

# JOGOS ONLINE E MUNDOS VIRTUAIS: UM OLHAR COMPARATIVO ENTRE WORLD OF WARCRAFT E SECOND LIFE<sup>1</sup>

## *ONLINE GAMES AND VIRTUAL WORLDS: A COMPARATIVE APPROACH BETWEEN WORLD OF WARCRAFT AND SECOND LIFE*

**Débora Krischke Leitão**

*deborakl@ufsm.br*

*Doutora em Antropologia Social (UFRGS), professora do Departamento de Ciências Sociais UFSM.*

**Francis Moraes de Almeida**

*franses@gmail.com*

*Doutor em Sociologia (UFRGS), professor do Departamento de Ciências Sociais UFSM.*

**Raíra Bohrer dos Santos**

*rairabs@yahoo.com.br*

*Mestranda em Ciências Sociais (UFSM).*

### RESUMO

Esse artigo tem como objetivo comparar as plataformas *Second Life* (SL) e *World of Warcraft* (WoW) a partir de experiências de pesquisa etnográfica empreendidas pelos pesquisadores membros do Núcleo de Estudos Sobre Emoções e Realidades Digitais (NEERD/UFSM). Primeiramente apresentamos brevemente cada uma dessas plataformas, propondo a seguir situá-las em alguns modelos teóricos de classificação de jogos considerando aspectos como sua estrutura narrativa e jogabilidade. Por último procuramos analisá-las comparativamente quanto ao uso que delas é feito pelos usuários, quanto às formas de engajamento possíveis entre sujeitos, avatares e ambiente e igualmente quanto aos modos de sociabilidade característicos de cada uma delas, mostrando também em que medida tais aspectos exigiram dos pesquisadores diferentes esforços metodológicos.

**Palavras-chave:** Jogos online. Mundos virtuais.

### ABSTRACT

This article aims to compare *Second Life* (SL) and *World of Warcraft* (WoW) from experiences of ethnographic researches conducted by the researchers of the Center for the Study of Emotions and Digital Realities (NEERD/UFSM). Firstly, we briefly present and describe each of these platforms, discussing how they can be understood in the frame of theoretical models of game classifications, considering aspects like narrative and gameplay. Finally we seek to analyze them comparing them regarding their uses and the forms of engagement between subjects, avatars and environment, as well as the sociability characteristic of each one, showing how those aspects demand a variety of methodological efforts from the researcher.

**Keywords:** Online games. Virtual worlds.

Aquilo que chamamos, seguindo a trilha de Miller e Horst (2012), de uma Antropologia do Digital, longe de ter uma coerência e homogeneidade, abarca uma miríade de realidades empíricas muito diversas. Embora algumas questões pareçam ser de fundo comum, cada uma dessas realidades empíricas articula-as diferentemente no que concernem dimensões importantes de sua constituição, como as tensões entre *on-line* e *off-line*, as formas de participação, o lugar ocupado pela imagem, os diferentes graus de imersão e envolvimento demandados do interator/jogador, os tipos de laços estabelecidos entre sujeitos e com o ambiente, entre outros.

Coincidindo com o incremento na velocidade e estabilidade de conexão, temos atualmente um fenômeno conhecido como “*Internet 3D*”. Esse termo diz respeito ao surgimento de plataformas que possibilitam a renderização em tempo real de gráficos 3D. É nesse contexto que surgem os primeiros mundos virtuais tridimensionais, definidos Bell (2008) redes sincrônicas e persistentes de pessoas representadas por avatares, e facilitadas por uma rede de computadores.

Nosso objetivo nesse artigo é discorrer sobre nossas experiências de pesquisa em dois dos mais populosos mundos virtuais tridimensionais contemporâneos, *World of Warcraft* (WoW) e *Second Life* (SL), apontando para suas semelhanças e diferenças, problematizando as possibilidades e limites de classificá-los enquanto jogos e mostrando como as próprias rotinas de pesquisa são alternadas de acordo com as lógicas dadas pelo trabalho de campo em cada um desses ambientes.

## ENTRANDO NO MUNDO: WORLD OF WARCRAFT

Desenvolvido pela empresa norte-americana Blizzard Entertainment, Inc., o *World of Warcraft* (WoW) é um jogo de interpretação de personagens online e em massa para múltiplos jogadores (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, representado comumente pela sigla MMORPG) em 3D, sendo um dos mais populares e com maior número de contas ativas nessa categoria. Por ser online, o jogo possibilita interação com outros usuários através da criação de um personagem tridimensional, um avatar, que os usuários do WoW costumam chamar de Char (abreviação do termo em inglês *character*, empregado para designar personagens criados pelos jogadores em jogos do estilo RPG).

A pesquisadora Raíra B. Santos começou seus estudos no jogo em 2012, com objetivo de compreender as relações entre usuários/personagens antigos e os recém-chegados, e a estrutura de incorporação de comportamentos dos aprendizes a partir de interações com os jogadores mais experientes e os grupos formados por eles. Uma vez em campo, outro aspecto tornou-se relevante para sua pesquisa, tendo em vista que a sua presença enquanto pesquisadora mulher causou impacto junto aos interlocutores, em consequência, a pesquisa objetivou também a compreensão das representações e relações de gênero dentro do ambiente virtual digital 3D de jogo.

A pesquisa lançou mão de uma etnografia online, utilizando alguns pressupostos da etnografia tradicional, definida por sua longa duração, imersão, convivência e experiência de vida semelhante a dos demais jogadores. Para tanto, a pesquisadora criou uma conta e personagem chamada Malum no *World of Warcraft* e iniciou contato com outros usuários/personagens, com os

quais negociou sua real entrada e convivência no jogo, dando início ao seu aprendizado.

O processo de aprendizagem do ambiente foi parte essencial para pesquisa, assim como a descrição de suas estruturas em termos de plataformas e de jogabilidade, dado que era um ambiente desconhecido para a pesquisadora até então. A pesquisa foi, portanto, realizada através da imersão no WoW, familiarização com a plataforma, interação com jogadores, além da leitura e participação nos fóruns criados por jogadores desse jogo online.

Baseado em uma narrativa restrita, porém repleta de detalhes, o World of Warcraft divide os jogadores em duas facções, Horda (*Horde*) e Aliança (*Alliance*). Há diversas raças que se dividem nas facções, algumas não posicionadas historicamente, deixam à escolha do usuário qual facção defender. As raças que compõe a Aliança são: *Draenei*, Humano (*Human*), Anão (*Dwarf*), Elfo Noturno (*Night Elf*), Gnomo (*Gnome*), *Worgen*. Já na Horda encontramos: Elfo Sangrento (*Blood Elf*), *Orc*, *Tauren*, *Trolls*, Morto-vivo (*Undead*), *Goblin*. Os *Pandaren*, raça recentemente adicionada ao jogo pela Blizzard, escolhem a facção ao longo do percurso do personagem.

A Blizzard lançou também livros que contam a história do universo de World of Warcraft, o planeta chamado *Azeroth*, contém quatro continentes e diversas pequenas ilhas. Os continentes são: *Kalimdor*, *Northrend*, *Eastern Kingdoms* e *Pandaria*. Algumas raças são alienígenas, advindas de outros planetas, e agora vivem em *Azeroth*, defendendo uma das facções. Há também os planetas Terralém (*Outland*) e o recém-incorporado em nova extensão, *Draenor*, uma linha alternativa da história de Terralém.

Para iniciar a jornada no WoW é necessário criar um personagem, esta escolha não envolve apenas raça e facção, é necessário também escolher a classe: druida, caçador, mago, paladino, sacerdote, ladino, xamã, bruxos, guerreiro, cavaleiro da morte, monge. Mas para isso é preciso saber o seu papel e habilidades nas batalhas, ou seja, tanque, curador ou DPS.

O jogador designado para Tanque (*tank*) tem a função de deter a atenção dos adversários, NPCs (*non-player characters*, personagens únicos controlados pelo computador) e de monstros referidos como *mobs*<sup>2</sup>. Diz-se que ele aguenta as pancadas para os outros poderem bater. Sempre têm muita vida e armadura forte. É uma peça chave no grupo, pois cabe a ele tornar-se o alvo principal dos adversários e proteger os membros de seu grupo. As classes que podem ser Tanques: Guerreiro, Druida, Cavaleiro da Morte, Paladino, Monge.

