como *role-play*, algo que muitos jogadores mais *hardcore* costumam criticar:

Assim, todo mundo zoa *role-play*, até eu que faço. Mas a comunidade de *role-play* é muito pequena. Uma coisa que o pessoal fala muito que tu joga *role-play* ou tu joga *endgame*, quer ser competitivo. *Role-play* é uma coisa diferente. Tipo, pessoal do veterano fica zoando, 'ah, tu tá fazendo *role-play* na *dungeon*', e tal, como se fosse uma coisa idiota... a ideia que querem te transmitir é essa, de que isso aqui é o *role-play* e isso aqui é veterano. Mas eu não, eu sou os dois. Embora eu acho que eu foque mais no *endgame*, a parte do *role-play* do jogo eu também acho bastante interessante e legal, entendeu. O pessoal que faz *role-play* é muito esperto, eles sabem muito de *lore* e de história do jogo, é um jeito de escrita também, você pode dialogar com a pessoa usando várias personalidades, outros jeitos e acho isso muito legal. (Alice)

Fabrício disse que pode passar horas criando seu avatar:

Eu gosto de criar, eu gosto de desenhar, eu gosto de escrever, gosto de fazer coisas minhas, sempre gostei disso. Tanto que é por isso que eu gosto de fazer *quest*, eu gosto de absorver esse conteúdo, eu gosto de ter referência. E os personagens é o momento que eu paro pra criar: acabo levando horas pensando no nome, montando o rostinho, são personagens que eu vou usar até em algumas histórias que eu escrevo, nos desenhos que eu faço, eu sempre quero criar a base dele, de pensar, porque que ele é assim? Por exemplo, meu personagem principal, eu criei ele em 2015, e ele era um Dunmer, a raça que eu menos gostava. Criei ele para perder esse preconceito porque todo mundo me dizia que era a raça mais interessante. A história dele é que ele foi um Dunmer criado nas ilhas dos Altmer e que cresceu com esse preconceito e cheio de traumas. Então eu gosto dessa noção de saber que ele não sou eu, ele é um personagem, mas que posso tomar as decisões e realizar as ações de como ele as faria, nesse universo. Durante dois anos, eu nunca troquei a roupinha dele porque ele era um personagem que nunca mostrava o rosto para os Altmer não verem que ele era Dunmer. Pra mim ele não é um personagem do jogo, ele é um personagem na história. Eu gosto muito disso. Isso não vem do ESO, eu fazia isso em todo jogo e MMO que eu já joguei, em todos o personagem tem a própria história, eu gosto de escrever. (Fabrício)

Paulo coloca algum esmero. Comentei com ele sobre uma personagem que ele usou frequentemente durante a pesquisa e se era a sua principal. Ele respondeu:

Essa personagem eu fiz ela com a classe que eu queria. Eu tinha outro personagem da mesma classe que o Fabrício amava porque eu fazia *role-play* com ele, mas o *char* era muito ruim. Então resolvi *deletar* e fazer de novo. Resolvi arrumar esse *char* pra jogar com esse *char*. E foi nessa, fui arrumando, e queria uma personagem bonita. Já tinha um orc gigante de dois metros de altura que parecia um tanque de guerra. Fiquei 40 minutos só arrumando o rosto do boneco, o queixo, o pescoço. Escolhi nome, cabelo, tatuagem, cicatrizes. Fiz um *background* dela e fui jogando e vendo ‘esse *char* é massa, bate pra *carai*, vou continuar jogando’ e aí bora fazer *pledge*? Preciso treinar, vou com essa aqui. Bora fazer *trial*? Legal, vou com essa aqui. Eu não diria que é minha favorita, mas a que eu mais jogo é com ela. (Paulo)

Horácio chegou a dizer que de fato construir e habitar um avatar é como atuar no palco, vestindo um figurino:

Geralmente eu coloco nos meus personagens não exatamente o que eu queria ter, mas aquilo que eu gosto. Eu sou magro, em personagem masculino geralmente eu coloco muito forte. Grande. São coisas que eu acho interessante no personagem ou que eu acho interessante e por isso coloco. Às vezes no próprio equipamento. Esse meu avatar estava com a vestimenta muito bacana porque caía bem, achava bonito. Acho que reflete sim. (Horácio)

Fabrício comentou sobre como ele e Paulo gostam de personalizar a aparência dos personagens:

(...) é uma coisa que eu gosto, eu gosto de compor o visual do meu personagem. Ficar trocando de roupinha com outro jogador é algo que eu e o Paulo vivemos fazendo. Eu vou pra casa dele e ficando trocando de roupinha na frente dele e ele fica trocando na minha frente. É uma coisa que eu estou sempre fazendo. Com meu personagem, hoje, eu troquei de roupinha umas três ou quatro vezes (risos). Eu gosto de mudar e gosto de ficar mostrando. Às vezes no meio da *dungeon*... no meio da *dungeon* com desconhecido, gente que nunca vi, aperto ‘u’, coloco pra trocar a roupinha só porque cansei da roupa. (Fabrício)

Porém, ao mesmo tempo, ao longo desta pesquisa, eles raramente se referem aos seus personagens como personagens, especialmente *in game*, a não ser que seja um momento de *role-play*. A fronteira entre avatar e jogadores some completamente, estejam eles jogando *role-play* ou não. Como escrevemos anteriormente, os conceitos de não-não-eu e do *dasein* são claramente perceptíveis: dentro do espaço liminal do círculo mágico e na performance da *communitas* os jogadores assumem de fato uma nova realidade, um novo acordo que engloba *play* e performance. Escreve Bartle que, especialmente em RPG, os jogadores deliberadamente fazem a seguinte interpretação:

De que o mundo imaginário não é imaginário. Eles temporariamente superam o que sabem ser real (eles não são realmente um elfo usuário de magia) para ganhar algum benefício. Como antes, os jogadores estão tratando o jogo como

separado da vida real; a diferença é que neste segundo caso os jogadores se levam a aceitar o mundo apresentado como real (BARTLE, 2016, p.210)<sup>128</sup>.

Bartle se refere ao mundo digital como um lugar e esta mundanidade fica clara na performance dos jogadores, pois a ação simbólica gera significado naquele espaço e, por se tratar de um jogo, um significado quantificável. Nesta parte, a forma mais palpável de perceber esta criação de sentido e significado é através da relação dos jogadores com suas conquistas dentro do jogo. Para os participantes, ESO oferece formas diferentes de conquistas, sendo as principais, materiais: equipamentos, roupas, montarias, *levels* e títulos. Mas há também o mérito imaterial: superar um grande desafio, realizar um grande feito em equipe, ser reconhecido pelos outros jogadores como líder ou por seu papel nas atividades em grupo.

Alice menciona, por exemplo, a sua casa, que é na verdade a casa da guilda C e que foi conquistada com muito esforço:

Eu acho assim... a conquista da casa... eu nunca tinha pensado nela como uma conquista... mas sabe, eu me orgulho, porque foi um trabalho que a gente... fizemos várias reuniões até que a gente conseguiu juntar todo o dinheiro, com a ajuda de todo mundo, na verdade. Teve uma vez que eu sonhei – muitas vezes eu sonhei – que eu tava na casa da guilda junto com meus amigos... se eu penso em guilda C eu penso naquela casa, como se ela fosse real. (Alice)



**Figura 4 – a casa da guilda C**

<sup>128</sup> Texto original: That the imaginary world is non-imaginary. They temporarily override what they know to be true (they're not really a magic-using elf) in order to gain some benefit. As before, players are treating play as separate from real life; the difference is that in this second case the players will themselves to accept the presented world as if it were real.



**Figura 4.1 – uma das paredes da sala de troféus da casa de Alice, com prêmios por realizar conteúdo veterano**

Casas são, na verdade, uma grande forma de exibir os seus méritos para os demais participantes que as possuem: Fabrício e Paulo. As casas foram ponto de encontro em algumas ocasiões, mas houve uma vez em cada casa em que eles me levaram para fazer o *tour* e comentaram sobre o tempo e os gastos para decorá-las como desejado, geralmente usando itens que podem ser comprados com ouro dentro do jogo ou com troféus de conteúdo veterano.



**Figura 5 – Fabrício exibindo o escudo da Aldmeri Dominion, que ele comprou para sua casa**



**Figura 5.1** – alguns outros detalhes que Fabrício adicionou à casa: uma rena, um troféu, um esqueleto para treinar DPS e um item exclusivo de uma DLC

Paulo também me mostrou sua casa que possui alguns itens especiais que só podem ser adquiridos através de missões, como estas estátuas que levaram, segundo ele, 42 missões para conseguir:



**Figura 6** – Estátuas

E esta que levou “umas 25” missões:



**Figura 6.1 – Estátua**

Paulo até incluiu elementos de *role-play* na personalização, construindo um píer e colocando um monstrinho em uma jaula de decoração, como se fosse um monstro marítimo:



**Figura 6.2 – Decoração**

Sobre sua casa, ele disse:

A casa eu comprei... quando eu vi aquela casa eu achei muito foda, eu sempre achei a cultura redguard muito foda. Comprei o ESO *Plus* e com as crown comprei a casa, fui decorando, colocando isso aqui e ali, vi aquelas pedras, pensei, elas tão pedindo umas estátuas; achei duas estátuas redguard... elas tavam pedindo pra estar ali. Eu fiz umas 40 horas de *quest* pra pegar uma estátua. Peguei, botei no laguinho, fiz um jardim pra ficar bonito. Comprei duas gárgulas. Gastei 100k em gárgula. É meio esse negócio, você vai jogar *The Sims*. Tem até como colocar uns barquinhos, mas pra conseguir é super difícil, você precisa pescar todos os peixes raros dos mapas do jogo. Comprei uma árvore,

uns bancos pra sentar... Como eu não tenho uma casa ainda... Essa aqui é da minha avó, ela que decorou... decidi decorar aquela. (Paulo)

Lucas se orgulha bastante das suas conquistas. Quando nos encontramos dentro do jogo pela primeira vez, ele estava fazendo missões de fabricação e sua primeira declaração foi de que possuía o melhor equipamento do jogo e me mostrou alguns itens.



**Figura 7 – Lucas me mostrando seus itens e declarando que eles são melhores e fazem grande diferença**

Como Alice, Lucas conta que há um orgulho no fator ostentação, pois é uma forma de mostrar seus *méritos*:

Aaah, sim. Acho que isso faz parte do RPG. A gente joga, a gente sabe que no começo é difícil, tudo é muito difícil, você não tem *gold* pra fazer nada, é algo que você tem que correr atrás. Eu falo que a vantagem do ESO é que você pode jogar o jogo inteiro comprando apenas o jogo base. Você vai se divertir assim como qualquer outro *player*, você vai fazer 80% dos conteúdos do jogo e vai ter quase todos os itens do jogo sem ter que colocar dinheiro 'real', digamos assim. E isto é algo que pra mim é importante porque eu consegui muita coisa no jogo sem precisar gastar dinheiro. Eu *farmei*, fiquei ali focado pra conseguir um *set*, pra conseguir dourar o *set*, coisas que às vezes eu via jogador que jogava há mais tempo que eu que não conseguia, que às vezes não estavam empenhados... Eu acho que em todos os jogos eu fico meio receoso disso porque eu acabo enjoando quando chego no *endgame*... se tenho todos os itens, se não preciso *farmar* item, se não preciso correr atrás de tal coisa o jogo perde a graça pra mim... eu preciso ter alguma coisa pra correr atrás. Mas foi bom, eu consegui todos esses itens, tenho 10 personagens, *todos* eles estão equipados de cima embaixo, qualquer que eu entrar ele está *pronto* pra jogar. (Lucas)

Além das casas, outros itens servem como ostentação como, por exemplo, a aparência. Também em uma das primeiras vezes jogando juntos, Paulo mudou a aparência

da sua personagem várias vezes na minha frente, para mostrar as *skins* que ele havia conquistado.



**Figura 8 – Paulo exibindo as várias *skins* de uma das suas personagens**

Como mencionado anteriormente, Fabrício gosta de fazer imagens e escrever e compartilhar histórias dos seus personagens. Esse é seu orgulho. Perguntei se ele se sente orgulhoso e se tem um fator de ostentação nisso:

Ah, com certeza. Eu não posso dizer que não. É um pensamento pessoal meu, mas acho que a maioria das coisas que a gente faz é. Não acredito muito em altruísmo, sabe. Não importa quão boa a sua ação, parece que você quer se sentir bem por trás... se eu tiro uma *screenshot* foda, eu quero mostrar e ver as pessoas dizerem 'olha, que foda!'. Eu quero ver essa reação e gosto de ver. O *screenshot* foi algo que você fez e levou alguns minutos... É uma forma de aparecer, com certeza, não preciso pensar pra responder (risos). (Fabrício)

Paulo concorda com Lucas quanto a ser atraído pelas conquistas e sobre querer exibí-las, dizendo que as casas não são ostentação, mas os itens: “as coisas que você tem que *farmar*, *skin*, *set*, os caras *linkam* [no chat] só de raiva, só pra mostrar, coisa que

metade da guilda quer. É medir o tamanho do pau. (...)É tipo isso... medir o DPS, quem mostra o DPS mais alto é pra mostrar o tamanho do pau”.

Desta forma, os jogadores veteranos tendem a ser atraídos de volta ao jogo em boa parte pelo *desafio* e suas recompensas: saber que há mais a ser conquistado e alcançar esse mérito. Sobre isso, Lucas disse que:

Acho que os desafios mesmo que o jogo coloca. Tem algumas coisas que eu ainda não concluí e que são meus objetivos. Eu tinha dificuldade em fazer Maelstrom, eu coloquei como objetivo pra mim ter facilidade em fazer Maelstrom e fiquei algumas semanas dedicado nisso e vi que realmente enquanto não tiver um bom computador e uma boa internet não será possível, mas já consegui muita coisa, já consigo fazer uma Maelstrom sem me frustrar, sem sair chateado do jogo coisa que da primeira vez eu levei quase um mês. Eu ainda não fiz nenhuma *quest* da linha da Dark Brotherhood, nenhuma *quest* da Thieves Guild que são quests que te dão premiações especiais: na TG você ganha um macaquinho, na DB você ganha uma roupa específica. Eu não tenho nenhuma *skin* de quando se termina os *achievements* das *dungeons* das DLC. Então acho que essas coisas que o jogo te presenteia é algo que me incentiva mais a ficar no jogo. (Lucas)

Paulo concorda:

O desafio é bom, porque quando você termina você pensa, ‘eu consegui fazer isso aqui’. Tem o mérito. Você fez, *upou*, se fodeu. É pensar, nossa, eu terminei o desafio, pegar a *skin*, você pode mostrar para os outros porque você conseguiu fazer sem morrer, no modo difícil que é o capeta. Aí você tem moral. Você se sente... velho, eu consigo. (Paulo)

Ele vê com naturalidade os jogadores, especialmente os veteranos, estabelecerem objetivos próprios, metas a serem conquistadas:

(...) quanto melhor você quer ficar, mais tempo você vai gastar. Você pode até ter dinheiro pra caralho, mas você fez alguma coisa que levou tempo pra caralho pra juntar dinheiro pra caralho. Você farmou as coisas pra *craftar* outras coisas que você vendeu pra pegar ouro, porque é o que vai pra você bom em alguma coisa. O pessoal é tipo ‘eu quero ser bom’, em alguma coisa. Todo jogo *multiplayer* tem isso, é competição eterna. Tem o *ranking* das guildas que ficam competindo nas *trial*. Pra essas pessoas essa é a graça. (Paulo)

Sendo assim, a performance dos jogadores é mais do que uma interpretação de papéis, pois suas atitudes transferem para o mundo digital. Claramente, a opinião dos pares é bastante valorizada ao estar inserido em grupos como as guildas, que podem ser bastante competitivas. Bartle, mencionado anteriormente, é o autor que percebeu que as personalidades dos jogadores e suas respostas emocionais em relação aos jogos criavam certos perfis.

#### 4.4.2. Perfil dos jogadores

Richard Bartle (2016) nos ajudou a fazer esta análise com base nos perfis: conquistadores, matadores, exploradores e socializadores. Ele escreve que os conquistadores precisam de alguém para se mostrar: não adianta ter vários itens se ninguém vai vê-los. Como falamos no tópico anterior, Paulo e Lucas são claramente conquistadores ao ponto de citarem diretamente seu prazer em exibir e ostentar conquistas (como terminar uma *trial* e poder exibir a roupa adquirida) e itens (como Lucas falando sobre ter o melhor equipamento do jogo). Como o autor coloca:

Não importa como estas recompensas se manifestam – levels, pontos, equipamento, dinheiro, tamanho do exército, conquistas, roupas especiais – desde que o conquistador possa usá-lo para dizer que são melhores do que outros jogadores (BARTLE, 2016, p.493)<sup>129</sup>.

Alice e Fabrício, por outro lado, são socializadores, mesmo com Fabrício falando sobre ser muito tímido. Para Bartle, um socializador tem foco em se comunicar e para isso não precisa necessariamente ser extrovertido. Este é o caso de Fabrício que além de ser presença constante na guilda A, ainda é presença constante no Facebook, sendo moderador da página, conversando com outros jogadores e realizando diversas postagens, tomando um lugar ativo na comunidade em geral.

Os socializadores são bastante ativos no *chat* das guildas, o que é outra constante especialmente de Alice, que muitas vezes fica *online* no Discord conversando com os outros jogadores sem necessariamente estar jogando.

Eu sou uma pessoa muito sociável. Eu adoro conversar. Eu sempre tento estar conversando. Se tiver um dia que eu não estou conversando é porque eu já conversei demais ou estou doente. Mas tipo, acontece muito de eu estar estudando ou programando e entrar no Discord e ficar conversando com o ... eu não sei explicar, às vezes eu não tô jogando com a galera, tô só coletando material e fico conversando com a galera e às vezes até saio do jogo, fecho o jogo e fico só na conversa, sabe. A gente fica conversando de negócios nada a ver, tipo música... sabe, por que você quer encontrar seus amigos em algum lugar pra conversar? É a mesma coisa. Porque eu gosto deles, porque eu gosto de conversar, sei lá. (Alice)

Embora Fabrício esteja sempre conversando e se engajando, muitas vezes pelo Facebook, comentei na entrevista com ele que ele parece fazer de tudo, o que ele

---

<sup>129</sup> Texto original: It doesn't matter how these rewards are manifest— levels, points, gear, money, army size, achievements, special items of clothing— so long as an achiever can use them to tell that they're better than someone else.

concordou. Sendo o jogador mais antigo a participar, ele acredita que essa longevidade, somada à sua personalidade, tenha permitido que ele oscilasse entre os arquétipos:

É mais ou menos isso mesmo. O social, de conversar, não vou mentir, eu não era de conversar no ESO até o ano passado. Eu jogo há muito tempo e sempre como explorador: abrir o cenário, fazer a *quest*, ler a *lore*. Sempre isso. Sempre foi meu foco e objetivo principal. Ano passado que eu comecei a conversar mais com guildas, um pouco cansado de não ter mais desafio, fui ter desafio com a galera. Entrei neste período de, durante o ano passado, jogar só isso, só jogando com a guilda o tempo todo. Era isso ou era fazendo *role-play*, que também é sociável, porque é basicamente só conversa em grupo. Agora eu estou um pouco... eu parei para pensar porque eu estava jogando. Eu me divirto muito jogando ESO, mas dependendo do meu humor e sobre o que eu quero fazer e exatamente por eu gostar de tantas coisas, às vezes eu acabo me perdendo um pouco nesse meio. Então eu agora acabo me focando. Última semana decidi que ia só fazer *quest* e na última semana só fiz *quest*. E no final de semana eu decido, hoje vou fazer *pledge vet* com a galera, vou fazer *trial* com a galera. Depende muito do meu humor de como foi meu dia, minha semana, se estou incentivado, como estou incentivado... é por aí. (Fabrício)

Por fim, Horácio demonstrou qualidades de explorador. Embora não se interessasse muito pela mitologia do jogo, gostava de estudar os seus sistemas e de “abrir o mapa”, explorando tudo o que cada região tinha a oferecer. Na entrevista, ele revelou que embora tenha enjoado do game, por motivos que serão tratados adiante, uma das razões que lhe dá vontade de voltar e continuar no jogo é a exploração:

Acho que é gostoso de explorar o mapa. Te dá uma recompensa por isso. Você vai lá, naquela gretinha do mapa, em que parece que não tem nada, chega lá tem uma caixa com equipamento interessante ou tem item pra você quebrar. Acho gostoso a exploração do mapa porque dá pra você ver a imensidão do jogo em relação a isso. ESO tem o mapa imenso, mas não é desmotivador, é ‘bora lá’, tanto que já sei qual vai ser o próximo mapa que eu vou abrir depois de Orsinium. Vou optar por mapas que não são DLC. (Horácio)

Isto é interessante, pois se conecta com o que falamos anteriormente sobre a relação entre o jogo, o espaço e a exploração do jogador e mesmo como a forma que Bartle se refere aos MMOs, dizendo que eles são lugares onde real e imaginário se encontram assim como as narrativas de seus jogadores:

As pessoas sempre criaram suas realidades. O que torna os MMOs diferentes é que agora, pela primeira vez, outras pessoas podem entrar nessas realidades (BARTLE, 2016, p.83)<sup>130</sup>.

---

<sup>130</sup> Texto original: People have always created their own realities. What makes MMOs different is that now, for the first time, other people can enter those realities.

Estes arquétipos nos são importantes porque, como veremos no tópico a seguir, eles nos ajudam a compreender como estes jogadores se dão com outros jogadores e com o mundo digital ao seu redor baseados no seu estilo de jogo e personalidade.

#### 4.4.3. Amizades e laços sociais

E essa sociabilidade não é inerente, como no caso de Fabrício. Como escreve Bartle (2016), ser um socializador não significa exatamente ser extrovertido. Fabrício contou na entrevista que por pelo menos dois anos jogou solando, devido à sua timidez, mas que sua atitude mudou conforme passou a se sentir sozinho na vida pessoal. Este sentimento fez com que ele mudasse sua atitude e que a guilda e sua participação formassem uma espécie de janela social.

Ele narra:

Eu sempre fui muito introvertido em tudo. Na escola eu não conversava com ninguém, em dois anos de faculdade eu não conversava com ninguém. Só que no ano passado foi o ano em que decidi parar com isso e começar a conversar mais, com o pessoal da faculdade, inclusive por consequência acabei vendo essa necessidade de socializar mais também dentro do jogo. Foi algo bem sincronizado. Foi um ano muito diferente pra mim, foi o ano em que eu comecei a trabalhar... muita coisa acontecendo para acarretar esta mudança. Acabou que uma experiência muito solitária foi trocada por uma muito social. Eu entro no Discord, converso com a galera, vejo porque alguém tá triste, porque alguém tá feliz, assim vai, vai se criando essa relação lá dentro. (Fabrício)

E continua:

Eu jogo MMORPG desde 2007 e nunca entrei em Discord, WhatsApp, nada, exatamente porque eu era tímido. Esse período de socialização foi realmente um momento de decisão e que foi muito difícil. Era entrar no Discord, mutar e ficar ouvindo o pessoal. Dias, meses, ouvindo o pessoal conversando, ir identificando as pessoas. Era um tipo de relacionamento que eu nunca tinha tido. Eu nunca tinha entrado com estas pessoas desta forma, foi bastante complicado. Mas por eu parar e ouvir acabou que eu encontrei uma forma de... sabe, eu comecei a ter mais noção do meio em que eu estava inserido. (Fabrício)

Como mencionado no tópico anterior, Fabrício às vezes troca de papéis e varia entre jogar *solo* e com a guilda. Ele percebe a mudança de comportamento e de atitude em relação ao jogo quando faz isso:

Cara, isso é complicado porque eu não faço *role-play*, por exemplo, quando tô jogando na guilda. É praticamente impossível. Quando eu tô fazendo sozinho, eu faço o tempo todo. Os primeiros mapas que eu fiz, eu fazia caminhando, para ter a sensação de estar nesse universo, para ter o *role-play* mais puro possível, porque o personagem não podia correr, ninguém corre o tempo todo. Eu queria essa experiência. Foi

muito legal. Agora quando as *quests* parecem muito chatas eu não faço, mas se eu acho que vai me interessar, eu paro tudo, eu desligo as luzes e decido me focar. Tem um momento que uma NPC que era muito legal em uma *quest* curtinha mas que eu gostava muito eu tive que matar porque o personagem mataria e eu tive que tomar essa decisão. (Fabrício)

Paulo, porém, é o contrário. Tímido na vida real, ele disse se sentir muito mais confortável para se soltar no mundo digital, especialmente por estar lidando com os avatares das pessoas:

Eu acho que no Discord não tem rosto, não têm aparência, postura, tamanho, beleza, feiura. É você e sua voz e você pode ser mais você, porque na rua você não pode sair gritando nem fazer piadas, digamos assim, pejorativas, sem dar merda. Você se sente mais livre. É mais anônimo. É só sua voz, é como falar com Deus. (Paulo)

Ele continua:

Eu sou meio retardado na internet, as pessoas também são. Tinha uma guilda e um grupo no WhatsApp da página do Fabrício no Facebook, mas o cara era muito chato, não deixava a gente brincar, não deixava a gente fazer nada, aí decidimos criar outra guilda só pra irritar ele e criamos. Fui chamado, porque era um dos que falava mais e aí foi, depois ela acabou e virou a guilda A. Nunca tive problema com socialização. (Paulo)

Lucas, que é o jogador mais velho participando desta pesquisa, sente que tem uma relação diferente com os demais jogadores por causa disso:

O respeito é diferente, eu sou muito conservador com algumas coisas e o pessoal respeita muito essa questão, não vem com gracinha externa, essas coisas que geralmente acontece em jogo. O pessoal vem com graça em relação a preconceito, de coisas que não tem nada a ver com jogo, então tem esse respeito legal. (Lucas)

Porém, como não é tão jovem como os demais, acha que isso contribui para que fique mais isolado:

Mas ao mesmo tempo tem a questão de que acaba ficando um pouco separado em algumas coisas. A galera mais nova tem uns gostos que não me agradam e eu acabo me colocando fora, digamos assim. (Lucas)

Ele acredita que ser mais velho lhe dá outra mentalidade, mais apaziguadora, mas que ao mesmo tempo contribui da mesma forma para distanciá-lo um pouco dos demais:

(...) já vi gente perder a cabeça com muita coisa no jogo e eu me via naquilo lá quando... eu jogo desde moleque e agora eu não faço mais esse tipo de coisa justamente pela questão da maturidade. Hoje em dia eu penso em tudo, o jogo envolve questões financeiras, a gente pode gastar dinheiro ou não no jogo, é uma opção, quando você é mais novo você faz a coisa de maneira mais desenfreada. Eu quero uma coisa, não importa se ela vai atrapalhar ou não e quando você é mais velho você já pensa duas vezes se vale a pena ou não gastar o dinheiro com alguma

coisa. Meu tempo, como é que tá, vou dar prioridade pra minha família ou pra uma *trial* que vai ter hoje à noite? Tudo é diferente da época mais inconsequente, mais jovem, em que só pensava no jogo. (Lucas)

No caso da desavença entre Lucas e Alice, entra em jogo um fator de autoridade: ele não aceitava a figura de liderança dela. Alice assume o papel de líder, que Goffman (2008) muitas vezes se refere como “diretor”, figura que precisa ao mesmo tempo endossar e censurar comportamentos, o que pode levar a desavenças:

O diretor pode ter a obrigação específica de trazer de volta à linha adotada qualquer membro da equipe cuja representação se torne inconveniente. Os processos comumente empregados são o apaziguamento e a sanção. (...) Muitas vezes, por certo, o diretor não só terá de apaziguar estados de ânimos inconvenientes, como terá de estimular uma demonstração de envolvimento afetivo adequado (GOFFMAN, 2008, p.94).

Na mesma página, o autor estabelece que outro papel do diretor é o de distribuir papéis e funções, além de ser de certa forma responsável pela imagem da encenação. Alice fala disso ao comentar sobre seu dever de puxar as *trials* e outros eventos de grupo, a criação do *core*, e seu desejo de transformar a guilda C para que deixasse de ser a “guilda dos *noob*” para ser uma guilda respeitada:

Eu gostei muito. Deu muita merda! Cara, a guilda nunca tinha feito uma *trial* normal e quem puxava as coisas era eu, às vezes eu vejo que eu me esforçava demais... sim, eu acho que a guilda C só estava viva por causa de mim, por causa da M... porque a gente realmente está continuando, sabe, ela sempre estava junto comigo, então meio que deu continuidade. Mas uma conquista dentro do jogo que me dá muito orgulho é a *skin* da Maw of Lorkhaj. Tinha muita gente que ficava me zoando, dizendo que eu era lixo... falavam que a guilda C era a guilda lixo, tinha um administrador nosso que ele tinha um *khajit nightblade* e ele fazia todos os papéis com ele e o pessoal de fora zoa, né. Foi engraçado ver como mudou o foco. A guilda C que era a guilda dos *noob* virou a guilda que conseguiu fazer a Maw of Lorkhaj. Depois que eu completei, não foi só aquele negócio do pessoal parar de me zoar, mas foi eu mostrar que eu, com meu grupo, a minha galera, a gente conseguiu completar, sabe. Eu tanquei pra eles, eles deram DPS pra mim, acho que a *skin* é mais do que a *skin* pra mim, mais do que achar que eu sou foda e que só umas sete pessoas tancaram a Maw of Lorkhaj antes de mim [no Brasil] e que eu fui a primeira menina. Acho que é a conquista que eu mais valorizo no jogo. (Alice)

Um fator interessante é que os laços superam o jogo em si, como exemplificado pelo encontro em carne e osso de Alice com amigos da guilda, mas também por ter sido o fator principal da desistência de Horácio em relação a ESO. Em entrevista ele contou que possui grandes amigos digitais, com os quais conversa frequentemente. Eles não se envolveram com ESO e foram jogar outra coisa. Portanto, ele preferiu largar ESO, que estava jogando sozinho e com dificuldade de formar novos laços, para ir jogar outro jogo

que pode até não ter curtido tanto, mas que poderia jogar com companhia. “Acho que parei de jogar para jogar *Wakfu*, se não me engano. Porque a gente acaba ficando bastante tempo conversando e não jogando, digo, eu e estes meus amigos. E nesse sentido quando a gente anima jogar uma coisa junto prefiro deixar algo que estou fazendo para ir jogar”.

Porém, ao falar sobre amizades *online*, Paulo e Fabrício – que se falam quase todo dia e nunca se viram pessoalmente – hesitaram. Questionados sobre isso, eles demonstraram na entrevista ainda ter uma certa dificuldade para, digamos assim, “catalogar” as amizades que não foram feitas face a face. Pode ser colocado assim: eles percebem estes laços como reais e significativos, mas ainda enfrentam dificuldade para considerá-los de um maior grau de importância ou senão mais frágeis – se uma briga acontecer, por exemplo, é muito mais fácil você evitar aquela pessoa *online* e nunca resolver esse desentendimento.

Fabrício descreve:

É complicado, vou usar como exemplo o Paulo, ele está entre as pessoas que eu realmente confio, tem coisas que eu falei pra ele que eu não falei pra pessoas que eu conheço há 10 anos, ele é uma pessoa que eu amo, converso com ele. Mas é uma amizade muito recente, eu conheço ele há um ano, é uma pessoa que eu confio muito, converso sobre tudo com ele, coisas da minha vida e do meu dia a dia. Por exemplo, meu pai foi pro hospital, teve dois ataques cardíacos, e foi pro Paulo que eu falei e foi ele quem explicou a situação pra guilda. Eu tenho uma proximidade muito grande com ele, mas um ano é muito pouco tempo. As amizades verdadeiras podem acontecer, só que talvez demore um pouco mais pessoalmente, seja um caminho mais longo, porque qualquer coisa pode quebrar essa relação. (Fabrício)

Disse Paulo:

Amigo assim é uma coisa, mas *brother* é outra. *Brother* foda-se o jogo, você fala de tudo. O Fabrício, assim, ele chega falando da faculdade dele e tal, mas eu não fico ‘eu tenho que contar isso pro Fabrício’ ou ‘eu tenho que falar isso pros moleques’. Tem *brother*, tipo, mas não é o *brother*, meu parça, tampa da minha panela de amigos. (...) Pra mim todo mundo é *brother*, sou de boa com todo mundo, todo mundo é de boa comigo... só se o cara for escroto, aí eu fico puto. (Paulo)

Ele também se contradiz e parece confuso, dizendo primeiro que há uma diferença entre amigo e *brother*, mas depois “todo mundo é *brother*”.

Porém, os dois tem um canal pessoal de *chat*: “com ele tenho uma amizade muito mais profunda, tanto é que eu criei um *chat* com ele pra gente ficar conversando de coisas mais nossas, sobre os nossos dias, é bem mais pessoal”, conta Fabrício.

Fabrcio diz que pode no se sentir assim tno prximo da guilda, mas que tem amizades *online* que, nas suas palavras, “mudaram sua vida” e mesmo falando sobre elas ele parece ainda ambivalente entre o que sente e o que fala:

Eu cresci muito envolvido no ambiente virtual. Eu era muito excluio na escola. E teve amizades, como a L... com quem eu escrevia e a K... que eu conheci no Messenger e do nada a gente formou uma amizade muito forte e jรก estvamos conversando por *webcam* e depois disso a gente se conheceu pessoalmente... hoje em dia ela no e uma amizade tno forte, no converso todo dia. A L... e diferente, eu converso todo dia, e uma pessoa que eu deposito muita confianca, coisas que s3 falei pra ela, coisas muitos dificeis de lidar. Eu passei por um momento de depressao no primeiro ano de faculdade que foi um momento muito complicado na minha vida que, se no fosse por ela, eu no sei... Entao sempre tem esses prontos. O Paulo tambem me ajudou muito ano passado, tava quase em depressao e ai tava la o Paulo, me ajudou pra caramba e talvez por isso eu tenha me apegado tanto a ele tno rrpido e por ai vai. Tem vrias pessoas que eu me apeguei muito, mas que no s3o tno prximas. S3o prximas, mas no tno prximas. (Fabrcio)

Fabrcio mora sozinho e contou que seu convvio com a guilda acaba muitas vezes sendo uma janela social, o que ele tambem ve de forma boa e ruim:

(...) isso pode ser visto de uma forma muito negativa e muito positiva. Eu no sou muito sociavel, eu gosto de ficar em casa, fui criado em um ambiente na minha cidade com uma casa sempre cheia, com sete pessoas morando juntas e sempre com visitas. Morando sozinho, entrei pela primeira vez em uma rotina s3o comigo, um dos motivos para eu entrar em depressao. E encontrar uma guilda, pessoas para conversar, acho que e uma forma de suprir. Voc3 no est3 mais sozinho, no e presencialmente, mas voc3 est3 falando com alguem e desenvolvendo um relacionamento. Acho que mudou a pr3pria forma... minha rotina diaria. Antes era chegar em casa, jogar sozinho, deitar na minha cama... Hoje eu entro, sento no Discord e troco ideia com o pessoal. Mas tem o lado negativo de s3o estar socializando s3o com pessoas que est3o longe. (Fabrcio)

Paulo de certa forma passa por algo similar. Como sai pouco de casa e joga bastante, ele diz que fica o tempo todo no Discord em busca de companhia.