O Curador (*Healer*) é responsável por curar os membros do grupo. Existem dois tipos de curadores: Os que curam o tanque do grupo e os que curam o grupo todo. Outra peça chave do grupo, pois se o Curador morrer, geralmente o grupo morre. Apenas personagens das classes Druida, Paladino, Xamã, Sacerdote e Monge podem ser curadores.

Os DPS<sup>3</sup> são as classes mais responsáveis pelo ataque. Existem dois tipos de DPS. Os chamados *melees* que combatem em corpo-a-corpo, e os *ranged* que disparam projéteis à distância, sendo que existem várias opções de classes para DPS, algumas com habilidades mais focadas em magias e outras em energia e força.

Essa primeira etapa de “chegada ao mundo” já coloca o usuário diante de uma série de escolhas que são baseadas, em última instância, na lógica e em regras pré-existentes no próprio mundo. Após escolher raça e classe, o planeta *Azeroth* surge para o usuário. O local de início é sempre onde a raça escolhida se abriga no planeta, propiciando um pequeno treinamento técnico e narrativo

através dos NPCs, que contam histórias de suas raças, facções e planetas e dão dicas de como cumprir os objetivos. A evolução do personagem acontece com o cumprimento de *quests* (buscas ou missões), recebendo ouro, pontuação para mudar de nível (XP) e itens para compor a armadura e equipamentos do personagem. O ouro também serve para comprar itens e animais para montaria, ou mesmo pagar o deslocamento entre os locais do planeta, pois o mapa de *Azeroth* é bastante extenso e complexo e esse deslocamento entre grandes distâncias requer o pagamento de uma taxa, como uma espécie de táxi.

A busca de status dentro do jogo está diretamente ligada à evolução do personagem, ou seja, quanto mais objetivos e conquistas obtidos, mais rapidamente o nível alto é alcançado e o personagem respeitado. É neste ponto que se torna imprescindível que os usuários/personagens atuem em conjunto. Grupos e parcerias são as formas mais rápidas e eficazes de concluir objetivos difíceis e criar laços com ou sem benefícios. O contato com outros personagens é gratificante, pois há grande troca de conhecimentos e informações sobre relações sociais e culturais do WoW, e também objetivos específicos e estratégicos. Este contato pode começar nos grupos, clãs ou guildas, massmorras, ou mesmo nos fóruns e comunidades direcionadas para os personagens. Guildas são grandes grupos formados por usuários mais experientes, que recebem personagens aprendizes e disponibilizam itens para evolução do personagem e acesso ao bate-papo conjunto. Através destas dinâmicas de compartilhamento se constituem vínculos, oportunidades de interação e conseqüentemente a incorporação de elementos.

A interação entre os usuários no WoW, conforme exploraremos mais a seguir tratando da sociabilidade se dá, sobretudo, através das lutas, embora também seja utilizada uma janela de chat escrito, com objetivo de manter-se informado sobre os acontecimentos no local em que está atuando, ou para conversar com outros usuários sem um objetivo preciso relacionado ao jogo.

Ainda que a ferramenta de chat esteja disponível aos usuários para todo tipo de interação, outro aspecto tornou-se relevante durante a pesquisa de campo; o uso feito dessa ferramenta pelos jogadores. A interação por chat entre os jogadores demonstrou-se objetiva e direcionada a resolução de *quests*, e assuntos relacionados com os objetivos específicos do grupo ou dos chars. Ocorre que os usuários usam das plataformas periféricas, como os fóruns e blogs, e até mesmo grupos de redes sociais, como o Facebook, para interagir, trocar informações e conversar sobre assuntos diversos, e evitam as interações não relacionadas ao jogo durante o tempo que dispõem para subir de nível, dado que esse é o objetivo central do jogo, em detrimento do relacionamento pessoal com outros usuários.

Nessas plataformas periféricas, principalmente no fórum oficial da Blizzard para o WoW, os usuários conectam com os perfis dos seus chars, e tratam de assuntos diversos relacionados às temáticas do jogo. Outras plataformas como grupos do Facebook são mais abrangentes na diversidade de assuntos, e a grande maioria dos jogadores utiliza seus perfis pessoais para acesso.

## ENTRANDO NO MUNDO: SECOND LIFE

O mundo virtual *Second Life* foi aberto ao público em 2003 pela empresa norte-americana Linden Lab, e até junho de 2013, quando da comemoração de seus dez anos de existência, tinha 36 milhões de contas criadas. Em termos de contas ativas, no entanto, a Linden Lab (2013) estima que atualmente sejam em torno de 1 milhão. Esses números, assim como a maioria das estatísticas disponíveis sobre o SL, são um tanto quanto imprecisos e defasados<sup>4</sup>. No

entanto, a cada conexão no mundo, durante o processo de *login*, somos informados de quantos usuários estão online naquele momento, simultaneamente. Em nossa experiência de pesquisa na plataforma o que podemos afirmar, no que concerne a estimativas populacionais desse mundo virtual, é que a cada vez que conectávamos estavam online entre 60 mil e 80 mil pessoas, sendo que tais números variavam de acordo com o horário do dia, dia da semana e mês<sup>5</sup>.

Dentre os mundos virtuais existentes atualmente, um dos mais conhecidos e mais populosos é o *Second Life* (SL), onde realizamos pesquisa etnográfica desde julho de 2010, momento de início da pesquisa de Débora Leitão na plataforma. A esse esforço primeiro de pesquisa somaram-se os estudos iniciados em 2013 pelas então bolsistas de iniciação científica, hoje mestrandas, Raíra B. Santos e Diessica Gaige na mesma plataforma, impulsionados pelo projeto de pesquisa Processos Imersivos Propiciadores de Imersão em Mundos Digitais Virtuais Tridimensionais.

O trabalho de Diessica Gaige teve como objetivo compreender os modos de aprendizagem dos novatos na plataforma, os processos de socialização e de familiarização com seus aspectos técnicos e societários. Para tanto a pesquisadora realizou observação participante e entrevistas com residentes frequentadores da Ilha Ajuda Brasil, que tem como objetivo justamente “educar” o novato através de seu contato com voluntários, residentes mais antigos.

As pesquisas de Débora K. Leitão e Raíra B. Santos por sua vez tem como temática sexualidades e afetos no SL, sendo que a última se foca exclusivamente em relacionamentos e sexualidades BDSM (*Bondage*, Disciplina, Dominação, Submissão, Sadismo e Masoquismo) nesse mundo virtual e a primeira na compreensão dos mecanismos de produção de sensações através da articulação entre imagem e escrita no sexo virtual que tem lugar na plataforma.

Embora os dois trabalhos estejam focados na sexualidade, nos primeiros anos desse empreendimento de pesquisa nos dedicamos a compreender outros aspectos do mundo que julgamos terem sido necessários para entendê-lo de maneira mais global. Desse modo, além das temáticas relativas à sexualidade e relações afetivas, investigamos a socialização dos novatos no SL (GAIGE; LEITÃO, 2014), a construção e produção de conteúdo pelos residentes e sua importância na história do mundo virtual (LEITÃO, 2012), as aparências, os padrões de beleza e a construção dos avatares (LEITÃO, 2011; SANTOS, 2013) e o uso e produção de imagens fotográficas e videográficas por residentes e pelas pesquisadoras (GOMES; LEITÃO, 2012).

De acordo com Laura Graziela Gomes (2012), primeira antropóloga brasileira a realizar pesquisa no *Second Life*, entre os anos de 2006 e 2008 houve um “boom brasileiro” no *Second Life*, quando havia cerca de 300 mil brasileiros com contas ativas. E se durante o chamado “boom” o *Second Life* era noticiado em todas as esferas midiáticas, atualmente ele é muito pouco mencionado. Mesmo que ele tenha saído das pautas da imprensa, desde que iniciamos nossa pesquisa em 2010, percebemos certa estabilização no número de residentes. Fala-se menos do *Second Life*, mas ele continua existindo e sendo habitado por um número significativo de pessoas.

Ao acessar o *site* do *Second Life* o navegador se depara com a pergunta: “O que é *Second Life*?”, e a resposta disponível para aqueles que estão descobrindo o mundo é: “O *Second Life* é um mundo em 3D no qual todas as pessoas que você vê são reais e todos os lugares que você visita são construídos por gente como você”. O que é enfatizado em sua propaganda oficial como constitutivo e mais particular desse mundo virtual é sem dúvida essa possibilidade de criação por parte dos residentes.

Nesse mundo virtual há uma moeda própria, o *Linden Dolar*, mais frequentemente referido apenas como *linden* ou simplesmente representado como L\$, cuja cotação flutua de acordo com a oferta e demanda de moeda por parte dos residentes. Quando iniciamos nossa pesquisa, um dólar americano podia ser trocado por cerca de L\$280. De acordo com a cotação de fevereiro de 2015 um dólar americano pode ser trocado por L\$250.

A Linden Lab, criadora desse mundo virtual, além de vender *lindens*, comercializa e cobra impostos pelo uso das terras no *Second Life*. Todo o restante do conteúdo desse mundo, entretanto, é produzido por usuários. Isso inclui roupas e acessórios para avatares, objetos de qualquer tipo – casas, móveis, carros, árvores, etc. – e animações. Essas criações são comercializadas pelos residentes num site de vendas, o Marketplace, ou ainda vendidos e comprados *inworld*, dentro do mundo, em lojas.

Assim, a estrutura deste universo é completamente transformável, assim como a aparência dos avatares e os scripts que dizem respeito a movimentos e posições. É possível considerar o *Second Life* um simulador, porém, por suas características de estrutura aberta, há possibilidades de criação que cabem apenas à imaginação e capacidade técnica de construção dos residentes.

O acesso ao *Second Life* se dá por meio de um *viewer*, espécie de navegador de *Internet*, que é baixado no site oficial da Linden Lab e instalado no computador do interator. Além desse *viewer* oficial, fornecido pela Linden, há uma série de *viewers* alternativos criados por residentes a partir do *viewer* oficial, incorporando uma série de modificações de acordo com necessidades específicas de cada público utilizador (com ferramentas mais voltadas para construção, ou com botões e modificações voltadas a iluminação e fotografia, etc).

O aprendizado sociotécnico no SL tem início no momento da criação do avatar no site, e é contínuo na interação homem-máquina, do sujeito que acessa o mundo através do *viewer* e encontra diversas ferramentas disponibilizadas pela empresa para edição, modificação e criação de objetos e animações. No momento de criação da conta, o novo residente escolhe um dentre uma dezena de avatares padrão que são oferecidos pela Linden Lab, sendo imediatamente informado de que poderá, assim que utilizar o mundo virtual pela primeira vez, customizar esse avatar padrão de acordo com seus desejos.

Em sua primeira aparição dentro do mundo, seu avatar surge numa espécie de praia deserta e aos poucos, conforme vai caminhando, outros novos residentes vão surgindo perto dele. Não há muita possibilidade de se escapar e descobrir novos caminhos nesse momento, e setas guiam o recém chegado pelo caminho andando para que chegue até um edifício no qual poderá ler sobre as funções básicas da plataforma. Durante esse caminho abrem-se janelas no *viewer* que incitam o novo residente a executar certas ações como “aperte *page up* para voar”, “pressione a seta para frente para andar”, “pressione *page down* para agachar-se”, etc. Funcionando como um tutorial que ensina os comandos mais básicos de movimento do avatar, acessível por meio do teclado

Espacialmente, o *Second Life* é formado por uma região conhecida como *Mainland* e por uma série de ilhas privadas. De acordo com os relatos que ouvimos dos residentes mais antigos, originalmente, a região designada como *Mainland* também era referida como “o continente”. Atualmente, entretanto, a denominação “continente” é usada igualmente para fazer referência a um conjunto de ilha privadas dispostas em uma região próxima que apresentem uma coerência ou continuidade em termos de temática, ou pertençam a um mesmo proprietário. O termo *sim*, abreviação de simulador, também é utilizado pelos usuários para fazer referência a uma ilha ou conjunto de ilhas com tema comum.

Usuários brasileiros, entretanto, usam mais comumente a palavra “ilha”, tanto em referência a uma única ilha privada como a um conjunto delas com tema comum.

Residentes cujos avatares não estão presentes no mesmo local podem se comunicar através de mensagens instantâneas visíveis apenas para os envolvidos nessa comunicação. Além delas, existe o *chat* aberto, visível apenas para os que se encontram num determinado e mesmo lugar, mas como diz sua denominação, “aberto”, visível para todos que ali estão. O sentimento de estar presente num determinado espaço aparece com frequência nas falas mais corriqueiras dos residentes quando, por exemplo, alguém pergunta “onde você está?” através de mensagem instantânea, e a resposta será o nome de uma ilha. Nesse caso, além de responder o avatar poderá oferecer um TP ao outro, sugerindo “venha até aqui? Quer me encontrar?”. Os deslocamentos de uma ilha para outra acontecem por meio do TP – teleporte, e os usuários se referem a ele como “taxi”, dizendo “estou enviando seu taxi” ou, se o usuário demora muito para aceitar o teleporte oferecido, “seu taxi está esperando”. O dito “taxi” levará o avatar que recebe a solicitação de TP para a mesma ilha onde se encontra o avatar que a enviou.

Assim, aprender a criar conta, usar as janelas para conversas, a executar animações, a customizar o avatar, a comprar, a correr, voar, teletransportar-se de uma ilha para outra, etc. São fundamentais para a inserção do novo residente no mundo, e para sua interação social com os outros residentes. A existência no mundo depende da familiarização com essas técnicas e do engajamento nesses processos de criação que se iniciam com a construção do avatar.

## CONCEPÇÕES DE JOGO

Para fins de classificação das diferentes modalidades de jogos existentes, adotamos a proposta de Juul (2004) que, baseado em analistas clássicos da história dos jogos e da interação lúdica como Huizinga (2012) e Caillois (1990) desenvolve seu próprio esquema conceitual de jogo, quase-jogo e não-jogo. Precisamente um jogo deve: 1) ser baseado em regras; 2) ter resultados variáveis e quantificáveis; 3) ter valorizações (negativas e positivas) dos resultados; 4) envolver esforço do jogador; 5) conter vínculo emocional do jogador com o resultado; e 6) ter consequências negociáveis.

A categoria dos quase jogos abarca o RPG de mesa<sup>6</sup>, pois não tem regras fixas (atributo 1) e simuladores<sup>7</sup> (SimCity, simuladores de treinamento de vôo ou direção), dado que neles não há valorização do resultado (atributo 3) uma vez que o objetivo do jogo está em aberto ou inexistente. Filmes, narrativas tradicionais, ficções em hipertexto, jogos-livres como “faz-de-conta” e brincadeiras infantis, seriam qualificados como não-jogos.

Ao adotar a classificação proposta por Juul (2004), nota-se que os jogos eletrônicos surgem como uma nova forma de apreender os jogos, afinal como destaca Ranhel “algoritmos não negociam regras” (2009, p. 15). Além disso, outra característica inovadora dos jogos eletrônicos é a adição de narrativas<sup>8</sup> e enredo de crescente complexidade simultaneamente à crescente sofisticação gráfica dos jogos que acompanha o aumento e capacidade de processamento dos consoles e computadores<sup>9</sup>. A fusão entre jogabilidade e narrativa é encontrada em diferentes graus em cada ambiente/plataforma. Conforme Ranhel (2009, p. 18):

“Narrativas são atividades *top-down* [...]. Quanto mais narrativo, menos agente o usuário será, ou seja, menos ele poderá agir e modificar o resultado da narrativa. Ao contrário, os jogos são atividades *bottom up* [...], e quanto mais o jogo for uma estrutura pura, mais o jogador será agente, ou seja, mais ele interferirá no resultado”.