As vezes eu no consigo ficar cinco minutos sozinho, no consigo, tenho que ficar ouvindo musica, conversando com alguem ou fazendo *quest*. Ai eu entro no Discord. Nem jogando o ESO eu t3o, mas entro no Discord pra ficar falando com os moleques. Eu me sinto muito sozinho as vezes, mesmo tendo gente em casa, entao eu tenho que ir falar com alguem. Quando eu no t3o a fim de conversar, eu fico ouvindo musica, at3 dar vontade de falar com o povo. (Paulo)

Ele completa:

As vezes eu t3o fazendo *quest* e vou la conversar com os moleques, a companhia faz bem. As vezes eu no t3o fazendo nada, saio da minha cama e entro no Discord pra conversar com eles, empolgo e vou jogar.

É muito massa ficar jogando com os outros e melhor ainda ficar rindo. Eu rio demais. (Paulo)

Paulo também passou por um episódio depressivo intenso. Perguntei se ele sentia que estar no jogo e no meio das pessoas *online* ajudou, mas ele acredita que não: o jogo lhe distraía, mas ele continuava se sentindo mal, independente da companhia. “Acho que cheguei a comentar que usava esse jogo pra esquecer as merdas do mundo real. Eu chegava lá, jogava assim, massa, dava uma bateria, aí acaba, e eu pensava ‘caralho, o que eu tô fazendo?’ e deitava na cama. Ia e voltava, ia e voltava, ficava nessa”, comenta.

Laços sociais não são apenas positivos: há também inimizades e desentendimentos. Ao longo da pesquisa de campo, eu presenciei um desentendimento intenso enquanto ele acontecia na guilda A em que Fabrício e Paulo verbalizaram suas opiniões. O caso foi o seguinte: houve uma grande briga entre um rapaz e uma moça na guilda. Ela o acusou de assédio. O acusado em questão teria aparecido na casa dela sem ser convidado sendo que ele sequer mora na mesma cidade. A briga foi bastante pública e vários membros se manifestaram a favor e contra e o jogador em questão acabou expulso da guilda, mas mais tarde foi aceito de volta. Na entrevista perguntei aos dois participantes seus sentimentos em relação a isso.

Fabrício foi categórico:

Na minha opinião continua completamente igual, pra mim foi um caso de assédio, o V... não podia voltar pra guilda, porque é questão minha, já falei pro pessoal, já falei pra ele. Como ele tá na guilda vou ter que aceitar, o pessoal não vai tirar ele. Mas já falei pra ele: cara o que você fez foi completamente errado e sou totalmente contra. Ele enviou um monte de *prints* tentando justificar e pra mim não tem qualquer justificativa. Ele invadiu a privacidade de uma pessoa que não deu pra ele esse direito. Ele foi atrás do perfil do pai da menina pra descobrir onde ela morava! Isso é assustador em diversos níveis! Isso não sai da minha cabeça! Eu não bato nessa tecla porque não quero ter essa discussão todo dia, não quero ter esse incômodo todo dia, porque parece que já se resolveu: ela já mutou ele em todas as plataformas possíveis, mas minha posição continua a mesma, não é uma coisa que eu aceito. Aquilo de terem aceitado ele de volta como se nada tivesse acontecido me deixou puto da cara. Não acho certo não. (Fabrício)

Ele continua:

O que aconteceu ali na minha perspectiva é um crime (risos). Acho complicado, acho denso... se todo mundo apoiasse o V..., se o Paulo não tivesse sido ferrenho na opinião dele, se a G... não tivesse sido dura na dela... se várias pessoas não tivessem sido contra... É interessante isso porque as guildas meio que tentam evitar esses rachas. Elas têm posicionamentos políticos e a guilda A, fico triste em dizer isso, é bastante conservadora porque eu sou o oposto disso. Em contrapartida, outras pessoas não são. O Paulo é um que faz piada babaca o tempo

todo e tá inserido nesse meio mas é completamente contra. Sobre esse caso nós passamos dias conversando seriamente sobre isso e ele é uma pessoa muito aberta. É uma coisa que eu vejo. Como a maior parte dos membros da guilda são conversadores, isso implica nas relações. (Fabrício)

Se por um lado Fabrício tem a opinião tão formada, Paulo, passado meses da discussão, tem uma visão mais diplomática:

Na hora eu fiquei puto. Depois ele me explicou, eu conversei com ele, vi os dois lados da história, falei beleza, vocês resolvem isso entre vocês, não é problema meu. Os dois não são tretados mais, a ... voltou a jogar. Eu tento não grilar com isso, ainda mais que não é problema meu, mas é bizarro... ficar perseguindo as pessoas, não vou entrar em detalhes porque até agora não entendi essa história direito. Fazer isso é meio escroto. *Stalkeada* básica todo mundo faz, mas tudo tem limite. Menos piada. Piada não pode ter limite. (Paulo)

Outro desentendimento aconteceu no passado, e me foi relatado nas entrevistas voluntariamente por Lucas e Alice, os envolvidos no desentendimento, oferecendo, inclusive, os dois lados do conflito. Lucas argumenta que foi deixado de fora do *core* da guilda C de propósito e conta que nunca aceitou a liderança de Alice.

Eu passei por uma situação bem chata porque quando o pessoal montou esse grupo de *trial* – foi na época que a gente começou a conversar – eu tava bem frequente e quando eu conversei com a pessoa que estava liderando esse grupo na época, que eu não tinha tanto tempo para ficar e que quando eu não pudesse eu ia avisar, acho que ele sentiu que eu tava meio... sei lá, que eu não tava querendo ter a responsabilidade do grupo e me tirou desse grupo. Aí até me chamou esporadicamente umas duas vezes e depois parou de chamar e eu insisti para que fosse chamado, que eu queria fazer o conteúdo que eles tavam fazendo que até hoje eu não terminei e eles foram cada vez me deixando mais de lado e vi isso acontecendo com outros *players* também que queria fazer parte do grupo e que iam sendo deixados de lado, foi quando eu vi crescer ali realmente a panelinha que não queria que outras pessoas participassem e foi aí que eu me afastei mais e passei a participar mais em outras guildas e o pessoal das outras guildas tava me chamando para fazer os eventos (...). Nessa época foi bem chato porque a gente queria participar e eles não deixavam e isso me afastou ainda mais da guilda C. (Lucas)

Mas ele traça o problema à troca de lideranças, mencionando uma divisão que houve na guilda C quando Alice assumiu e o ex-líder retornou, querendo o cargo de volta. Ela não aceitou:

Eu achei a Alice também muito arrogante, muito mesmo. Aquele negócio do empoderamento mesmo, eu sou casado há 10 anos e sei disso, os homens são mais companheiros e as mulheres não. Com elas é sim-sim e não-não. Ela se achou a dona da guilda, e pronto, minha decisão. Nós ficamos muito divididos, nós perdemos muitos membros, esse outro cara montou outra guilda e muita gente foi com ele até porque

ele fazia mais PvP e na época a nossa guilda tinha praticamente abandonado o PvP por causa da Alice, ela é muito ruim de PvP (risos). Ninguém gostava de jogar com ela liderando o PvP. Eu até assumi essa parte na época, puxei muito evento, mas era difícil porque eu faço os meus horários: se eu colocar o meu horário sexta 20h, fica meio difícil, eu prefiro ficar mais livre, então acabei deixando de puxar evento também. (...) Na minha opinião, o que era a guilda no começo de 2017, com tudo isso, ela sofreu um baque muito grande no final do ano passado. A guilda ficou muito focada nesse grupo de *trial* e esqueceu do restante. Hoje a guilda tá resumida a 10, 12 *players* que são os ativos. Eu não entro mais no Discord pra conversar com a turma... até porque ficou sem graça, ficou sem assunto, cada um está com um foco diferente dentro do jogo, cada um seguiu o seu rumo. Acho que este não é o objetivo de uma guilda, o grupo tem que ser mais unido e não sinto mais essa união na guilda. Agora eu tô até migrando para outras guildas, estou mais participativo em outras guildas, também porque estou focado em outros conteúdos dentro do jogo, mais no *endgame* e PvP. Essa época da Alice foi muito complicada. Eu, sinceramente, minha opinião pessoal, nunca vi a Alice como líder nem como uma boa líder. Mesmo que às vezes ela convocasse uma reunião para discutir as coisas que ela queria fazer, ela não voltava atrás quando outra pessoa ia contra a opinião dela, e isso não é coisa de boa liderança. Na guilda todo mundo tem que se sentir bem no ambiente e ela era muito arrogante nas opiniões dela. Então nunca gostei muito. Ela me ofendeu algumas vezes. Volto àquela história: coisa da idade, esses jovens são mais estourados, o que vem na cabeça eles falam, usam palavrão, eu já não sou assim. Não diria que me ofendeu porque eu não me importei. Ela chegou a ser um pouco agressiva com algumas coisas que ela falou, coisa de discordar de opinião... eu parei de dar a minha opinião, preferi deixar o barco navegar da forma que ela achasse melhor e não opinei mais em nada porque esse foi o rumo que a guilda tomou após essas trocas de liderança. (Lucas)

Já Alice argumenta que não foi nada pessoal e que Lucas não se encaixou por causa dos seus horários e por não ser tão habilidoso quanto pensava, mas principalmente por ter verbalizado sua insatisfação:

(...) quando a gente tava montando o grupo pra *trial*, era aberto para todos os *players*, só que não é para *todos* os *players*! Porque afinal de contas se tu quer fazer conteúdo veterano, primeiro que você precisa se dedicar e segundo que você precisa ser bom! Na época eu não era nada – não que eu seja alguma coisa agora – mas na época tu tinha que... é um grupo separado, você não vai pegar um jogador novato e colocar ele numa Maw of Lorkhaj que era o conteúdo *endgame*. Mas uma coisa que aconteceu foi que o Lucas falou que o grupo, não a guilda em si, era uma panelinha. E ele falou isso na frente da gente. O Lucas foi nosso amigo, ele tava sempre com a gente, mas aí tivemos uns desentendimentos e ele não entra mais em *call*. Nada contra: se ele entrar a gente fica conversando, só é aquele negócio de que não vou atrás, entendeu. Não é uma panelinha porque todo mundo pode entrar, mas tem requisitos. Cara o W... não é nem cap de CP e tava lá, mas quanto menos bom você é, mais pesado vai ficar pro time, mas aí é que está, se todo mundo concorda, então tá, vamos levar e tals. É a pessoa se fazer valer a pena e todo mundo carregar todo mundo. Mas lembro

que aconteceu de o Lucas dizer que era uma panelinha porque só vai entrar no grupo quem tem DPS bom ou realmente tá tentando. Lembro que no dia o pessoal ficou bem bravo com ele e acho que foi a última vez que ele entrou na *call*. Parece que teve um negócio bem feio lá, eu não tava junto, mas o pessoal contou que ele não quis mais e ele quis sair do grupo, que a gente não tinha chance e que ele não botava fé. Ok, vai jogar alguma coisa mais fácil, vai jogar com gringo, só que o pessoal ficou muito magoado. Eu não levei tão a sério, quer ser carregado por gringo, pode ir, ou vai pra uma *party* gringa. E o pessoal ficou meio magoado por causa disso. (Alice)

Lucas rebateu:

No começo do ano eu tive uma discussõzinha com a Alice, fiquei muito chateado na época porque me colocaram como se eu tivesse achando... o conteúdo que eles tavam tentando fazer era muito difícil que era a Maw of Lorkhaj que eles tavam tentando fazer no veterano e eu via que nem todo mundo tava levando a sério como eu queria que levasse. Hora certinha: falou pra começar às 8, vamos começar às 8. Fazer das 8 às 10? Vamos fazer das 8 às 10, dava 10 horas todo mundo concordava em parar e não era assim, cada um fazia o que queria e eu reclamei disso. E ela tocou o foda-se, que se você não tá satisfeito, vaza, deixa que a gente se vira. E eu fiquei meio chateado com isso, acho que as coisas não podem ser assim, elas precisam ser meio coerentes, digamos assim. E nessa época eu meio que parei de frequentar o Discord mesmo. (Lucas)

Aqui podemos ver que há um transbordamento também da parte de Lucas. Como mais velho, ele se percebe como mais sério, organizado e responsável e leva isso para o jogo. Porém, a consequência é que ele não tem paciência com algumas atitudes dos jogadores mais jovens e espera um certo respeito por sua experiência. É possível, da mesma forma que o transbordamento, perceber o mecanismo da transmutação. Para Alice, Lucas simplesmente não tinha a habilidade necessária para realizar certos conteúdos, mas ele não vê a questão dessa forma. Ambos percebem e argumentam motivos outros para o fato que motivou seu desentendimento. O mais interessante deste caso é que esta história foi voluntariada por ambos os participantes. Eu não havia perguntado sobre ela ou sabia da sua existência antes da entrevista, mas ao mencionar o tópico – panelinha – ambos foram levados a recontar este desentendimento: um mecanismo emocional forte que ligou a memória de ambos ao acontecimento.

Às vezes, a identidade IRL do jogador pode afetar o mundo ao seu redor no *game*. Alice comenta que enfrentou algumas dificuldades por ser muito jovem (assumindo a liderança da guilda C enquanto ainda estava no Ensino Médio) e por ser mulher. Em geral, segundo relato da mesma, não há problemas, mas ambos os fatos – sua idade, seu sexo – são lembrados com frequência:

A gente depois de um tempo começou a ter intimidade no nosso grupo. Tudo bem, você tem intimidade, você vai zoar, mas tem o ... que é uma pessoa que parece uma criança, ele não sabe lidar, cuidar se ele tá falando merda. Ele mesmo fala isso. ‘Se a pessoa não gostar de mim que se foda’, e é basicamente isso. O pessoal fica brincando, me chamando de ‘pet’. E tipo assim, por mais que a gente tenha intimidade, acho que é também porque eu deixo, sabe. Eu tenho intimidade com eles então eu não me importo. Mas por exemplo, poucos dias atrás um cara me chamou pra jogar a primeira vez e foi meio estranho, pensei ‘ele tá precisando de ajuda, vou ajudar e ok’, aí ele ficou ‘ah, que tu é uma menina’ e aqueles negócios, me chamou pra fazer duelo e eu acabei com ele e ele não gostou. E teve outras vezes que ele me chamava pra jogar mas ele não falava vem jogar comigo porque tu é legal, mas ele ficava ‘vem cá na *call* que preciso de uma voz feminina’. Cara... primeiro, eu não dei intimidade, se um amigo chamasse eu acharia estranho mas entraria na *call*. Porque é meu amigo e eu confio nele. Mas esse cara não e eu não respondi e depois falei que eu não podia... umas semanas depois ele foi quicado da guilda dele por ficar enchendo o saco de uma menina. (Alice)

Já Horácio foi o único participante homossexual da pesquisa. Questionado se isso foi um problema, ele disse que geralmente não e que muitas vezes ele mesmo engaja nas brincadeiras. Ele também chamou atenção para um fato interessante que é a facilidade para conter os *trolls* na internet:

Na verdade eu até brinco demais com essas coisas, eu e meus amigos *online* a gente se conheceu falando besteira e a gente fica falando besteira. É muito natural pra mim. Eu não me preocupo com isso não. Já entrei em chat e vi gente fazendo essas piadinhas, chego brincando também. Não me retraio não e se tiver algum tipo de constrangimento acabo apenas mutando a pessoa ou se for o caso saindo da guilda. (Horácio)

#### **4.4.4. Participação e engajamento: fazendo parte do grupo**

No capítulo anterior, falamos sobre como Kozinets (2014) destaca que na netnografia, não há como escapar da participação. O autor, assim como Pearce (2009) vê com bons olhos esta inserção do pesquisador no mundo do seu objeto. Sem essa experiência do contexto cultural, a interpretação fica enfraquecida, como citamos o autor no capítulo passado. Para ele, retirar o papel participativo da netnografia é perder uma oportunidade de experimentar em primeira mão o que se pesquisa. Mas claro, isto fica a critério do pesquisador e do perfil da pesquisa. Pearce, por exemplo, optou por participação plena, entrando de cabeça e elaborando cuidadosamente seu avatar e se envolvendo nas questões da comunidade.

Originalmente, minha participação na pesquisa seria mais limitada. Pela natureza do jogo, eu necessariamente precisaria ter um avatar, para me comunicar e acompanhar

os jogadores em suas atividades. Fora isso, a minha intenção era de observar: não impor minha presença e deixar os participantes livres para interagirem entre si, como se eu fosse parte da ciber-decoração.

Isso não deu muito certo.

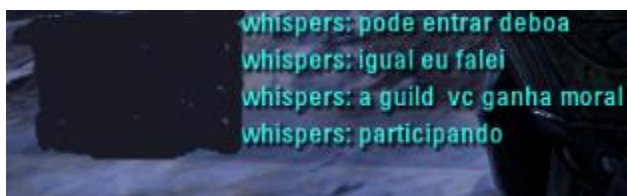
Conforme exposto nos tópicos anteriores, as características da performance e da liminaridade me incluíram no círculo mágico e na retórica procedural de ESO (falaremos dela no último tópico deste capítulo). Para que a pesquisa de campo desse certo eu precisava deixar para trás o meu *status* de José e de pesquisador para assumir de fato um novo papel e um novo *status*: o de jogador. Minha participação silenciosa durou pouco mais de uma semana, conforme participantes e membros da guilda encorajaram (para não dizer forçaram) uma interação e uma participação mais ativa: se você quer nos conhecer você tem que nos conhecer. O único caminho verdadeiro para isso era simples e direto: jogar, de fato, com as guildas e os participantes desta pesquisa.

Isto significava ser envolvido de fato, imerso, no seu mundo e práticas sociais e performáticas. Ou seja, assim que me inseri de fato nesse convívio passei a engajar em todas as atividades que eram *cobradas* e esperadas de mim pelos colegas de guilda. Eu precisava *grindar*; fazer *dungeons*; *upar*; conversar. Enfim, *fazer parte*.

Isso ficou bastante claro com os jogadores Paulo e Fabrício e com a guilda A, a mais social das três. Quando comecei a pesquisa, não era um membro de nenhuma das guildas, oficialmente falando. De cara veio a pressão para entrar de fato e participar. Antes, nos primeiros dias da pesquisa, houve estranhamento, desconfiança por parte dos outros membros. Embora a maior parte não tenha se importado, um jogador em particular não gostou da ideia de ter um pesquisador na guilda. Este jogador me hostilizou abertamente e depois passou a me ignorar. Ainda estava em minha fase de observação, sem querer participar de forma mais ativa. O resultado foi imediato.

Fui expulso de todos os grupos, sem qualquer cerimônia.

Paulo foi rápido em explicar:



**Figura 9 – Explicação de Paulo**

Em outro momento:



Figura 9.1 – Continuação da explicação de Paulo

Portanto, para dar continuidade à pesquisa, decidi entrar na guilda A – e depois na B e na C – e imediatamente o comportamento e a receptividade dos outros jogadores, principalmente dos não-participantes mudou. Eu fui de um estranho, um invasor, para um membro do grupo com apenas um clique. (*One of us, gabble, gabble*).



Figura 10 – Entrando para a guilda A

Assim que entrei, vi as palavras de Paulo repetidas na mensagem de boas-vindas, que diziam em letras garrafais: “não gostamos de fantasmas”.

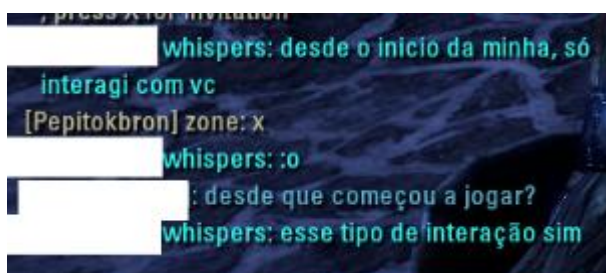


Figura 10.1 – Uma mensagem de boas-vindas bastante clara

Mas entrar para a guilda, naturalmente, não era o bastante: agora, como membro efetivo, eu precisava participar, conversar e me engajar nas atividades do grupo. Fui adicionado novamente no Discord e passei a me engajar no grupo mesmo quando Paulo e Fabrício não estavam presentes, participando das atividades propostas, como *pledges* e *grinds*. Paulo voltou a falar disso na nossa entrevista: “Você tem que entrosar. Não

adianta a gente fazer o convite e você não ir lá, você tem que participar, não dá pra te jogar no meio do pessoal. Tem que falar. Não tem microfone, você fala dentro do jogo”. Ele até mencionou outro jogador não-participante que, segundo ele, “caiu de paraquedas” na guilda, mas era tão ativo no grupo que rapidamente foi aceito. “Agora ele é o mais participativo. Você chama ele pra *trial* quatro da manhã ele vai. Ele foi se colocando, ficava no Discord o dia inteiro, fazia piada, imitava os outros, ele que se botou entre a galera”, explicou Paulo.

Esta necessidade de participar ativamente me foi cobrada por parte dos outros participantes também: Horácio, Lucas e Alice. Me chamavam para jogar, deixando claro que apenas estar lá não era o suficiente. Especialmente no caso de Horácio: como ele estava solando o jogo, ele só interagia e conversava mais ativamente com outro jogador quando eu estava presente. No seu caso, era mais uma questão de timidez.



**Figura 11 – Horácio conta que não interagiu com outros jogadores**

Na nossa entrevista, ele comentou sobre como ter ao menos um parceiro dentro do jogo já melhora significativamente a experiência, mas que para aproveitar o jogo verdadeiramente era preciso um grupo maior:

Melhoraria, sabe [ter um parceiro]. Meu irmão, por exemplo, estava jogando. Ele estava fazendo *craft* pegando minério. Se você joga com alguém, aquela pessoa pega minério, você pega tecido, ter essa interação ou senão ter alguém com quem você possa ficar conversando enquanto está fazendo algo sozinho, é bacana se jogar com alguém. (Horácio)

Eu já havia percebido esta tendência em Horácio porque quando jogávamos geralmente fazíamos quests juntos, já que sua atividade favorita era abrir mapas, mas muitas vezes ele aproveitava a minha presença para fazermos *dungeon*, uma atividade em grupo em que ele se sentia um tanto desconfortável em ter que jogar com desconhecidos. No tópico seguinte, vamos nos aprofundar nas barreiras enfrentadas por Horácio.

Da parte de Lucas, este convite à participação veio na forma de insistir em tentar me ajudar a melhorar o meu personagem, me orientando e guiando sobre uma das

características do *game* que menos me agradava: as *builds* e o metajogo. Lucas me convenceu a deixar a ideia de um tanque de lado e seu interesse de melhorar meu personagem foi tão intenso que ele até me chamou um dia e me deu um *set* completo de equipamentos de ótima qualidade, além de me passar instruções sobre como usar a *build*. Tudo isso sem eu pedir, assumindo um papel de tutor ou mestre e usando este mecanismo causal simples: com itens melhores, você vai jogar melhor.



Figura 12 – Lucas me passando os itens de boa qualidade

Já com Alice este convite a participar não apenas aconteceu durante as partidas, chamando para as atividades – em que ela muitas vezes na verdade tentava ajudar o meu personagem a upar – mas também por demonstrar interesse no meu retorno como jogador após a pesquisa:

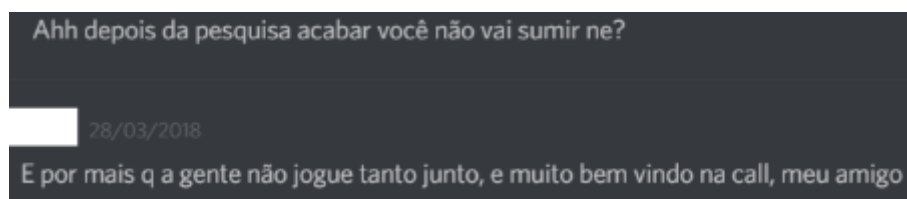


Figura 13 – Alice, sobre o fim da pesquisa

Enfim, ter sido um pesquisador participativo de fato me deu uma perspectiva muito diferente do que seria se eu não tivesse interagido mais ativamente, dois aspectos sociais importante do jogo provavelmente passariam batido sem uma experiência em primeira mão. O primeiro aspecto é o sentimento de companheirismo e de fazer parte; o segundo é enfrentar as barreiras impostas com as quais me deparei da mesma forma que

Horácio, como o desafio do metajogo e da *build* e a de ser um jogador novato em guildas com grupos de amigos já formados.

Quanto ao companheirismo, o interesse de Lucas é um ótimo exemplo, assim como outra ocasião em que, ao me posicionar mal na *dungeon*, Paulo me defendeu da ofensa de um jogador desconhecido:



Figura 14 – As três últimas respostas são do Paulo, “defendendo minha honra”

Mas a experiência compartilhada mais intensa foi, com certeza, a de fazer parte de uma *trial* com a guilda A. Anteriormente, Paulo havia me dito que eu não poderia participar das *trials*, por serem conteúdo muito veterano. Até que um dia eu simplesmente fui convidado a participar, independente do meu *level* e habilidade. Acredito que este pode ter sido o meu rito de passagem, a minha aceitação final como parte do grupo, pois os demais jogadores não se importaram com meus defeitos ou limitações e me chamaram para fazer parte mesmo assim.



Figura 15 – Eu (canto esquerdo, vermelho) e os demais jogadores da guilda A no fim da trial

Na minha experiência, meu personagem, o orc que começou como um projeto de tanque e se tornou um DPS com a ajuda de Lucas, chegou ao CP 260 com uma armadura decente, mas ainda faltando alguns *skills* e bem, bem longe do *endgame* que muitos dos participantes, com mais de 3000 horas de jogo, ainda lutam e se esforçam para alcançar. No final da pesquisa de campo, estava com 180 horas de jogo e a aparência do meu personagem, sua montaria e *pet* estava assim, eu mesmo, assim como os outros jogadores, ostentando meus equipamentos e conquistas.



Figura 16 – Meu personagem ao final da pesquisa de campo: me rendi à personalização

Nos baseando em Elster, cada participante citado acima se baseou em um mecanismo para justificar e cobrar a minha atividade, todos com um fundo social claro: para estar conosco você precisa agir conosco. Isto me remeteu diretamente à *unwelt* e ao *dasein* e a questão de fato da “presença”: como jogador, me foi cobrado que eu estivesse, de fato, lá, não apenas como um avatar, como um boneco, mas como ser atuante, agente no jogo e na conversação.

#### 4.4.5. Guildas: desafios da curva social

A forma de organização das guildas, sendo terreno fértil para a formação de amizades é, à primeira vista, uma rede de conexões simples em que cada jogador possui um papel. No caso do ESO, isso pode ser até literal, com os *healers*, DPS e tanques. Sendo assim, a princípio, estas conexões e papéis são superficiais e utilitárias. Podemos traçar uma ligação direta do comportamento dos jogadores na guilda com o que Goffman (2008)

chama de “equipe”: “qualquer grupo de indivíduos que cooperem na encenação de uma rotina particular” (GOFFMAN, 2008, p.78). Uma equipe é formada por atores em cooperação, um esforço coletivo que colabora não apenas para a imagem particular de cada indivíduo (como Lucas e sua preocupação com DPS ou Alice e sua capacidade de liderança) mas para a visão geral (por exemplo, como a guilda C é vista pelas demais guildas). Apresentamos este conceito anteriormente, mas em campo ele se tornou evidente não exatamente pelo companheirismo e espírito de equipe dos participantes, e sim por suas dissidências.

Nem tudo são flores: se inserir em um novo grupo social pode ser tão desafiador como o mais temível chefe da *trial*. Ao me inserir nas guildas, encontrei jogadores que jogam juntos há bastante tempo, alguns até há anos, com laços sociais e de amizade bem estruturados e sólidos. Para um novato ou uma pessoa tímida, entrar neste grupo e verdadeiramente fazer parte pode ser muito desafiador.

Entre nossos participantes, esta foi uma questão divisiva: Lucas, Alice e Paulo declararam não ter problema em se entrosar e em quebrar o gelo com desconhecidos, ao passo que Fabrício e Horácio se declararam tímidos e com grande dificuldade em vencer essa barreira social.

Uma barreira encontrada foi a das chamadas “panelinhas”, o que gerou uma reação diversa dos participantes. Como nas guildas existem grupos de pessoas que jogam juntas há muito tempo certos círculos se formam, jogadores mais frequentes que possuem, portanto, mais experiência juntos, o que gera um laço profundo de camaradagem. A consequência, porém, é que é difícil para outros membros, especialmente neófitos, romper este bloqueio e realmente fazer parte do grupo. Coincidentemente, Goffman (2008) diferencia entre equipe e panelinha. O autor escreve que uma equipe pode formar grupos próximos e esnobar ou isolar outros membros por uma série de motivações: uma série de fatores em comum aproxima estas pessoas ao mesmo tempo em que serve de base para separá-los do resto da equipe. Sendo assim, “as panelinhas portanto funcionam muitas vezes para proteger o indivíduo não de pessoas de outra categoria, mas das de seu nível” (GOFFMAN, 2008, p.82). Portanto, a panelinha é um processo entre *iguais*.

Sendo assim, é possível entender, pela declaração dos participantes, suas opiniões acerca do assunto baseado em suas próprias personalidades e experiências com o jogo. Alice acredita piamente que não existam panelinhas na guilda C:

Panelinha não. A guilda C sempre foi muito aberta. Tenho certeza que nunca foi. Eu sempre cuidei pra... a ideia da guilda é reunir as pessoas

e elas fazerem amigos entre elas, você não vai conseguir fazer amigos se for uma panela e você não conseguir entrar. (Alice)

De fato, das três guildas com que tive contato, a C foi a mais receptiva.

Fabrizio declarou que concorda que as panelas são um problema sim, mas que ao seu ver elas são inevitáveis.

Elas se formam porque as pessoas passam muitas horas jogando juntas. Eu acabei fazendo parte da panelinha porque eu entrava muito e jogava sempre com essa gente, é coisa de passar horas conversando com as mesmas pessoas. (Fabrizio)

Há também um fator de intimidade:

Por causa disso que eu não entro na guilda C, por exemplo, não entro direito na B. Estou nelas, mas não conheço bem a galera, então não converso muito porque eles já têm esses grupos formados. E pra romper essa barreira é complicado, é se dispor a ficar muitas horas conversando com as mesmas pessoas, porque se cria uma rotina. (Fabrizio)

Há um mecanismo presente muito simples: ao se jogar mais tempo com um grupo de pessoas, maior é a ligação com essas pessoas e menor com as outras: “Isso cria mais confiança, cria piada interna, é algo inevitável, é coisa da relação humana, embora a gente não queira criar panelinhas”, disse Fabrizio. Paulo divide dessa opinião, como expusemos anteriormente quando ele mencionou um jogador que “caiu de paraquedas”, mas que se colocou no grupo através de suas ações.

Porém, há uma contradição: ambos são da guilda A, que se promove como guilda social e que, portanto, deveria ser a mais receptiva. Porém, como narrado anteriormente, esta é a única guilda em que enfrentei problemas de inserção, em grande parte por ser novato e por tentar “sentar na janelinha”, ao romper com a panela dos veteranos sendo um jogador novato. Paulo acredita que o problema emergiu porque não “meti a cara”, dizendo que não há panelinha e sim uma necessidade de se colocar no grupo, como parte verdadeiramente ativa e importante dele.

Horácio, por sua vez e ao contrário de Paulo, se considera muito tímido e não tem essa facilidade de se “colocar” em um grupo de desconhecidos. Durante seu tempo de jogo, ele praticamente só interagiu comigo. Na entrevista, ele contou que isto veio de dois fatores, ambos vindos de sua timidez. O primeiro era um medo de ser hostilizado pelo grupo e o outro era o de não estar à altura deles por causa de outra questão: o metajogo. “Eles são fechados nos deles e tal e fica difícil de me inserir no grupo deles, parece que o pessoal não dá margem pra isso”, relatou, assim como:

É como se eu entrasse na guilda a minha habilidade não estaria igual a dos membros da guilda e a sensação de ser carregado dentro do jogo

não é interessante porque me dá a sensação de que não estou jogando na plenitude do que eu poderia estar jogando, entendeu. Então de que adianta entrar em uma guilda com todo mundo veterano e bem equipado sem poder entrar com eles numa *dungeon* que eles podem levar sozinhos. Vai interferir no meu *gameplay* porque se eles carregam o jogo todo pra mim, eu não vou desfrutar do que o jogo pode me oferecer. (Horácio)

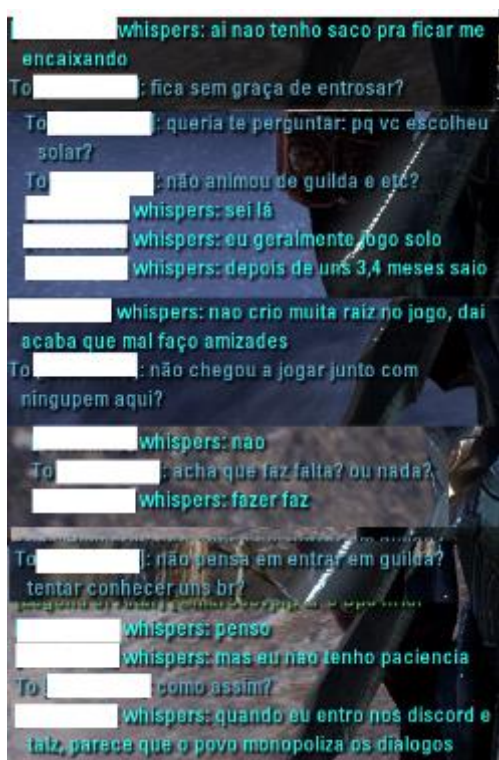


Figura 17 – Horácio falando da sua insatisfação em jogar solo

Metajogo, imposto pelo grupo e que gerou respostas diversas dos participantes.

Goffman escreve que uma das características da equipe é o jogador estar disposto a “aceitar pelo time” alguma coisa quando na verdade tais ações vão contra a sua opinião e julgamento pessoal:

O indivíduo pode manter privadamente padrões de comportamento nos quais pessoalmente não acredita, mantendo-os por uma viva crença de que uma plateia invisível está presente, a qual punirá os desvios desses padrões (GOFFMAN, 2008, p.80).

Um jogador que não gosta do metajogo mas teve que se adaptar a ele foi Fabrício. O jogador contou que teve que se adaptar e que só deu certo porque descobriu que já tinha um personagem tanque que é considerado fácil de jogar, ao contrário do DPS, que precisa de muito tempo e dedicação. “Pra quem gosta do meta é muito legal, mas eu não quero passar horas do meu dia treinando tudo isso. (...) jogar com o tanque é uma forma que eu não preciso jogar todo dia, eu posso ter uma vida mais tranquila (risos)”, declarou.

Ele contou na entrevista que preferia explorar o mapa e mergulhar na mitologia do jogo, mas que também queria fazer o conteúdo *endgame* e desafiador de ESO. Para isso, ele teve que se dobrar ao *meta* e encontrar uma saída, que foi seu tanque.

Ele acredita que o grande foco no *meta* pode ser até mesmo um fator de toxicidade: Tem um espectro ignorado aí no meio que são os jogadores que não estão no meta e também não são casuais (risos) e isso desestimula essa comunidade no geral. A maioria dos jogadores está nesse meio e é ignorado por causa... da glamourização do *meta*, acho que esse é o problema, como se o jogo só servisse por causa do *meta*. Isso foi um problema que veio agora pro ESO, eu jogo há muito tempo e não tinha isso. Agora que a comunidade brasileira se formou, que está mais densa, este tipo de coisa se tornou mais frequente. Essa toxicidade. (Fabrício)

Ele diz que não é uma toxicidade aberta: “Mas ela é indireta e é bem presente. É o sarcasmo, a ironia, é o mais presente na comunidade assim, de longe, isso acontece bastante e me frustra bastante ver isso”.