Desta forma, os ambientes digitais como World of Warcraft e *Second Life* seriam classificados de formas bastante diferentes. O WoW sendo um MMORPG, pode ser compreendido como narrativa restrita, com pouca agência do jogador, que está sempre sendo direcionado por NPCs (*non-player characters*) para o roteiro do jogo. Sua estrutura física também é um tanto restrita, com caminhos calculáveis a percorrer, ainda que o jogador possa fazer escolhas não previstas para com os objetivos do jogo, como por exemplo, conversar, ajudar usuários mais novos em tarefas simples, passear pelos impressionantes locais disponibilizados, interpretar seu personagem através da ferramenta de chat.

Por outro lado, segundo a classificação de Juul (2004) o *Second Life* poderia ser compreendido como um ambiente digital que possibilita não apenas narrativas abertas, sem início e fim, como também tendo uma estrutura que é completamente maleável, sem objetivos definidos. Neste ambiente, apesar de algoritmos não negociarem regras, tudo é transformado e modificado, transcendendo restrições estruturais, por exemplo, quanto ao cenário ou personagens de jogo. Portanto, o *Second Life* pode ser considerado um ambiente com narrativas e estruturas abertas em potencial, ainda que determinadas regiões do mundo virtual abriguem outros jogos, esses sim mais fechados tanto em narrativa quanto em objetivo. Muitos dos autores estudados por Ranhel (2009) e Juul (2004), não classificariam este universo como um jogo. No entanto, se observarmos atentamente algumas práticas dentro do mundo, poderemos encontrar uma diversidade de jogos criados dentro do *Second Life* pelos próprios usuários, baseados em regras negociadas com os outros interatores.

Realizamos incursões para observação e conversas informais com residentes engajados em práticas de RPG e jogos em diversas ilhas do *Second Life*, mas nossa observação participante foi mais aprofundada em uma região conhecida como The Wastelands (TW), zona na qual fixamos residência por seis meses. Vivendo nessa região tínhamos como principal objetivo um contato mais estreito com os modos de produção de conteúdo pelos residentes no SL, já que muitos dos que vivem e jogam em TW são criadores de objetos e animações, principalmente para o jogo mas também para venda. Assim, alugamos um terreno em Wastelands, construímos uma casa e participamos ativamente do *role-playing* e parcialmente dos demais jogos que lá tem lugar.

TW é considerado a maior e mais antiga área de *roleplay* do *Second Life*, existindo desde 2005. Atualmente é composta por 10 ilhas. A região é propriedade de dois residentes do *Second Life*, mas estes contaram e contam com a participação de muitos outros na sua criação e manutenção, além da divisão dos custos de se mantê-la. Parte desses custos são financiados graças ao aluguel de terrenos para os que desejam viver lá além de jogar. No mapa, as áreas em amarelo designam terrenos que podem ser alugados. O aluguel na região custa em torno de L\$540 por semana, o equivalente a US\$2,00.

Não é preciso, no entanto, alugar terras na região para participar das atividades que lá tem lugar. Tampouco há custos imediatos como inscrições ou mensalidades, a participação é gratuita. Dentre as atividades que se destacam na região está o combate, eventos (festas, shows, noites de cinema, etc.) e o *salvage game*, sendo que todas as atividades são transversalmente cruzadas pelo *role-playing*. A narrativa que perpassa todas essas atividades é a de um mundo pós-apocalíptico, flertando com a imagética presente em filmes como Mad Max

ou jogos de videogame como Fallout 3<sup>10</sup>. Essa narrativa é construída coletivamente para e no *role-playing* que tem lugar em TW desde 2005, e transmitida através de seu site (<http://wiki.the-wastelands.org>), através da imprensa oficial *inworld*, o jornal The Salvaged Times, e oralmente também *inworld* durante a socialização de novos participantes e/ou em seus momentos coletivos mais ritualizados, como certos eventos e o combate.

Tanto para o combate quanto para o *salvage game* usa-se um HUD gratuito que é distribuído à todos os visitantes. HUD é um acrônimo para *Head-up display* e basicamente é um objeto fabricado por um residente que, quando “vestido” pelo avatar aparecerá na tela do computador e não no corpo do avatar, e que executará transformações na plataforma *Second Life*. Ele cobre total ou parcialmente a interface original do *viewer*, mostrando outros botões, menu e funções. Podemos dizer assim que ele é um modo de imputar modificações temporárias na plataforma e em seus modos de uso, pois são encerradas tão logo o residente retire-o de si. No caso do HUD de TW, ele oferece opções relativas ao combate, armas, saúde, barra de energia do jogador, etc. De certo modo é ele que transforma a plataforma *Second Life* no jogo de TW, é ele que guia e modela objetivos, missões, desempenho do jogador numa série de itens que não existem no SL por si mesmo. São os HUDs elaborados por esses residentes/programadores que possibilitam a criação de um jogo dentro do jogo.

Além do combate, o HUD também possibilita que se jogue o *salvage game*. O objetivo desse jogo é criar objetos (que podem ser usados e/ou revendidos) a partir de sucata. Diariamente, em dois horários diferentes, uma série de objetos-sucata aparece em locais ao acaso na paisagem desértica de TW. Os *wastelanders* percorrem essas terras a procura da sucata que uma vez recolhida através do comando “pegar” é registrado no HUD como objeto obtido e armazenado para futuro uso. Obtendo uma boa quantidade de objetos-sucata o jogador pode levá-los até lugares específicos de TW para introduzi-los em uma máquina que, a partir de combinações de receitas de objetos-sucata distintos (papel, pedra, pedaço de cano, pneu, etc.) criará um novo objeto do tipo usável/comercializável (principalmente armas e ferramentas). Dentro da narrativa do jogo, essa atividade apresenta grande coerência com a ideia de que se está vivendo numa realidade de escassez de recursos e de luta pela sobrevivência nesse deserto pós-apocalíptico.

Ao tomar parte do RP o residente escolhe entre uma das raças que fazem parte da narrativa desse mundo pós-apocalíptico, podendo ser humano, *ghoul*, ou ainda dois tipos de mutantes, híbridos, conhecidos como *manimals* (humano/outro animal) e *botans* (humano/planta). Em geral, espera-se que haja algum tipo de animosidade entre tais raças, quando em contexto de roleplaying estrito, embora os antagonismos e alianças variem, como observamos, ao longo do tempo e do desenrolar da narrativa que é ela mesma construída coletivamente por todos os jogadores. O lugar por excelência onde esses antagonismos aparecem é o ringue de combate, em eventos chamados de “noite de luta”, realizados aos sábados durante nosso período de pesquisa.

Embora tenhamos encontrado diversos locais de jogo no SL, como The Wastelands, no que concerne uma perspectiva “nativa”, podemos dizer que o *Second Life* não é considerado por seus adeptos como um jogo. Seus usuários referem-se a si mesmos como “residentes”. Tal designação provavelmente remete a mundos virtuais anteriores, a exemplo do Active Worlds, que tinha duas categorias de participantes: turistas e residentes. A denominação residente também é compreensível se considerarmos que boa parte da população do *Second Life* tem, pelo menos em algum momento de sua segunda vida, uma residência estabelecida no mundo virtual. Encontramos muita resistência por parte de nossos interlocutores de pesquisa em definir o SL como um “jogo”. Inclusive

as práticas usualmente referidas fora do mundo virtual como *role-playing game* (RPG), no *Second Life* são ditas apenas RP, sendo enfatizada a interpretação de papéis, mas subtraído seu caráter de jogo.

Podemos observar um fenômeno semelhante na descrição de Matusalém Florindo (2013) sobre jogos de *yaoi* no orkut. Sua pesquisa de campo é sobre comunidades na rede social Orkut, cujas atividades transbordam para outras plataformas como os programas de mensagem instantânea Skype e MSN, dedicada a jogos de interpretação de papéis com personagens e universo inspirado em mangas homoeróticos japoneses. Embora no site estejam classificados na categoria jogos, de acordo com o autor havia certa resistência por parte de seus interlocutores de pesquisa em se pensarem enquanto jogadores. Eles preferiam conceber sua atividade enquanto “jogo da vida”, “teatro escrito”, interpretação e atuação, atividades capazes de criar contexto, ambiente e interação a partir do texto escrito. A principal razão para tal era, de acordo com Florindo, o fato de nesses jogos não haver vencedores e perdedores, além do elemento sorte não se fazer presente.