Podemos ver aí também um mecanismo gerando este tipo de problema e comportamento: a guilda cobra um melhor desempenho dos seus membros, para isso, o jogador é obrigado a jogar no *meta* e o jogador que não se adequar é criticado, como os *role-players*, alvos frequentes de piadas, até mesmo em memes.



**Figura 18 – Meme postado sobre o metajogo em uma das páginas no Facebook: o veterano salva o novato dos erros dos casuais (Reprodução/Facebook)**

Sobre o metajogo, Alice, como Fabrício, se divide. Ela gosta de criar um personagem eficiente, mas também gosta dos demais elementos do jogo, como o infame

*role-play*. Como ela disse anteriormente, ela não quer escolher entre o *role-play* e o conteúdo veterano, ela quer fazer os dois ao mesmo tempo porque gosta dos dois.

Ela inclusive encontrou uma maneira de identificar o seu estilo de jogo e personalidade com um papel favorito: o de tanque.

Eu comecei a fazer meu tanque no começo porque era o que eles precisavam. Tava faltando tanque para fazer *trial*, para fazer PvP e eu comecei a gostar disso. Além de ser legal, a mecânica é diferente, o objetivo dele é diferente. O objetivo dele é defender o seu time e eu sempre fui dessas, de criar uma história, e pensar que esse é o cara que fica lá na frente lutando pelos amigos dele e foi disso, sabe. De eu ser o guardião de todos. Então comecei a gostar e a focar muito nele. Quando eu vou jogar RPG de mesa com meus amigos, o primeiro personagem que eu criei foi um tanque. Eu gosto de magia, coisa a ver com gelo, mas a ideia do tanque, de ser o guardião, acho muito legal. (Alice)

Alice contou que em sua opinião o *meta* não afeta tanto a comunidade. O problema são os aficionados, que se comportam de maneira imatura: “tem um pessoal que leva muito a sério e mesmo esse pessoal sendo mais velho, ele parece criança, sabe?”, relatou. Ela acredita que na guilda C a maior parte dos jogadores veteranos é paciente, mas admite que um comportamento inadequado por parte dos veteranos pode afugentar os novatos.

Horácio até gosta do metajogo, mas também tem problemas: “você fica preso ao *meta* porque é aquilo que dá resultado”. Ele acredita que o jogo tem pouca mobilidade de *builds*, o que força os jogadores a seguirem uma progressão restrita. Há um mecanismo aqui de que Horácio gosta da *build* e quer investir tempo e dedicação nela, mas o *meta* estabelecido pela comunidade, somado ao sistema de progressão do jogo como está posto, não lhe agradam e são contraditórios: ele quer construir sua *build*, mas não pode e se tentar sua *build* será considerada *snowflake* (única, caseira) e não será aceita pelo grupo. Ele completa: “Realmente não tenho saco nenhum não. Você vê o pessoal falando, ‘ah, dou 20k por segundo, 30k por segundo’, aí se você tenta correr disso e ir para uma *build* alternativa você não consegue se enquadrar em uma *dungeon*, por mais que o pessoal não diga que você está ruim, dá a sensação de que você não está fazendo nada”.

Já Paulo e Lucas gostam do *meta*, especialmente Lucas, que realmente se diverte seguindo as regras e as fórmulas estabelecidas, sempre com o objetivo de construir um personagem melhor e mais poderoso. “É uma questão de gosto”, disse Lucas na entrevista, dizendo que com algumas coisas ele aprecia ser metódico e ordeiro. ESO entra nisso. “Eu acho importante, eu acredito no *meta*, eu pesquiso, vou pra internet, vejo o que está sendo utilizado... claro que eu adapto ao meu modo de jogo, eu comecei como

*healer*, era bem conhecido como *healer*, e depois eu parti para o DPS e depois eu passei pro tanque, tudo seguindo o *meta*, porque o *meta* precisava daquilo e eu fazia”, explica.

Paulo fala sobre cumprir bem seu papel, ajudar o time:

Você pode fazer o que você quiser em conteúdo normal, mas não vai querer entrar no veterano achando que você vai se dar bem porque você vai morrer e não vai ajudar a *party* em nada. Se você tentar entrar a galera vai te xingar e te botar pra fora. Só não pede pra fazer trem difícil com *build* cagada: pega pelo menos um *char* seu, segue a *build* e deixa ele bom. E foda-se o resto. O Fabrício fez isso. Criou um tanque e faz as coisas de tanque, mas sabe que os outros *char* não aguentam. Com os meus *char* eu tento brincar, *upo*, invento coisas, mas não vou com isso pra *trial* porque não ajuda a *pt* (*party*). (Paulo)

Há um mecanismo simples aí que é o oposto dos anteriores: com dedicação, é possível se tornar melhor, dominar o jogo e se aproximar do *metagame*. Mas ao mesmo tempo Paulo fala que empurrar o *meta* é burrice:

Não tem isso de empurrar o *meta*. Você gastou seu dinheiro no seu jogo, você faz o que você quer! Igual falei pro Fabrício, se alguém encher o seu saco porque você tá há duas horas tirando *screenshot* do chão, o jogo é seu, o tempo é seu. Você quer passar duas horas fazendo uma *trial* que você não vai terminar, beleza, o tempo é seu. (Paulo)

Fabrício, por outro lado, vê como um problema outra vez porque percebe que este tempo gasto pode ser usado com outras coisas. Na entrevista, ele declarou que percebeu estar investindo tempo demais no jogo e no *meta* e que não estava feliz jogando assim:

Pô, muito do que eu tô perdendo é realmente pra chegar no *meta* da guilda. Aí eu pensei: é jogar o jogo que eu quero? Eu passei o dia inteiro pensando nisso e fui ver se eu joguei do jeito que eu quero aí eu vi que eu estou fazendo o que eles querem fazer. Aí eu decidi parar com essa merda. Voltei a fazer *quest*. Agora eu faço uma *pledge* por semana, antes eu fazia todas as *pledges* todo dia. Eu me divirto, eu gosto do desafio, eu gosto de chegar lá numa *dungeon vet* e terminar, acho super legal e pensar ‘cara, eu consegui, puta merda!’, mas em contrapartida não é o meu foco. (Fabrício)

Lembram-se do início deste capítulo, sobre Bartle (2016) e os arquétipos de jogadores? O autor escreve:

Muitos conquistadores não apenas gostam de conquistar, eles gostam que os outros saibam que eles conquistaram. Isto os ajuda a firmar suas crenças de que suas conquistas são importantes. Se você acha que você é bom, você quer jogar com as crianças grandes; você não quer jogar com as crianças pequenas. Como resultado, jogadores que não atingem o critério raramente conseguem uma chance de atingi-lo (...) (BARTLE, 2016, p.478)<sup>131</sup>.

---

<sup>131</sup> Texto original: Many achievers not only like to achieve, they like others to know they’ve achieved. It helps them affirm their belief that their achievements matter. If you think you’re good, then you want to play with the big kids; you don’t want to play with the little kids. As a result, players who don’t meet the criteria rarely get a chance to meet it (...).

Isto coincide diretamente com um relato de Alice, que é criticada por gostar de ajudar e de se envolver com jogadores novatos, se opondo a uma cultura de que jogadores *endgame* não perdem tempo com novatos: “Esse negócio de veterano, ou tu é um cara bom ou tu é um cara que não é bom. E se tu é um cara bom e não tem paciência com cara lixo é porque eles não são da tua altura e é mais ou menos assim”. O que nos leva a outro relato dela sobre como os conquistadores podem ser imaturos, voltando às piadas com os *role-players* e jogadores que não se encaixam no *meta*:

Conquistadores tendem a considerar a maior parte dos exploradores como nerds e perdedores, embora aqueles altamente habilidosos serão aceitos como excêntricos (...). Eles gostam de pensar em si mesmos como acima dos outros jogadores. Sua coleção de recompensas é seu parâmetro (BARTLE, 2016, p.482 e 493)<sup>132</sup>.

Outro acerto dos arquétipos, pois Fabrício e Alice claramente se estabeleceram nas guildas como “excêntricos” por terem preferências que fogem do *meta* ao mesmo tempo em que participam dos desafios *endgame*. Outra vez os arquétipos se fazem claros aqui, pois exatamente os jogadores conquistadores ajudam a afugentar os outros tipos como os exploradores (Horácio) e socializadores (Fabrício), mas agrada os outros conquistadores (Lucas e Paulo), que não veem um problema nessas atitudes. Embora todos os jogadores tenham se provado orgulhosos de suas conquistas, apenas Lucas e Paulo estabeleceram o desafio e o *status* como objetivos para se manter jogando.

Por fim, a barreira social também marca o *rito de passagem* das guildas de ESO. Como mencionado no tópico anterior, eu só passei a fazer parte *de fato* da guilda A após passar dias e dias conversando, interagindo com o grupo, pois este é o critério utilizado por eles, até eu ser convidado para a trial. Em outras guildas, como a B, o desafio a ser batido, a prova a ser cumprida, seria o do metajogo e de desempenho: teria que me provar bom o bastante como DPS, *healer* ou tanque. Na guilda C, porém, este rito não ficou tão claro já que ela é aberta a todo tipo de jogador. Não passei por nenhuma experiência desagradável, mas também não fiz conteúdo *endgame*: portanto, o jogador provavelmente terá que se provar dependendo do que ele quer realizar com aquela guilda. Como a própria Alice declarou anteriormente quando falamos de seu desentendimento com Lucas, o *core*

---

<sup>132</sup> Texto original: Achievers tend to regard most explorers as nerds and losers, although highly-skilled ones will be accepted as eccentrics. (...) They like to think they are a cut above other players. Their collection of rewards is their yardstick.

de *trial* da guilda é aberto, mas o jogador que quiser participar precisa atingir certos critérios.

Percebo que tais critérios de cada guilda são efetivamente ritos de passagem pois o *status* do jogador muda dentro do grupo ao atingir estes objetivos: um jogador que passa por esses critérios passa a ser mais participativo na guilda, realizando mais conteúdo em grupo. Em todas as três guildas, isto se manifesta materialmente pelo convite a fazer *trial*: o jogador que se prova é levado para o *endgame*, entrando para o círculo interno dos veteranos.

Enfim, sem conseguir se misturar e tímido demais para engajar um grupo formado de jogadores, Horácio foi se isolando cada vez mais até se cansar, ficar entediado e sair do jogo. Este tédio não foi por acaso. Através da pesquisa de campo, foi possível perceber que o fator social é peça central na retórica procedural de ESO e que sem ele a comunidade do jogo como há hoje provavelmente não existiria.

#### **4.4.6. A retórica procedural de ESO: a sociabilidade no sistema**

Segundo Ian Bogost, a retórica procedural expõe “como as coisas funcionam” (2010, p.333). Ela é a engrenagem principal de um jogo, seu motor, o que faz todas as outras peças girarem. Ela dá origem a um processo crítico e reflexivo. Os jogos, como produtos de mídia, produzem discursos, defende o autor, e a retórica procedural é a forma encontrada para “autorar argumentos” (2010, p.29). Ao contrário dos jogos citados como exemplo pelo autor, ESO é um jogo *online* persistente de um grande estúdio, assim como *WoW* e suas práticas de mercado. ESO é um jogo comercial cujo objetivo final é o entretenimento de massa. Sendo assim, sua retórica procedural funciona a favor de um objetivo: manter o jogador jogando. Se um jogador perder o interesse e não jogar mais, a retórica falhou, pois ele não foi *convencido* a continuar jogando. Jogos *online* como ESO muitas vezes usam bônus, desafios e recompensas para manter o jogador interessado – e nosso objeto não é diferente – mas o que o jogo oferece não é por si só o fator determinante para a permanência dos jogadores.

A desistência de Horácio está intimamente ligada à retórica procedural do jogo: o fator social é fundamental para *The Elder Scrolls Online*. Tanto que para os demais participantes ele é evidente: eles jogam continuamente porque jogam com amigos e essa experiência é recompensatória dentro do próprio jogo. Por outro lado, se o jogador tentar solar, como Horácio, rapidamente ele vai se entediar pelo próprio sistema que não foi

feito para ser jogado sozinho e que possui encorajamentos para o jogador que se engaja com outros.

Primeiro, observemos as declarações nas entrevistas dos participantes sobre seus relacionamentos. Alice é a mais vocal em relação a isso em sua entrevista. Questionada se o fator social era fundamental para sua permanência no jogo, Alice respondeu:

Sem dúvida. É um RPG MMO! Se tu pegar ESO pra jogar sozinho você para na terceira semana! Isso se tu durar uma semana, não tem graça nenhuma. O jogo é todo focado em grupo, até algumas *quests* você não consegue fazer sozinho, precisa de alguém pra te ajudar. É muito chato. Tu pode viver fazendo *quest* e upando teu *lvl*, mas você não vai upar tanto seu *lvl* e vai precisar de ajuda pra matar um *boss*... não que ESO seja difícil, acho que um dos defeitos do jogo é que ele é fácil, muito simples depois que você chega no *endgame*. Eu comecei a jogar antes do One Tamriel e cada *mob* tinha um nível e dava medo passar perto de inimigos que eram níveis muito acima do que eu... agora não tem isso, se um cachorro avança em mim eu dou dois *hit* e ele morre, mas fazer o quê. É uma coisa que você tem que botar tempo, acho que se dedicar é fundamental de todo RPG. (Alice)

Ela completa dizendo que foi assim agora, que é veterana, e era assim também quando era novata. Como veterana, ela não possui muito conteúdo para fazer no jogo, apenas os que interessam fazer em grupo, como *trials* veteranas. Já como novata, *upar* era chato e a companhia era o incentivo para continuar jogando e melhorar:

A guilda e meus amigos. Eu quase não tô jogando, eu só entro pra fazer *writ* e é isso, não preciso upar, não preciso farmar. O que me mantém jogando e pensando no jogo e que tem a ver com a minha vida são meus amigos e a guilda. Penso nos meus amigos como a guilda, é a guilda C que me deixa jogando. E antes de eu fazer *trial*, quando era bem *noob*, eu pensava ‘ah, não quero mais jogar’, mas como eu era líder, eu tinha que tá ali, tinha que lutar... o jogo era a socialização. Se não tiver a galera não tem jogo. (Alice)

Até Fabrício que jogou muito tempo *solo* disse que é um fator dominante hoje, embora acredite que possa voltar a *solar* se realmente quiser:

Agora que eu jogo com eles, criou uma relação, é igual ir na escola e precisar dar oi pros amigos, eu entro no ESO e dou oi pra galera. Eu preciso manter essa relação para continuar jogando, se são pessoas que eu gosto, eu acho. Eu não sei se pra mim isso seria tão importante para eu continuar jogando.

Mesmo assim, ele finaliza dizendo que talvez seja a exceção e não a regra: “Acho que eu consigo voltar a jogar *solo* se eu quiser. Acho que é um fator mais meu do que geral”.

Para Paulo é quase uma pergunta idiota: “Perde metade da graça do MMO jogando *solo*. Você não vai fazer sozinho. Você tem que ter alguém com quem se comunicar.

Precisa nem falar a mesma língua. Ser humano é um bicho social, véi. Se for pra jogar sozinho um jogo com milhares de jogadores, melhor ir jogar um *single player*”.

É tão importante que até Lucas captou o jogo como tal. Apesar de não se aproximar tanto dos demais jogadores, nem na guilda C nem na guilda B, e de ter passado por experiências desagradáveis com a Alice e outros jogadores, ele vê o fator social como força motriz:

Pra mim o social dentro do MMO é muito importante, é 10 mesmo porque não tem como você fazer o conteúdo e conseguir alguma coisa ali sozinho e mesmo que dê pra fazer sozinho é sem graça! Acho que até quando você consegue um item, consegue um *motif* que é bem caro, difícil pra conseguir, se eu não clicar ali no *chat* pra compartilhar com alguém e o pessoal disser ‘pô, que massa!’, parece que não tem graça. Acho que o fator social é muito importante, apoiadores, pessoas que vão te incentivar, e tem o que a gente acabou de falar do orgulho de suas conquistas dentro do jogo. Não se compara... não sei se você já foi no PvP sozinho ou fez de grupo, organizado, com líder puxando. Se você tiver essa experiência você vai ver. Se eu tiver que ir no PvP sozinho eu não vou, mas o PvP de grupo no Discord com alguém liderando, é só me chamar que eu tô à disposição. A interação entre muitos *players* ajuda demais no divertimento do jogo, quando mais jogadores mais divertido o jogo fica. (Lucas)

É interessante que Alice mencione que jogar sozinho é tão chato que um jogador não duraria três semanas pois parece quase narrar sem ver a experiência de Horácio. Vamos às declarações dele:

A imersão do ESO é interessante, mas foi monótona, foi repetitiva por um tempo, mas agora que estou um tempo sem jogar dá vontade de retornar. Porque o que cansa é aquela rotina de *logar*, fazer *quest* e sair.  
(...)

Foram poucas as experiências que eu tive de poder conversar com alguém, quando eu conversava era estrangeiro e não tinha muito essa vontade de tentar falar com alguém de fora, porque parece que não fala a mesma língua, não no sentido do idioma.  
(...)

Eu estava experimentando o jogo, mas jogar sozinho me desmotivou bastante, era repetitivo e monótono e acabei pensando ‘ah, deixa pra lá’, o pessoal me chamou para jogar outra coisa e pensei ‘então vamos’.  
(...)

O jogo é bastante imersivo para quem tem paciência. Ficou um pouco ruim pra mim porque eu entrava para fazer a *quest* e não tinha tanto interesse assim em ler o diálogo, em tentar compreender tanto porque gastava muito tempo. O cenário, a história, o que envolve o jogo, eu acho que é imersivo, mas não pra mim, sabe. É muita coisa, tem tanta coisa que você se perde. Se você resolve fazer a *quest* principal, você passa um mês fazendo ela e está perdendo tempo! A recompensa de experiência não é a mesma se você estivesse *rushando* o mapa. Dá pra entender? (Horácio)

Questionado se ter alguém com quem jogar melhoraria a experiência, ele foi direto:

Melhoraria, sabe. Meu irmão, por exemplo, estava jogando. Ele estava fazendo *craft* pegando minério. Se você joga com alguém, aquela pessoa pega minério, você pega tecido, ter essa interação ou senão ter alguém com quem você possa ficar conversando enquanto está fazendo algo sozinho, é bacana se jogar com alguém. Mas às vezes você cai em outro problema. Você vira, vamos fazer uma *dungeon*, e cai lá com outras duas pessoas aleatórias, volta a parecer que você está sozinho, sabe”. E como seria o ideal? “Para ter acesso ao jogo todo seria melhor ter um grupo maior. (Horácio)

Comparando-as, a diferença é enorme e clara: é possível perceber, pela própria opinião dos jogadores que, em grupo, eles se divertem e encontram motivos para continuar jogando e ocupando este espaço digital. Horácio, por sua vez, não se encontrou em ESO, mas abandonou o jogo para se juntar a amigos em *Wakfu*. Ou seja, a presença dos amigos e não *Wakfu* foi o fator determinante nesta escolha de preferir um mundo digital em favor do outro. Ele achou o jogo chato, pouco atraente, repetitivo e mesmo sem ter entrado em uma guilda, sente que é *necessário* jogar em um grupo grande para se divertir de fato com tudo o que o *game* tem a oferecer.

## 5. CONCLUSÃO

Com base em Fink, Bogost e nos demais autores aqui apresentados, acreditamos que a agência do jogador o torna mais do que uma audiência passiva do videogame, sendo vital na sua experiência de jogo, lhe dando o poder de forjar o seu próprio jogo e sua própria narrativa. Argumentamos, também, que a interação dos jogadores *in game*, apesar de simbólica, forma laços reais com impactos concretos na vida do jogador através de sua capacidade de interpretar e significar, tornando o convívio *online* uma experiência vivida.

Para tanto, será necessário relacionarmos os dados da pesquisa com os conceitos de transporte e transformação, de Richard Schechner, e a liminaridade e *communitas* de Victor Turner. Queríamos observar porque jogam, o que os motiva, o que os atrai e quem são os jogadores com quem eles se relacionam. Desta forma, observamos e compreendemos os processos sociais de formação de comunidades de jogadores e então analisamos como os sistemas de significado são por eles formados, postos, compartilhados e alterados. Como escreve Kozinets (2014), os mundos dos jogos são únicos em certas características, sendo a principal delas sua “personificação”, suas características espaciais imersivas. Ele associa estar inserido em um mundo de videogame com um constante processo de ressignificação do mundo (*reworlding*).

Defendemos que o ciberespaço, assim como todo espaço, carrega consigo uma vivência, um significado que será construído pelo indivíduo e por seus pares. Este espaço será carregado de valor simbólico que não pode ser visto a olho nu, e sim sentido, percebido, lido, como Gaston Bachelard (2000) escreve em *A Poética do Espaço*. O espaço do videogame possui um tempo-espaço próprio, pois está ligado ao imaginário. É um espaço que se diferencia e que cria novas percepções e leituras em cada jogador, baseando-se na convivência deles com outros jogadores e com o ciber mundo propriamente dito.

Da mesma forma que, para Bachelard, lê-se um quarto ou lê-se uma casa, lê-se também um mundo digital a partir das experiências vividas e construídas, conforme argumentamos sobre o *dasein* e a *unwelt*. Temos também a perspectiva de que a liminaridade do ciberespaço é um caminho de mão dupla, pelo jogador influenciar o mundo digital e levar a ele sua bagagem, afetos e experiência. Defendemos que o ciberespaço não permanece inerte frente às ações e interações dos jogadores.

Como escreve Murray (2004), o ambiente autoral e o ambiente participativo do jogo se fundem. Para a autora, a região do encantamento, da imersão, encontra-se nessa sobreposição, nessa fronteira borrada entre os dois mundos: na liminaridade. Porém, a autora chega a acreditar em 2004 que esta fronteira borrada pode ser um problema: é permeável demais e, com isso, o transe pode ser desfeito. Percebemos o contrário, é neste encontro que está o ápice da experiência de jogo.

Enfim, como escreve Laurel (2008), a participação do jogador é vital para a sobrevivência e prosperidade dos jogos eletrônicos: é uma mídia que depende tanto de conteúdo quanto de inovação:

De uma maneira particular, nossa resposta apaixonada á realidade virtual é um reflexo da mídia em si: ao convidar nossos corpos e sensações para dançar com nossas ferramentas, estendemos o horizonte da interação para novas topografias de prazer, emoção e paixão<sup>133</sup> (LAUREL, 2008, p.213).

Da mesma forma que escreveu Jenkins (2009), os jogadores, os usuários de tecnologia, estão ajudando a forjar novas formas de se relacionar com a mídia que vão muito além da perspectiva tradicional de uma audiência passiva e alienada. A cultura dos fãs, ou *fandom*, como as comunidades de jogadores, servem como formas de manifestação e organização do público consumidor em uma forma inédita de diálogo com os gigantes do entretenimento. A relação de poder, claro, é bastante desigual, mas não se pode negar o atual papel destes usuários: as empresas querem seus lucros, sim, mas descobriram que a melhor forma de lucrar é ouvir seus consumidores.

Do início desta pesquisa, partiu a hipótese de que os jogadores criam laços sociais e afetivos significativos dentro dos videogames *online*, mais especificamente dos MMORPGs, promovendo o espaço do jogo para além de um simples espaço de entretenimento, para torná-lo um espaço de vivência. Através de teóricos dos jogos como Jenkins, Pierce e Bogost, aliados à metodologia de Goffman e Elster, argumentamos que a ação simbólica dentro do jogo gera significado e que borra as fronteiras entre o digital e o cotidiano comum das pessoas envolvidas. Argumentamos que isto se dá através da performance: o jogador, *in game*, adentra um espaço fronteiro e lida com uma liminaridade que se tornou evidente durante a pesquisa de campo. Após três meses de acompanhamento dos participantes em suas sessões de jogos, ficou claro que o fator

---

<sup>133</sup> Texto original: In a particular way, our passionate response to VR mirrors the nature of the medium itself: By inviting the body and the senses into our dance with our tools, it has extended the landscape of interaction to new topologies of pleasure, emotion and passion.

social não é apenas importante para a permanência de um MMORPG *online*: ele é fundamental.

Pelo estudo da performance foi possível elucidar que, embora os jogadores possam optar por jogar “*solo*”, já que o game oferece conteúdo PvE básico abundante, a experiência rapidamente se torna monótona e repetitiva. Desta forma, foi possível perceber a retórica do jogo em ação (BOGOST, 2010). Em *The Elder Scrolls Online*, o que provavelmente pode ser extrapolado para a maioria dos demais jogos do gênero, o game precisa manter o jogador engajado (MCGONIGAL, 2012). A permanência do jogador é importante não apenas para manter os números do *game*, mas para mantê-lo girando, para que ele continue sendo um sucesso: uma comunidade menor é um jogo enfraquecido. Embora ESO possua centenas de materiais cosméticos que podem ser comprados com dinheiro real, a grande força argumentativa do sistema para trazer o jogador de volta se apoia em duas razões.

A primeira delas é o conteúdo veterano e o conteúdo final (*endgame*), focado no desafio. Há grande investimento em atrair o jogador mais antigo, que está mais propenso a se entediar e procurar outro título, para encarar os desafios do jogo. Tanto que o *game* recebe novos desafios (como *dungeons* ou novas arenas PvP) periodicamente através de DLC e atualizações (cerca de três em três meses), além do aumento do *lvl cap* que tende a acompanhar estes pacotes. Isto ficou claro pelas entrevistas de Fabrício, Alice e Lucas, todos os três interessados na chegada do novo capítulo do jogo. Esta atualização de conteúdo constante está ligada de forma intrínseca a outro fator que é transformar o jogador em colecionador.

Ficou claro através de nossa pesquisa que os jogadores não querem ficar para trás em relação aos seus pares: eles querem *ter* os novos e disputados itens. Mais do que isso: como muito do que é adicionado está trancado atrás de conteúdo veterano (como as *trials*, novas *dungeons* ou a arena Maelstrom), obter o item traz consigo um valor simbólico de ostentação: uma medalha de honra que um jogador pode exibir para os outros; “eu enfrentei o desafio e o conquistei”. Apelar para este lado colecionador alimenta, praticamente, toda a roda do metajogo. Um dos exemplos mais interessantes encontrados ao longo do campo foi a dedicação, tempo e dinheiro investidos na casa dos participantes Paulo, Fabrício e Alice, ou o orgulho dos mesmos e de Lucas na qualidade de seus itens e na personalização de seus avatares.

Como já diz o ditado, o diabo está nos detalhes. Como quase tudo nessas coleções envolve tempo, dinheiro e recursos terrivelmente específicos, o jogador que quiser tudo

isso precisará, necessariamente, não apenas passar mais tempo jogando, mas se dedicar de fato a moldar os seus avatares para que eles se tornem verdadeiras ferramentas afiadíssimas e aptas a encarar os desafios do jogo. E há muito a ser conquistado: roupas, cores, *motifs*, armas, armaduras, *pets*, montarias, personalidades, prêmios, bustos, títulos ou mesmo ouro. Tudo isso com objetivos e caminhos complexos e específicos. Não é à toa que em *A Realidade do Jogo*, McGonigal (2012) mencione que a estratégia dos jogos *online* para reter jogadores é lhes dar trabalho. Conquistar e completar coleções, em ESO, é trabalhoso e, como vimos, o jogador inepto a montar a sua própria coleção ou que pede itens aos colegas é visto como menor, como folgado ou mesmo como um aproveitador.

Aí que está o pulo do gato ou o ponto alto da retórica do jogo: muito dificilmente o jogador conseguirá obter estas conquistas jogando sozinho. Para tanto ele precisará fazer muito do conteúdo essencialmente *multiplayer* do jogo, como as *dungeons*, *pledges* e *trials* além de jogar no PvP, várias e várias vezes. Claro, o sistema permite que o jogador faça isso sozinho ou que faça isso jogando com estranhos através do *matchmaking* aleatório. Mas isto não significa que será *divertido*. Pois aí que está: afinal de contas, a única razão para fazer a mesma masmorra dezenas de vezes seria para encontrar (*farmar*), por exemplo, os itens específicos de uma armadura. Mas para quê se dar o trabalho se você não tem para quem mostrar ou com quem jogar? *Se a conquista ou o prêmio se torna invisível, o jogador se torna invisível.*

Sendo assim, a retórica de ESO é que você pode jogar sozinho, mas que o jogador que jogar em grupo e se engajar com outros jogadores terá a experiência melhor e mais duradoura. E foi esta retórica que nos deu a resposta para a nossa questão sobre a criação e manutenção de laços *in game*. Dos cinco jogadores participantes, dois abandonaram o jogo e ambos jogavam *solo*. Os quatro demais faziam parte de guildas e se mantinham atuantes ou pelo menos acompanhavam a comunidade do jogo pelas redes sociais. Estes quatro jogadores não apenas jogam há mais tempo do que os dois que se cansaram, como jogam com muito mais frequência. Ao longo da pesquisa, todos os quatro entraram no ESO quase diariamente e só se afastavam quando se viam impedidos por obrigações e compromissos irremediáveis, geralmente a faculdade ou o emprego.

Ou seja, um MMORPG como ESO é *fundamentalmente social*. Ele estimula a interação entre os jogadores e, sem ela, a própria repetição e monotonia provavelmente levarão à desistência, como foi o caso de Horácio que reclamou sobre a falta de companhia para jogar e da dificuldade de se envolver e engajar com outros jogadores – o que fez com que ele jogasse cada vez menos até parar. O caso de Horácio é ainda mais

marcante, pois ele fez uma troca baseada em seu círculo social, parando de jogar ESO em favor de *Wakfu* porque seus amigos estavam jogando o outro título. Por mais que ele gostasse do conteúdo de ESO e dos seus sistemas, foi o fator social que, novamente, foi determinante para a sua decisão de parar de jogar.

Esta é a segunda razão que mantêm os jogadores engajados: Paulo, Alice e Fabrício atribuíram sua permanência no jogo como ligada à guilda e aos seus amigos. Sem eles, até mesmo os desafios e itens valiosos do jogo perderiam a graça.

Porém, mesmo com o papel importantíssimo de se formar grupos sociais no jogo, tanto o sistema quanto a comunidade apresentaram problemas que servem de barreira para novos jogadores o que dificulta a formação destes círculos e, da mesma forma, desencoraja a permanência dos novatos no *game*. Sendo assim, foi possível observar uma discrepância muito grande entre jogadores novatos e jogadores veteranos, assim como entre os diferentes tipos de jogadores e o conteúdo oferecido pelo *game*.

Os jogadores veteranos são os mais preocupados com o metajogo e, em geral, seu tempo, dedicação e mesmo assunto parece gravitar ao redor dele: um modo de jogar voltado para desempenho e eficiência com foco especialmente nas *builds* e em conteúdo *endgame* PvP e PvE. Há um conflito inerente e constante entre os recém-chegados, que conhecem pouco ou nada do jogo, com aqueles que jogam há anos e já estão familiarizados com seus sistemas. Foi observado, também, que apesar de as guildas teoricamente deixarem as portas abertas e serem supostamente receptivas em relação a novos jogadores, isso raramente acontece e que poucos jogadores veteranos têm interesse – ou sequer paciência ou tolerância – de explicar os sistemas ou mesmo jogar lado a lado com os “*noobs*”. No final das contas, acaba sendo cada caso é um caso e vai depender muito do perfil do jogador e do seu engajamento em cada guilda para se encaixar em um grupo social e formar laços: um jogador com o perfil da guilda A certamente não se encaixaria na guilda B e vice-versa.

Para Horácio, novo jogador, a curva social do jogo foi uma barreira maior do que qualquer *dungeon*: encontrar um grupo e fazer parte dele se provou uma tarefa muito difícil. Especialmente porque há uma diferença entre entrar em um grupo e *fazer parte*. Horácio se provou tímido e se enturmar nos grupos compostos por desconhecidos pesou na balança. Ele não deixou ESO de lado pelo jogo em si e seus sistemas, mas, novamente, pelo fator social: sua interação (ou falta de) com os demais jogadores.

Enfim, podemos concluir que não há dúvidas de que os jogadores criam laços e que estes laços geram uma resposta emocional significativa. A maior evidência são as

conversas entre os jogadores que, embora girassem ao redor do *metagame* a maior parte do tempo, sempre foram marcadas por piadas, provocações e mesmo brigas, além dos tópicos navegarem para outros assuntos.

Voltando à barreira social encontrada por Horácio e mesmo por este pesquisador, foi possível concluir que fatores da comunidade e do sistema interferem na construção destes relacionamentos e interferem na experiência do jogador iniciante.

Um fator social e da comunidade é a própria recepção destes novos jogadores que entram em guildas que já possuem certas “panelinhas” consolidadas: gente que já se conhece e joga junto há muito tempo. Mesmo na guilda A, autodenominada a mais sociável da comunidade brasileira, impunha, muitas vezes sem perceber, impedimentos para novos jogadores, muitas vezes jogando juntas as mesmas pessoas sem dar muita brecha para a participação dos novatos. Tanto que a melhor recepção deste pesquisador, ou a mais amigável, foi na guilda C que, apesar do seu tamanho, tem a noção de que caras novas chegam o tempo todo além de uma política para tentar abraçar todos os tipos de jogadores.

Outro fator interessante de permanência foi percebido na própria forma de agir e lidar dos jogadores dentro destas guildas. Com exceção de Horácio, os demais quatro participantes faziam parte de várias guildas, mas acabavam participando majoritariamente de apenas uma delas. Pôde ser observado, então, que os laços formados foram determinantes para este comportamento: quanto mais à vontade o jogador se sentia em relação a certo grupo de jogadores, mais e mais ele lhes daria preferência em detrimento de outros grupos.

Foi possível perceber que a qualidade do laço social formado também tem grande influência na experiência e na permanência do jogador. Quanto mais amigos o participante tinha no grupo, maior a sua permanência no jogo e na guilda em que os participantes jogavam e faziam parte do grupo há anos.

Outra barreira social encontrada foi a diferença entre os jogadores que eu chamei de *hardcore* – mais dedicados, focados no metajogo –, os *achievers*, e os demais tipos de jogadores. Este tipo de jogador veterano apresentou uma tendência a tentar sequestrar a comunidade e mesmo as guildas, o que por si só gerou discussões e conflitos nas ferramentas de comunicação. Isto também elevou os níveis de toxicidade, já que os jogadores com este perfil faziam questão de hostilizar ou criticar os outros tipos de jogadores, especialmente os casuais e os *roleplayers*. Este modelo de imposição de jogo é claramente danoso e afetou de certa forma todos os participantes e este pesquisador, que

foi pressionado a se adequar ao modelo ou arriscar ser deixado de fora da experiência social e coletiva completamente. Vale mencionar Lucas, cujas ideias sobre o jogo não caíram bem na guilda C, o levando a migrar para a guilda B, mais utilitarista e beligerante, focada no *metajogo*.

Esta imposição do *metajogo* prejudica seriamente a comunidade por alienar e afugentar completamente todos os outros tipos de jogadores que não se encaixam neste perfil. Isso obriga tais jogadores a formarem as próprias guildas, como as focadas em *role-play*, ou as de comércio. Porém, muitas vezes o jogador que não encontra seu círculo social, como Horácio, acaba por abandonar a comunidade e o jogo. E estes *hardcore* fazem a mesma coisa com os sistemas do jogo, se apropriando deles. A forma mais óbvia é através da apropriação das *builds*. O sistema de criação e personalização de personagens é muito vasto, mas ele acaba limitado pelas imposições do *meta*. Se o jogador não seguir as *builds* aprovadas pelo meta, ele corre o risco de ficar sem ter com quem jogar ou mesmo de ser criticado e humilhado.