Ao contrário dos jogos tipo MMORPG como o WoW, no *Second Life* também não há vencedores ou perdedores, assim como não há objetivos específicos a serem alcançados ou missões que devam ser cumpridas. Tampouco há uma linha narrativa única ou plano de jogo a ser seguido. Os usuários determinam suas próprias atividades no mundo. Uma situação vivenciada em campo em meados de 2011 demonstra a percepção por parte da pesquisadora-residente a esse respeito:

“[...] Circulava por uma ilha brasileira quando fui interpelada por uma residente. Antes de responder sua saudação procurei ver sua data de nascimento<sup>11</sup>: criei sua conta hoje. Após fazer algumas perguntas técnicas sobre a construção de seu avatar aos demais presentes, a recém-chegada dirigiu a mim um questionamento surpreendentemente desestabilizador: 'O que se faz aqui? Qual é afinal o objetivo desse *jogo*?'. Era como se ela houvesse me perguntado qual era o sentido da vida. Após alguns segundos vivenciando na pele de minha avatar uma breve crise existencial, respondi enumerando algumas das atividades possíveis no SL, e concluindo que dependeria essencialmente de seus interesses, gostos e das relações que estabelecesse ao longo do caminho.” (trecho de diário de campo de Débora Krischke Leitão, 31 de dezembro de 2011).

As características de estruturas e narrativas abertas que o *Second Life* suporta, podem apontar para uma evolução dos ambientes digitais, pois considerando que há possibilidade de criação e negociação de regras dentro no mundo, encontramos diversos ambientes destinados a jogos. Há nesse mundo virtual, por exemplo, jogos FPS<sup>12</sup> (*First Person Shooter*) ambientados nas favelas construídas pelos próprios usuários. Assim como o ambiente, o jogo também foi desenvolvido pelos residentes. Ainda que esse mundo virtual por suas características mais elementares não se enquadre na definição de jogo que discutimos até, poderíamos, sem sair dela, dizer que se o *Second Life* não é um jogo, ele contém jogos. O diferencial neste ambiente digital é que um mesmo personagem 3D, um avatar, pode vivenciar diferentes ambientes e ainda participar de jogos desenvolvidos por outros usuários, com regras negociadas e negociáveis.

Se buscarmos, no entanto, inspiração nas clássicas categorias de Callois para os possíveis tipos de jogos, a situação pode ser alterada. Callois (1990) classifica os jogos em quatro divisões: *Agôn* (competição), *Alea* (sorte), *Mimicry* (imitação), *Ilinx* (vertigem). Dentre esses jogos ele acredita que há dois princípios básicos: *Paidia*, relacionado à diversão, e *Ludus*, ligado à disciplina. No World of Warcraft podem ser observadas, principalmente, características de

competição, ainda que também seja mesclado com representação ou simulação. Um universo como o *Second Life* talvez pudesse ser definido por Callois (1990) como um simulacro, uma representação que procura imitar a vida (uma segunda vida como seu título sugere), pendendo muito para a o princípio de *Paidia*, ou seja, a diversão livre.

Nas palavras do autor

“*Mimicry* - Qualquer jogo supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão (ainda que esta palavra signifique apenas entrada em jogo: *in-lusio*), ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário. O jogo pode consistir não na realização de uma actividade ou na assunção de um destino num lugar fictício, mas, sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adopção do respectivo comportamento. Encontramo-nos, então, perante uma variada série de manifestações que têm como característica comum a de se basearem no facto de o sujeito jogar a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa. Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir outra. Decidi designar estas manifestações pelo termo *mimicry*, que, em inglês, designa o mimetismo, nomeadamente dos insetos, com o propósito de sublinhar a natureza fundamental e radical, quase orgânica, do impulso que as suscita.” (CALLOIS, 1990, p. 39-40).

A *mimicry* estaria, ainda segundo Callois, por sua capacidade de produzir um “real mais real do que o real” (1990, p. 43), profundamente relacionada à imersão, que a nosso ver é uma característica diferencial dos mundos virtuais tridimensionais.

## FORMAS DE EXISTÊNCIA, INTERAÇÃO E PESQUISA EM DOIS MUNDOS VIRTUAIS

Apesar das diferenças explícitas entre jogabilidade e narrativa, tanto o World of Warcraft, quanto o *Second Life*, possibilitam interações que transcendem as narrativas disponíveis (no caso do WoW, desenvolvidas pela Blizzard). O contato com outros usuários pode gerar diferentes vivências, afetos, relações. Ambos universos possibilitam variados tipos de interação social, seja com a finalidade única de se relacionar, ou para facilitar a conquista de objetivos.

Companheiros no World of Warcraft procuram interagir também através de ferramentas como Skype, Facebook, blogs, fóruns. Estes mecanismos são utilizados também pelos residentes do *Second Life*, os quais criam perfis específicos para seus avatares, e sites de fotos para compartilhar seus momentos *inworld*, manter ou mesmo criar novas relações enquanto residentes. O conjunto dessas plataformas que convergem para a sociabilidade dos usuários é definido por Guimarães Jr. (1999) como ambiente de sociabilidade virtual.

Existem algumas diferenças que podem ser observadas acerca da vivência enquanto avatar no *Second Life*, e char no World of Warcraft. Os usuários do WoW se relacionam enquanto jogadores, utilizando seus chars apenas nos fóruns da Blizzard, nos quais precisam fazer acesso utilizando exatamente o mesmo *login* da plataforma principal. Utilizam seus perfis pessoais (não criando novos perfis para seus char) nas redes de relacionamento para frequentar grupos que debatem dificuldades, ou trocam informações sobre as *quests*, funcionando de forma semelhante a um fórum. No *Second Life* existe uma prática bastante comum de levar para fora da plataforma principal a existência do avatar. A

sociabilidade normalmente ocorre entre residentes (usuário/avatar), mantendo a identidade RL do usuário em segundo plano.

Outra diferença bastante evidente é encontrada na criação do avatar e do char. Para os usuários do WoW, criar diferentes chars faz sentido a partir da prerrogativa de que com eles se possa utilizar e conhecer diferentes habilidades, classes, raças e mesmo facções e servidores. Essa atividade torna um jogador mais experiente que pode ajudar e dar dicas aos novatos. A experimentação é fator também da diversão, estratégia e disciplina nesse ambiente, afinal a melhor forma de derrotar um inimigo é conhecendo-o. Fazer um char da facção oposta pode ser útil também como estratégia de combate.

Já no *Second Life*, a criação do avatar diz respeito não apenas as escolhas de aspectos predefinidos, até porque nenhum avatar contém em si, quando de seu “nascimento”, traços fixos que correspondem as suas habilidades e/ou personalidade. Mesmo que ao ingressar no mundo seja necessária a escolha de um avatar pronto no site do *Second Life*, após acessar a plataforma principal, o usuário dá início a uma personalização identitária do avatar, seja na construção ou transformação da aparência, ou na elaboração da personalidade e interesses. A criação de um avatar exige tempo e criatividade, e desenvolve características únicas a partir de sua criação e atuação.

É possível afirmar que a atuação também acontece no WoW, porém o roteiro do personagem está traçado, mesmo que o usuário possa tomar algumas decisões. As possibilidades de modificação dos chars também são restritas às disponibilizadas pela Blizzard, sendo o máximo da personalização a utilização de itens diferenciados, conseguidos (*dropados*) em batalhas mais difíceis, para usuários experientes.

A narrativa do MMORPG World of Warcraft pode ser considerada mais restrita, não apenas por ter uma história já escrita e conhecida pelos usuários, mas também pela manutenção das atividades dos usuários/chars, com o uso de *non-player characters* para guiá-los, e mantê-los no enredo do jogo. Por essa razão as tentativas de conversas dentro do mundo são, por vezes, ridicularizadas, pois não gera pontuação (XP), apesar de que pode haver nessas interações troca de itens e ouro. Os usuários consideram que a conversa deve ser direcionada para os fóruns, blogs, ou mesmo grupos das redes sociais, limitando-se a provocações e xingamentos no chat da plataforma principal.

Essa característica do World of Warcraft dificultou em parte nossa pesquisa de campo nesse ambiente. Havia pouca disponibilidade por parte dos jogadores de conversar ou realizar entrevistas, pois estavam ocupados executando missões e melhorando a performance de seus chars. Conversar com antropólogo, afinal, não dá XP. Inspirados na proposta de Guimarães Júnior (1999) de seguir as interações para além dos limites da plataforma e na experiência de pesquisa de outros membros do grupo no mundo virtual *Second Life*, recorremos ao Fórum da Blizzard para ter acesso a alguns jogadores do WoW. Se as iniciativas de conversar eram frustradas dentro do próprio jogo, o fórum mostrou-se um espaço frutífero para tanto. Passamos então a utilizá-lo tanto para lançar tópicos de interesse para a pesquisa e discuti-los com os jogadores quanto para a observação participante em tópicos criados pelos próprios jogadores.

A partir do contato com outros trabalhos recentes sobre o World of Warcraft, percebemos que estratégias semelhantes foram lançadas por outros pesquisadores da área de Ciências Sociais e que também eles se depararam com o dilema da interação praticamente apenas direcionada aos objetivos do jogo.

A dissertação de Sandro Albernaz Massarani (2013), também utiliza o fórum da Blizzard como principal lócus de observação participante para o

entendimento do World of Warcraft. Ainda sobre o jogo, a pesquisa de Emerson Enrique da Silva (2012) também não fica restrita ao espaço do jogo online, sendo seu foco fundamental as interações que tem lugar entre os jogadores em uma Lan House específica da cidade de Natal-RN.

Em ambos os trabalhos, assim como na pesquisa por nós desenvolvida no World of Warcraft no ano de 2012, os pesquisadores tiveram como sua principal via de conhecimento do jogo o ato de jogar. Jogando aprendemos as lógicas do jogo e seu funcionamento. Se não tivessem recorrido a outros espaços de interação, no entanto, possivelmente teriam acreditado que não havia sociabilidade no WoW, sendo toda e qualquer interação entre os usuários guiada pelo interesse individual, o que não é verdade. Perceber os deslocamentos para outras plataformas e persegui-los foi, portanto, essencial para as experiências de pesquisa.

No *Second Life*, por outro lado, as atividades empreendidas pelos usuários são muito variadas, indo desde a construção, comercialização e consumo de bens até participação em shows de música ao vivo, visitas a exposições artísticas, jogos de RPG dentro de ilhas especificamente dedicadas, atividades sexuais, etc. Ainda assim, a sociabilidade enquanto estar junto desinteressado, pelo simples prazer de estar junto, é transversal na maioria dessas práticas. A conversa é primordial para a existência no mundo. Podemos é claro pensar que essa conversa se dá tanto através do texto escrito do *chat* quanto através do texto imagético comunicado pela aparência dos avatares e pelo ambiente/cenário. No caso do WoW, uma vez que o jogador tem pouco espaço de customização/criação, tampouco a conversa imagética possui muito espaço, fazendo uso primordialmente de um vocabulário previamente fornecido pela própria narrativa do jogo.

Passar por esse processo contínuo é parte do aprendizado da “lógica do jogo”, no caso do *Second Life*, assim como a realização de outras atividades como a construção e a exploração. No SL, em contraste com o que acontece no ambiente online do WoW, o espaço para conversas dentro do mundo é constante. Em nossa experiência de pesquisa nos deparamos com interlocutores muito interessados em partilhar suas experiências e reflexões sobre esse mundo virtual. Falar sobre o SL é uma das atividades favoritas dos seus residentes. Tal particularidade sem dúvidas favoreceram as conversas informais e entrevistas que realizamos em nossas pesquisas de campo.

No que diz respeito a imersão na narrativa de jogo, a partir de nossa experiência de pesquisa junto a essa comunidade de *role-playing* dentro do SL, percebemos que o processo de avatarização (GOMES; LEITÃO, 2011) é um ponto fundamental. Em jogos de narrativa fechada o esforço necessário para a imersão parece dizer respeito ao esforço de colocar-se na pele de outro, o protagonista do jogo, oferecido de antemão ao jogador. No caso do SL, quando a narrativa aberta do mundo dá espaço as múltiplas narrativas mais fechadas de jogo que podem ser vividas em cada um das ilhas de roleplaying, o protagonista que joga é o avatar do residente, é como se ele tivesse a oportunidade de migrar de um jogo a outro, de uma narrativa a outra, no instante de um teleporte, e sem abandonar sua identidade de avatar.

Assim, o engajamento do usuário com o avatar é importante para essa vivência da imersão, é um requisito central, não acessório. Seria equivocado, no entanto, pensar no avatar como simples ferramenta utilitária, objeto de pouco investimento em todos os sentidos, um simples meio, um uso estritamente instrumental do avatar. Com isso estaríamos abrindo mão de afecções que são essenciais para essa experiência vivencial. O avatar não é apenas a transposição digital de uma identidade no mundo atual, fora do computador. Ele tem uma

biografia própria, sendo mais um compósito de elementos como seu nome, sua aparência, sua performance corporal (animações escolhidas para usar), o que o usuário escolheu escrever sobre si em seu próprio perfil, sua rede de relações, amizades e inimizades, seus modos de presença textual no *chat* e sua existência em outras plataformas.

Embora tenhamos percebido a importância dessa percepção de ser um avatar e de que aquele que sou é capaz de adentrar o jogo, também notamos que esse único avatar pode desenvolver facetas ou características específicas para mais de um local de *role-play* onde costuma jogar. A partir da relação estabelecida com alguns desses jogadores notamos que aqueles efetivamente engajados em *role-playing* costumam participar de várias ilhas com temáticas diferentes, desenvolvendo quase que sub personagens a partir de seu personagem-avatar, ou desdobramentos deste personagem principal. Nesse caso, identificamos que no perfil público dos avatares são acrescentadas abas diferentes (uma possibilidade que o item perfil da plataforma oferece) e em cada uma dessas abas os usuários descrevem quais as variações que seu personagem pode ter dependendo do lugar frequentado. Tal estratégia funciona quase como um aviso, do tipo, se me encontrar em tal lugar, poderá esperar de mim tal comportamento em detrimento de outro.

As variações descritas nessas múltiplas abas de personalidade no perfil em geral dizem respeito a informações biográficas como idade, pertencimento familiar, estado civil, profissão, gostos e preferências, características pessoais (“avoador”, “preguiçoso”, “observador”) que podem alterar a dinâmica de interações, e ainda que tipo de objeto ou arma costuma ter consigo, caso seja abordado inesperadamente em uma ilha de RP de combate. Frequentemente também encontramos histórias de vida bastante detalhadas tornadas públicas em tais abas, junto à descrição das características. Ainda mais frequentemente junto a esse perfil é oferecida uma lista de “limites” do que tolera e não tolera no jogo: sem/com morte, sem/com dano permanente ou mutilações, sem/com sexo, etc. De acordo com nossos interlocutores de pesquisa engajados em *role-playing* esse hábito de explicitar seus limites serve para que se “filtre” interesses comuns, já que o número de jogadores é grande, e para que se estabeleça um contrato prévio implícito das ações que poderão ou não ser vividas no jogo sem que o mesmo precise ser parado e renegociado a cada momento.