Outra imposição está na ocupação dos espaços, como no caso das *dungeons*. As *dungeons* normais supostamente são destinadas para jogadores do *lvl* 20 àqueles com um *cp* baixo, mas foi, ao longo de toda a experiência de campo, comum ver jogadores veteranos (no *cap* ou próximo dele) ocupando as *dungeons* normais e hostilizando os jogadores de níveis e habilidades mais baixos. O maior problema é que esta imposição e ocupação dos jogadores veteranos sobre o metajogo é que, infelizmente, foi possível perceber uma resposta por parte dos próprios sistemas que alimenta esse ciclo de toxicidade e que afasta jogadores novatos ou diferentes.

E o defeito está na retórica do jogo. Estes mesmos conteúdos cada vez mais desafiadores e recompensas cada vez melhores e mais raras são dirigidos diretamente para os jogadores endgame, especialmente os *hardcore*, alienando todos os demais jogadores. Você pode ser um jogador explorador, social ou *role-player*: tal item só pode ser obtido através de tal *dungeon* ou *trial* e para fazer estes conteúdos, por causa do estado da comunidade, o jogador é obrigado a se adequar às imposições de *build* e tudo mais, senão ele não pode sequer tentar, o que pode arruinar a imersão além de, naturalmente, arruinar por definição a proposta de uma experiência plural de jogo. Então o jogador *roleplayer*, explorador ou social é obrigado a se resignar a certos modelos limitados de jogo ou se submeter ao *meta* dos jogadores *hardcore*. Um caso claro desses foi o de Fabrício que joga muito mais pelas personalizações e pela mitologia do jogo, mas teve que se adaptar e criar várias *builds* específicas para conseguir fazer o conteúdo necessário para obter os

itens, *quests* etc. que ele desejava. Sendo assim, o jogo, ou sua comunidade, acaba obrigando o jogador a se adaptar ou a pular fora.

O que nos levou a um fator de performance pelo qual eu esperava, mas que não imaginava encontrar de forma tão nítida: o rito de passagem. Na liminaridade do jogo, todo novato, inclusive este pesquisador, precisa enfrentar seus medos e ansiedades para encarar de frente alguns desafios: a curva social do jogo; seus desafios básicos do conteúdo PvE; e, talvez a mais importante, a aprovação dos pares. Como dito anteriormente, estar em uma guilda não é o mesmo que fazer parte de fato de uma guilda. Todo jogador neófito é como um jovem aprendiz que precisa de fato ser aceito e pertencer a um grupo para poder usufruir de tudo o que a comunidade tem a oferecer, além de ser aceito por seus companheiros verdadeiramente como “um de nós” e não como os desprezados “casuais” ou “*noobs*”.

Há uma clara ordem de prestígio e mérito ligados de maneira inerente ao valor de cada jogador no grupo, trocadas em moedas emocionais que nem sempre são óbvias. Na guilda A, por exemplo, supostamente um maior engajamento social vale mais do que o desempenho no jogo, tanto que alguns jogadores, como Paulo e Fabrício, não se importam de carregar outros, especialmente novatos, desde que sejam pessoas agradáveis e engajadas com o grupo. Um *roleplayer* poderá ser aceito mais facilmente por outros jogadores com o mesmo perfil, mas terá que se provar de forma completamente diferente para os *hardcore* da mesma guilda.

Prestígio e mérito possuem tanto valor que as três guildas encontradas nesta pesquisa possuíam hierarquização dos membros. Supostamente, quanto mais um membro sobe, maior a responsabilidade, mas com ela vem grande prestígio entre os pares. É possível argumentar que, tirando a posição de GM, a posição de maior prestígio é fazer parte do *core*. Na pesquisa, as guildas B e C possuíam *core* e fazer parte dele era como um atestado de estar entre os melhores jogadores, o que é muito valorizado pelos *achievers* como Lucas que fazia parte dos *cores* das guildas B e C e que se dedicava diariamente para manter-se afiado – e digno da posição.

Enfim, não resta dúvidas da importância central da sociabilidade e dos relacionamentos para a imersão, diversão e mesmo permanência de ESO. Nossos dados nos revelaram, porém, que esta inserção na esfera social *in game* não é tão simples como parece e que as mecânicas postas para isso – como o *dungeon finder* – possuem uma qualidade utilitarista que pode tanto facilitar quanto atrapalhar na hora de tentar fazer conexões dentro do jogo. A nossa pesquisa nos apresentou, da mesma forma, algumas

perspectivas que podem ser usadas como premissa para outros questionamentos e para a continuidade de pesquisas baseadas em mídia, comunicação e performance na área dos jogos *online*.

Por exemplo, os *e-sports*. Ao longo desta pesquisa, que se estendeu desde sua ideia inicial, em 2015, até sua conclusão em 2018, o mundo dos games foi abalado pelo crescimento meteórico dos jogos competitivos e dos esportes eletrônicos. Seria interessante ver como o relacionamento entre os jogadores se dá em gêneros como MOBA (em jogos como *Dota 2* e *League of Legends*) ou em FPS de equipe (como *Overwatch* ou mesmo *Counter-Strike: Global Offensive*).

Ainda por este caminho, outra perspectiva interessante seria estudar estes relacionamentos em não exatamente um gênero, mas em um crescente grupo de jogos *online* que possui elementos de RPG, mas que foge do modelo MMORPG como as franquias *Destiny*, *The Division* e *Vermintide*. Jogos com foco em ação e em colaboração e que adicionam elementos típicos dos MMORPGs, como *dungeons*, *raids*, *skills* e *levels* a gêneros mais populares como FPS.

Por fim, outra questão interessante levantada é o que atrai os jogadores competitivos como Lucas para um MMORPG como ESO em detrimento de jogos voltados para este modelo, como os jogos citados nos moldes de *e-sports*. Segundo Jones, o fator social e a complexidade fizeram a diferença para a sua permanência. Ele também citou uma comunidade menos tóxica e menos competitiva em relação aos outros jogos, mas até que ponto isso pode ser provado empiricamente?

Enfim, estas são apenas algumas das perspectivas que se abrem para este campo que permanece muito aberto e relevante para compreender e se aprofundar em como as pessoas se comunicam e se relacionam no mundo digital. O estudo de jogos eletrônicos se revela, ao meu ver, cada vez mais relevante por seu constante estado de renovação e inovação com o surgimento de novos títulos, novos gêneros e novas ferramentas que trazem consigo novas formas de interagir e aproximar pessoas. Para os jogadores, mesmo que isto não seja verbalizado, muito do que foi escrito sobre games neste trabalho lhes parece óbvio.

Creio que se faz cada vez mais necessário, para a melhor compreensão da área, a imersão dos pesquisadores em seus objetos de pesquisa. Ter jogado e me relacionado diretamente com estes participantes fez toda a diferença em minha percepção do jogo e deu um novo tipo de clareza em relação aos dados. Como escreveu Bartle e também

Pierce, a participação do pesquisador me parece um fator de extrema importância para a total compreensão.

Um jogador-pesquisador possui uma visão privilegiada do objeto por experimentar, com os outros jogadores, o mundo digital. Espero que pesquisas como esta ajudem a encorajar outros pesquisadores a explorarem o rico mundo dos jogos e que, da mesma forma, encorage mais jogadores a dar uma chance para o mundo acadêmico. Me parece de extrema importância valorizar esta área de pesquisa por se tratar de uma mídia ainda muito jovem e que ainda enfrenta barreiras, especialmente no lugar-comum, para se estabelecer como forma de comunicação séria ou mesmo obra de arte ou forma de expressão. Após o desenvolvimento desta dissertação me parece clara a importância, também, de instigar pesquisas das Ciências Humanas nesta área que se provou fértil de oportunidades para uma melhor compreensão e entendimento das relações e emoções humanas no mundo digital e no século XXI.

## REFERÊNCIAS

AUSTIN, J.L.. **How to do Things with Words**. 1ª edição. Oxford, Oxford University Press, 1962.

BARTLE, Richard A. **MMOs From the Inside Out: The History, Design, Fun, and Art of Massively-Multiplayer Online Role-Playing Games**. 1ª edição. Nova York, Apress, 2016.

BAUMAN, Richard. **A Companion to Folklore**. 1ª edição. Hoboken, Blackwell Publishing, 2012.

BOGOST, Ian. **Unit Operations: An approach to videogame criticism**. 1ª edição. Cambridge, MIT Press, 2008.

\_\_\_\_\_. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. 1ª edição. Cambridge, MIT Press, 2010.

\_\_\_\_\_. **How to talk about videogames**. 1ª edição. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2015.

BUTTERWORTH, Scott. **All work and no Play**. 2016. Disponível em: <https://www.gamespot.com/reviews/the-tomorrow-children-review/1900-6416514/>. Acesso em: 25/07/2018.

CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. 1ª edição. Chicago, University of Illinois Press, 2001.

CARLSON, Marvin. **Performance: uma introdução crítica**. 1ª edição. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2010.

CARR, Diane; BUCKINGHAM, Buck; BURN, Andrew e SCHOTT, Gareth. **Computer Games: Text, Narrative and Play**. 1ª edição. Malden, Polity, 2008.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**. 1ª edição. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 2003.

\_\_\_\_\_. **Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet**. 1ª edição. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 2013.

\_\_\_\_\_. **A Sociedade em Rede**. 17ª edição. São Paulo, Editora Paz e Terra, 2016.

\_\_\_\_\_. **O Poder da Comunicação**. 1ª edição. São Paulo, Editora Paz e Terra, 2015.

CONQUERGOOD, Dwight. **Poetics, Play, Process and Power: The Performative Turn in Anthropology**. 1989. Disponível em: <http://www.csun.edu/~vespc00g/603/PoeticsPlayProcessPower-DC.pdf>. Acesso em: 25/11/16.

- DAVIS, Tracy C. **The Cambridge Companion to Performance Studies**. 2008.  
Disponível em:  
[http://assets.cambridge.org/97805216/96265/excerpt/9780521696265\\_excerpt.pdf](http://assets.cambridge.org/97805216/96265/excerpt/9780521696265_excerpt.pdf).  
Acesso em: 06/12/16.
- ELSTER, Jon. **Alchemies of the mind: Rationality and the Emotions**. 1ª edição.  
Cambridge, Cambridge University Press, 2003.
- FINK, Eugen. **Play as symbol of the world and other writings**. 1ª edição.  
Indianápolis, Indiana University Press, 2016.
- FRAGOSO, Suely, RECUERO, Raquel, AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. 1ª edição. Porto Alegre, Editora Sulina, 2012.
- BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. São Paulo, Martins Fontes, 2000.
- GALLOWAY, Alexander R; THACKER, Eugene e WARK, McKenzie.  
**Excommunication: Three inquiries in Media and Mediation**. 1ª edição. Chicago,  
The University of Chicago Press, 2013.
- GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. 1ª edição. Rio de Janeiro, LTC  
Editora, 1989.
- GOMES, Renata. **Vivendo o jogo: construção do espaço-tempo nos games**. In  
SANTAELLA, Lúcia e ARANTES, Priscila. *Estéticas Tecnológicas: Novos Modos de  
Sentir*. 1ª edição. São Paulo, Editora PUC-SP, 2011.
- GOFFMAN, Erving. **A Representação do eu na vida cotidiana**. 15ª edição.  
Petrópolis, Editora Vozes, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade  
deteriorada**. 4ª edição. Rio de Janeiro, LTC, 2008b.
- \_\_\_\_\_. **Comportamento em lugares públicos**. 1ª edição. Petrópolis,  
Editora Vozes, 2010.
- HALL, Edward. **A Dimensão Oculta**. 1ª edição. São Paulo, Martins Fontes, 2005.
- HEIDDEGER, Martin. **Ser e Tempo**. 16ª edição. Petrópolis, Editora Vozes, 2011.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4ª edição. São Paulo, Perspectiva, 2000.
- KENT, Steven L. **The Ultimate History of Videogames**. 1ª edição. Nova York, Three  
Rivers Press, 2001.
- KOZINETS, Robert V. **Netnografia: realizando pesquisa etnográfica online**. 1ª  
edição. Porto Alegre, Editora Penso, 2014.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2ª edição. São Paulo, Editora Aleph,  
2009.

\_\_\_\_\_, GREEN, Joshua e FORD, Sam. **Cultura da Conexão**. 1ª edição. São Paulo, Editora Aleph, 2014.

\_\_\_\_\_. **Game Design as Narrative Architecture**. 2011, disponível em: [http://interactive.usc.edu/blog-old/wp-content/uploads/2011/01/Jenkins\\_Narrative\\_Architecture.pdf](http://interactive.usc.edu/blog-old/wp-content/uploads/2011/01/Jenkins_Narrative_Architecture.pdf). Acesso em: 06/12/16.

JUUL, Jesper. **The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness.**, 2003. Disponível em: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>. Acesso em: 08/11/16.

LAUREL, Brenda. **Computers as Theatre**. 15ª edição. Laflin, Addison-Wesley, 2008.

LANGDON, Esther. **Performance e sua diversidade como paradigma analítico**. Florianópolis, 2006. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ilha/article/view/18229>. Acesso em: 06/12/16.

LEFEBVRE, Henri. **The Production of Space**. 1ª edição. Oxford, Blackwell Publishing, 2012.

MCGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo**. 1ª edição. Rio de Janeiro, Best Seller, 2012.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como extensões do Homem**. 18ª edição. São Paulo, Cultrix, 2014.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. 1ª edição. São Paulo, Editora Unesp, 2003.

PEARCE, Celia. **Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds**. 1ª edição. Cambridge, MIT Press, 2009.

RECUERO, Raquel. **Comunidades virtuais – uma abordagem teórica**. 2001. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/recuero-raquel-comunidades-virtuais.pdf>. Acesso em: 07/11/16.

\_\_\_\_\_. **A Conversação em Rede: Comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet**. 1ª edição. Porto Alegre, Editora Sulina, 2012.

SATO, Adriana Kei Ohashi. **Do Mundo Real ao Mundo Ficcional: a imersão no jogo**. In SANTAELLA, Lúcia e FEITOZA, Mirna. *Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games*. 1ª edição. São Paulo, Cengage Learning, 2009.

SANTAELLA, Lúcia e FEITOZA, Mirna. **Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games**. 1ª edição. São Paulo, Cengage Learning, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. **Games e Comunidades Virtuais**. Porto Alegre, 2004. Disponível em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>. Acesso em: 23/12/16.

SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço**. 4ª edição. São Paulo, EdUsp, 2014.

SUTTON-SMITH, Brian. **The Ambiguity of Play**. 1ª edição. Cambridge, First Harvard University Press, 2001.

THOMPSON, John B. **A Mídia e a Modernidade: uma teoria social da mídia**. 15ª edição. Petrópolis, Editora Vozes, 2014.

TURNER, Victor. **O processo ritual**. 1ª edição, Petrópolis, Editora Vozes, 1974.

\_\_\_\_\_. **From ritual to theatre: the human seriousness of play**. 1ª edição, Nova York, PAJ Publications, 1982.

\_\_\_\_\_. **Dramas, campos e metáforas: Ação simbólica na sociedade humana**. Niterói, Editora UFF, 2008.

SHCECHNER, Richard. **Performance studies: an introduction**. Nova York, 2006.

\_\_\_\_\_. **Performers e espectadores – transportados e transformados**, IN *Revista Moringa – volume 2*, nº1. p.155-185, João Pessoa, Universidade Federal da Paraíba, 2011. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/article/viewFile/9993/5473>. Acesso em: 09/12/16.

ZIMMERMAN, Eric. **First Person: New Media as story, performance and game**. 1ª edição. Cambridge, The MIT Press, 2004.

## ANEXO A – TRANSCRIÇÕES

Transcrição: Fabrício

20 anos

P: Você disse que joga todo dia, cerca de uma hora. É um período pequeno, queria saber como você faz pra sempre ter o que fazer no jogo.

R: Depende de para quê eu entrei no jogo. Às vezes eu entro focado em fazer missões, então eu faço uma missão a cada quinze minutos que é mais ou menos o tempo que elas duram fazendo todos os diálogos. Aí já entro pensando, “ah, consigo fazer umas quatro missões”. Quando eu entro pra fazer *dungeon*, que é mais no final de semana, que entro com o pessoal pra jogar, aí já entro pensando em demorar mais, já sabendo que vou ficar três ou quatro horas, às vezes fazendo *pledge*, talvez até *trial*. Então depende com que mentalidade eu vou entrar pra fazer e se vai ser com o pessoal ou fazer *quest*. Eu meio que já tenho um roteiro para fazer as *quests*. Por jogar há tanto tempo eu meio que já sei onde elas vão estar e como elas vão se tornar na volta e por causa disso eu tenho um roteiro em cada mapa, o tempo que vai levar pra cada mapa, então eu consigo prever um pouco do que eu vou fazer. É um pouquinho controlado: hoje vou entrar pra fazer 4 *quests* e pronto.

P: O seu perfil de jogador foi um pouco difícil de traçar para mim. Com exceção do matador, você demonstrou características do jogador conquistador, do explorador e do jogador social.

R: É mais ou menos isso mesmo. O social, de conversar, não vou mentir, eu não era de conversar no ESO até o ano passado. Eu jogo há muito tempo e sempre como explorador: abrir o cenário, fazer a *quest*, ler a *lore*. Sempre isso. Sempre foi meu foco e objetivo principal. Ano passado que eu comecei a conversar mais com guildas, um pouco cansado de não ter mais desafio, fui ter desafio com a galera. Entrei neste período de, durante o ano passado, jogar só isso, só jogando com a guilda o tempo todo. Era isso ou era fazendo *roleplay*, que também é sociável, porque é basicamente só conversa em grupo. Agora eu estou um pouco... eu parei para pensar porque eu estava jogando. Eu me divirto muito

jogando ESO, mas dependendo do meu humor e sobre o que eu quero fazer e exatamente por eu gostar de tantas coisas, às vezes eu acabo me perdendo um pouco nesse meio. Então eu agora acabo me focando. Última semana decidi que ia só fazer *quest* e na última semana só fiz *quest*. E no final de semana eu decido, hoje vou fazer *pledge vet* com a galera, vou fazer *trial* com a galera. Depende muito do meu humor de como foi meu dia, minha semana, se estou incentivado, como estou incentivado... é por aí.

P: Jogando, eu peguei que, embora você seja conhecido como conversador, você me pareceu ter um perfil mais introvertido. Você sente isso mesmo com esta transição do ano passado para este? Você se identifica como introvertido? Como você desabrochou? Afinal de contas além da sua participação nas guildas tem toda a sua participação nas páginas do Facebook.

R: Cara, são várias coisas se encontrando. Eu sempre fui muito introvertido em tudo. Na escola eu não conversava com ninguém, em dois anos de faculdade eu não conversava com ninguém. Só que no ano passado foi o ano em que decidi parar com isso e começar a conversar mais, com o pessoal da faculdade, inclusive por consequência acabei vendo essa necessidade de socializar mais também dentro do jogo. Foi algo bem sincronizado. Foi um ano muito diferente pra mim, foi o ano em que eu comecei a trabalhar... muita coisa acontecendo para acarretar esta mudança. Acabou que uma experiência muito solitária foi trocada por uma muito social. Eu entro no Discord, converso com a galera, vejo porque alguém tá triste, porque alguém tá feliz, assim vai, vai se criando essa relação lá dentro.

P: Você antes meio que *solava* e nesta pesquisa conheci um jogador novato que *solava* e que parou de jogar em parte pela barreira social, por ter dificuldade de entrosar com as guildas. Gostaria de saber como foi romper essa barreira pra você, foi difícil?

R: Eu jogo MMORPG desde 2007 e nunca entrei em Discord, WhatsApp, nada, exatamente porque eu era tímido. Esse período de socialização foi realmente um momento de decisão e que foi muito difícil. Era entrar no Discord, mutar e ficar ouvindo o pessoal. Dias, meses, ouvindo o pessoal conversando, ir identificando as pessoas. Era um tipo de relacionamento que eu nunca tinha tido. Eu nunca tinha entrado com estas pessoas desta

forma, foi bastante complicado. Mas por eu parar e ouvir acabou que eu encontrei uma forma de... sabe, eu comecei a ter mais noção do meio em que eu estava inserido.

P: Foi uma forma de quebrar o gelo?

R: Sim! (risos) E foi difícil de quebrar.

P: E como isto começou, você fez contato com uma guilda?

R: Eu já era administrador da página no Facebook, mas não interagía com a galera. Sempre estive ali. Nunca participava. Nunca. Teve um momento que surgiu a guilda L... e eu entrei, mas conversava só pelo *chat* dentro do jogo. E conversar por *chat* passei para o microfone. Basicamente a mesma guilda, ela era outra antes e depois virou a guilda A. São dois anos. Só que o pessoal mudou completamente, acho que só uns dois ou três participantes são daquele tempo anterior. E foi isso, eu me acostumando e o pessoal novo chegando.

P: Como as guildas tem grupos mais antigos, você acha que isso pode ser barra para os novatos? Você teve problema com isso? Como você enxerga a guilda A nesse sentido?

R: Com certeza, isso é uma coisa que eu sempre falei, foi um problema que a gente identificou em outras guildas e é difícil iniciar no jogo e ter essas panelinhas, mas elas, ao mesmo tempo, eu pelo menos acho, que elas são inevitáveis. Elas se formam porque as pessoas passam muitas horas jogando juntas. Eu acabei fazendo parte da panelinha porque eu entrava muito e jogava sempre com essa gente, é coisa de passar horas conversando com as mesmas pessoas. Isso cria mais confiança, cria piada interna, é algo inevitável, é coisa da relação humana, embora a gente não queira criar panelinhas. E foi um problema. Por causa disso que eu não entro na guilda C, por exemplo, não entro direito na B. Estou nelas, mas não conheço bem a galera, então não converso muito porque eles já têm esses grupos formados. E pra romper essa barreira é complicado, é se dispor a ficar muitas horas conversando com as mesmas pessoas, porque se cria uma rotina.

P: Vai depender de se você insiste nesse processo de se inserir.

R: É, pensa num grupo de amigos da escola tipo no Ensino Médio em que a galera é mais ácida. Os grupos são muito fechados. Você pode conversar um pouco, mas já vão te olhar de um jeito estranho. Porque tem assuntos que só vão falar com gente próxima. Igual a galera com medo de fazer piada de humor negro na sua frente. É uma coisa bem difícil no geral, ainda mais no jogo, que não tem o olho no olho. Como a gente se conheceu através da pesquisa, isso pode ter causado esse estranhamento, esse medo de geral. Uma combinação dos dois: o fato de você ser novato e também pela pesquisa.

P: Esse outro jogador *solo* parou de jogar em parte também porque achava as *quests* monótonas e repetitivas. Mas como você é muito fã do *lore*, queria saber de como é isso pra você.

R: Ele tem razão. O conteúdo de *quests* é repetitivo querendo ou não. São mil e tantas *quests* e eu fiz todas as *quests* das três facções. Só que tem o ponto de que eu estava interessado na mitologia e de gostar do universo fantástico. Eu quero saber porque eles estão ali, porque estou fazendo aquela *quest*, o que significa essa ameaça, qual é a importância de cada personagem dentro da mitologia. Isso me instiga. Preciso ir na próxima *quest*, ver o que tem na próxima cidade, ver o que vai acontecer em seguida. Eu fiz as *quests* por último de Daggerfall e o que me prendeu foi o *lore*, foi sobre como os redguards lidam com os mortos, porque uma ameaça necromante é terrível lá porque se um redguard atacar um morto-vivo ele é amaldiçoado... Isso me fez ficar preso na *questline*. Eu gosto de ver a mitologia do jogo se formando. Mas as *quests* eram horrorosas. Isso pode funcionar para alguns jogadores e para outros não. Esse envolvimento com o mundo foi o que me prendeu.

P: Desde quando você tem a página no Facebook e o canal no YouTube? Porque você está envolvido com a comunidade por outros veículos há muito tempo.

R: Foi final de 2013 que eu virei administrador, mas eu já estava na página desde 2012.

P: Você falou sobre a sua timidez, mas estar envolvido na comunidade é bastante social.

R: Eu não gostava de ter relação com as pessoas, mas eu gostava de ter relação com o jogo. Muitas das minhas relações nas redes sociais vêm disso: para discutir a *lore* do jogo.

Dentro do jogo as pessoas não estão tão interessadas nisso. Agora numa página, essas discussões acontecem mais frequentemente, as pessoas têm um ponto de vista, têm outro, e eu gosto de acompanhar estes conflitos.

P: Pra você era mais um fórum, era mais um espaço de discussão.

R: É, os grupos sempre foram mais um fórum. Assim, era um lugar para discutir. Agora eu uso mais para postar meus *screenshots* do ESO. E meio que acabei assumindo um papel... ESO não tem tanto alcance na comunidade de jogadores brasileiros de *Elder Scrolls*, então a página tem um alcance grande e uma boa receptividade de vídeos e novidades. Eu acabo dando uma divulgada no jogo, mas é mais porque eu curto o jogo, eu gosto de... eu quero ver o jogo crescendo. Acaba dando um pouco de trabalho, mas como eu gosto do jogo, eu gosto da série, acaba que faço por prazer (risos).

P: Você mencionou os *screenshots* seus que são sempre bem tirados e você está sempre mostrando alguma coisa: o cenário, alguma roupa, tem uma composição, uma intenção nas imagens. Queria saber um pouco disso porque não são *screenshots* comuns. O que você quer mostrar para as pessoas quando você faz essas imagens?

R: Cara, uma das coisas que mais me incomodava quando o jogo começou é que ele teve muitos problemas no lançamento, embora tenha sempre sido um jogo muito bom! Desde o beta eu sempre vi muita coisa interessante, sempre compartilhei, sempre gostei. Em 2014 eu fiz um *post* sobre o trono de Valenwood, o trono do rei Bosmer, e a galera ficou pilhadaça e achou foda e aí pensei ‘cara, é uma forma da galera perder o preconceito que eles têm’, porque essa má recepção, esse início ruim criou um preconceito muito grande com o jogo e essa era uma forma de eu incentivar as pessoas a jogar. E ao mesmo tempo quando tu pesquisa ESO na internet você só encontra coisa *endgame*, tudo muito metódico, tudo muito 1, 2, 3 e o que você tem que fazer. Para o cara que jogou *Elder Scrolls* single player, *Skyrim*, *Oblivion*, *Morrowind*, isso não é interessante. Eles estão interessados no *lore*, nas *quests*, nos diálogos, que esse tipo de conteúdo não mostra. Quando faço meus *screenshots* eu estou dizendo ‘galera, não existe só esse jogo de MMO fixo, existe também um puta universo muito bem construído, muito bem pensado’. Então vamos mostrar isso. Quando eu tiro *screenshot* eu geralmente arrasto o personagem para o canto da tela, porque ele não é o foco, eu quero mostrar o cenário, o universo, é sempre

esse o meu objetivo, desde que comecei a tirar os *screenshots*. No geral é post pra mostrar cenário, pra mostrar *quest*, pra mostrar evento.

P: Você diria que não tem nenhum fator de ostentação ou de se mostrar?

R: Ah, com certeza. Eu não posso dizer que não. É um pensamento pessoal meu, mas acho que a maioria das coisas que a gente faz é. Não acredito muito em altruísmo, sabe. Não importa quão boa a sua ação, parece que você quer se sentir bem por trás... se eu tiro uma *screenshot* foda, eu quero mostrar e ver as pessoas dizerem ‘olha, que foda!’. Eu quero ver essa reação e gosto de ver. O *screenshot* foi algo que você fez e levou alguns minutos... É uma forma de aparecer, com certeza, não preciso pensar pra responder (risos).

P: Mas estaria mais pro lado do reconhecimento que da ostentação?

R: Eu diria que sim... é pra mostrar pra galera... o que eu sempre tento falar é que o jogo é muito bonito e sempre vivo postando sempre que rola evento, evento de graça, quando rola promoção, compartilho com a galera para eles verem e comprá-lo. É um jogo complicado, é um jogo caro, meu ideal é sempre fazer o pessoal ver o jogo e ver gente jogando. Quero ver mais brasileiros.

P: Uma coisa que você fez algumas vezes quando a gente estava jogando era mostrar o visual dos personagens, ficava trocando de roupa e eu até fazia perguntas sobre as roupas, lembra? Me chamou a atenção esse ato de ficar trocando e mostrando a roupa.

R: (risos) É, as pessoas no geral tem essa impressão comigo... é uma coisa que eu gosto, eu gosto de compor o visual do meu personagem. Ficar trocando de roupinha com outro jogador é algo que eu e o Paulo vivemos fazendo. Eu vou pra casa dele e ficando trocando de roupinha na frente dele e ele fica trocando na minha frente. É uma coisa que eu estou sempre fazendo. Com meu personagem, hoje, eu troquei de roupinha umas três ou quatro vezes (risos). Eu gosto de mudar e gosto de ficar mostrando. Às vezes no meio da *dungeon*... no meio da *dungeon* com desconhecido, gente que nunca vi, aperto ‘u’, coloco pra trocar a roupinha só porque cansei da roupa.

P: Isso aconteceu na *trial* que a gente fez.

R: Na *trial* eu tava gravando e queria mostrar a roupinha de dovahkiin, mas eu não estava com a roupinha de dovahkiin e tive que parar no meio da *trial* pra trocar (risos). Só que eu acabei não gostando.

P: Quanto a estes itens, você é de boa de pegar na *crown*, ou você prefere os que podem ser *farmados* no jogo, o que você acha melhor, mais bonito?

R: Os da *crown* são bem legais, mas assim, não tenho dinheiro para gastar nisso, mas eu raramente compro. Eu tenho uns três ou quatro da *crown*... eu tenho 30 *costumes*, a maioria é de DLC que as DLC dão bastante e eu gosto bastante de ir atrás dele. A Orsinium eu nem tinha feito as *quests* e a primeira coisa que eu fiz foi sair correndo atrás das roupinhas, tinha um plano certo para fazer. Não me sinto pressionado pela *crown* não. Eu não gosto do novo sistema das *crown crates*. Eu comprei uma e nela veio um urso. Eu fiquei com vontade de comprar mais! Mas eu não quero comprar mais! Então eu não comprei (risos). Eu acho legal, mas não é necessário, tem muita coisa no jogo que você pode conseguir.

P: Sobre a criação de personagem, você deixou muito claro que se importa com eles, muita gente faz com foco em *build*, mas você gosta de criá-los em detalhes. Qual é o seu processo e desejo com os personagens?

R: Eu gosto de criar, eu gosto de desenhar, eu gosto de escrever, gosto de fazer coisas minhas, sempre gostei disso. Tanto que é por isso que eu gosto de fazer *quest*, eu gosto de absorver esse conteúdo, eu gosto de ter referência. E os personagens é o momento que eu paro pra criar: acabo levando horas pensando no nome, montando o rostinho, são personagens que eu vou usar até em algumas histórias que eu escrevo, nos desenhos que eu faço, eu sempre quero criar a base dele, de pensar, porque que ele é assim? Por exemplo, meu personagem principal, eu criei ele em 2015, e ele era um Dunmer, a raça que eu menos gostava. Criei ele para perder esse preconceito porque todo mundo me dizia que era a raça mais interessante. A história dele é que ele foi um Dunmer criado nas ilhas dos Altmer e que cresceu com esse preconceito e cheio de traumas. Então eu gosto dessa noção de saber que ele não sou eu, ele é um personagem, mas que posso tomar as decisões

e realizar as ações de como ele as faria, nesse universo. Durante dois anos, eu nunca troquei a roupinha dele porque ele era um personagem que nunca mostrava o rosto para os Altmer não verem que ele era Dunmer. Pra mim ele não é um personagem do jogo, ele é um personagem na história. Eu gosto muito disso. Isso não vem do ESO, eu fazia isso em todo jogo e MMO que eu já joguei, em todos o personagem tem a própria história, eu gosto de escrever.

P: Eu vi que você posta algumas histórias dos seus personagens na página de vez em quando, tipo o Q....

R: O Q... surgiu em 2009, agora o nome dele mudou. Ele é um personagem que eu sempre gostei muito de escrever, mas ele sempre foi conhecido na página, as pessoas gostavam de ler as histórias dele. E eu inclusive fiz uma amiga muito próxima que ela tinha a personagem dela e a gente escrevia os personagens juntos, ela no computador dela lá em Brasília e eu no meu, como eles se viam nesse universo. Sempre teve isso de eu gostar de escrever e de as pessoas gostarem de ler.

P: Mas aí, até que ponto no seu jogo entra o fator de *role-play*?

R: Cara, isso é complicado porque eu não faço *role-play*, por exemplo, quando tô jogando na guilda. É praticamente impossível. Quando eu tô fazendo sozinho, eu faço o tempo todo. Os primeiros mapas que eu fiz, eu fazia caminhando, para ter a sensação de estar nesse universo, para ter o *role-play* mais puro possível, porque o personagem não podia correr, ninguém corre o tempo todo. Eu queria essa experiência. Foi muito legal. Agora quando as quests parecem muito chatas eu não faço, mas se eu acho que vai me interessar, eu paro tudo, eu desligo as luzes e decido me focar. Tem um momento que uma NPC que era muito legal em uma *quest* curtinha mas que eu gostava muito eu tive que matar porque o personagem mataria e eu tive que tomar essa decisão.

P: Parece que você encaixa os seus personagens e faz a sua própria história. Isso faz sentido?

R: Faz, faz... com certeza porque o jogo acaba servindo como um guia, uma linha a seguir. Eu acabo criando essa história, mas encaixo na linha. Serve como um norte para exercitar a escrita. Claro, não é algo a se fixar sempre.

P: Você me disse no questionário que você não gostava apenas dos personagens, mas botava um pouco de si neles. O quanto realmente e o que você investiu eles?

R: Sim, tenho personagens muito a ver com a minha personalidade. Tenho personagens bastante introvertidos até se familiarizarem e por aí vai, o G... é bem mais alegre que é minha personalidade de quando estou com meus amigos. Eles têm características minhas, mas não é focado nisso.

P: E metajogo? Isso varia muito de jogador pra jogador. Você vem de uma linha que tende a não dar muita moral para isso, mas você tem jogando com a guilda personagem tanque, *healer*, DPS...

R: Cara, esse foi meu problema... Nessas últimas três semanas eu quase parei com ESO, eu tava conversando com o J... e ele me disse ‘poxa, ano passado você tava super crescendo profissionalmente’ aí esse ano eu parei com umas aulas que eu estava fazendo a tarde e ele me deu essa lição de moral e parei, ‘pô, muito do que eu tô perdendo é realmente pra chegar no *meta* da guilda’. Aí eu pensei: é jogar o jogo que eu quero? Eu passei o dia inteiro pensando nisso e fui ver se eu joguei do jeito que eu quero aí eu vi que eu estou fazendo o que eles querem fazer. Aí eu decidi parar com essa merda. Voltei a fazer *quest*. Agora eu faço uma *pledge* por semana, antes eu fazia todas as *pledges* todo dia. Eu me divirto, eu gosto do desafio, eu gosto de chegar lá numa *dungeon vet* e terminar, acho super legal e pensar ‘cara, eu consegui, puta merda!’, mas em contrapartida não é o meu foco. Não quero ver longe, mas não quero todo dia. Meu desafio agora é encontrar esse meio termo. Estou no caminho de encontrar esse meio termo.

P: E quando você teve que se adaptar, você levou na cabeça pra aprender ou se conformar?