Parar o jogo para renovar contratos e combinações é uma quebra de imersão a ser evitada, por isso tais negociações, nos RPs que observamos, acontecem antes ou após a atividade. Além disso, normalmente tais acertos são feitos no chat fechado, chamado IM, apenas entre dois avatares, enquanto a interação do RP se desenrola no chat aberto. A negociação em IM estaria incluída naquilo que no *Second Life* é chamado de OOC (*Out Of Character*, fora da personagem), quando um residente sai da personagem que está interpretando e fala por si mesmo, humano em frente ao computador. Quando qualquer assunto OOC precisa ser trazido para a conversa os residentes avisam seus pares de que se trata de uma fala “fora do jogo”, escrevendo-a entre dois pares de colchetes ou parênteses, como por exemplo no diálogo a seguir, extraído do primeiro contato que tivemos com Luna, avatar que além de participar da comunidade de The Wastelands ativamente participa de diversos tipos de comunidades de RP com temática de ficção científica:

“[2013/08/02 22:25] Luna: a jovem humana se acorda lentamente. A última coisa que lembra é de estar voltando a pé para seu apartamento após a festa de ano novo... começa a lembrar-se mais... flashes surgem em sua mente... Ela se levanta depressa percebendo que está num lugar estranho, aquele não é o seu apartamento. Trata-se de um espaço relativamente pequeno e mal iluminado... Algum tipo de gosma viscosa

reveste o lado do seu corpo que se apoiava no chão. Sente esse chão latejar e apertar sob seus pés descalços. Ela se dá conta de que está de pijama e a suar de calor. Não parece haver nenhum modo de sair daquele lugar... as paredes parecem quentes... pulsando... como se estivessem vivas [[me chame se tiver interesse, topo qualquer coisa!!]]”

Assim, enquanto Luna descrevia a cena, a garota acordando em um lugar estranho, percebendo substâncias que não reconhece a sua volta, ela fala em nome de sua personagem, estava IC, *in character*. Ela, no entanto, saiu da personagem no momento em que usou os duplos colchetes para indicar que poderíamos chamá-la caso algum de nós estivesse interessado em continuar a cena, muito provavelmente interpretando algum alienígena, monstro ou outra vítima como ela.

É interessante perceber que em jogos como o WoW os jogadores parecem estar todo o tempo *in character*, no sentido de que não saem e entram de sua posição no jogo em termos de identidade ou biografia ou conquistas, não há essa maleabilidade. Ao mesmo tempo, é como se nunca estivesse *in character*, pois quase não se vê no jogo online um *role-playing* escrito e descritivo, às vezes bastante longo no *Second Life*, sendo que em jogos online como o WoW, onde o que parece interessar mais é a ação que a personagem executa e menos sensações e sentimentos que podem ser evocados através do texto.

Nos seus perfis os *role-players* do *Second Life* também indicam o tipo de RP que preferem e praticam, sendo esse tipo relativo a suas habilidades ou gostos no que concerne a narrativa. Assim, chamam de “Para-RP” o *role-playing* do jogador que é capaz de escrever parágrafos (de onde vem o “para”) descritivos de uma vez só, sem apertar *enter* e enviar frases soltas ao finalizar cada sentença. Quando não tem essa habilidade ou não gostam de exercê-la explicitam essa informação no perfil avisando “não sou um Para-RP”. Outro ponto importante relativo ao *role-playing*, que aparece também no curto exemplo de Luna, é o uso da chamada terceira pessoa narrativa, na qual aquele que escreve refere-se a si (ou seu avatar) como um outro, uma personagem que executa ações em seu lugar.

Embora estejamos enfatizando aqui o texto, é claro que ele não é o único ponto importante para a construção da presença no *role-playing*. Os cenários onde as interações acontecem são fundamentais para ambientá-las e dar-lhes coerência. As comunidades de *role-play* sempre possuem regras que recebemos ao nelas ingressar, e grande parte dessas regras dizem respeito ao vestuário. Um jogador não deverá vestir-se da mesma forma no mundo pós-apocalíptico de *The Wastelands*, no *role-playing* histórico e bastante rígido em termos de precisão e realismo que acontece em ilhas voltadas para RP histórico, como a *Berlin 1920 Project*, ou numa ilha de ficção científica. Caso sua aparência destoe ele será considerado um elemento que atrapalha a narrativa do jogo, justamente por quebrar a coerência do ambiente imersivo que está sendo construído (com imagens, texto, sons) pelos demais participantes, coletivamente e durante sua ação na e com a plataforma.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse artigo comparamos duas populares plataformas gráficas 3D imersivas contemporâneas, o mundo virtual *Second Life* e o jogo *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game World of Warcraft*. *WoW* e *Second Life* são plataformas online que existem há mais de dez, mobilizando cada milhões

de jogadores que além de dedicar seu tempo investe consideráveis recursos financeiros para participar das atividades que nelas tem lugar.

A comparação que propusemos foi estabelecida a partir das atividades de pesquisa que desenvolvemos em ambas as plataformas, fazendo uso da proposta de classificação de tipos de jogos Juul (2004). Assim, embora o mundo virtual *Second Life* não seja visto por muitos de seus residentes como um jogo, no sentido de não possuir objetivos, recompensas ou um plano de jogo comum a ser seguido, argumentamos que esse mundo virtual digital poderia ser compreendido nos termos de Callois (1990), enquanto *mimicry*, sobretudo quando levamos em consideração o engajamento dos residentes nas mais diferentes temáticas de *role-playing*.

Além disso, procuramos mostrar que *World of Warcraft* e *Second Life*, embora semelhantes no que concerne uma série de aspectos técnicos, geram ambientes de sociabilidade bastante distintos em suas características, um mais focado no cumprimento de objetivos mais ou menos padronizados de jogo, outro na interação mais livre e mobilizada pela vontade de estar junto naquele ambiente *on-line*. As próprias estratégias de pesquisa das quais nos valem, assim, foram adaptadas a partir da descoberta dessas especificidades. Embora tenham diferido em certos momentos, o trabalho coletivo e comparativo de troca de informações e vivências de pesquisa nessas plataformas foi essencial possibilitando, por exemplo, a percepção de que os residentes de mundos virtuais com bastante frequência migram de um jogo/MDV3D para outro, ou fazem uso destes simultaneamente, e que habilidades adquiridas em um são muitas vezes reutilizadas noutro, seja em seus aspectos técnicos ou em termos de referências compartilhadas.

## NOTAS

<sup>1</sup> Agradecemos ao CNPq pelo financiamento dos projetos de pesquisa “Processos socio-técnicos propiciadores de imersão em mundos digitais virtuais tridimensionais” (2012-2014) cujos dados deram origem a essa reflexão.

<sup>2</sup> A designação *mobs* reporta-se ao termo em inglês *mob* (multidão, turba) e costuma ser empregada para monstros que costumam surgir em grande quantidade no jogo e são fáceis de serem derrotados. Há outros tipos de adversários, geralmente maiores, mais monstruosos e muito mais resistentes que são chamados *bosses* (chefões) que demandam a ação conjunta de um grande número de chars para serem derrotados.

<sup>3</sup> A sigla vem da expressão *damage per second* (dano por segundo) e expressa o caráter ofensivo da classe, também designada, de modo mais pejorativo como *glass cannon* (canhão de vidro) em outros jogos, por ser imensamente ofensiva, mas muito frágil a ataques adversários.

<sup>4</sup> Até 2012 a Linden Lab publicava relatórios sobre a economia do SL anualmente, atividade que chegamos a acompanhar no início de nossa pesquisa de campo mas que foi encerrada. Além disso, o último relatório demográfico oficial descrevendo dados como a estratificação etária desse mundo e gênero ou nacionalidade declarados pelos residentes quando da inscrição, data de 2008.

<sup>5</sup> Durante os quase cinco anos de imersões etnográficas no SL pudemos perceber por exemplo uma considerável baixa no número de acessos (chegando algumas vezes a cair para 35 mil usuários online, um contraste significativo com relação aos até 80 mil online) no mês de fevereiro, sendo esse o momento em que muitos de nossos interlocutores também tiravam férias ou faziam “*SL breaks*”, pausas no uso do SL, mantendo-se afastados do mundo por algum tempo.