R: Não, pior que não. Foi meio natural na verdade. Eu entrei na guilda e percebi que já tinha um personagem tanque e era um jeito de jogar que eu curtia e eu acabei indo sempre com tanque e fui melhorando, o pessoal sempre dando dica, o pessoal da guilda A é bem

de boa, eles não dão tapas, eles levam na boa. Pelo menos pra mim foi tranquilo. Claro, às vezes se eu faço uma pergunta muito besta eles cagam: porra, Fabrício, 20 anos de curso! (risos) Até na primeira *trial* veterana foi muito tranquila, eu tava muito nervoso.

P: Então você quer fazer o *endgame* mas também quer fazer o que está fora do *meta*...

R: O tanque foi a forma que eu encontrei... ele é uma parede viva, né, quando você pega DPS é muito difícil, DPS é uma merda. O DPS é apertar mil botões ao mesmo tempo, pra quem gosta do *meta* é muito legal, mas eu não quero passar horas do meu dia treinando tudo isso. O pessoal fica três horas treinando no boneco! Então eu acabo largando de mão... jogar com o tanque é uma forma que eu não preciso jogar todo dia, eu posso ter uma vida mais tranquila (risos).

P: Você diria que o *meta* pode ser uma barreira para novos jogadores?

R: Eu acho que o problema do metajogo não é ele existir, tanto que tem gente que gosta dessa parte, de ser super *hardcore*, o Paulo é um que eu tenho certeza que gosta. É diferente por exemplo pegar um jogador que tá começando e querer meter o *meta* nele de uma vez, é o que as pessoas vendem pra ele, na hora dizem 'você tem que fazer o *meta*'. Claro que isso pode desestimular, cara, o *meta* não... você não chega no *meta* de um dia pro outro, *eu* não vou chegar no *meta* tão cedo... acho que nem o Paulo deve estar no *meta* direito. Tem um espectro ignorado aí no meio que são os jogadores que não estão no *meta* e também não são casuais (risos) e isso desestimula essa comunidade no geral. A maioria dos jogadores está nesse meio e é ignorado por causa... da glamourização do *meta*, acho que esse é o problema, como se o jogo só servisse por causa do *meta*. Isso foi um problema que veio agora pro ESO, eu jogo há muito tempo e não tinha isso. Agora que a comunidade brasileira se formou, que está mais densa, este tipo de coisa se tornou mais frequente. Essa toxicidade.

P: Não é aquela toxicidade de xingar e meter a mão na cara...

R: Mas ela é indireta e é bem presente. É o sarcasmo, a ironia, é o mais presente na comunidade assim, de longe, isso acontece bastante e me frustra bastante ver isso.

P: Gente é gente, as pessoas se estranham e o pessoal pega muito no seu pé porque você “pistola”.

R: Aham (risos).

P: Jogando com você, eu sempre consegui te ver justificado quando perdia a paciência, eu conseguia enxergar o seu lado, mas conseguia ver porque para os outros você parecia estar pistolando.

R: Cara... pistolar é complicado. Primeiro porque eu sempre fui tido como uma pessoa muito calma em todos os aspectos da minha vida. Sempre fui um exemplo de plenitude em tudo. Só que às vezes eu vejo as pessoas falando tanta bosta, eu não me aguento. E a galera se divertiu muito. Agora eu até pistolo de propósito, só pra zoar, a galera curte. Vamos entrar na brincadeira, é divertido. Geralmente eu não me irrita de verdade – mas tem situações sim em que eu me irrita – rolou um momento tenso e eu não estou mais no grupo de WhatsApp. Foi como você disse: são momentos de estranhamento. Mas é isso, eu tenho completa noção que há um desentendimento e que eu volto ou não volto... As pessoas se prendem muito a essas tretas e não vejo tanta necessidade, não guardo tanto rancor quanto parece.

P: Até que ponto você como zoeira, desentendimento ou como de fato um fator tóxico da comunidade?

R: É difícil encontrar a linha divisória porque tem dias que uma coisa que uma coisa pode não nos irritar mas tem outros dias que a mesma coisa pode deixar a gente muito puta uns com os outros. Acho que não tem uma definição do que é treta e do que não é. A gente acaba dando essa liberdade, mas ao mesmo tempo talvez por ser um relacionamento na internet, ela acaba sendo mais frágil... não tenho certeza.

P: A maior treta que eu testemunhei foi logo no começo, aquela de assédio e tudo e que naquele momento que teve a discussão teve um racha muito visível, pessoal tomando lados e alguns gatos pingados em cima do muro mas que acabou se resolvendo meio que não se resolvendo. Enfim, o que você sentiu e pensou na hora e agora, olhando para trás meses depois, o que você acha?

R: Na minha opinião continua completamente igual, pra mim foi um caso de assédio, o V... não podia voltar pra guilda, porque é questão minha, já falei pro pessoal, já falei pra ele. Como ele tá na guilda vou ter que aceitar, o pessoal não vai tirar ele. Mas já falei pra ele: cara o que você fez foi completamente errado e sou totalmente contra. Ele enviou um monte de *prints* tentando justificar e pra mim não tem qualquer justificativa. Ele invadiu a privacidade de uma pessoa que não deu pra ele esse direito. Ele foi atrás do perfil do pai da menina pra descobrir onde ela morava! Isso é assustador em diversos níveis! Isso não sai da minha cabeça! Eu não bato nessa tecla porque não quero ter essa discussão todo dia, não quero ter esse incômodo todo dia, porque parece que já se resolveu: ela já mudou ele em todas as plataformas possíveis, mas minha posição continua a mesma, não é uma coisa que eu aceito. Aquilo de terem aceitado ele de volta como se nada tivesse acontecido me deixou puto da cara. Não acho certo não.

P: Se isso piorasse, você sairia da guilda?

R: O que aconteceu ali na minha perspectiva é um crime (risos). Acho complicado, acho denso... se todo mundo apoiasse o V..., se o Paulo não tivesse sido ferrenho na opinião dele, se a G... não tivesse sido dura na dela... se várias pessoas não tivessem sido contra... É interessante isso porque as guildas meio que tentam evitar esses rachas. Elas tem posicionamentos políticos e a guilda A, fico triste em dizer isso, é bastante conservadora porque eu sou o oposto disso. Em contrapartida, outras pessoas não são. O Paulo é um que faz piada babaca o tempo todo e tá inserido nesse meio mas é completamente contra. Sobre esse caso nós passamos dias conversando seriamente sobre isso e ele é uma pessoa muito aberta. É uma coisa que eu vejo. Como a maior parte dos membros da guilda são conversadores, isso implica nas relações. Eu muitas vezes acabo fazendo piadas que eu *nunca faria* na minha vida só porque eu estou naquele meio, me influenciando de alguma forma. É meio nojento...

P: No meu processo de adaptação eu fiz isso também... pra não ficar de otário.

R: É, eu odeio muito isso... mas acaba acontecendo...

P: Tanto no questionário como em algumas conversas casuais você falou que teve uma época que não acreditava em amizades *online*, mas que sua opinião mudou porque fez amizades “muito verdadeiras e com grande confiança”, isso é uma citação direta sua. Só que com a gente jogando eu te perguntei sobre algumas pessoas, inclusive sobre o Paulo e você sempre hesitava. Então rolou uma contradição aí.

R: É. É. É complicado, vou usar como exemplo o Paulo, ele está entre as pessoas que eu realmente confio, tem coisas que eu falei pra ele que eu não falei pra pessoas que eu conheço há 10 anos, ele é uma pessoa que eu amo, converso com ele. Mas é uma amizade muito recente, eu conheço ele há um ano, é uma pessoa que eu confio muito, converso sobre tudo com ele, coisas da minha vida e do meu dia a dia. Por exemplo, meu pai foi pro hospital, teve dois ataques cardíacos, e foi pro Paulo que eu falei e foi ele quem explicou a situação pra guilda. Eu tenho uma proximidade muito grande com ele, mas um ano é muito pouco tempo. As amizades verdadeiras podem acontecer, só que talvez demore um pouco mais pessoalmente, seja um caminho mais longo, porque qualquer coisa pode quebrar essa relação.

P: Na guilda tem alguém que você consideraria do seu círculo mais próximo?

R: Deixa eu pensar... o Paulo de confiança seria mais próximo, mas tem gente que eu conheço há mais tempo, desde 2013, 2014, são pessoas que eu gosto, que eu converso, mas não confio tanto. É quase uma relação de conhecido. Com o Paulo não, com ele tenho uma amizade muito mais profunda, tanto é que eu criei um *chat* com ele pra gente ficar conversando de coisas mais nossas, sobre os nossos dias, é bem mais pessoal. E mesmo assim, ainda nesse processo de crescimento.

P: E essas amizades que mudaram sua vida?

R: Sim. Eu cresci muito envolvido no ambiente virtual. Eu era muito excluído na escola. E teve amizades, como a L... com quem eu escrevia e a K... que eu conheci no Messenger e do nada a gente formou uma amizade muito forte e já estávamos conversando por webcam e depois disso a gente se conheceu pessoalmente... hoje em dia ela não é uma amizade tão forte, não converso todo dia. A L... é diferente, eu converso todo dia, é uma pessoa que eu deposito muita confiança, coisas que só falei pra ela, coisas muito difíceis

de lidar. Eu passei por um momento de depressão no primeiro ano de faculdade que foi um momento muito complicado na minha vida que, se não fosse por ela, eu não sei... Então sempre tem esses prontos. O Paulo também me ajudou muito ano passado, tava quase em depressão e aí tava lá o Paulo, me ajudou pra caramba e talvez por isso eu tenha me apegado tanto a ele tão rápido e por aí vai. Tem várias pessoas que eu me apeguei muito, mas que não são tão próximas. São próximas, mas não tão próximas.

P: Você me falou e falou no questionário que ESO não só afeta sua vida, mas você disse que refletiu recentemente sobre o tempo que ele ocupa e a cobrança do *meta*. Como você tá em relação a isso agora? De um lado tem o jogo muito importante pra você e tem esse outro lado de refletir sobre o tempo e fazer outras coisas.

R: É complicado dizer porque me vejo tão cativado pelo jogo. Acho que eu seja cativado porque é uma coisa que comecei a jogar muito jovem, há mais de 10 anos atrás, faz muito tempo que tenho contado com essa série e através dela fiz contato com muitas pessoas e isso me tornou um fã, criei relacionamentos, minha vontade de conhecer o universo, saber como ele vai mudar, sua história e afins. Tem todo o tempo com atividades sociais, conversando com a galera, com a guilda. Só que o negócio de muito tempo do jogo não foi tanto pelo jogo em si, mas porque eu percebi que se quisesse me dedicar aos dois: ao jogo e à guilda, eu não poderia me dedicar a outras coisas, ou seja, minha vida, minha vida fora do jogo. É a faculdade, meu trabalho, foi isso. Eu percebi que posso me divertir mas preciso encontrar um meio termo para não tomar a minha vida. Algumas pessoas conseguem coordenar isso mas eu ainda não coordenei. É um caminho que eu comecei a andar. O MMO é perigoso, muito perigoso de se viciar verdadeiramente, de você acordar e ir dormindo pensando nisso. Foi assim pra mim nas férias. É perigoso. Não é uma coisa que eu quero, eu tenho uma vida. Aqui entra na discussão de que jogo vicia e na minha percepção todas as coisas viciam se você gosta dela, se ela dá sentido pra sua vida. Ele me deixa feliz por causa das *quests* e da socialização ali dentro. É uma coisa que eu preciso controlar, acho que é uma questão de controle. Ele me cativa e pode ao mesmo tempo me afastar. Às vezes eu chego a uma contradição sobre o que eu penso, porque a forma como a gente se vê jogando e a forma como a gente realmente joga pode ser diferente.

P: Você diria e de que forma você diria que o fator social do jogo contribui para manter você jogando?

R: Cara, em particular... agora ele é bastante importante porque eu o encontrei. Mas antes, quando eu jogava sozinho, não era importante, jogava por mim, falava pra mim mesmo que eu não tenho interesse em jogar com uma guilda. Agora que eu jogo com eles, criou uma relação, é igual ir na escola e precisar dar oi pros amigos, eu entro no ESO e dou oi pra galera. Eu preciso manter essa relação para continuar jogando, se são pessoas que eu gosto, eu acho. Eu não sei se pra mim isso seria tão importante para eu continuar jogando. Acho que eu consigo voltar a jogar *solo* se eu quiser. Acho que é um fator mais meu do que geral.

P: Você acha que conseguiria voltar 100% pro *solo*?

R: 100% não sei, porque acabei me apegando muito às atividades em grupo. As *randoms*, as *pledges*, as *dungeons* veteranas. Talvez 95% (risos).

P: E a guilda, é um fator determinante pra você?

R: Atualmente é... é por fases e por causa do humor da pessoa. Tem momentos que eu estou extremamente apegado pela guilda e pelo que a guilda significa, afinal é um lugar em que diversas pessoas de diversas cidades de diversos estados jogam juntas e conversam e compartilham suas experiências e nesses momentos eu vejo que é muito legal. Em outros momentos eu acabo me afastando. Atualmente eu saí do grupo, tenho entrado menos no Discord. Estou um pouco afastado justamente porque aconteceu uma discussão na guilda, mas ao mesmo tempo, ter pessoas ali é gente com quem eu posso conversar. Eu moro sozinho, em uma cidade que eu não conheço ninguém e ter um lugar em que eu possa conversar com as pessoas, cara, é outra história. Tu acaba sendo atraído pro jogo de fato, talvez pela própria guilda. Se eu parasse de jogar ESO hoje, acho que ainda continua entrando na guilda só pra conversar com as pessoas. Acho que o jogo criou essa relação, mas elas não se mantêm só pelo jogo, entende?

P: Acaba sendo uma janela exterior para você que identifica essa solidão?

R: É isso cara, isso pode ser visto de uma forma muito negativa e muito positiva. Eu não sou muito sociável, eu gosto de ficar em casa, fui criado em um ambiente na minha cidade com uma casa sempre cheia, com sete pessoas morando juntas e sempre com visitas. Morando sozinho, entrei pela primeira vez em uma rotina só comigo, um dos motivos para eu entrar em depressão. E encontrar uma guilda, pessoas para conversar, acho que é uma forma de suprir. Você não está mais sozinho, não é presencialmente, mas você está falando com alguém e desenvolvendo um relacionamento. Acho que mudou a própria forma... minha rotina diária. Antes era chegar em casa, jogar sozinho, deitar na minha cama... Hoje eu entro, sento no Discord e troco ideia com o pessoal. Mas tem o lado negativo de só estar socializando só com pessoas que estão longe.

P: A sua empolgação com a pesquisa me chamou a atenção. Quando postei o convite você já pilhou e pilhou o Paulo e chamou mais gente, se engajou muito na participação. De onde veio esse interesse seu?

R: Cara, eu acho que é porque eu tenho interesse para fazer as pessoas conhecerem o jogo, para divulgar o jogo, sempre tive muita conexão, eu jogo muito e quero que as pessoas conheçam. E a sua pesquisa é muito maior que o MMORPG em si e da mesma forma que o jogo me empolga, me empolga em saber sobre essas relações em MMORPG. É uma pesquisa que eu quero ler (risos), sobre como o jogo pode afetar, mudar a vida das pessoas, como pode ser positivo ou negativo, como as pessoas podem criar ou não criar relações em cima disso. É uma série de jogos em que estive envolvido a vida toda e quero ver qual é a resposta disso, de ver como as relações entre as pessoas dessa comunidade funcionam.

## Anexo A – Transcrições

Transcrição: Paulo

19 anos

P: Acho que não é surpresa pra você saber que dos participantes você era o mais ativo.

R: Não (risos). Eu sou o mais sem vida, na real, né. O Fabrício faz faculdade, o Lucas trabalha... Às vezes eu olho assim e é meio que um vício, assim, eu olho e vejo ‘velho, passei o dia inteiro nisso aqui’, mas sou aquele cara que vira e diz ‘eu posso parar a hora que eu quiser’ aí depois eu fico pensando ‘ah, tô fazendo nada, devia tá jogando’, tô fazendo outra coisa e ‘nossa, podia tá jogando’. Eu jogo quase o dia inteiro tem dia.

P: Aí chega a dar essa preocupação de estar viciado.

R: Às vezes. Porque eu sempre joguei muito, não saio muito, aí fico em casa jogando, dormindo, fico nessa. Quando eu saio, eu saio, beleza, aproveito que eu tinha que sair, aí volto e fico em casa dois meses. Aí eu saio de novo. Eu sou muito caseiro e não tenho tanto isso de ‘nossa, eu preciso sair de casa’, por mim eu fico tranquilo aqui.

P: E como você tem essa frequência de jogo você costuma estar sempre no Discord. Você não sai de casa mas tá sempre lá, seria a sua janela social? O jogo acaba suprimindo sua necessidade de socializar?

R: Ajuda. Às vezes eu não consigo ficar cinco minutos sozinho, não consigo, tenho que ficar ouvindo música, conversando com alguém ou fazendo *quest*. Aí eu entro no Discord. Nem jogando o ESO eu tô, mas entro no Discord pra ficar falando com os moleques. Eu me sinto muito sozinho às vezes, mesmo tendo gente em casa, então eu tenho que ir falar com alguém. Quando eu não tô a fim de conversar, eu fico ouvindo música, até dar vontade de falar com o povo.

P: Você disse no questionário que você se sente tímido na vida real, mas que no jogo é fácil, no Discord é fácil, que você se sente mais solto *online*.

R: Eu acho que no Discord não tem rosto, não têm aparência, postura, tamanho, beleza, feiura. É você e sua voz e você pode ser mais você, porque na rua você não pode sair gritando nem fazer piadas, digamos assim, pejorativas, sem dar merda. Você se sente mais livre. É mais anônimo. É só sua voz, é como falar com Deus.

P: Dos seus personagens, teve uma rotatividade, mas percebi que você jogou mais com a D... e me pareceu a sua personagem favorita. Era a com a aparência que você mais cuidava, que você mais usava.

R: Essa personagem eu fiz ela com a classe que eu queria. Eu tinha outro personagem da mesma classe que o Fabrício amava porque eu fazia *role-play* com ele, mas o *char* era muito ruim. Então resolvi *deletar* e fazer de novo. Resolvi arrumar esse *char* pra jogar com esse *char*. E foi nessa, fui arrumando, e queria uma personagem bonita. Já tinha um orc gigante de dois metros de altura que parecia um tanque de guerra. Fiquei 40 minutos só arrumando o rosto do boneco, o queixo, o pescoço. Escolhi nome, cabelo, tatuagem, cicatrizes. Fiz um *background* dela e fui jogando e vendo ‘esse *char* é massa, bate pra *carai*, vou continuar jogando’ e aí bora fazer *pledge*? Preciso treinar, vou com essa aqui. Bora fazer *trial*? Legal, vou com essa aqui. Eu não diria que é minha favorita, mas a que eu mais jogo é com ela.

P: Eu achei interessante a guilda A por nela o fator do metajogo não ter sido tão problemático e por ela ser realmente mais social e aberta – foi a propaganda que você fez – tanto que teve essa *trial*, eu estava *online* com meu personagem de *lvl* baixo e vocês decidiram me carregar.

R: Tem o Fabrício lá, ele toma toda a encheção de saco (risos) de build e metajogo, a gente fala que ele só faz *role-play*, aí ele pistola, cria *char* bom, mas não joga, fica querendo ir em *trial* e não vai. Mas ele também tá nem aí porque ele joga só por diversão – como todo mundo deveria jogar – joga, faz a *quest* dele, tira *print*, não é *trial*, *trial*, *trial*; *dg*, *dg*, *dg* igual a gente. É na zoeira, ele dá uns *rage* muito engraçado. Uma vez eu *quiquei* ele do grupo ele ficou tão puto, me xingou tanto. Eu ri tanto! Meu Deus do céu. O Fabrício pistola muito fácil.

P: Como você joga há muito tempo...

R: Eu não jogo há muito tempo, eu jogo muito (risos) é diferente. Eu jogo desde janeiro do ano passado, se não estou enganado.

P: A guilda A é bem aberta e tal, só que aí você entra lá e são sempre as mesmas pessoas, que já se conhecem há muito tempo, já tem suas piadas. Parece que existe essa barreira a ser vencida para entrar de fato. Que entrar na guilda não é entrar no grupo.

R: Pior que não. Você tem que entrosar. Não adianta a gente fazer o convite e você não ir lá, você tem que participar, não dá pra te jogar no meio do pessoal. Tem que falar. Não tem microfone, você fala dentro do jogo. O A... caiu de paraquedas na guilda, agora ele é o mais participativo. Você chama ele pra *trial* quatro da manhã ele vai. Ele foi se colocando, ficava no Discord o dia inteiro, fazia piada, imitava os outros, ele que se botou entre a galera.

P: Quando você começou a jogar você já pensava em *endgame*?

R: Eu fui jogando e eu fazia de tudo um pouco. Não faço mais *role-play* porque não vejo mais graça, mas eu jogava muito, muito. Passava o dia inteiro fazendo *role-play*. Achava massa, mas aí ficou todo dia a mesma coisa e parei. Aí quando eu comecei Maelstrom foi assim, passava o dia inteiro fazendo Maelstrom, uma atrás da outra. Aí eu fazia PvP, aí eu fazia *quest*, eu fazia tudo.

P: E agora, o que você joga, qual é o foco?

R: ... Jogar... Fazer as *trial*, pegar as *skins* massa e fazer uns personagens maneiros. Ocupar meu tempo. Porque não tem como gastar seu tempo de maneira eficiente no jogo. Não tem isso de empurrar o *meta*: você gastou seu dinheiro no seu jogo, você faz o que você quer! Igual falei pro Fabrício, se alguém encher o seu saco porque você tá há duas horas tirando *screenshot* do chão, o jogo é seu, o tempo é seu. Você quer passar duas horas fazendo uma *trial* que você não vai terminar, beleza, o tempo é seu.

P: No questionário você tinha falado que curti fazer BG para os personagens. Você tenta montar isso no jogo, fazer o personagem na *quest*, no jogo?

R: Depende. Se der muito trabalho eu não faço não. Eu fiz um orc, parede ambulante, stamina sorcerer, mexe com raio, o nome dele era... StormMaster. Aí eu fiz a Maelstrom com ele no veterano só pra pegar o título, que é “stormproof”. Todos têm historinha. Eu tenho um *char* só que eu não pensei no nome, com o nome zoadado. Eu fiz um orc, desse tamanho [pequeno], parecendo um anão, com um bigodinho e um topetinho e o nome dele é Botijão. Fiz só pra irritar os outros no PvP.

P: Você também falou que a parte social é a parte mais importante do jogo.

R: É MMO, né. *Massive Multiplayer Online*. Perde metade da graça do MMO jogando *solo*. Você não vai fazer sozinho. Você tem que ter alguém com quem se comunicar. Precisa nem falar a mesma língua. Ser humano é um bicho social, véi. Se for pra jogar sozinho um jogo com milhares de jogadores, melhor ir jogar um *single player*.

P: Quando você entrou foi de boa quebrar o gelo com as pessoas?

R: Foi, foi de boa. Eu sou meio retardado na internet, as pessoas também são. Tinha uma guilda e um grupo no WhatsApp da página do Fabrício no Facebook, mas o cara era muito chato, não deixava a gente brincar, não deixava a gente fazer nada, aí decidimos criar outra guilda só pra irritar ele e criamos. Fui chamado, porque era um dos que falava mais e aí foi, depois ela acabou e virou a guilda A. Nunca tive problema com socialização.

P: O sistema do jogo te incentiva a jogar junto. Tem o *dungeon finder*, o bônus por jogar junto, o próprio PvP. Só que todas elas têm como você fazer no *random*. Você não acha que este sistema é um pouco utilitarista?

R: Acho que depende. O povo faz random mais pelo XP mesmo, todo mundo faz, acabou e sai feliz. Acho que pra fazer *trial*, PvP, essas coisas, você precisa de mais, você precisa ter uma conversação. Eu não acho que seja utilitarista assim, mas cada um sabe... é unir o útil ao agradável.

P: Sobre o metajogo, queria duas opiniões. Qual sua opinião em geral sobre isso e a sua pessoal sobre isso, porque você tem personagens construídos.

R: Você pode fazer o que você quiser em conteúdo normal, mas não vai querer entrar no veterano achando que você vai se dar bem porque você vai morrer e não vai ajudar a party em nada. Se você tentar entrar a galera vai te xingar e te botar pra fora. Só não pede pra fazer trem difícil com *build* cagada: pega pelo menos um *char* seu, segue a *build* e deixa ele bom. E foda-se o resto. O Fabrício fez isso. Criou um tanque e faz as coisas de tanque, mas sabe que os outros *char* não aguentam. Com os meus *char* eu tento brincar, *upo*, invento coisas, mas não vou com isso pra *trial* porque não ajuda a *pt*. Mais por diversão.

P: Sua diversão vem de fazer *endgame*, de fazer esse conteúdo desafio?

R: O desafio é bom, porque quando você termina você pensa, ‘eu consegui fazer isso aqui’. Tem o mérito. Você fez, *upou*, se fodeu. É pensar, nossa, eu terminei o desafio, pegar a *skin*, você pode mostrar para os outros porque você conseguiu fazer sem morrer, no modo difícil que é o capeta. Aí você tem moral. Você se sente... velho, eu consigo.

P: Você diria que pra você estar jogando com a galera é um fator determinante pra você ficar no jogo?

R: Sim. Porque às vezes eu tô fazendo *quest* e vou lá conversar com os moleques, a companhia faz bem. Às vezes eu não tô fazendo nada, saio da minha cama e entro no Discord pra conversar com eles, empolgo e vou jogar. É muito massa ficar jogando com os outros e melhor ainda ficar rindo. Eu rio demais.

P: E sobre toxicidade, você acha que a guilda A é tóxica ou tem níveis de toxicidade?

R: Eu sou meio filho da puta às vezes... Ontem na *trial* toda hora um cara vinha pro meu rumo porque eu tava jogando de *healer*, disse ‘eu não sou sua mãe, eu consigo curar a distância’ (risos). Ele ficou puto. Às vezes você xinga é mais para o cara prestar atenção no que ele tá fazendo, aí os caras ficam ressentidos, ‘nossa velho, pra quê isso’. Se for pra levar cada xingamento a sério... Acho bem de boa, tem uns cara que é tóxico mesmo, mas a comunidade ESO é bem de boa. A guilda, o pessoal lá é bem de boa.

P: Você sente uma barreira entre os novos jogadores e os veteranos?

R: Quando você começa pode ser paia. Você olha, caralho, mano, eu tô aqui e os cara tão lá. E você pensa, vou me foder muito pra chegar lá, mas quando você se dá conta, você está no meio do caminho. Você nem vê depois de um tempo. É tipo *grindar char*, se você fica olhando o *lvl* o tempo todo, é igual relógio: não passa. Você conseguir fazer os negócios é bom.

P: Mas e amizade? No questionário, você disse que tem muitos amigos e tal, mas quando eu perguntava *in game*, você hesitava pra responder.

R: Tipo assim... amigo assim é uma coisa, mas *brother* é outra. *Brother* foda-se o jogo, você fala de tudo. O Fabrício, assim, ele chega falando da faculdade dele e tal, mas eu não fico 'eu tenho que contar isso pro Fabrício' ou 'eu tenho que falar isso pros moleques'. Tem *brother*, tipo, mas não é *o brother*, meu parça, tampa da minha panela de amigos.

P: Mesmo não considerando tão chegado, como você sai pouco de casa, essa galera não acaba sendo o seu principal círculo de amigos?

R: ... É. Pra mim todo mundo é *brother*, sou de boa com todo mundo, todo mundo é de boa comigo... só se o cara for escroto, aí eu fico puto.

P: Aproveitando a deixa, aquela treta que eu presenciei. Em uma situação igual aquela, como lidar?

R: Na hora eu fiquei puto. Depois ele me explicou, eu conversei com ele, vi os dois lados da história, falei beleza, vocês resolvem isso entre vocês, não é problema meu. Os dois não são tretados mais, a... voltou a jogar. Eu tento não grilar com isso, ainda mais que não é problema meu, mas é bizarro... ficar perseguindo as pessoas, não vou entrar em detalhes porque até agora não entendi essa história direito. Fazer isso é meio escroto. *Stalkeada* básica todo mundo faz, mas tudo tem limite. Menos piada. Piada não pode ter limite.

P: Você acha que o jogo em momentos pode ser repetitivo, monótono?

R: Tem hora que sim. Tudo na vida é repetitivo, né. Você adiciona uma nova coisa na sua rotina e repete mil vezes. Você acorda, come, vai pro trabalho, dorme, tudo vira repetição, até a sua morte.

P: Mas ainda assim você está jogando e porque você quer.

R: Uhum. É um *hobby*, um passatempo.

P: O que o jogo tem que faz você jogar todo dia?

R: Eu acho que todo mundo tem um complexo de superioridade e aí... ‘véi, eu quero ser o pica nisso aqui. Quero ser o pica do PvP, do PvE, qualquer coisa’, e os cara vai, dourar *set*, fazer *build*, não sei o quê e MMO é tipo assim: quanto melhor você quer ficar, mais tempo você vai gastar. Você pode até ter dinheiro pra caralho, mas você fez alguma coisa que levou tempo pra caralho pra juntar dinheiro pra caralho. Você farmou as coisas pra *craftar* outras coisas que você vendeu pra pegar ouro, porque é o que vai pra você bom em alguma coisa. O pessoal é tipo ‘eu quero ser bom’, em alguma coisa. Todo jogo *multiplayer* tem isso, é competição eterna. Tem o *ranking* das guildas que ficam competindo nas *trial*. Pra essas pessoas essa é a graça.

P: E pra você?

R: Às vezes. Em geral eu só quero jogar ali, perder meu tempo.

P: Você tá com o limite de número de *char*?

R: Tava... comprei mais quatro (risos). E o pior é que já criei os quatro. Tenho um no 20 e os outros tudo no 3. E todos têm historinha menos o Botijão, porque foda-se.

P: Você me contou que teve uma crise depressiva, que passou por uma barra difícil. Você chegou a conversar disso com alguém da galera?

R: Acho que sim, acho que cheguei a comentar que usava esse jogo pra esquecer as merdas do mundo real. Eu chegava lá, jogava assim, massa, dava uma bateria, aí acaba,

e eu pensava ‘caralho, o que eu tô fazendo?’ e deitava na cama. Ia e voltava, ia e voltava, ficava nessa.

P: Você chegou a falar sobre a sua percepção de vício com a terapeuta?

R: Pior que não. Acho que o jogo é mais para colocar alguma coisa na rotina mesmo. Eu não consigo ver televisão mais. Então eu chego, jogo, jogo, jogo mais. É pra preencher o tempo.

P: No jogo, uma das primeiras vezes que te vi, a gente estava naquilo de sem saber o que ia rolar e você começou a me mostrar as roupinhas do *char*.

R: Eu acho que... eu canso de usar uma roupa, chega alguém eu pergunto ‘fala um *costume* aí que eu vou usar’. Eu troco, uso o que eu quero, vou fazendo isso. Ou faço pra mostrar mesmo.

P: Outra vez na sua casa, você me deu o *tour* completo da sua casa, mostrando tudo.

R: A casa eu comprei... quando eu vi aquela casa eu achei muito foda, eu sempre achei a cultura redguard muito foda. Comprei o ESO Plus e com as *crown* comprei a casa, fui decorando, colocando isso aqui e ali, vi aquelas pedras, pensei, elas tão pedindo umas estátuas; achei duas estátuas redguard... elas tavam pedindo pra estar ali. Eu fiz umas 40 horas de *quest* pra pegar uma estátua. Peguei, botei no laguinho, fiz um jardim pra ficar bonito. Comprei duas gárgulas. Gastei 100k em gárgula. É meio esse negócio, você vai jogar *The Sims*. Tem até como colocar uns barquinhos, mas pra conseguir é super difícil, você precisa pescar todos os peixes raros dos mapas do jogo. Comprei uma árvore, uns bancos pra sentar... Como eu não tenho uma casa ainda... Essa aqui é da minha avó, ela que decorou... decidi decorar aquela.

P: Tem um fator ostentação?

R: Não. Ostentação são mais os itens e as coisas de *trail*. Porque no jogo o resto ou você compra em *crown* ou você compra em *gold*. Se tiver *gold* pra *caralho* você compra receita e material e faz. Mas as coisas que você tem que *farmar*, *skin*, *set*, os caras linkam [no

*chat*] só de raiva, só pra mostrar, coisa que metade da guilda quer. É medir o tamanho do pau.

P: Aí você vai lá e *linka* também.

R: É. É tipo isso... medir o DPS, quem mostra o DPS mais alto é pra mostrar o tamanho do pau.

P: Pergunta final: fator social é determinante pra você? Sem a galera não tem graça?

R: Sim. Exato.

## Anexo A – Transcrições

Transcrição: Lucas

32 anos

P: Dos participantes, você é o mais velho e muita gente das guildas é muito jovem. Como você se sente sendo casado, com emprego fixo, enfim, em outra fase da vida, jogando com esse pessoal mais novo?

R: Bem, tem muita coisa que é bom. O respeito é diferente, eu sou muito conservador com algumas coisas e o pessoal respeita muito essa questão, não vem com gracinha externa, essas coisas que geralmente acontece em jogo. O pessoal vem com graça em relação a preconceito, de coisas que não tem nada a ver com jogo, então tem esse respeito legal. Mas ao mesmo tempo tem a questão de que acaba ficando um pouco separado em algumas coisas. A galera mais nova tem uns gostos que não me agradam e eu acabo me colocando fora, digamos assim.

P: Você acha que ser mais velho te dá uma maturidade, te dá outra cabeça?

R: Ah, dá sim, com certeza, já vi gente perder a cabeça com muita coisa no jogo e eu me via naquilo lá quando... eu jogo desde moleque e agora eu não faço mais esse tipo de coisa justamente pela questão da maturidade. Hoje em dia eu penso em tudo, o jogo envolve questões financeiras, a gente pode gastar dinheiro ou não no jogo, é uma opção, quando você é mais novo você faz a coisa de maneira mais desenfreada. Eu quero uma coisa, não importa se ela vai atrapalhar ou não e quando você é mais velho você já pensa duas vezes se vale a pena ou não gastar o dinheiro com alguma coisa. Meu tempo, como é que tá, vou dar prioridade pra minha família ou pra uma *trial* que vai ter hoje à noite? Tudo é diferente da época mais insequente, mais jovem, em que só pensava no jogo.

P: Quando eu te contei que estava conversando com a Alice, você me disse ‘nossa, tenho muita história com ela’.