<sup>6</sup> A sigla RPG (*Role-playing Game*) foi originalmente empregada para referir um jogo de representação de personagens derivado de jogos de guerra em 1974 pela TSR com o nome *Dungeons & Dragons* (Masmorras e Dragões). (A estrutura do jogo, do qual WoW herdou muito, consiste em um grupo de aventureiros iniciantes (foi este jogo que

introduziu o componente “experiência” como critério para que os personagens avançassem “níveis”, tornando-se gradualmente mais poderosos, mecânica adotada em WoW e em todos os demais MMORPGs) que enfrentam uma série de desafios e adversários (na maioria monstros) controlados pelo *dungeon master* (mestre da masmorra, usualmente referido apenas como mestre) um jogador que representa tudo o que os jogadores encontrarem no mundo e é responsável por descrevê-lo. Embora D&D e os RPGs modernos sejam justamente conhecidos pela grande quantidade de regras, Juul indica que o RPG não possui regras fixas pelo fato de que elas são secundárias quanto à narrativa e podem ser flexibilizadas ou mesmo completamente desconsideradas se o mestre que narra o jogo considerar adequado (normalmente em acordo com os jogadores).

<sup>7</sup> O gênero de simulador teve *softwares* para simulação de vôo lançados nos anos 80, que se diferenciavam dos jogos envolvendo aeronaves pela extrema dificuldade, decorrente de seu realismo e pelo fato de não possuírem um objetivo específico que não a experiência da simulação do vôo na realidade (NEWMAN, 2004). O jogo SimCity costuma ser considerado o ápice da simulação, pois desde sua primeira versão, ao final dos anos 80 até a mais recente ele mantém a mesma ideia: construir e administrar uma cidade. Sem pontos, níveis ou mesmo um “fim” para o jogo (BOGOST, 2007, p. 237).

<sup>8</sup> Devemos lembrar que os primeiros jogos eletrônicos de grande sucesso tais como *Space Invaders* (1978) e *Pac-man* (1980) eram jogos basicamente abstratos com o objetivo único de alcançar uma pontuação que constasse na tela de escores mais elevados. O primeiro jogo a apresentar uma história, abrindo mão do sistema de pontuação e apresentando um pixel “herói” como protagonista foi *Adventure* (1980) (KENT, 2001).

<sup>9</sup> Um dos principais motivos do sucesso dos MMORPGs é o fato deles serem jogos que não exigem um computador com alta capacidade de processamento e o aumento da oferta de fluxo de dados após a popularização das conexões de banda larga, o que permite a WoW, inicialmente e uma série de outros jogos desta categoria contemporaneamente alcançar vários milhões de usuários (TAVINOR, 2009).

<sup>10</sup> Jogo lançado em 2008 para PCs e consoles de videogame Playstation 3 e Xbox 360. Sua história teria lugar no ano de 2277, após um apocalipse nuclear.

<sup>11</sup> Informação pública nos perfis de todos os avatares, diz respeito a data de criação daquela conta no SL.

<sup>12</sup> O jogo *Wolfenstein 3D* (1992) é considerado o responsável por lançar o conceito de jogo de tiro em primeira pessoa, embora o mais popular jogo a empregá-lo tenha sido *Doom* (1993), a despeito do desenvolvimento gráfico após mais de duas décadas a mecânica de jogos desta modalidade mantém-se essencialmente igual e é responsável por algumas das franquias mais rentáveis na atualidade, como *Call of Duty* e *Battlefield* (KING and KRZYWINSKA, 2006).

## REFERÊNCIAS

APPELCLINE, Shannon. *Designers & Dragons: the 70's*. Silver Spring: Evil Hat Productions, 2015.

BELL, Mark. Toward a definition of virtual worlds. *Journal of Virtual Worlds Research*, v.1, n.1, 2008. Disponível em: <<http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/283/237>>. Acesso em: 31 jan. 2015.

BOGOST, Ian. *Persuasive Games: the expressive power of videogames*. Cambridge/Massachusetts/London: The MIT Press, 2007.

CALLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.

FLORINDO, Matusalém. Jogos de Yaoi no Orkut e na cidade de Vitória: uma perspectiva etnográfica multissituada. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) Universidade Estadual de Londrina. Londrina: 2013.

GAIGE, Diessica; LEITÃO, Débora Krischke. O processo educativo do noob/newbie no *Second Life*: uma análise da ilha Ajuda Brasil SL. in: *Anais do IV Encontro Internacional de Ciências Sociais (EICS)*. Pelotas: UFPel, 2014.

GOMES, Laura G; LEITÃO, Débora Krischke. Machinima and Ethnographic Research in Three-Dimensional Virtual Worlds. In: Vibrant – Virtual Brazilian Anthropology, v. 9, n. 2. July to December 2012. Brasília, ABA. Available at <<http://www.vibrant.org.br/issues/v9n2/debora-k-leitao-laura-g-gomes-machinima-and-ethnographic-research-in-three-dimensional-virtual-worlds/>>. Acesso em: 31 jan. 2015.

\_\_\_\_\_. *Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life*. Cronos. v.12 n. 2, 2011, p. 23-38.

GOMES, Laura Graziela. *Pequenos mundos gigantes: neotenia e transdução no Second Life*. In: Barbosa, L (org.). Juventude e Gerações no Brasil Contemporâneo. Porto Alegre: Sulina, 2012. p. 121-155.

GUIMARÃES Jr., Mario. *Sociabilidade no Ciberespaço: distinção entre plataformas e ambientes*. Trabalho apresentado na 51ª Reunião Anual da SBPC – PUC/RS, 1999.

HINE, Christine. *Virtual Ethnography*. Londres: Sage Publications, 2001.

JUUL, Jesper. Introduction to Game Time. In: First Person: New Media as Story, Performance, and Game, edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, p. 131-142, 2004.

JUNGBLUT, Airton. *A heterogenia do mundo on-line: algumas reflexões sobre virtualização, comunicação mediada por computador e ciberespaço*. Horizontes Antropológicos, ano 10, n. 21, p. 97-121, jan./jun. 2004.

LEITÃO, Débora Krischke. Aparências, consumo e crítica social no mundo virtual *Second Life*. Revista Eco-Pós, v. 14 n. 3, p. 16-30, 2011.

\_\_\_\_\_. *Entre primitivos e malhas poligonais: modos de fazer, saber e aprender no mundo virtual Second Life*. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, a. 18, n. 38, p. 255-285, jul/dez. 2012.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*, 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1997.

LINDEN LAB. *Infographic: 10 Years of Second Life*. Publicado em 20 de junho de 2013. Disponível em: <<http://www.lindenlab.com/releases/infographic-10-years-of-second-life>>. Acesso em: 31 jan. 2015.

MASSARANI, Sandro Albernaz. *Cruzando fronteiras: A (re) produção de valores nos videogames online*. Dissertação (Mestrado em Antropologia) Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013.

MILLER, Daniel; HORST, Heather. The Digital and the Human: A Prospectus for Digital Anthropology. In MILLER, Daniel; HORST, Heather (Org.). Digital Anthropology. Londres: Berg, pp. 3-35, 2012.

NEWMAN, James. *Videogames*. New York/London: Routledge, 2004.

RANHEL, João. O Conceito de jogo e os jogos computacionais. In: Lúcia Santaella; Mirna Feitoza. (Org.). Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2009.

RIFIOTIS, Theophilos. *Antropologia do ciberespaço: questões teórico-metodológicas sobre pesquisa de campo e modelos de sociabilidade*. Antropologia em Primeira mão, n. 51, 2002.

\_\_\_\_\_. *Desafios contemporâneos para a antropologia no ciberespaço: o lugar da técnica*. Anais da 28ª Reunião Brasileira de Antropologia, 2012.

SANTOS, Raíra Bohrer; SILVEIRA, Gustavo Rocha. *Corpos desviantes no ciberespaço: uma etnografia sobre avatares negros no Second Life*. Revista Primeiros Estudos, São Paulo, n. 4, p. 69-78, 2013.

SILVA, Emerson H. *Conhecimento, Sociabilidade e Lazer em Jogos Online: uma etnografia na “Lan House do Paulo” em São Gonçalo do Amarante*.

Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2012.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, O. (org.). O fenômeno urbano. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.