R: É. A Alice tem muitos seguidores e não-seguidores. Não sei se ela chegou a te passar alguma coisa, mas quando eu comecei a jogar, na guilda C a Alice não era líder, igual

hoje ela também não é. Quem era líder era um rapaz que tinha uma liderança fantástica principalmente no PvP porém não era muito bom com relações interpessoais, ele era na verdade uma pessoa muito difícil de lidar. Quem gostava da liderança dele gostava bastante, mas ele era um cara bem arrogante, bem dono da situação e a opinião dele era a única que existia. Se ele quisesse fazer tal coisa ele faria aquilo ali e pronto. Esse cara desistiu do jogo, ele não ia jogar mais, e passou a liderança pra Alice. Na época a guilda era bem frequentada com umas 450 pessoas na guilda e uns 150 jogadores ativos. Só no Discord a gente tinha uma média de 40, 50 pessoas *online* o tempo todo. E tinha a turma do conselho, que eu participava na época como oficial, mas não era do conselho. Foi super tranquilo, só que passado alguns meses ele voltou a jogar e não quis voltar como membro. Ele chamou todo mundo lá pra fazer uma reunião e a Alice não participou dessa reunião porque ela não podia na hora e esse cara já chegou dando as propostas e os projetos do que ele ia fazer pra guilda como se tivesse assumindo a guilda novamente e isso gerou uma polêmica muito grande porque a Alice não aceitou. Ele propôs dividir a liderança com ela e ela também não quis, ela aceitou apenas que ele voltasse pra guilda como participante e aí ele ficou super chateado e isso dividiu opiniões e dividiu a guilda. A minha opinião era que tivesse um diálogo mais denso para chegar a um consenso. Eu achei a Alice também muito arrogante, muito mesmo. Aquele negócio do empoderamento mesmo, eu sou casado há 10 anos e sei disso, os homens são mais companheiros e as mulheres não. Com elas é sim-sim e não-não. Ela se achou a dona da guilda, e pronto, minha decisão. Nós ficamos muito divididos, nós perdemos muitos membros, esse outro cara montou outra guilda e muita gente foi com ele até porque ele fazia mais PvP e na época a nossa guilda tinha praticamente abandonado o PvP por causa a Alice, ela é muito ruim de PvP (risos). Ninguém gostava de jogar com ela liderando o PvP. Eu até assumi essa parte na época, puxei muito evento, mas era difícil porque eu faço os meus horários: se eu colocar o meu horário sexta 20h, fica meio difícil, eu prefiro ficar mais livre, então acabei deixando de puxar evento também. Até eu fiquei lá um tempo até que ele realmente parou de jogar. Então a Alice ficou sem tempo de administrar a guilda e a gente tava com uma turma boa que tava o tempo todo jogando, uma panelinha ali de uns 10 ou 12 que estavam sempre jogando, e aí a Alice passou a liderança para a M... que está na liderança da guilda C até hoje. Como eu que tava fazendo *trial* com a turma mas não podia me comprometer com os horários das atividades – como te disse, por causa das minhas prioridades, emprego novo – eu até falei com a M... na semana passada para que ela me tirasse do cargo de oficial porque tinha muita gente me procurando, me mandando e-mail

e eu não tava tendo tempo de responder. Na minha opinião, o que era a guilda no começo de 2017, com tudo isso, ela sofreu um baque muito grande no final do ano passado. A guilda ficou muito focada nesse grupo de *trial* e esqueceu do restante. Hoje a guilda tá resumida a 10, 12 *players* que são os ativos. Eu não entro mais no Discord pra conversar com a turma... até porque ficou sem graça, ficou sem assunto, cada um está com um foco diferente dentro do jogo, cada um seguiu o seu rumo. Acho que este não é o objetivo de uma guilda, o grupo tem que ser mais unido e não sinto mais essa união na guilda. Agora eu tô até migrando para outras guildas, estou mais participativo em outras guildas, também porque estou focado em outros conteúdos dentro do jogo, mais no endgame e PvP. Essa época da Alice foi muito complicada. Eu, sinceramente, minha opinião pessoal, nunca vi a Alice como líder nem como uma boa líder. Mesmo que às vezes ela convocasse uma reunião para discutir as coisas que ela queria fazer, ela não voltava atrás quando outra pessoa ia contra a opinião dela, e isso não é coisa de boa liderança. Na guilda todo mundo tem que se sentir bem no ambiente e ela era muito arrogante nas opiniões dela. Então nunca gostei muito. Ela me ofendeu algumas vezes. Volto àquela história: coisa da idade, esses jovens são mais estourados, o que vem na cabeça eles falam, usam palavrão, eu já não sou assim. Não diria que me ofendeu porque eu não me importei. Ela chegou a ser um pouco agressiva com algumas coisas que ela falou, coisa de discordar de opinião... eu parei de dar a minha opinião, preferi deixar o barco navegar da forma que ela achasse melhor e não opinei mais em nada porque esse foi o rumo que a guilda tomou após essas trocas de liderança.

P: Nas outras guildas você também sente isso de ter uma panelinha?

R: Não... olha, sinceramente, eu vi em algumas guildas que eu participei... tinha uma guilda focada em PvP e os líderes saíram dela para fazer outra focada em *endgame*. E eu já fiz uma *trial* com eles porque eu não tenho todo o tempo do mundo disponível e também não sou imprescindível para uma *trial*, eu estou dentro daquilo que eu posso ser considerado um bom *player*, mas não o melhor na minha categoria. E nas outras guildas o pessoal sempre me manda mensagem, me chamando pra fazer as coisas. E eu passei por uma situação bem chata porque quando o pessoal montou esse grupo de *trial* – foi na época que a gente começou a conversar – eu tava bem frequente e quando eu conversei com a pessoa que estava liderando esse grupo na época, que eu não tinha tanto tempo para ficar e que quando eu não pudesse eu ia avisar, acho que ele sentiu que eu tava meio...

sei lá, que eu não tava querendo ter a responsabilidade do grupo e me tirou desse grupo. Aí até me chamou esporadicamente umas duas vezes e depois parou de chamar e eu insisti para que fosse chamado, que eu queria fazer o conteúdo que eles tavam fazendo que até hoje eu não terminei e eles foram cada vez me deixando mais de lado e vi isso acontecendo com outros *players* também que queria fazer parte do grupo e que iam sendo deixados de lado, foi quando eu vi crescer ali realmente a panelinha que não queria que outras pessoas participassem e foi aí que eu me afastei mais e passei a participar mais em outras guildas e o pessoal das outras guildas tava me chamando para fazer os eventos, sempre que eu podia eu colocava meu nome lá para ser chamado, quando não dava eu avisava e nunca deu problema porque todo mundo sabe: a vida de cada um é de cada um, se pode estar *online* e fazer o evento, beleza, se não pode, fazer o quê. Hoje mesmo o pessoal me chamou pra fazer *trial*, toda quarta e quinta tem *trial* pra fazer, e eu falei que não, que não tava afim, mas que se pudessem me colocar na turma de amanhã eu ia. Então me colocaram na turma de amanhã e isso não aconteceu nesse grupo que tava na guilda C. Lá tinha um grupo e hoje ele já se desfez, quem tava puxando as *trials* nem tá mais no jogo, mas nessa época foi bem chato porque a gente queria participar e eles não deixavam e isso me afastou ainda mais da guilda C.

P: Neste tempo da pesquisa, embora você jogasse com frequência, eu te vi frequentar muito pouco o Discord e as redes das guildas. Era só questão de tempo ou tinha alguma coisa te incomodando?

R: No começo foi tempo, mas depois foi por isso. No começo do ano eu tive uma discussãozinha com a Alice, fiquei muito chateado na época porque me colocaram como se eu tivesse achando... o conteúdo que eles tavam tentando fazer era muito difícil que era a Maw of Lorkhaj que eles tavam tentando fazer no veterano e eu via que nem todo mundo tava levando a sério como eu queria que levasse. Hora certinha: falou pra começar às 8, vamos começar às 8. Fazer das 8 às 10? Vamos fazer das 8 às 10, dava 10 horas todo mundo concordava em parar e não era assim, cada um fazia o que queria e eu reclamei disso. E ela tocou o foda-se, que se você não tá satisfeito, vaza, deixa que a gente se vira. E eu fiquei meio chateado com isso, acho que as coisas não podem ser assim, elas precisam ser meio coerentes, digamos assim. E nessa época eu meio que parei de frequentar o Discord mesmo, mas continuei no jogo, fazendo minhas missões, quando o povo chamava para fazer *trial* eu ia... tô fazendo muita *trial* com o pessoal da guilda B, o

dono dela é o ..., eu gosto muito dele, ele me chama muito pra fazer os eventos. Se eu falar pra ele que eu estou disponível ele me chama, ele já conta comigo pra fazer esses conteúdos. Eu já tenho o nome conhecido entre essas pessoas, que são pessoas fortes no jogo hoje, que tão na mídia, que tão no YouTube. Se aparece meu nome lá eles sabem que *player* que eu sou, que avatares que eu tenho, eles sabem disso. Isso dentro do grupo lá tinha que ser mais organizado, se não foi, não sou de briga, acho que o jogo não vale isso, acho que esse é um dos pontos da maturidade também, ter essa consciência. Então simplesmente deixei de lado essa turminha e foquei mais na guilda C. Outra coisa também é a questão familiar. Minha esposa não gosta muito que eu tenha esse tipo de relação, de ficar aqui falando no Discord, até porque às vezes isso atrapalha ela, nossa casa não é tão grande assim. Às vezes ela ia dormir cedo e eu acabava atrapalhando falando alto aqui no Discord, por isso saí um pouco do Discord e fiquei mais no jogo. Mas chega uma hora no jogo também... já tô com CP quase 800, quase todo o conteúdo veterano completo, só não os que precisa de um grupo maior e bem treinado, acaba que dá uma desanimada mesmo, sabe. Não é igual antes que eu entrava no jogo 7 da manhã e saía meia-noite, não tenho mais pra quê fazer isso. Agora mesmo tá tendo evento de XP, fico no máximo três horas para fazer todas as missões de *craft* com todos os meus personagens e saio do jogo. Não tenho mais pra quê ficar muito tempo. Se o pessoal me chamar pra fazer alguma coisa, pelo WhatsApp ou pelo Discord, eu vejo pelo celular e vou fazer o evento, mas não fico mais *online* no Discord ou ali no jogo *online* só esperando o que fazer. Eu dei uma afastada mesmo até porque serviço e tempo ficou muito mais complicado...

P: Sei, sei. E o que você acha do pessoal da guilda B? Eu fiquei no WhatsApp deles um tempão e de vez em quando a galera quebra o pau.

R: Isso é normal. Tem isso em todo lugar. Vai ter gente contra as suas ideias e meio que eu acho que o ser humano foi meio programado pra ser fora da lei. Eu sou muito de seguir regra. Se a regra... por exemplo: no grupo do WhatsApp é um grupo de jogo não é pra expor religião, piada, nem nenhum tipo de preconceito, eu sigo isso, cara! Sigo mesmo! Posso encontrar a piada mais engraçada do mundo que passo para todos os meus contatos: mas naquele grupo eu não vou mandar. E vejo gente descumprindo na cara dura, parece que o cara quer caçar encrenca mesmo, sabe. Então esse tipo de pessoa vai ter em qualquer lugar e são bem propícios em encontrar encrenca. Sai com uma opinião, alguém não vai concordar, e a pessoa tá ali disposta a discutir, vamos colocar assim, mas eu vejo que lá já

tem uma turma mais focada em querer moderar isso. O próprio líder da guilda B é bem coerente. Se ele faz alguma coisa errada ele pede desculpa, ‘eu errei, tava com a cabeça quente’, é até chato o tanto que ele pede desculpa, mas acho que isso faz parte da boa liderança. A gente tem que ter respeito pelo líder. Eu acho que esse tipo de coisa, pedido de desculpa, é coerente, do reconhecer que tava errado, pelo menos no WhatsApp tá mais tranquilo mas no Discord já teve problema de ter que excluir a pessoa. No próprio *chat* do jogo já teve circunstâncias que teve que excluir o membro até da guilda. Mas acho que a guilda B atualmente é a maior guilda social do Brasil. É indiscutível. Não tem como. Pessoal tá sempre *online*, é um pessoal agradável de se conversar, trocar uma ideia. Sempre que preciso de ajuda pra alguma coisa eu peço pro pessoal lá e eles estão sempre dispostos a ajudar. Estávamos fazendo *trial* veterana para pegar o *gold* pra doar para uma guilda brasileira de comércio. A gente dava todo esse *gold* pra ele pra ajudar na compra do NPC, que é algo caro, tem que fazer toda semana, e eu não precisava ajudar. A gente podia pegar todo esse *gold*, botar no bolso e pronto. Eu vejo realmente que a turma é unida e participa como uma guilda. Isso eu acho importante.

P: Uma das primeiras vezes que a gente se viu você fez questão de dizer ‘este equipamento que eu estou usando é o melhor do jogo’. Você sente um orgulho, uma conquista de ter essas coisas no jogo, na comunidade?

R: Aaah, sim. Acho que isso faz parte do RPG. A gente joga, a gente sabe que no começo é difícil, tudo é muito difícil, você não tem *gold* pra fazer nada, é algo que você tem que correr atrás. Eu falo que a vantagem do ESO é que você pode jogar o jogo inteiro comprando apenas o jogo base. Você vai se divertir assim como qualquer outro *player*, você vai fazer 80% dos conteúdos do jogo e vai ter quase todos os itens do jogo sem ter que colocar dinheiro ‘real’, digamos assim. E isto é algo que pra mim é importante porque eu consegui muita coisa no jogo sem precisar gastar dinheiro. Eu farmei, fiquei ali focado pra conseguir um *set*, pra conseguir dourar o *set*, coisas que às vezes eu via jogador que jogava há mais tempo que eu que não conseguia, que às vezes não estavam empenhados... Eu acho que em todos os jogos eu fico meio receoso disso porque eu acabo enjoando quando chego no *endgame*... se tenho todos os itens, se não preciso *farmar* item, se não preciso correr atrás de tal coisa o jogo perde a graça pra mim... eu preciso ter alguma coisa pra correr atrás. Mas foi bom, eu consegui todos esses itens, tenho 10 personagens, *todos* eles estão equipados de cima embaixo, qualquer que eu entrar ele está *pronto* pra

jogar. Eu vejo às vezes outros *players* que ficam passando de um personagem para o outro e eu não preciso fazer isso. Eu tinha um *staff* Maelstrom e fiz Maelstrom até conseguir outro *staff*! Você tem que ficar orgulhoso disso porque eu sei que tem *players* que não têm esse tipo de paciência. E eu vou te falar: pra mim ainda é muito difícil. Eu tenho uma internet horrível e um computador que não é muito bom. Eu jogo com um *ping* acima de 300 então enquanto alguns fazem Maelstrom tranquilamente pra mim leva muito mais tempo, eu morro muito mais vezes. Mas eu corro atrás e consigo. É meu objetivo fazer aquilo? Eu tiro um sábado à tarde ou uma noite aqui que eu estiver mais tranquilo e vou fazer até conseguir. Me sinto orgulhoso sim de ter conseguido as coisas dentro do jogo até porque teve coisa assim que foi por sorte, até montaria, muita coisa eu ganhei de presente do jogo, como é aleatório, não tem jeito.

P: Naquele questionário você deu 10 para o fator social e você disse que era apaixonado pelo jogo. Queria que você se aprofundasse nisso.

R: Pra mim o social dentro do MMO é muito importante, é 10 mesmo porque não tem como você fazer o conteúdo e conseguir alguma coisa ali sozinho e mesmo que dê pra fazer sozinho é sem graça! Acho que até quando você consegue um item, um consegue um *motif* que é bem caro, difícil pra conseguir, se eu não clicar ali no *chat* pra compartilhar com alguém e o pessoal disser ‘pô, que massa!’, parece que não tem graça. Acho que o fator social é muito importante, apoiadores, pessoas que vão te incentivar, e tem o que a gente acabou de falar do orgulho de suas conquistas dentro do jogo. Não se compara... não sei se você já foi no PvP sozinho ou fez de grupo, organizado, com líder puxando. Se você tiver essa experiência você vai ver. Se eu tiver que ir no PvP sozinho eu não vou, mas o PvP de grupo no Discord com alguém liderando, é só me chamar que eu tô à disposição. A interação entre muitos *players* ajuda demais no divertimento do jogo, quando mais jogadores mais divertido o jogo fica. E quanto à ser apaixonado, sinceramente, esse é o melhor jogo que eu já joguei. Puxa muito dos *Elder Scrolls offline*. Eu joguei todos, mas principalmente o *Skyrim*, devo ter umas duas mil horas no jogo, descobri tudo o que tinha pra fazer dentro do mapa, criei vários personagens. Então eu gostava muito desse universo, mas quando lançou o ESO, além de ser caro, ele era totalmente diferente do que era hoje em dia e eu acompanhava muito as resenhas dos *youtubers* famosos para saber no que valia a pena investir, e eu hesitava muito em investir em algo que podia me decepcionar. Quando o jogo foi lançado ele custava uns R\$ 250 e

tinha uma mensalidade de R\$ 50. Depois eles tiraram isso, tanto que agora é um *Plus*, apesar de que eu tenho o *Morrowind* e já estou planejando comprar *Summerset* e tenho todas as DLC do jogo e tem quase dois anos que assino a *ESO Plus*. Tenho o benefício da *craft bag* e outros que eu faço questão de ter. Isso mostra que eu realmente gosto muito do jogo, cara, eu comecei em novembro de 2016, em meados de 2017 eu já estava no *level cap*. Acho que tinha uns cinco ou seis personagens *upados* no *lvl 50*, tinha muito *gold*, muito equipamento, meu *craft* já tava quase todo equipado porque eu logava *todos* os dias. Na minha página da Steam eu tenho 3462 horas de *ESO*. É muito tempo dedicado ao jogo. O segundo jogo na Steam que eu tenho mais horas é *Counter-Strike* e são pouco mais de 200 horas. Eu gosto de tudo no jogo, do PvE, do PvP, do comércio, do *craft*, sou um *player* que eu negocio muito... não gosto de segurar muito *gold*, eu compro muito *motif*, que são uma das coisas mais caras do jogo pra fazer *set*, mas também vendo muito. Essa semana eu comprei dois anéis e um colar que custavam mais de 1 milhão e meio de *gold*, tudo com ouro que fiz semana passada e essa semana. Eu negocio muito no jogo, gosto demais dessa arte... eu sou comerciante, trabalho com comercial na vida real e gosto de levar isso pro jogo, da permuta, da negociação, da pechincha, levo pra dentro do jogo. Gosto de fazer os conteúdos mais de ação, não sou muito voltado à *quest*, até porque eu meu inglês não é tão bom, não entendo bem as *quests*, isso atrapalha um pouco, estou até apoiando o projeto de tradução porque acho que algo que vai ajudar muito. Mas cara, sinceramente, dificilmente eu jogo outro jogo no computador apesar de ter vários. Tem jogos que eu até comprei recentemente e nunca joguei, eu prefiro gastar horas jogando *The Elder Scrolls* do que outros jogos. Eu sou assinante da *Origin*, eu posso jogar vários jogos, mas nem tenho tempo de jogar porque fico jogando *Elder Scrolls*.

P: No questionário você disse que não se importa muito com os avatares, mas quando fomos jogar eu vi os nomes excelentes dos seus personagens e eu queria saber deles.

R: Às vezes eu penso... Assim, os primeiros eu não pensei tanto... Meu primeiro personagem foi um *healer* chamado 'Eu Curo', porque é o que ele faz. Como eu te falei, eu gosto muito de regra. Joguei muito *Skryim*, gostava muito de personagens mais mágicos, gostava do perfil Dark Elf. Quando eu estou dedicado em alguma coisa, independente de se é na minha vida profissional ou pessoal, se vou comprar um ar condicionado aqui pra casa ou trocar a televisão, eu vou pesquisar. Eu sempre fui assim. Antes de comprar o jogo eu fui pra *internet* e vi qual era a melhor raça pra melhor classe,

como que fazia o *craft* e tal coisa. Não dá pra você jogar esse jogo sem saber o que você vai fazer, você mesmo deve ter feito a mesma coisa, e eu fiz esse Templar e meu colega criou o 'Eu Bato', pra ser DPS, mas esse cara parou de jogar e eu continuei, cada vez avançando mais. O meu segundo foi o personagem com o que virou o meu apelido, é meu main PvP até hoje, gosto muito de jogar com ele até hoje, ele é chato no PvP porque é muito bom (risos). Criei o Matanza, porque gosto da banda, e aí fui criando. Quando fui criar minha primeira personagem feminina, eu não tinha esse costume... na verdade até tinha, quando eu jogava *Tibia*, há muitos anos atrás. Toda vez que eu ia criar uma personagem feminina ela chamava Pitty, acho que porque na época eu era muito fã. Aí quando eu fui criar a minha primeira personagem feminina eu estava ouvindo música, gosto muito de ouvir música, e tinha uma música que chamava *Belle Journée*. Vi o nome, achei bonito e coloquei. Não foi por nada, só achei que combinava com a personagem que eu queria criar. Normalmente, acho que o outro personagem que eu pensei mesmo foi porque eu criei um personagem com temática de mendigo... o nome dele é Beggar, tem tudo no tema... o cabelo dele, a roupa dele, o cachorro, o cavalo... segui ali toda a temática porque acho legal. Mas o restante vem meio de palavra que vem na cabeça. Tava ouvindo Los Hermanos, e veio a Colombina, a última personagem que criei. Sem nenhuma intenção. Mas eu tenho dez personagens, na hora que vai criar ali, o nome é o de menos, acho que pensar pra quê você quer esse personagem é muito mais interessante, até porque depois que passa de oito você precisa comprar por 500 coroas. Eu tinha um tanque, que era imperial, mas o argonian é ainda melhor e aí fiz um tanque argonian. É bem mais difícil upar um tanque e aí eu vi que tava todo mundo tendo um bom DPS com nightblade magicka, foi meu último personagem... não gosto de jogar com ele particularmente, acho uma classe feita de papel, que morre muito fácil, ainda mais no PvP que sou muito de ir pra cima. Mas como eu tava fazendo muito PvE e Maelstrom, eu não queria ficar trocando. Minhas coisas são muito organizadinhas, meu inventário é super limpo, muito bem organizado, é tudo muito certinho. Pra você ver, como eu gosto de seguir as regras, na época que entrei na guilda C, ela era Aldmeri Dominion e meu personagem era Dark Elf, que é da Daggerfall. Eu deletei esse personagem que já estava no lvl 30 e criei outro personagem com o mesmo nome High Elf para ser o Templar na Aldmeri e upei esse personagem novamente, com ele que eu peguei o primeiro CP 160. Eu fiz mais coisas com ele, depois disso, todos os meus oito personagens são AD porque eu tava numa guilda AD então achava incoerente fazer char em outra facção. Esses últimos dois personagens eu já estava jogando com o pessoal da guilda B, então fiz um

em cada facção. Acho que foi mais isso que me levou a fazer novos personagens: ter um DPS melhor mas também tê-los em outras facções.

P: Acho que você se adiantou e matou duas perguntas que eu tinha. Uma era sobre meta-jogo é uma coisa que divide a galera. Tem uma galera que ama e quem odeia e também tem que no questionário você fala muito de controle, mas aí você me falou sobre as regras.

R: É uma questão de gosto. Até em casa eu não sou tão assim, mas se eu vou fazer uma planilha lá pro meu trabalho, eu faço da maneira mais organizada possível. Eu ponho por exemplo meu celular sempre no bolso direito da calça. Eu não mudo isso. Eu gosto de ser metódico com algumas coisas. Não sou uma pessoa muito organizada, tenho minhas bagunças, ainda trabalho um pouco de casa, gosto de fazer minhas próprias coisas em eletrônica, nisso sou bem bagunçado. Mas quando se trata de eu facilitar uma coisa para eu achar mais fácil, aí eu sou bastante organizado, tudo certinho, parece que me irrita aquele inventário cheio de lixo. E até é ruim porque vejo gente levar 40 minutos pra fazer as missões de *craft*... eu gasto duas horas. Eu vou lá, faço a missão de *craft*, volto, vendo o que eu não vou usar e o restante eu tenho que por no banco, porque se eu deixar no inventário parece que eu não terminei a missão. E do *meta*, eu acho importante, eu acredito no *meta*, eu pesquiso, vou pra internet, vejo o que está sendo utilizado... claro que eu adapto ao meu modo de jogo, eu comecei como *healer*, era bem conhecido como *healer*, e depois eu parti para o DPS e depois eu passei pro tanque, tudo seguindo o *meta*, porque o *meta* precisava daquilo e eu fazia.

P: Você, já com mais de 3000 horas de jogo, agora, o que te mantém jogando?

R: Acho que os desafios mesmo que o jogo coloca. Tem algumas coisas que eu ainda não concluí e que são meus objetivos. Eu tinha dificuldade em fazer Maelstrom, eu coloquei como objetivo pra mim ter facilidade em fazer Maelstrom e fiquei algumas semanas dedicado nisso e vi que realmente enquanto não tiver um bom computador e uma boa internet não será possível, mas já consegui muita coisa, já consigo fazer uma Maelstrom sem me frustrar, sem sair chateado do jogo coisa que da primeira vez eu levei quase um mês. Eu ainda não fiz nenhuma *quest* da linha da Dark Brotherhood, nenhuma *quest* da Thieves Guild que são *quests* que te dão premiações especiais: na TG você ganha um macaquinho, na DB você ganha uma roupa específica. Eu não tenho nenhuma *skin* de

quando se termina os *achievements* das *dungeons* das DLC. Então acho que essas coisas que o jogo te presenteia é algo que me incentiva mais a ficar no jogo. E os lançamentos: novas DLC, novos capítulos, isso me atrai muito no jogo. Já vou comprar esse capítulo na pré-venda, que vai oferecer novos *skills* pra gente conquistar, e vou esperar o lançamento porque vou ter conteúdo até pelo menos o final do ano pra jogar. Tem muita coisa que realmente me atrai.

## ANEXO A – Transcrições

Transcrição: Alice

18 anos

P: Minha primeira pergunta é sobre seu foco no tanque. Por que esse desejo de jogar especificamente de tanque?

R: Eu comecei a fazer meu tanque no começo porque era o que eles precisavam. Tava faltando tanque para fazer *trial*, para fazer PvP e eu comecei a gostar disso. Além de ser legal, a mecânica é diferente, o objetivo dele é diferente. O objetivo dele é defender o seu time e eu sempre fui dessas, de criar uma história, e pensar que esse é o cara que fica lá na frente lutando pelos amigos dele e foi disso, sabe. De eu ser o guardião de todos. Então comecei a gostar e a focar muito nele. Quando eu vou jogar RPG de mesa com meus amigos, o primeiro personagem que eu criei foi um tanque. Eu gosto de magia, coisa a ver com gelo, mas a ideia do tanque, de ser o guardião, acho muito legal.

P. Quando a gente tava jogando a gente começou a conversar de algum dos seus personagens e você disse 'a historinha dela não funciona assim' e eu queria saber disso, é uma coisa que você pensa?

R: Sim, todos os meus personagens eu penso uma história e o nome do personagem geralmente é relacionado a alguma coisa que eu goste. Meu último DPS o nome dele é Portus que é um dos Três Mosqueteiros. A minha tanque e a minha *healer*, que são as que eu mais jogo eu criei uma história porque eu jogava muito *role-play*, né. Então comecei a criar uma história e uma personalidade inteira para os personagens.

P: O que você acha de fazer *role-play*?

R: Assim, todo mundo zoa *role-play*, até eu que faço. Mas a comunidade de *role-play* é muito pequena. Uma coisa que o pessoal fala muito que tu joga *role-play* ou tu joga *endgame*, quer ser competitivo. *Role-play* é uma coisa diferente. Tipo, pessoal do veterano fica zoando, 'ah, tu tá fazendo *role-play* na *dungeon*', e tal, como se fosse uma coisa idiota... a ideia que querem te transmitir é essa, de que isso aqui é o *role-play* e isso

aqui é veterano. Mas eu não, eu sou os dois. Embora eu acho que eu foque mais no *endgame*, a parte do *role-play* do jogo eu também acho bastante interessante e legal, entendeu. O pessoal que faz *role-play* é muito esperto, eles sabem muito de *lore* e de história do jogo, é um jeito de escrita também, você pode dialogar com a pessoa usando várias personalidades, outros jeitos e acho isso muito legal.

P: Uma coisa que rolou: alguém falou que você é *endgame*, mas fica querendo ajudar os *noob* e que você não devia fazer isso. Eu peguei essa vibe que você tá sempre na taverna e que o que a galera quiser fazer você topa. Por que você tem esse interesse?

R: Eu acho que todo mundo da galera que joga comigo tem paciência... mais ou menos... acho que todo mundo que chegar e pedir ajuda a gente vai ajudar. Esse negócio de veterano, ou tu é um cara bom ou tu é um cara que não é bom. E se tu é um cara bom e não tem paciência com cara lixo é porque eles não são da tua altura e é mais ou menos assim. Mas sei lá, tipo, acho que eu mais do que a galera dou mais atenção para o pessoal novato... não sei, aquela pessoa vai ser uma pessoa que vai jogar mais com a gente depois – ou não. Às vezes contigo, mas também sentia muito com o J..., a gente queria jogar com ele, mas ele não era bom o suficiente para jogar as coisas com a gente. Então se eu quisesse jogar com ele ou a gente ficava só em *call* – o que é legal também, ficar só conversando – ou eu criava um personagem novo e a gente fazia, sei lá, *dg* normal sabe, e ficava conversando sobre outros assuntos. Essa parte tipo... se você for focar em *endgame*, em fazer conteúdo difícil, tu precisa tá preparado e tu tem que focar naquilo, sabe. E às vezes quando tem um pessoal novo talvez não desperte o mesmo interesse... mais ou menos isso.

P: Então fazer essas coisas com o pessoal novo é uma forma de poder jogar com eles, fora do *endgame*. De não excluí-los.

R: E uma coisa também, claro, né, que se chegar alguém na guilda e perguntar alguma coisa é lógico que eu vou explicar porque eu tenho um carinho muito grande pela guilda C. E às vezes eu me sinto na obrigação de fazer algumas coisas sabe, de ajudar o pessoal. No início eu gostava mais pra mostrar pra alguém que eu sabia fazer aquilo, entendeu? Você tem que ver quando o pessoal me pede pra ensinar a jogar de tanque... Meu Deus, cara! Eu fico tão feliz! Eu fico umas duas horas explicando os negócios, fico muito

empolgada, conto detalhe por detalhe, falo pra pessoa ‘se eu explicar básico demais não é porque eu acho que tu é burro, é que tem gente que não sabe’... sei lá, me anima. É meio uma coisa de professor, sabe, eu tô passando pra pessoa uma coisa que eu sei e aí ela fica sabendo e ela vai ficar feliz com aquilo. Tem um amigo meu que ele caiu de paraquedas na nossa *trial* porque precisava de mais um tanque e só tinha eu. E no início ele era muito ruim! Ele jogava bem, ele tentava e tal, a gente tava na *trial* normal, que é muito fácil, só que ele não tava conseguindo tancar, e o pessoal tava meio ‘ah, Alice, vem de tanque’, sei lá o quê... acho que na hora eu tava estudando. Fui falar com ele e perguntei ‘cara, me fala tua *build*, o que você tá usando’ e falei ‘usa tais coisas’ aí ele ficou melhor, conseguiu passar e até hoje ele fala ‘Alice, foi você que me ajudou com aquilo lá’. Agora ele é o meu parceiro, é sempre eu e ele de tanque, a gente tem muito essa energia, tem coisa que ele faz melhor, tem coisa que eu faço melhor e vamos encaixando. Tem muito isso de ajudar a pessoa pra ter mais um amigo com quem jogar. Sempre é legal fazer amigos novos. Eu gosto de ficar no Discord pra conhecer mais gente.

P: Teve algumas vezes, inclusive à tarde, que você não estava jogando, tava nem em casa, mas ficava no Discord para conversar com as pessoas, às vezes tava *online* no jogo mas sem fazer nada, só esperando...

R: Eu sou uma pessoa muito sociável. Eu adoro conversar. Eu sempre tento estar conversando. Se tiver um dia que eu não estou conversando é porque eu já conversei demais ou estou doente. Mas tipo, acontece muito de eu estar estudando ou programando e entrar no Discord e ficar conversando com o ... eu não sei explicar, às vezes eu não tô jogando com a galera, tô só coletando material e fico conversando com a galera e às vezes até saio do jogo, fecho o jogo e fico só na conversa, sabe. A gente fica conversando de negócios nada a ver, tipo música... sabe, por que você quer encontrar seus amigos em algum lugar pra conversar? É a mesma coisa. Porque eu gosto deles, porque eu gosto de conversar, sei lá.

P: E como foi o passeio com o pessoal da guilda aí na cidade durante o final de semana?

R: Veio a M..., o N..., no primeiro dia. Eu lembro que eu queria apresentar eles pra minha avó, a gente foi almoçar e lembro que ouvi alguém gritar ‘Alice!’ e era a M! Meu coração acelerou demais, cara! E mano, ela é muito baixinha! Ela bate aqui em mim! Eu achei

que ela fosse da altura da minha avó, mas é pior que isso. Aí abracei ela, abracei o N, a gente foi almoçar, passamos o dia juntos, ela ficou aqui em casa um tempão, ficamos vendo filme e conversando, depois ela jantou aqui e depois ela foi embora lá pelas 22h. E no sábado a gente foi no shopping, eu, o N e a M, e a minha vó tinha falado que a M era a minha responsável porque né: eu tava saindo com uma galera que eu tinha conhecido pela internet e que era tudo mais velho do que eu, e eu não conheço eles na vida real, então imagina como minha vó estava. Aí eu vi no celular que o Fulano, o Ciclano e o Beltrano estavam chegando, imagina, cara, três manés: um super alto, outro magrelo, pensa num cara magrelo, mais fino que meu braço, e o outro baixinho e a gente zoava que ele era gordinho, mas eu não sabia que era verdade (risos) foi muito engraçado! Eles me deram um abraço e foi muito gostoso, meu, sabe aqueles abraços de irmão? Foi muito legal. A gente sentou e foi jogar Uno e eu lembro que a gente conversava, eu reconhecia a voz, mas ainda não ligava aos rostos e às pessoas, sabe? Da primeira vez que eu conheci a M... ela falava ‘Alice!’ e na minha cabeça eu pensava: ‘agora essa voz tem rosto, tem corpo’. Eu não acho que uma relação que tu tem na internet é pior do que uma relação que tu tem na vida real, sabe. É legal ter esse contato, de você encontrar a pessoa depois, dar um abraço nela. A gente entrou no Uber e o W... fazia o motorista morrer de rir, igual quando a gente entra na *call* antes da *trial* e ele fica zoando muito. A gente tá até pensando em repetir a dose.

P: Antes de eu te conhecer, eu já conhecia sua casa no jogo que é da guilda e é gigante. Queria saber se você tem orgulho dessas conquistas dentro do jogo.

R: Eu acho assim... a conquista da casa... eu nunca tinha pensado nela como uma conquista... mas sabe, eu me orgulho, porque foi um trabalhão que a gente, fizemos várias reuniões até que a gente conseguiu juntar todo o dinheiro, com a ajuda de todo mundo, na verdade. Teve uma vez que eu sonhei – muitas vezes eu sonhei – que eu tava na casa da guilda junto com meus amigos... se eu penso em guilda C eu penso naquela casa, como se ela fosse real.

P: E você tem orgulho do seu tempo como GM, de ser líder?

R: Eu gostei muito. Deu muita merda! Cara, a guilda nunca tinha feito uma *trial* normal e quem puxava as coisas era eu, às vezes eu vejo que eu me esforçava demais... sim, eu

acho que a guilda C só estava viva por causa de mim, por causa da M... porque a gente realmente está continuando, sabe, ela sempre estava junto comigo, então meio que deu continuidade. Mas uma conquista dentro do jogo que me dá muito orgulho é a *skin* da Maw of Lorkhaj. Tinha muita gente que ficava me zoando, dizendo que eu era lixo... falavam que a guilda C era a guilda lixo, tinha um administrador nosso que ele tinha um Khajit Nightblade e ele fazia todos os papéis com ele e o pessoal de fora zoa, né. Foi engraçado ver como mudou o foco. A guilda C que era a guilda dos *noob* virou a guilda que conseguiu fazer a Maw of Lorkhaj. Depois que eu completei, não foi só aquele negócio do pessoal parar de me zoar, mas foi eu mostrar que eu, com meu grupo, a minha galera, a gente conseguiu completar, sabe. Eu tanquei pra eles, eles deram DPS pra mim, acho que a *skin* é mais do que a *skin* pra mim, mais do que achar que eu sou foda e que só umas sete pessoas tancaram a Maw of Lorkhaj antes de mim [no Brasil] e que eu fui a primeira menina. Acho que é a conquista que eu mais valorizo no jogo.

P: Você como veterana e *role-player*, o que acha do meta-jogo e da relação entre jogador novato e veterano? Rola uma treta?

R: Como ESO não tem aquele competitivo tipo LoL com campeonato mundial e ganhar dinheiro, só tem um competitivo com a galera, que não é tão pesado, realmente deixa mais legal, o competitivo não vira aquela coisa tão importante. Como não tem esse negócio de competitivo, acho que não é tão importante, mas tem um pessoal que leva muito a sério e mesmo esse pessoal sendo mais velho, ele parece criança, sabe? Então tipo assim, se tu não é do nível deles, se tu não joga com eles... eu sinceramente acho... eu sei que tem muita gente que ajuda o pessoal de nível baixo, mas isso é mal visto. Tem um cara de uma guilda que é meio noob e o pessoal critica e zoa muito ele, como se... só que eu penso assim, 'cara, ele tá ajudando a galera, ele tá pegando gente pra fazer *trial* normal só pra eles farmarem ou fazendo *dungeon*, coisa assim' e eu acho isso legal, sabe. Mas realmente, esse negócio do veterano para o pessoal novato ainda continua sendo meio difícil a relação porque depende do veterano: se ele for muito 'eu sou muito bom, eu sou cheio de mim, eu sou foda ninguém chega aos meus pés' e ele não quer ajudar, ele não tem paciência, aí não acontece essa relação sabe, porque o pessoal novo geralmente quer aprender, é raro quem resolve fazer as coisas sozinho e foda-se. (Eu comecei assim aí vi que era burrada). Então o problema é o veterano, de se achar o cara e tal. Eu penso assim.

P: Na guilda, você acha que rola panelinha?

R: Panelinha não. A guilda C sempre foi muito aberta. Tenho certeza que nunca foi. Eu sempre cuidei pra... a ideia da guilda é reunir as pessoas e elas fazerem amigos entre elas, você não vai conseguir fazer amigos se for uma panela e você não conseguir entrar. Eu no colégio passava muito problema com panelinha, desde cedo eu comecei a odiar esse negócio, então eu sempre pensei: tem que ser aberta. Ok, vou ser sincera: às vezes entram uns caras zoados na *call* e a gente fica meio assim, mas não vamos mandar a pessoa embora. A única coisa de panelinha que tu falou que eu lembrei foi que quando a gente tava montando o grupo pra *trial*, era aberto para todos os *players*, só que não é para *todos* os *players*! Porque afinal de contas se tu quer fazer conteúdo veterano, primeiro que você precisa se dedicar e segundo que você precisa ser bom! Na época eu não era nada – não que eu seja alguma coisa agora – mas na época tu tinha que... é um grupo separado, você não vai pegar um jogador novato e colocar ele numa Maw of Lorkhaj que era o conteúdo *endgame*. Mas uma coisa que aconteceu foi que o Lucas falou que o grupo, não a guilda em si, era uma panelinha. E ele falou isso na frente da gente. O Lucas foi nosso amigo, ele tava sempre com a gente, mas aí tivemos uns desentendimentos e ele não entra mais em *call*. Nada contra: se ele entrar a gente fica conversando, só é aquele negócio de que não vou atrás, entendeu. Não é uma panelinha porque todo mundo pode entrar, mas tem requisitos. Cara o W... não é nem *cap* de CP e tava lá, mas quanto menos bom você é, mais pesado vai ficar pesado pro time, mas aí é que está, se todo mundo concorda, então tá, vamos levar e tals. É a pessoa se fazer valer a pena e todo mundo carregar todo mundo. Mas lembro que aconteceu de o Lucas dizer que era uma panelinha porque só vai entrar no grupo quem tem DPS bom ou realmente tá tentando. Lembro que no dia o pessoal ficou bem bravo com ele e acho que foi a última vez que ele entrou na *call*. Parece que teve um negócio bem feio lá, eu não tava junto, mas o pessoal contou que ele não quis mais e ele quis sair do grupo, que a gente não tinha chance e que ele não botava fé. Ok, vai jogar alguma coisa mais fácil, vai jogar com gringo, só que o pessoal ficou muito magoado. Eu não levei tão a sério, quer ser carregado por gringo, pode ir, ou vai pra uma party gringa. E o pessoal ficou meio magoado por causa disso só que aconteceu que ele voltou e não sei se foi antes ou depois de a gente ter conseguido completar a Maw of Lorkhaj... é, a gente tinha terminado. Assim que a gente conseguiu, apareceu *muita gente*. Antes era difícil conseguir um DPS, conseguir um *healer*, depois... ninguém queria entrar

num grupo de *noob* que nunca tinha feito a *trial*. Aí o Lucas veio e pediu que se precisasse pra chamar ele pra entrar no grupo. E lembro que na época a gente deu uma segunda chance, pra entrar no grupo, e nisso a gente foi em uma *trial*, mais difícil de Craglorn, e lembro que não estávamos conseguindo passar do segundo *boss* e era muita falta de cura e era o Lucas que tava de *healer* junto com outro cara que não era muito bom. Eu tava de tanque e até me ofereci para mudar pra *healer* e o Lucas disse pra gente fazer de outro jeito que a gente fazia que a gente meio que dava uma roubada, entendeu, é um *bug* do jogo, só que a gente tinha optado pelo jeito difícil mesmo e o Lucas disse ‘vamos fazer do outro jeito que eu só quero acabar’ e depois que ele disse isso ficou todo mundo ‘cara, eu não acredito’, porque a ideia não é só acabar, porque se eu quisesse isso era só ir num *core* de gringo e pagar pra conseguir as *skins*. A ideia é a gente se juntar, se falar, estar lá, realmente conquistar isso. Aí deu esse desentendimento com a galera... eu lembrei disso quando você falou de panelinha porque ele tinha falado que a gente era uma panelinha, só que a gente deu mais uma chance pra ele e depois de ele falar aquilo... é um objetivo diferente, acho que ninguém explicou pra ele que era um objetivo diferente e aí meio que ficou assim.

P: Eu vi mais de uma vez, e acho que até comentamos no *chat*, que é de outros jogadores te tratarem como criança ou fazerem algum comentário machista.

R: A gente depois de um tempo começou a ter intimidade no nosso grupo. Tudo bem, você tem intimidade, você vai zoar, mas tem o ... que é uma pessoa que parece uma criança, ele não sabe lidar, cuidar se ele tá falando merda. Ele mesmo fala isso. ‘Se a pessoa não gostar de mim que se foda’, e é basicamente isso. O pessoal fica brincando, me chamando de ‘pet’. E tipo assim, por mais que a gente tenha intimidade, acho que é também porque eu deixo, sabe. Eu tenho intimidade com eles então eu não me importo. Mas por exemplo, poucos dias atrás um cara me chamou pra jogar a primeira vez e foi meio estranho, pensei ‘ele tá precisando de ajuda, vou ajudar e ok’, aí ele ficou ‘ah, que tu é uma menina’ e aqueles negócios, me chamou pra fazer duelo e eu acabei com ele e ele não gostou. E teve outras vezes que ele me chamava pra jogar mas ele não falava vem jogar comigo porque tu é legal, mas ele ficava ‘vem cá na *call* que preciso de uma voz feminina’. Cara... primeiro, eu não dei intimidade, se um amigo chamasse eu acharia estranho mas entraria na *call*. Porque é meu amigo e eu confio nele. Mas esse cara não e

eu não respondi e depois falei que eu não podia... umas semanas depois ele foi quicado da guilda dele por ficar enchendo o saco de uma menina.

P: Você disse no questionário que o jogo não é escape e que acha que o real e o digital são um conjunto e que a importância do jogo é que ele te liga com as pessoas.

R: Eu levo minha vida como se fossem dois mundos: o real e o virtual, só que pra mim eles são iguais porque estão ligados; sem o real não existe o virtual então um meio que depende do outro. Uma escapatória não, pode até ser para algumas pessoas que usam para escapar do seu dia a dia...O jogo me liga... quando você leva o mundo virtual tão a sério quanto o mundo real, não gosto de chamar assim, pra mim quando você fala de um você fala do outro, tanto que a M... veio me visitar, entendeu? Eu toquei nela, eu abracei ela. Acho que pra mim não é escapatória. Quando eu tô com um problema na vida real e vou jogar, esse problema não some, eu continuo irritada, brava por causa daquilo. Uma vez aconteceu algo muito ruim e fui jogar, pensando que ia me desestressar, mas eu não parava de chorar. Então não é porque eu entrei no jogo que meus problemas pararam. Mas o pessoal tava em *call* comigo e eles perceberam que eu não estava conversando então eles me perguntaram o que aconteceu e eu contei que não parava de chorar e eles me ajudaram, entendeu, então eles estão meio interligados. Se eu tirei uma nota baixa e for jogar, minha nota baixa não vai resolver, não tem como escapar. Isso de escapar é da mente das pessoas, mas o problema continua lá, pra mim isso não funciona assim. Quer pensar em outro problema, beleza, esse mundo virtual também está cheio de problemas, intrigas e coisinhas.

P: Você diria que pra você o fator social é um fator determinante pra você continuar jogando?

R: Sem dúvida. É um RPG MMO! Se tu pegar ESO pra jogar sozinho você para na terceira semana! Isso se tu durar uma semana, não tem graça nenhuma. O jogo é todo focado em grupo, até algumas *quests* você não consegue fazer sozinho, precisa de alguém pra te ajudar. É muito chato. Tu pode viver fazendo *quest* e upando teu *lvl*, mas você não vai upar tanto seu *lvl* e vai precisar de ajuda pra matar um *boss*... não que ESO seja difícil, acho que um dos defeitos do jogo é que ele é fácil, muito simples depois que você chega no *endgame*. Eu comecei a jogar antes do One Tamriel e cada *mob* tinha um nível e dava

medo passar perto de inimigos que eram níveis muito acima do que eu... agora não tem isso, se um cachorro avança em mim eu dou dois *hit* e ele morre, mas fazer o quê. É uma coisa que você tem que botar tempo, acho que se dedicar é fundamental de todo RPG.

P: Com esse tempo todo no jogo, o que te mantém jogando?

R: A guilda e meus amigos. Eu quase não tô jogando, eu só entro pra fazer *writ* e é isso, não preciso *upar*, não preciso *farmar*. O que me mantém jogando e pensando no jogo e que tem a ver com a minha vida são meus amigos e a guilda. Penso nos meus amigos como a guilda, é a guilda C que me deixa jogando. E antes de eu fazer *trial*, quando era bem *noob*, eu pensava ‘ah, não quero mais jogar’, mas como eu era líder, eu tinha que tá ali, tinha que lutar... o jogo era a socialização. Se não tiver a galera não tem jogo.

## ANEXO A – Transcrições

Transcrição: Horácio

23 anos

P: Eu não havia te perguntado isso antes, mas você só tem um personagem e não te perguntei sobre o nome dele, queria saber disso.

R: Eu nem sei o nome dele! Não sei se é Haroldo... (risos). Tinha um jogo que eu jogava bastante, *Aion*, e eu não ficava muito preso ao nome dos personagens. Tinham oito *slots* de nomes de personagens e eu não ficava preso nos nomes. Eu criava os oito e ficava com pouca criatividade para criar os *nicks*... e nunca tive... é... nunca gostei de colocar um nome próximo ao meu: é personagem, deixa ter nome de personagem. Às vezes eu brincava com as sílabas e formava os nomes, uns ficavam bons e acabei adotando eles. São marcantes porque dependendo do jogo eu me apego ao *nick* e ao personagem e os levo para outros jogos também.

P: Desde quando fizemos o questionário você já tinha dito que tem costume de jogar jogos *online* há muito, mas pelo que vi, me pareceu que sua experiência com ESO foi meio ruim.

R: Na verdade eu tinha sido chamado por um amigo meu para jogar, iniciei jogando com ele, mas aí ele parou de jogar, acho que não queria pagar o *plus*, algo assim. Aí pensei, ‘ah, deixa eu jogar um pouquinho’, e aí joguei basicamente igual estava jogando *Skyrim*, mas a experiência era diferente. Em *Skyrim* você podia ser arqueiro e usar cajado sem problema nenhum. Só acabei que não joguei tanto porque... outros colegas meus estavam querendo jogar alguma coisa e pensei ‘ah, vou dar o braço a torcer’. Acho que parei de jogar para jogar *Wakfu*, se não me engano. Porque a gente acaba ficando bastante tempo conversando e não jogando, digo, eu e estes meus amigos. E nesse sentido quando a gente anima jogar uma coisa junto prefiro deixar algo que estou fazendo para ir jogar. No ESO eu fiquei pensando ‘será que procuro uma guilda, alguma coisa desse tipo’? Mas vi que a dificuldade dos jogadores estavam muito além, tipo, as *dungeons* veteranas, fiz uma ou duas partidas e às vezes era até rejeitado porque se não tá no nível ideal para fazer aquilo, só fiz uma ou outra vez em uma *dungeon* que dava para correr até o boss final e acabou

e às vezes os caras me deixavam fazer isso. E eu sou muito chato com isso... entrar em uma guilda é muito difícil pra mim, porque é muito difícil me adaptar à rotina em que pessoal tá. É muito estranho.

P: Depois do Carnaval você já estava falando que estava perdendo o interesse. Quando te perguntei porque você mencionou uma dificuldade de encontrar guilda, mas também que era muito divertido. Queria saber se você acha que existe uma barreira... é diferente começar a jogar conhecendo alguém e começar a jogar sozinho.

R: Sim.

P: Você sentiu uma barreira grande mesmo estando nas comunidades do Facebook – e as guildas estão lá – de entrar, já que algumas guildas até deixam o convite para o Discord lá. Que barreira foi essa dentro e fora do jogo pra você?

R: Geralmente eu jogo muito sozinho. Se o jogo consegue me prender na jogabilidade ou senão se eu entro jogando com alguém e o jogo consegue me prender, eu consigo jogar sozinho. Eu comecei jogando com um amigo, dois ou três dias, e acabou que não joguei tanto com ele. Continuei jogando sozinho e acabou virando aquela rotina monótona. Não vou procurar uma guilda nem nada porque às vezes parece que o pessoal é mais *hardcore*, no próprio entrosamento entre os membros da guilda parece ter essa relação de poder entre quem é mais foda no jogo e quem não sabe. Não curto esse tipo de relação. Se eu fosse entrar em uma guilda, tava pensando entrar em uma que era de mercado pra poder vender alguns equipamentos que eu tinha lá e basicamente por isso. Na verdade eu sempre jogava sozinho. TOS (*Tree of Savior*), por exemplo, é um jogo bem maçante, bem chato de upar, eu joguei sozinho muito tempo, consegui me entrosar quando eu tava bem mais avançado no jogo, o que me prendeu no jogo foi aí encontrar um pessoal e ter começado a conversar e tal. Mas até então não tinha interesse de jogar junto porque às vezes parece que a pessoa sabe mais do que eu e eu não tenho paciência de me sentir ignorante em relação à pessoa ou senão eu sei demais e a pessoa não e eu não tenho a paciência de ensinar tudo o que eu sei, aí fica uma situação estranha em que prefiro me esquivar disso. A experiência com ESO foi – ou vai ser, tenho pensado em voltar recentemente – mais por causa disso, sabe, deu pra entender?

P: Podemos quebrar sua resposta em várias partes. Vamos lá. Mais de uma pessoa me disse sentir uma certa hostilidade por parte de jogador veterano e por ser novato e tímido não querer encarar uma guilda. Percebo que um pouco do seu receio com guilda veio disso, de achar a galera talvez um pouco ríspida.

R: Sim. Eles são fechados nos deles e tal e fica difícil de me inserir no grupo deles, parece que o pessoal não dá margem pra isso.

P: Outro sentimento seria o de se sentir um pouco humilhado sendo um jogador novato na guilda, pois elas têm muitos jogadores veteraníssimos. Deu pra sentir alguma coisa assim?

R: Sim! É como se eu entrasse na guilda a minha habilidade não estaria igual a dos membros da guilda e a sensação de ser carregado dentro do jogo não é interessante porque me dá a sensação de que não estou jogando na plenitude do que eu poderia estar jogando, entendeu. Então de que adianta entrar em uma guilda com todo mundo veterano e bem equipado sem poder entrar com eles numa *dungeon* que eles podem levar sozinhos. Vai interferir no meu *gameplay* porque se eles carregam o jogo todo pra mim, eu não vou desfrutar do que o jogo pode me oferecer.

P: Você acha que o sistema do jogo pode encorajar esse problema? Como você falou: você entra na guilda, novo, sem ter os melhores equipamentos, você precisa destes equipamentos, mas eles estão todos trancados atrás de conteúdo *endgame*. Então como você faz?

R: Sim e é muito demorado. Por exemplo, o *set* julianos, ele precisa de nove *traits* em cada peça para você poder *craftar* aquela peça e o *craft* tava muito demorado. Tá certo que um jogo que te dá tudo muito rápido também é ruim, mas essa demora é muito ruim porque eu perco o interesse no jogo por causa disso. E não só ESO, já larguei outros jogos por ver que pra conseguir *sets* precisava farmar muito durante muito tempo e que o resultado poderia não ser ideal. Eu fui fazer a Maelstrom e fui até a sexta fase, ridícula, em que o *boss* começa a bater no gelo e te congela e eu me fodi, né, cara. Só que pra poder conseguir equipamento melhor eu teria que comprar dos outros e eu tenho receio de ficar gastando dinheiro todo em vão e depois ter que gastar de novo ou senão eu fazia

a pesquisa para conseguir um *craft* melhor para mim. Quando eu saí do ESO eu tava fazendo pesquisa em um cajado que era 21 dias. Nossa, esperar 21 dias? Acabou me desmotivando. E por fim o último *trait*, o nono, é muito difícil de conseguir, as pessoas pagam 30k num item pra poder conseguir o *trait*. Nossa, tá empacado demais, sabe? Parece não ter um meio termo para poder chegar lá então acaba ficando naquela mesmice... percebi que tem esse tipo de barreira sim.

P: Essa questão de *build*, metajogo, tem uma galera que é pirada no *meta*, que pesquisa, que gosta muito; e tem quem não gosta de jeito nenhum. Queria saber o que você acha, porque jogando foi difícil de traçar isso: você não tem paciência para algumas coisas, mas tinha preocupação com construção de personagem, sobre os itens...

R: ESO me deu pouca mobilidade de *build*, na verdade. Porque parece que se você é um *sorcerer* de *summon* você precisa ter aquele tipo de magia de raio e aquele tipo de equipamento para poder ser bom no PvE e outro no PvP. Realmente não tenho saco nenhum não. Você vê o pessoal falando, 'ah, dou 20k por segundo, 30k por segundo', aí se você tenta correr disso e ir para uma *build* alternativa você não consegue se enquadrar em uma *dungeon*, por mais que o pessoal não diga que você está ruim, dá a sensação de que você não está fazendo nada. Gosto muito da parte de *craft* de todo jogo. Me deu muito receio de aumentar minhas habilidades de artesanato em si e perder ponto de *skills* por não aumentar outras habilidades. Eu queria um mago *summon*, pesquisei algumas *builds*, vi o que tinha que fazer, fui em algumas *dungeons*. Porém, não tem muita variedade de *skills*, parece que é sempre a mesma coisa. É o *meta*, né. Eu não gosto muito disso porque te priva das coisas que você pode fazer. Na maioria dos jogos, o *craft* não é tão valorizado. Você *upa* e não vai fazer diferença nenhuma, mas é algo que eu gosto de fazer. E no ESO é diferente, o *craft* vale alguma coisa, mas pra você alcançar aquilo é cansativo, é muito demorado.

P: Essa mobilidade das *skills* é uma falsa mobilidade? Porque você não precisa escolher uma classe de fato, os equipamentos que você escolher que vão definir, mas como você disse, o *meta*...

R: Exato, exato! Se você quiser um *sorcerer* de *stamina*, por exemplo, vai ser muito difícil achar uma *build* bacana pra ele. Algumas pessoas até experimentam, mas o que vale

mesmo é quanto de DPS que ele vai dar na *dungeon*. Tem essa variedade sim, você pode ser *sorcerer* e usar espada, mas será que você vai ser tão eficiente quanto os *dragonknight*? Enfim, tem isso. É um trem cansativo. Tem gente que gosta e vai de cabeça. Tipo *healer*, tem argonian e bretões. Se você não for com eles, você não vai curar tão bem, o grupo se fode. Poxa, você fica preso ao *meta* porque é aquilo que dá resultado.

P: Você sempre fala “eu gosto de *solar*”, só que aí você enjoou. Você me disse que não gosta muito de *quest*...

R: Sim. É que eu não tenho paciência. Às vezes você vai jogar e fica a noite inteira fazendo uma *quest*, parece que não desenvolve o jogo.

P: O que fez o *solo* não dar certo para você nesse jogo?

R: Primeiro, o mapa desse jogo é muito extenso então não fui tão feliz de ter pego um mapa de Orsinium, de DLC, nem muita gente tem, e acabou que parece que eu tava jogando *offline*, parece que não tinha ninguém lá. Teve um evento de experiência e eu *rushi* muito e em uma semana eu consegui pegar 160 CP, porque só estava *rushando*, só nas *dungeons*. Não tava dando equipamento legal e tava repetitivo, parei e fui nas *quests*. Tava muito sozinho nas *quests*. Elas são bem diferentes, tem cenários diferentes, propósitos diferentes, mas cansa, sabe. Você tá jogando sozinho, é *online*, mas parecia não ter ninguém. Eu gostava das *dungeons* abertas porque era muito mais difícil que um *delve*, mas tive pouca experiência com isso. Fui em uma *dungeon* pública e tinha uma arqueira lá que estava com dificuldade... quando você joga com alguém, por mais que não esteja no mesmo grupo, por mais que você não esteja conversando com ela... você acaba que cria uma intimidade. Aí que se tá a oportunidade de levar pro grupo e ter esse *gameplay* bacana. Eu não falei um ‘a’ com ela, ela estava na mesma *quest* que eu. Invitei ela, jogamos juntos por aquele momento, por mais que a gente não conversava fosse interessante. Mas tive poucas oportunidades de fazer isso no jogo e as *quests* geralmente são sozinhas. Mas eu ainda penso em voltar. Devem anunciar uma nova expansão amanhã. Então eu não consigo sair totalmente do jogo. A imersão do ESO é interessante, mas foi monótona, foi repetitiva por um tempo, mas agora que estou um tempo sem jogar dá vontade de retornar. Porque o que cansa é aquela rotina de logar, fazer *quest* e sair. E não tinha como fazer pesquisa em equipamento porque estava lá correndo os 21 dias.

P: No seu questionário mesmo você comentou sobre como o jogo te empurra para o conteúdo *multiplayer*. E você mesmo disse que jogar sozinho fica chato. Você me disse que fez amizades duradouras surgidas espontaneamente no jogo em seu questionário. Por que isso não aconteceu em ESO?

R: Teve um evento do ESO *Plus* em que todo mundo teve acesso e nesse momento acabou que tinha um cara limpando todas as *delves* de Orsinium e eu entrosei com ele e tal. Só que ele estava querendo terminar as coisas muito mais rápido do que eu porque ele estava querendo as roupas que você ganha e eu tava meio que querendo curtir aquele momento. Então não bateu e pronto. Foram poucas as experiências que eu tive de poder conversar com alguém, quando eu conversava era estrangeiro e não tinha muito essa vontade de tentar falar com alguém de fora, porque parece que não fala a mesma língua, não no sentido do idioma.

P: E não rolava de tentar não exatamente uma guilda, mas procurar um amigo ou um companheiro para jogar? Isso não chegou a te ocorrer?

R: Não... é interessante esse pensamento, mas não me ocorreu. Eu estava experimentando o jogo, mas jogar sozinho de desmotivou bastante, era repetitivo e monótono e acabei pensando ‘ah, deixa pra lá’, o pessoal me chamou para jogar outra coisa e pensei ‘então vamos’.

P: Falando sobre o sistema, você não acha que o sistema de dungeons e delves, que botam as pessoas para jogar junto, podem ser utilitaristas?

R: Sim, você vai no group finder e todo mundo só quer fazer para terminar e ganhar a sua recompensa diária ou do boss. Uma ou outra interação, pede uma bota caso o boss dropar. Eu não me sentiria bem pedindo, se a pessoa ganhou é merecimento dela. O jogo leva bastante a fazer isso: entra na dungeon pra fazer o objetivo de cada um. Às vezes se tiver alguém carregando, eu não me sinto bem, não é tão prazeroso de jogar.

P: No questionário eu perguntei se você colocava alguma coisa de si nos personagens e você respondeu “definitivamente sim”. Eu queria uma resposta mais profunda.

R: Geralmente eu coloco nos meus personagens não exatamente o que eu queria ter, mas aquilo que eu gosto. Eu sou magro, em personagem masculino geralmente eu coloco muito forte. Grande. São coisas que eu acho interessante no personagem ou que eu acho interessante e por isso coloco. Às vezes no próprio equipamento. Esse meu avatar estava com a vestimenta muito bacana porque caía bem, achava bonito. Acho que reflete sim. Isso responde?

P: É como um ator botando o figurino?

R: Exato.

P: Você tinha dito que achou o jogo pouco imersivo quando começou a jogar, mas acho que você mudou de opinião.

R: É, então... o jogo é bastante imersivo para quem tem paciência. Ficou um pouco ruim pra mim porque eu entrava para fazer a quest e não tinha tanto interesse assim em ler o diálogo, em tentar compreender tanto porque gastava muito tempo. O cenário, a história, o que envolve o jogo, eu acho que é imersivo, mas não pra mim, sabe. É muita coisa, tem tanta coisa que você se perde. Se você resolve fazer a quest principal, você passa um mês fazendo ela e está perdendo tempo! A recompensa de experiência não é a mesma se você estivesse rushando o mapa. Dá pra entender?

P:... Acho que sim. É muito conteúdo. À primeira vista te pareceu muito interessante, mas acabou sendo desestimulante.

R: Exato.

P: Percebi jogando que você curte muito exploração. Lidando com um jogo tão grande e um mapa com tanta coisa, isso também perdeu a graça?

R: Não, perdeu não. Acho que é gostoso de explorar o mapa. Te dá uma recompensa por isso. Você vai lá, naquela gretinha do mapa, em que parece que não tem nada, chega lá tem uma caixa com equipamento interessante ou tem item pra você quebrar. Acho gostoso a exploração do mapa porque dá pra você ver a imensidão do jogo em relação a isso. ESO

tem o mapa imenso, mas não é desmotivador, é ‘bora lá’, tanto que já sei qual vai ser o próximo mapa que eu vou abrir depois de Orsinium. Vou optar por mapas que não são DLC.

P: Se você tivesse um parceiro para jogar, você acha que isso melhoraria significativamente a experiência?

R: Melhoraria, sabe. Meu irmão, por exemplo, estava jogando. Ele estava fazendo *craft* pegando minério. Se você joga com alguém, aquela pessoa pega minério, você pega tecido, ter essa interação ou senão ter alguém com quem você possa ficar conversando enquanto está fazendo algo sozinho, é bacana se jogar com alguém. Mas às vezes você cai em outro problema. Você vira, vamos fazer uma *dungeon*, e cai lá com outras duas pessoas aleatórias, volta a parecer que você está sozinho, sabe.

P: Melhoraria mas o ideal seria um grupo maior?

R: Melhoraria mas para ter acesso ao jogo todo seria melhor ter um grupo maior.

P: Você diria que o fato de você não ter encontrado alguém com quem jogar foi determinante para você perder o interesse?

R: Até que não... Porque outros jogos como Aion eu joguei bastante sozinho, o jogo me proporcionava jogar sozinho sem depender das outras pessoas. E mesmo assim o pessoal interagia mais e tinha paciência de ensinar os outros a fazer a *dungeon* sem problema nenhum. No ESO parece que se você para um segundo para digitar você toma um *hit* e morre. No ESO o pessoal faz muito disso: se não dá uma vez, eles tentam a segunda, se não dá na segunda, eles saem do grupo (risos).

P: Então o jogo não te cativou por dois problemas: o modo *solo* não foi engajador o bastante...

R: Correto.

P: ... e o segundo foi que mesmo estando exposto à comunidade, ela não...

R: Não tinha receptividade. Não tinha paciência, sabe, pessoal só tá lá pra matar o boss e se você tenta conversar, você tá perdendo o tempo da pessoa e ela sai do grupo. A maioria das vezes acontecia isso.

P: Se você entrava na *dungeon* e não soubesse o que fazer, o grupo preferia te *quicar* a te explicar?

R: É. Comigo acontecia muito isso.

P: Você disse que agora que passou um tempo, te deu vontade de voltar. Por quê?

R: É estranho. Se eu ficar lembrando do que me desmotivou (risos)... A impressão que eu tenho é que dá vontade de ter a experiência de novo. No ESO eu tava jogando bastante e isso acabou deixando as coisas repetitivas. Eu vou tentar entrar, jogar um pouquinho, fazer uma coisinha ou outra e sair. Para não jogar tanto ao ponto de me cansar nem pouco ao ponto de ficar querendo mais, sabe. Pretendo voltar a jogar moderadamente, sabe.

P: No ESO você chegou a jogar PvP?

R: Não, nem tentei. Porque é o seguinte, eu já não tinha dedo no PvE para ter um DPS bacana e o pessoal leva isso muito a sério, ter a habilidade pra poder fazer a rotação das skills. Aí ah, nem fui no mapa PvP de Cyrodiil porque eu ia estar lá passeando, procurando caixa, vendo água, vendo céu, vendo árvore, aí ia chegar um cara do nada e me matar. Nem fui. Nem sei como é o PvP do ESO pra falar a verdade.

P: Qual é o motivo pelo qual você não curte PvP?

R: É o *meta*, por exemplo. Quem vai no PvP tá muito preocupado com o *meta*, eu não me preocupo com isso. Eu quero matar os monstros, os *boss* e as recompensas. Aparece alguém que te mata num *hit* só, e poxa, não tem graça. Nunca tive saco pra PvP, eu passo muita raiva. Eu me estresso muito fácil com PvP, o que acaba não me interessando.

P: Uma coisa que havia passado batido foi que no Carnaval você disse que tinha viajado com seu namorado. Você é gay?

R: Sim.

P: Interessante. Como é isso pra você nas comunidades *online*? Pode entrar um pouco nessa timidez?

R: Pior que não. Na verdade eu até brinco demais com essas coisas, eu e meus amigos *online* a gente se conheceu falando besteira e a gente fica falando besteira. É muito natural pra mim. Eu não me preocupo com isso não. Já entrei em *chat* e vi gente fazendo essas piadinhas, chego brincando também. Não me retraio não e se tiver algum tipo de constrangimento acabo apenas mutando a pessoa ou se for o caso saindo da guilda.

## ANEXO B – QUESTIONÁRIOS

Modelo de entrevista semi-estruturada para a pesquisa AMIGOS E GUILDAS: PERFORMANCE, MÍDIA E AGÊNCIA EM MMORPGs:

### 1. Dados pessoais

Nome: Horácio

### 2. Questionário

A) Há quanto tempo você joga jogos *online* e como entrou em contato com *The Elder Scrolls Online*?

R: Jogo desde, aproximadamente, 2007. Sempre passando por vários jogos e tentando acompanhar lançamentos e jogos de destaque, vi TESO sendo anunciado (por ser pago, demorei um tempo para entrar) e em dezembro/2017 houve um período de acesso grátis, momento em que comecei a jogar juntamente com um amigo.

B) *The Elder Scrolls Online* é o seu principal jogo? Ele é o seu principal jogo *online*?

R: Atualmente sim. Sim.

C) Quantas horas diárias e semanais você diria que passa em *The Elder Scrolls Online*?

R: Diariamente tento jogar ao menos 2h, às vezes mais e menos, dependendo das tarefas durante o dia, e no final de semana acabo compensando, jogando umas 4 a 5h em cada dia, somando quase 20h/semana.

D) Do que você mais gosta e qual é sua principal atividade dentro do jogo?

R: Gosto de fazer *dungeons* e explorar os mapas. Nunca fui de ficar lendo as missões, mas como em TESO muitas pessoas falam sobre a história do jogo, passei a acompanhar em alguns momentos que tenho mais paciência para ler.

E) Você já fez amizades jogando *The Elder Scrolls Online*?

R: Não. Eu quase sempre tenho algumas companhias aleatórias para fazer o conteúdo do jogo, mas nada que ultrapassasse isso.

F) Você acredita que amizades feitas no jogo têm o mesmo valor que amizades feitas face a face?

R: Acredito, tenho amigos que os considero como meus melhores amigos e foram fruto de uma amizade feita no jogo.

G) Em uma escala de 0 a 10, quão importante você acha que é o aspecto social em *The Elder Scrolls Online*?

R: Posso aproximadamente 1 mês e meio de jogo. Nesse período pude notar que o conteúdo do jogo acaba, por muitas vezes, precisando de interação entre os jogadores para concluí-los, a exemplo das faladas (uma vez que não alcancei ainda) *trials*, onde a mecânica do jogo, para quem não conhece, precisa de instrução de outros que já conhecem o conteúdo para evitar fracassos.

H) Você prefere jogar com outros jogadores ou prefere “*solar*”?

R: Na maioria das vezes prefiro *solar*. Outras eu prefiro ter companhia para fazer, principalmente na descoberta do conteúdo do jogo, uma vez que gosto de explorá-lo, as vezes posso saber de algo que alguém não saiba e vice-versa.

I) Em uma escala de 0 a 10, qual você diria que é a sua resposta emocional em relação à *The Elder Scrolls Online*?

R: 6.

J) Você participa de fóruns, páginas no Facebook ou qualquer outra forma de comunidade digital de *The Elder Scrolls Online*?

R: Participo de páginas e grupos no Facebook.

K) Como você escolheu e montou o(s) seu(s) avatar(es)? Pode descrevê-lo(s)?

R: Meu principal e único personagem é um high elf e possuem algumas vantagens quando utilizado por classes mágicas. Além da raça mais humana (que acho medíocre nos aspectos físicos), prefiro o high elf aos demais, visto que parecem ou serem sombrios ou fisicamente não atraentes e brutos. No processo de criação do meu personagem eu tento manter um padrão que eu acho atraente no personagem, num modo geral, possuem dorso, quadril e pernas definidos.

L) Você prefere jogar com avatares do seu gênero ou com avatares do gênero oposto?

R: Prefiro jogar com avatares do meu gênero. Se eu escolho fazer um personagem do gênero oposto, é uma decisão em virtude da descrição de classe ou raça mais fortes, que demonstram mais poder e controle.

M) Quanto aos outros jogadores, você prefere jogar com pessoas do mesmo gênero que você ou isto não tem importância?

R: Prefiro jogar com pessoas do mesmo gênero que o meu, e mais porque posso falar coisas pessoais sem deixar a pessoa sem entender do que estou falando.

N) Você acredita que há algo da sua identidade ou personalidade no seu avatar?

R: Definitivamente sim.

O) Como você descreveria a sensação de criar e agir com um avatar e de se relacionar com outras pessoas dentro do jogo através dele?

R: Normal. Meu comportamento in-game acaba sendo quase o mesmo comportamento fora do jogo.

P) Você acredita que o avatar pode ser uma máscara? Por quê?

R: Acredito sim. E talvez a facilidade de comunicação com as outras pessoas de forma *online* contribui para isso, principalmente porque meu avatar não possui a mesma linguagem corporal que tenho.

Q) Você se sente mais à vontade para realizar ações que você considera imorais através de um avatar? Por quê?

R: Sim e não. Às vezes é possível agir por meio de um avatar independente da opinião ou senso das pessoas (a exemplo de TESO, algumas missões do jogo abrem caminhos para decisões entre tirar ou não a “vida” de um NPC que cometeu ações danosas). Em contrapartida, não é só porque é possível realizar algo imoral que meu avatar necessariamente fará.

R) Você já se encaixou em algum comportamento *troll*, *griever* ou de estraga-prazeres? Por quê?

R: Não. Porque eu não ganho nada com isso. As vezes perco mais tempo e me estresso comportando desse jeito.

S) Qual é a sua opinião sobre *trolls* e *griefers* em um jogo como *The Elder Scrolls Online*?

R: Ainda não encontrei nenhum dentro do jogo. Mas pela diversidade que o jogo coloca à disposição do jogador, não acho que *trolls* e *griefers* afetarão a *gameplay* de quem sofre com aquele comportamento. É ofertado várias possibilidades de *gameplay*, se alguém perturba, só mudar.

T) Há algo em *The Elder Scrolls Online* que você discorda ou acha que deveria mudar? O quê?

R: Apesar de não me comunicar com frequência com outros jogadores, já vi relatos de outros jogadores de outras plataformas, em que dizem ser possível a conversa de voz dentro do próprio jogo, sem necessariamente utilizar programas alternativos para comunicação entre os jogadores.

U) Você acredita que *The Elder Scrolls Online* é um escape pra você?

R: Não. Apesar de jogar para passar o tempo e esquecer a vida atarefada, não o considero como um escape em virtude da pouca imersão que tenho com o jogo.

V) Você acredita que *The Elder Scrolls Online* possui uma influência ou impacto em sua vida? Como?

R: Sim. Como o conteúdo do jogo é extenso, me pego pensando durante o dia do que posso fazer no jogo quando tiver a oportunidade de chegar em casa e jogar. Seja pelos mapas a explorar, itens e equipamentos a adquirir e conquistas a colecionar.

W) Qual é o significado ou importância de *The Elder Scrolls Online* pra você?

R: Um jogo que posso dedicar tempo do meu dia para me divertir.

X) Qual é o significado ou importância de videogames pra você?

R: São ótimos canalizadores de atenção. Sempre tive os videogames presentes, seja *online* ou *offline*. Em especial aos jogos *online*, tive uma experiência muito boa em 2015 quando, ao fazer uma dungeon, conheci os membros do grupo, falávamos besteiras e jogávamos conversas fora e, por mais que a experiência da dungeon ter durado aproximadamente 1h, criamos um grupo pelo Whatsapp, e mantemos contato até hoje e considero esses três membros como meus melhores amigos.

Modelo de entrevista semi-estruturada para a pesquisa AMIGOS E GUILDAS:  
PERFORMANCE, MÍDIA E AGÊNCIA EM MMORPGs:

1. Dados pessoais

Nome: Alice

2. Questionário

A) Há quanto tempo você joga jogos *online* e como entrou em contato com *The Elder Scrolls Online*?

R: Jogo há 6 anos. Entrei em contato pois sempre fui muito fã da série (por causa do meu irmão que me mostrou *Skyrim* em 2012).

B) *The Elder Scrolls Online* é o seu principal jogo? Ele é o seu principal jogo *online*?

R: Jogo *online* sim. Mas de jogos em geral sou muito viciada. Jogos de carta como *Magic the Gathering*, *Pokémon*, de console como os da Lara Croft, *Assassin's Creed*, *Bloodborn*, *DarkSouls*, *Watch Dogs*, *GTA*, *Zelda*, A lenda dos guardiões entre outros... E de online *ESO*, *lol*, *wow*, *Rainbow Six*. Escrevi todos os jogos que eu amo de paixão!

C) Quantas horas diárias e semanais você diria que passa em *The Elder Scrolls Online*?

R: Ano passado eu tinha aula de manhã e à tarde e só jogava à noite, esse ano só estudo à noite o resto do tempo livre, sempre tô jogando alguma coisa.

D) Do que você mais gosta e qual é sua principal atividade dentro do jogo?

R: Eu amo jogar de *Tank*. Tenho *DPS* e *healer* mas meu *tank* é o que eu levo mais a sério. Comecei agora a focar no *DPS*, mas se der uma oportunidade eu vou de *tank* com certeza!

E) Você já fez amizades jogando *The Elder Scrolls Online*?

R: Sim e muitas.

F) Você acredita que amizades feitas no jogo têm o mesmo valor que amizades feitas face a face?

R: Sim, pois do outro lado do *pc* são pessoas como eu e não robôs. Se eu falar que é eu amigo no jogo, é meu amigo na vida real e eu levo isso muito a sério.

G) Em uma escala de 0 a 10, quão importante você acha que é o aspecto social em *The Elder Scrolls Online*?

R: 10. Pois não se faz praticamente nada sozinho, a não ser *quests*, porém até mesmo as *quests* a gente precisa de uma ajuda para matar um *boss* ou algo do tipo. No ESO você não chega no *endgame* sozinho.

H) Você prefere jogar com outros jogadores ou prefere “*solar*”?

R: Eu sou uma pessoa muito sociável, então até quando estou fazendo Maelstrom (conteúdo *endgame solo*) eu prefiro estar com um amigo na *call*. E acho que não é questão de preferir *solar* ou não, no ESO você tem duas opções ou é OBRIGADO a *solar*, como a maelstrom, ou é obrigado a jogar em grupo, como *dgs* e *trials*.

I) Em uma escala de 0 a 10, qual você diria que é a sua resposta emocional em relação à *The Elder Scrolls Online*?

R: 8. O jogo tem muitos problemas, e um dos piores é a falta de créditos que a comunidade brasileira recebe da produtora do jogo. Sem contar os *bugs* que muitas vezes nos impedem de jogar ou até mesmo atrapalham.

J) Você participa de fóruns, páginas no Facebook ou qualquer outra forma de comunidade digital de *The Elder Scrolls Online*?

R: Somente pelo Facebook e pelo Discord de várias guildas em geral. Não sou acostumada a usar o fórum.

K) Como você escolheu e montou o(s) seu(s) avatar(es)? Pode descrevê-lo(s)?

R: Tenho 8 *char* e cada um deles eu fiz uma história (o famoso *role-play*). Por mais que não use para jogar *role-play*, todos tem um porquê de serem de tal modo.

D..., a minha amada *tank*. Ela tem uma personalidade de soldado que segue ordens, mas não se meta com os companheiros de batalha dela. Ela nasceu em Cyrodiil e é filha de um mercador e de uma soldado da Aldmeri. (história básica)

K..., a minha *stamina sorc* dps. Personalidade de liderança, por mais que na maioria dos casos prefira ficar na dela (basicão sobre ela), Nasceu em Riften, filha de traficantes de skooma. Perdeu os pais e foi vender flores em Windhelm.

L) Você prefere jogar com avatares do seu gênero ou com avatares do gênero oposto?

R: Eu sinceramente não tenho problemas com char de outros sexos, porém dou prioridade para o sexo feminino, onde as mulheres que são tão fortes quanto homens me encantam (exemplo a Lara Croft).

M) Quanto aos outros jogadores, você prefere jogar com pessoas do mesmo gênero que você ou isto não tem importância?

R: Não tem importância, também porque a maioria é do sexo oposto. Com o passar do tempo acabo nem percebendo se é homem ou mulher. Eu vejo como mais uma pessoa para jogar comigo.

N) Você acredita que há algo da sua identidade ou personalidade no seu avatar?

R: Sim. Muitas vezes as ações que meus personagens fazem ou como eu vejo eles é como eu gostaria de ser ou como me imagino. Minha *tank* me passa a sensação de segurança, de ser forte e nunca sucumbir. A K... me passa a ideia de a inteligência é a mais forte das armas, ser calma e serena.

O) Como você descreveria a sensação de criar e agir com um avatar e de se relacionar com outras pessoas dentro do jogo através dele?

R: Ou seja, como você se sente quando faz *role-play*. Muitas vezes eu me vejo na minha personagem ou até mesmo vejo meus amigos, mas também ocorrem situações em que eu me deparo com algo que eu gostaria de ser, exemplo: alguma situação muito difícil na vida da minha personagem, em que ela lide bem e que no final seja a mais forte (psicologicamente).

P) Você acredita que o avatar pode ser uma máscara? Por quê?

R: Sim. Elas são o que eu quero ser ou até mesmo o que eu sou. Mas essa máscara tem mais cara de Alice do que cara de D... ou K..., por exemplo.

Q) Você se sente mais à vontade para realizar ações que você considera imorais através de um avatar? Por quê?

R: Não. Pois como eu disse antes, elas desfrutam dos ideais e valores que eu mesma possuo. Mas às vezes dá aquela curiosidade, se eu fizer isso o que acontece hahahaha.

R) Você já se encaixou em algum comportamento *troll*, *griever* ou de estraga-prazeres? Por quê?

R: Não. Nunca fui tóxica em qualquer jogo que joguei. O máximo que eu fazia era xingar as pessoas na vida real, sem que escreva no *chat*.

S) Qual é a sua opinião sobre *trolls* e *griefers* em um jogo como The Elder Scrolls Online?

R: Acho coisa de criança ou de gente insegura, que faz o que pensou só porque está em um mundo virtual. Porém quem controla esse mundo virtual são seres de carne e daí que vem o problema de você fazer o que pensa sem cuidar.

T) Há algo em *The Elder Scrolls Online* que você discorda ou acha que deveria mudar? O quê?

R: O cuidado com as comunidades. O jogo só se sustenta pelo trabalho em equipe e os desenvolvedores não mostram tamanha importância para isso, não digo somente na comunidade BR mas nos *players* de outros países também que arcam com um *ping* absurdo e que nunca vão conseguir competir com o pessoal que mora perto dos *servers*.

U) Você acredita que *The Elder Scrolls Online* é um escape pra você?

R: Não é e nunca foi. Nele eu tenho uma vida, amigos, objetivos, como na vida real. Ele faz parte da minha vida por isso levo a sério. Imagino como se eu vivesse duas realidades que em algum ponto se coincidem.

V) Você acredita que *The Elder Scrolls Online* possui uma influência ou impacto em sua vida? Como?

R: Não o jogo em si, mas a comunidade. Que me ensinou muitas coisas sobre lugares, pessoas e gostos.

W) Qual é o significado ou importância de *The Elder Scrolls Online* pra você?

R: A importância é que ele me liga com pessoas incríveis.

X) Qual é o significado ou importância de videogames pra você?

R: Eles nos mostram histórias e realidades de um modo fantasioso. São como livros que ensinam lições, mas em que você pode trilhar seu próprio caminho. Os jogos em si já me ensinaram muito sobre o mundo e sobre as relações.

Modelo de entrevista semi-estruturada para a pesquisa AMIGOS E GUILDAS:  
PERFORMANCE, MÍDIA E AGÊNCIA EM MMORPGs:

1. Dados pessoais

Nome: Fabrício

2. Questionário

A) Há quanto tempo você joga jogos *online* e como entrou em contato com *The Elder Scrolls Online*?

R: Jogo games *online* desde 2006. Conheço a série *Elder Scrolls* desde 2009, com *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, e desde então, me tornei um fã da série. Logo, quando o primeiro teaser do jogo saiu, fui um dos primeiros a comemorar, e acompanhei cada etapa do MMORPG. Comecei a jogar *Elder Scrolls Online* desde uma de suas primeiras *betas*, e estive presente desde então, jogando nas *betas* e durante um período da época em que o jogo necessitava de mensalidades.

B) *The Elder Scrolls Online* é o seu principal jogo? Ele é o seu principal jogo *online*?

R: Sim, um dos poucos jogos que eu jogo diariamente.

C) Quantas horas diárias e semanais você diria que passa em *The Elder Scrolls Online*?

R: No mínimo duas horas diárias, no máximo cinco ou seis. Semanalmente devo gastar cerca de 28 horas, pensando por baixo. (Existem momentos em que eu posso jogar muito mais, ou muito menos do que isso, depende de muitas coisas).

D) Do que você mais gosta e qual é sua principal atividade dentro do jogo?

R: O que eu mais gosto, não apenas em ESO, como nos RPG's no geral, é o universo que o cerca. Gosto de entender na *lore* fantástica, pesquisar sobre personalidades e sobre criaturas mágicas. Gosto de ver o design de lugares e visitar as mais diversas culturas que são possíveis, apenas, em universos fantásticos. Mas também gosto de me aventurar em companhia, de fazer *dungeons* com meus amigos e perder a paciência em algum chefe complexo.

E) Você já fez amizades jogando *The Elder Scrolls Online*?

R: Com certeza, várias.

F) Você acredita que amizades feitas no jogo têm o mesmo valor que amizades feitas face a face?

R: Antigamente eu acreditava que não, hoje em dia, entretanto, aprendi que a confiança pode surgir dos lugares mais estranhos. Então, sim.

G) Em uma escala de 0 a 10, quão importante você acha que é o aspecto social em *The Elder Scrolls Online*?

R: 8.

H) Você prefere jogar com outros jogadores ou prefere “*solo*”?

R: Depende. Em missões eu gosto de fazer sozinho, prestar atenção nos diálogos, ficar várias horas analisando o mesmo lugar. Entretanto, conteúdos como *dungeon* ou *world bosses* eu prefiro fazer em companhia.

I) Em uma escala de 0 a 10, qual você diria que é a sua resposta emocional em relação à *The Elder Scrolls Online*?

R: 10.

J) Você participa de fóruns, páginas no Facebook ou qualquer outra forma de comunidade digital de *The Elder Scrolls Online*?

R: Sim.

K) Como você escolheu e montou o(s) seu(s) avatar(es)? Pode descrevê-lo(s)?

R: Normalmente eu crio personagens focados em histórias que eu já havia criado:

Gwynfor e Aegir haviam sido meu personagem em *Skyrim*, Gwynfor havia sido meu personagem também em *Oblivion*. Gwynfor é um bretão-vampiro de cabelos brancos e lisos, pele pálida e grandes habilidades com arco e espadas. Aegir é um guerreiro nórdico, com cabelos ruivos e barba recheada, é um *tank*.

Lucius e Sarayn foram montados exclusivamente no ESO, sendo eles personagens bem distintos. Lucius é um mestre arcano, veste-se normalmente com roupas azuladas, é um Imperial e é um personagem criado com foco no *role-play*, tem a pele mais escurecida, olhos grandes e bastante amistosos, mas vive em uma postura bem rigorosa. Sarayn, entretanto, é um personagem dunmer-vampiro, criado com o propósito de ser feio, é meu personagem principal desde que eu criei minha nova conta no jogo. Apesar de não fazer conteúdos de *dungeon* com ele, ou seja, em grupo, jogo todas as *quests* possíveis com esse personagem.

L) Você prefere jogar com avatares do seu gênero ou com avatares do gênero oposto?

R: Do meu gênero.

M) Quanto aos outros jogadores, você prefere jogar com pessoas do mesmo gênero que você ou isto não tem importância?

R: Não tem importância.

N) Você acredita que há algo da sua identidade ou personalidade no seu avatar?

R: Em todos eles, sim.

O) Como você descreveria a sensação de criar e agir com um avatar e de se relacionar com outras pessoas dentro do jogo através dele?

R: Como um jogador de *role-play*, principalmente, vejo isso como uma alternativa divertida, quase como uma brincadeira lúdica extremamente interessante. É uma forma de elaborar uma narrativa, de atuar de acordo com as regras daquele universo pré-estabelecido.

P) Você acredita que o avatar pode ser uma máscara? Por quê?

R: Sim. Apesar de não ser sempre assim, muitas pessoas acabam usando seus personagens como máscaras ou até mesmo como um escape da vida real. Usam-no para fazer coisas que desejam no mundo afora, por exemplo.

Q) Você se sente mais à vontade para realizar ações que você considera imorais através de um avatar? Por quê?

R: Depende da personalidade que eu defini para esse avatar, por exemplo:

Lucius e Aegir são personagens muito éticos e morais em todos os sentidos possíveis, são exemplos a serem seguidos pois são honrados, bondosos e vivem para proteger seus amigos.

Gwynfor, entretanto, é um personagem mais complexo – ele é bom, ou ao menos tenta, negando sua natureza vampírica, vive com a proposta de assassinar apenas pessoas que ele considera ruins, como forma de punição. Se isso é algo bom de fato ou não, cabe a uma discussão. Muitos podem argumentar que isso o torna uma pessoa ruim, entretanto, muitos também podem defendê-lo, da mesma forma que defendem o Justiceiro por fazer justiça com as próprias mãos.

Sarayn já é outro caso, ele foi tratado com desprezo durante toda a sua vida, e isso fez ele começar a sentir desprezo pelas outras pessoas, por isso, toma atitudes por vezes consideradas bastante imorais, quando é possível fazê-lo no jogo.

Entretanto, se a pergunta for voltada para a questão menos *role-play*, e mais relações interpessoais: Não, normalmente quando eu xingo alguém ou faço algo do tipo com uma

pessoa, faço com um amigo com tom de brincadeira, acho o comportamento imoral em jogos *online* completamente repulsivo.

R) Você já se encaixou em algum comportamento *troll*, *griefer* ou de estraga-prazeres? Por quê?

R: Jamais.

S) Qual é a sua opinião sobre *trolls* e *griefers* em um jogo como *The Elder Scrolls Online*?

R: Honestamente são o pior tipo da comunidade, felizmente no ESO eles não são tão comuns quanto em outros MMORPG'S, mas ainda assim é possível vê-los de vez em quando. Esse tipo de pessoa atrapalha um momento que deveria ser de paz, para outras, como, talvez, uma forma de escape de alguma realidade complicada que ela viva – ou não, a pessoa pode ser apenas mimada, ou repulsiva, tornando as relações *online* com ela desgastantes.

T) Há algo em *The Elder Scrolls Online* que você discorda ou acha que deveria mudar? O quê?

R: Em relação ao jogo? Preços, provavelmente, e acessibilidade ao público brasileiro. Um jogo com servidor americano é complicado para brasileiros jogarem, ainda mais se o jogo não tem nem ao menos uma legenda na nossa língua (mesmo sendo divulgado em português no canal da Bethesda Brasil).

U) Você acredita que *The Elder Scrolls Online* é um escape pra você?

R: Sem dúvida. Vivemos vidas corridas, a faculdade é exaustiva, o trabalho também é. Quando finalmente posso chegar em casa e entrar naquele universo fantástico, sem me preocupar com nada além de conversar com meus amigos e esperar o tempo passar... Sem dúvida alguma é um escape, um escape positivo, praticamente inocente, se não atrapalhar o meu dia a dia.

V) Você acredita que *The Elder Scrolls Online* possui uma influência ou impacto em sua vida? Como?

R: Totalmente. *The Elder Scrolls*, a série, já exerce um impacto fenomenal na minha vida, grande parte das pessoas mais importantes que me cercam são por causa dessa série, eu conheci por conta desse mundo. Se eu aprendi a editar imagens, ou se eu desenvolvi minha escrita, foi por conta do universo em que estava imerso. O MMORPG em si foi muito importante para minha evolução pessoal, conheci diversas pessoas, que hoje me acompanham como grandes e confiáveis amigos.

W) Qual é o significado ou importância de *The Elder Scrolls Online* pra você?

R: O mesmo significado de *Senhor dos Anéis* para um fã de *Senhor dos Anéis*. O mesmo significado de um livro de *Harry Potter* para um fã da série. *Elder Scrolls* em si permeia a minha vida através de diversos amigos, histórias, e da minha própria evolução pessoal. O MMORPG, *Elder Scrolls Online*, abriu portas para eu conseguir finalmente jogar esse universo que eu tanto amo, junto de meus amigos.

X) Qual é o significado ou importância de videogames pra você?

R: Apesar de fã do universo *Elder Scrolls*, não sou tão fã de jogos ou mesmo de videogames quanto outras pessoas. Normalmente eu gosto de jogar para conhecer universos novos, para apreciar a arte ou a narrativa de uma história interativa. Gosto de jogar, mas não tanto quanto ler sobre o universo em que o jogo se passa.

Modelo de entrevista semi-estruturada para a pesquisa AMIGOS E GUILDAS:  
PERFORMANCE, MÍDIA E AGÊNCIA EM MMORPGs:

1. Dados pessoais

Nome: Paulo

2. Questionário

A) Há quanto tempo você joga jogos online e como entrou em contato com *The Elder Scrolls Online*?

R: Desde meus 9 anos, ia muito em lan-houses quando era mais novo jogar *Counter Strike*, conheci o ESO por meio de propagandas no youtube em 2014 fiquei muito empolgado na época pra jogar mas n tinha console da nova geração ou um computador que rodasse, ai no final de 2016 comprei um computador bom e ele foi minha primeira compra.

B) *The Elder Scrolls Online* é o seu principal jogo? Ele é o seu principal jogo online?

R: Eu diria que sim jogava muito *Counter Strike* antes mas parei com o tempo.

C) Quantas horas diárias e semanais você diria que passa em *The Elder Scrolls Online*?

R: diarias cerca de 2 a 5 horas (mais nos fins de semana), semanais cerca de 100 horas.

D) Do que você mais gosta e qual é sua principal atividade dentro do jogo?

R: eu gosto de fazer *trials* (ou *raids*), mas um pouco em geral, como quests, pvp, *roleplaying*.

E) Você já fez amizades jogando *The Elder Scrolls Online*?

R: Sim muitas :3

F) Você acredita que amizades feitas no jogo têm o mesmo valor que amizades feitas face a face?

R: Sim, tudo que importa na realidade é o interesse de ambas as partes.

G) Em uma escala de 0 a 10, quão importante você acha que é o aspecto social em *The Elder Scrolls Online*?

R: 8 a comunidade é muito boa e prestativa aos novos jogadores os ensinando o que fazer e ajudando com coisas basicas como dinheiro para sua primeira montaria.

H) Você prefere jogar com outros jogadores ou prefere “*solo*”?

R: depende do conteúdo.

I) Em uma escala de 0 a 10, qual você diria que é a sua resposta emocional em relação à *The Elder Scrolls Online*?

R: 8.

J) Você participa de fóruns, páginas no Facebook ou qualquer outra forma de comunidade digital de *The Elder Scrolls Online*?

R: Sim.

K) Como você escolheu e montou o(s) seu(s) avatar(es)? Pode descrevê-lo(s)?

R: Criei por gosto pessoal em questão de raças e de como eu faria o *background* da personagem.

L) Você prefere jogar com avatares do seu gênero ou com avatares do gênero oposto?

R: Tenho oito avatares masculinos e dois femininos meu primeiro avatar foi feminino, não me importo na realidade vou no que me for mais interessante na hora da criação ou por relação de *background* com outros dos meus personagens.

M) Quanto aos outros jogadores, você prefere jogar com pessoas do mesmo gênero que você ou isto não tem importância?

R: Não tem muita importancia as garotas que jogam com a gente são tratadas do mesmo jeito sem piadas machistas como (volta pra cozinha), chamar de vagabunda ou coisas como isso.

N) Você acredita que há algo da sua identidade ou personalidade no seu avatar?

R: Talvez, muitos dos meu avatares eu tento cria-los com alguma característica especifica, ou muito mau ou muito carismatico ou neutro.

O) Como você descreveria a sensação de criar e agir com um avatar e de se relacionar com outras pessoas dentro do jogo através dele?

R: é algo imersivo, mas voce sabe que aquilo não é real, mas não torna uma risada, um momento divertido falso.

P) Você acredita que o avatar pode ser uma máscara? Por quê?

R: Sim, ao usar essa "máscara" você não é julgado pela sua aparência mas sim se você é uma pessoa legal ou não.

Q) Você se sente mais à vontade para realizar ações que você considera imorais através de um avatar? Por quê?

R: sim pois é algo virtual que não machuraria ninguém como no jogo GTA que voce mata e atropela pessoas é algo como uma bolinha anti-stress voce desconta sua raiva naquilo para não descontar na vida real.

R) Você já se encaixou em algum comportamento *troll*, *griefer* ou de estraga-prazeres? Por quê?

R: Já, alguns amigos fazendo *role-play* eu meio que atralhei mas pedi desculpas depois kkk.

S) Qual é a sua opinião sobre *trolls* e *griefers* em um jogo como *The Elder Scrolls Online*?

R: é uma coisa comum e não vai parar.

T) Há algo em *The Elder Scrolls Online* que você discorda ou acha que deveria mudar? O quê?

R: O servidor é horriveis mas o resto é otimo :3

U) Você acredita que *The Elder Scrolls Online* é um escape pra você?

R: Talvez, quando tive depressão ele me ajudou muito pois meus amigos lá sempre me faziam rir e meus problemas e tristezas meio que sumiam por alguns momentos.

V) Você acredita que *The Elder Scrolls Online* possui uma influência ou impacto em sua vida? Como?

R: Fiz muitos amigos, muitas noites acordado coletando itens fazendo *dungeons trials* curtindo aquilo que o jogo podia me proporcionar.

W) Qual é o significado ou importância de *The Elder Scrolls Online* pra você?

R:é muito importante.

X) Qual é o significado ou importância de videogames pra você?

R:Sempre fizeram parte da minha vida jogo videogames desde meus 5 anos de idade ou menos.

Modelo de entrevista semi-estruturada para a pesquisa AMIGOS E GUILDAS:  
PERFORMANCE, MÍDIA E AGÊNCIA EM MMORPGs:

1. Dados pessoais

Nome: Lucas

2. Questionário

A) Há quanto tempo você joga jogos online e como entrou em contato com *The Elder Scrolls Online*?

R: Jogo *online* a mais de 10 anos! Desde o lançamento do Jogo que vinha namorando o ESO, porém era muito caro, mais de 200 reais, e ainda cobrava mensalidade. No final de 2016 a steam, após adquirir os direitos do jogo, faz um final de semana de degustação gratuita, baixei o jogo, joguei por 2 dias e comprei imediatamente.

B) *The Elder Scrolls Online* é o seu principal jogo? Ele é o seu principal jogo *online*?

R: Sim, apesar de gostar de outros jogos como *Resident Evil*, *Far Cry*, GTA e outros, me dedico mesmo ao ESO.

C) Quantas horas diárias e semanais você diria que passa em *The Elder Scrolls Online*?

R: Jogo em Média 5 Horas por dia, todos os dias. Somos beneficiados no jogo por fazer isso.

D) Do que você mais gosta e qual é sua principal atividade dentro do jogo?

R: Como sou veterano no jogo, gosto principalmente desse tipo de conteúdo, *dungeons*, *trials* e recentemente tenho dedicado bastante tempo ao PvP.

E) Você já fez amizades jogando *The Elder Scrolls Online*?

R: Sim, tenho varios conhecidos no jogo e alguns que realmente considero como amigos.

F) Você acredita que amizades feitas no jogo têm o mesmo valor que amizades feitas face a face?

R: Sim, claro, na verdade já tive mais consideração por amigos do jogo do que com amigos feitos face a face.

G) Em uma escala de 0 a 10, quão importante você acha que é o aspecto social em *The Elder Scrolls Online*?

R: 10, poucas coisas se fazem sozinho no jogo. E a jogabilidade solitária se torna difícil e monótona, tornando esse tipo de jogadores uma raridade na comunidade.

H) Você prefere jogar com outros jogadores ou prefere “*solar*”?

R: Sempre com outros jogadores. No máximo missões como as diárias de *crafting* eu faço sozinho.

I) Em uma escala de 0 a 10, qual você diria que é a sua resposta emocional em relação à *The Elder Scrolls Online*?

R: literalmente, sou apaixonado pelo jogo. Não me considero um viciado, até porque tenho total controle sobre o jogo e sobre as horas que passo jogando, não deixando de fazer nada de importante em troca do jogo.

J) Você participa de fóruns, páginas no Facebook ou qualquer outra forma de comunidade digital de *The Elder Scrolls Online*?

R: Sim, participo de algumas páginas de discussão no Facebook e grupos no Whatsapp.

K) Como você escolheu e montou o(s) seu(s) avatar(es)? Pode descrevê-lo(s)?

R: Sempre penso no nome mas a aparência não me importa muito. Normalmente uso o modo aleatório de montagem do personagem.

L) Você prefere jogar com avatares do seu gênero ou com avatares do gênero oposto?

R: Normalmente do meu Gênero, apesar de achar que isso não importa muito.

M) Quanto aos outros jogadores, você prefere jogar com pessoas do mesmo gênero que você ou isto não tem importância?

R: Pra mim, não tem importância.

N) Você acredita que há algo da sua identidade ou personalidade no seu avatar?

R: Nunca parei pra pensar nisso, mas acho que não. Como disse antes tenho pleno controle do jogo na minha vida então não uso ele como via de escape ou até pra me fantasiar com algo que eu sou ou não sou!

O) Como você descreveria a sensação de criar e agir com um avatar e de se relacionar com outras pessoas dentro do jogo através dele?

R: Não acho que especificamente no ESO isso seja importante pra alguém. Nem sempre somos vistos apenas como um avatar e sim como pessoas reais por trás de uma tela. Principalmente pelo fato de na maioria das vezes comunicarmos por voz através de aplicativos que permitem isso!

P) Você acredita que o avatar pode ser uma máscara? Por quê?

R: Acho que não! Em nenhum jogo que joguei até hoje percebi alguma coisa relacionada a isso!

Q) Você se sente mais à vontade para realizar ações que você considera imorais através de um avatar? Por quê?

R: Sempre considero um jogo como um jogo. Se o jogo me permite fazer algo ilícito ou imoral, tenho a opção de fazer ou não no jogo. Nunca trataria o ato imoral ou ilícito do jogo como algo pessoal ou até mesmo real.

R) Você já se encaixou em algum comportamento *troll*, *griever* ou de estraga-prazeres? Por quê?

R: Talvez *Troll*, mas nunca pelo mal, sempre pela diversão!

S) Qual é a sua opinião sobre *trolls* e *griefers* em um jogo como *The Elder Scrolls Online*?

R: Dependendo do nível destas atitudes sou a favor, desde que não prejudique seriamente a jogatina de ninguém!

T) Há algo em *The Elder Scrolls Online* que você discorda ou acha que deveria mudar? O quê?

R: Varias coisas, mas sempre visando o melhor *gameplay* possível. Porém, não acho importante expressar minha opinião neste momento.

U) Você acredita que *The Elder Scrolls Online* é um escape pra você?

R: Não, jogo apenas por diversão! O dia que ele me atrapalhar ou me influenciar em alguma coisa paro de jogar imediatamente. Jogos devem ser para diversão e não serem usados como escape ou influenciadores.

V) Você acredita que *The Elder Scrolls Online* possui uma influência ou impacto em sua vida? Como?

R: Impacto, talvez. Pelo tempo que gasto jogando, mas sempre tenho controle sobre isso!

W) Qual é o significado ou importância de *The Elder Scrolls Online* pra você?

R: Em poucas palavras, gosto muito do jogo, mas não acho que seria algo tão importante ou significativo assim!

X) Qual é o significado ou importância de videogames pra você?

R: Novamente, não acho que seria algo tão importante ou significativo assim! De 0 a 10, daria um 3 pra importância disso na minha vida!



UFG - UNIVERSIDADE  
FEDERAL DE GOIÁS



## PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

### DADOS DA EMENDA

**Título da Pesquisa:** AMIGOS E GILDAS: PERFORMANCE, MÍDIA E AGÊNCIA EM MMORPGs

**Pesquisador:** JOSE GUILHERME ABRAO FIRMINO

**Área Temática:**

**Versão:** 3

**CAAE:** 75525517.4.0000.5083

**Instituição Proponente:** Faculdade de Ciências Sociais

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

### DADOS DO PARECER

**Número do Parecer:** 2.615.012

#### **Apresentação do Projeto:**

O presente estudo visa investigar a “relação entre jogos digitais, comunidades de jogos e agência para a criação de laços sociais e comportamentos emergentes em mídias digitais interativas”.

#### **Objetivo da Pesquisa:**

“Determinar o papel da agência do jogador em um MMORPG (Massively multiplayer online role-playing games ) e seu impactos nas interações e laços sociais formados com outros jogadores”.

#### **Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

O proponente afirma que os participantes não correrão riscos físicos, porém, poderão sentir constrangimento ao responder algumas perguntas ou cansaço durante as atividades. Também afirma que garantirá o anonimato dos participantes.

Benefícios: contribuição para o estudo de jogos, mídias e performances no Brasil. Os jogadores progredirão, dentro do jogo, durante a realização da pesquisa.

#### **Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

Trata-se de tema pertinente para a área de mídia e performances culturais.

#### **Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

O protocolo foi instruído devidamente com projeto, folha de rosto, Termo de Compromisso assinado pelo pesquisador e seu orientador, cronograma, TCLE, instrumento de coleta de dados

**Endereço:** Prédio da Reitoria Térreo Cx. Postal 131

**Bairro:** Campus Samambaia

**CEP:**

74.001-970

**UF:** GO

**Município:** GOIANIA

**Telefone:** (62)3521-1215 **Fax:** (62)3521-1163

**E-mail:** cep.prpi.ufg@gmail.com



Continuação do Parecer: 2.615.012

(questionário).

Início da coleta de dados:10/01/2018.

### Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Justificativa de Emenda aprovada.

"Foi adicionado ao cronograma prazo para redação final e defesa da pesquisa apresentada. Anteriormente constava apenas o cronograma da pesquisa de campo".

### Considerações Finais a critério do CEP:

Informamos que o Comitê de Ética em Pesquisa/CEP-UFG considera a presente solicitação de Emenda APROVADA, pois a mesma foi considerada em acordo com os princípios éticos vigentes. Reiteramos a importância deste Parecer Consubstanciado, e lembramos que o(a) pesquisador(a) responsável deverá encaminhar ao CEP-UFG o Relatório Final baseado na conclusão do estudo e na incidência de publicações decorrentes deste, de acordo com o disposto na Resolução CNS n. 466/12 e Resolução CNS n. 510/16. O prazo para entrega do Relatório é de até 30 dias após o encerramento da pesquisa, prevista para julho de 2018.

### Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_1106607_E1.pdf	03/04/2018 18:29:52		Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.docx	14/11/2017 13:47:31	JOSE GUILHERME ABRAO FIRMINO	Aceito
Outros	termo_de_compromisso.jpg	05/09/2017 16:29:27	JOSE GUILHERME ABRAO FIRMINO	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	projeto_de_mestrado_detalhado.pdf	05/09/2017 15:08:07	JOSE GUILHERME ABRAO FIRMINO	Aceito
Outros	Questionario.docx	17/08/2017 14:51:09	JOSE GUILHERME ABRAO FIRMINO	Aceito
Folha de Rosto	folha_de_rosto_assinada.pdf	17/08/2017 14:48:45	JOSE GUILHERME ABRAO FIRMINO	Aceito

**Endereço:** Prédio da Reitoria Térreo Cx. Postal 131

**Bairro:** Campus Samambaia

**UF:** GO

**Telefone:** (62)3521-1215

**CEP:** 74.001-970

**Município:** GOIÂNIA

**Fax:** (62)3521-1163

**E-mail:** cep.prpi.ufg@gmail.com



UFG – UNIVERSIDADE  
FEDERAL DE GOIÁS



Continuação do Parecer: 2.615.012

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

GOIANIA, 23 de Abril de 2018

---

**Assinado por:**

**Geisa Mozzer  
(Coordenador)**

**Endereço:** Prédio da Reitoria Térreo Cx. Postal 131

**Bairro:** Campus Samambaia

**CEP:**

74.001-970

**UF:** GO

**Município:** GOIANIA

**Telefone:**

(62)3521-1215 **Fax:** (62)3521-1163

**E-mail:** cep.prpi.ufg@gmail.com