



VIII CONGRESSO PORTUGUÊS DE SOCIOLOGIA

40 anos de democracias: progressos, contradições e prospetivas

ÁREA TEMÁTICA: Arte, Cultura e Comunicação [ST]

OS MMORPGS ENQUANTO PRODUTO DO CONSUMIDOR: NEGOCIANDO E MOLDANDO A REALIDADE VIRTUAL

AUGUSTO, Fábio Rafael Gonçalves da Silva

Licenciado em Sociologia

Universidade da Beira Interior

fabiorgsaugusto@hotmail.com

BARRIGA, Antónia do Carmo

Doutora em Sociologia

Universidade da Beira Interior

acab@ubi.pt

Resumo

No contexto dos *MMORPGs* (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*), e numa perspetiva de carácter exploratória, este texto visa analisar a moldagem a que se tem assistido. Uma das mais significativas mudanças que os videojogos atuais, como os *MMORPGs*, têm sofrido prende-se com a crescente aproximação entre produtores e consumidores. Este fenómeno veio atribuir novos papéis e significados a todos os intervenientes que, de alguma forma, regulam o espaço de jogo, fazendo dele uma arena de reivindicações. Porque assim é, impõe-se também rever algumas conceptualizações. É neste sentido que se tenta desconstruir a conceção de jogo apresentada por Johan Huizinga e o seu conceito de “círculo mágico”.

Tendo por base a análise dos discursos de jogadores do videojogo *World of Warcraft* expressos através de um debate de grupo *online* e de comentários expostos num fórum de discussão, procura-se compreender a forma como o jogo é moldado pelos diversos intervenientes que nele interagem, pretendendo-se responder a questões como: Que dinâmicas se podem encontrar na relação que se estabelece entre jogador e *MMORPG*? De que forma se regula esta relação? Como se caracteriza o processo de moldagem? Como veem os jogadores este processo? Existirá criação de *normas não institucionais* dentro do espaço de jogo? Que tipos de contributos os jogadores levam para o *terreno virtual*?

Abstract

In the context of *MMORPGs* (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*) and in an exploratory perspective, this paper aims to analyse the latter framings on this issue. One of the most significant changes on current video games, e.g. *MMORPGs*, regards the growing proximity between producers and consumers. This phenomenon brought new roles and meanings to every participants, whom, anyhow, regulate the game space, turning it into an arena of vindication. Thus, some conceptualisation should be reviewed. This is the purpose to deconstruct Johan Huizinga's conception of the game and his idea of “magical circle”.

Based on the discourse analysis of the players of *World of Warcraft*, expressed on an *online* group debate and an internet discussion forum, the paper tries to understand how the game is shaped by the different kind of interacting participants. The major questions asked are: which dynamics can be found on the relationship established between the players and *MMORPG*? How is this relationship regulated? How can we describe the shaping process? How do the players see this process? Are there non institutional rules within the game space? What kind of contribution do the players bring to the virtual ground?

Palavras-chave: *MMORPGs*; moldagem; videojogos; arena de reivindicações

Keywords: *MMORPGs*; shaping; video games; arena of vindication

1. Internet e videojogos: A necessária associação para a emergência dos MMORPGs

Os videojogos e a sua crescente complexidade resultam, evidentemente, do desenvolvimento tecnológico. Desde as décadas de sessenta e setenta, marcadas por um período de experimentação¹ e pelo aparecimento dos primeiros jogos de computador, até hoje, os videojogos sofreram profundas mudanças, tal como é referido por Clua e Bittencourt (2005), Gentile e Anderson (2006), Rodrigues, Lopes e Mustaro (2007), Wolf (2008, 2012a, 2012b), Lowood (2009) e Dillon (2011). Nos anos oitenta, surgem as principais empresas de videojogos com uma dimensão e aposta no mercado considerável, como é o caso da “Nintendo” (1889²), tendo desta forma, os videojogos passado a apresentar significativas melhorias gráficas e contextuais.

Com o desenvolvimento das tecnologias de suporte à internet os jogos *online* começaram a complexificar-se e a rede passa a estar preparada para receber um novo tipo de jogo, um RPG com características *multiplayer*, que se traduz no *MMORPG*³, sendo em 1997 que aparece o primeiro lançado comercialmente, que se designa por *Ultima Online*. Atualmente existem muitos títulos de *MMORPG* que possuem um impacto significativo, tais como o *Lineage I e II* e o *World of Warcraft* (Rodrigues et al., 2007).

Neste género de videojogos, o jogador possui uma representação sua que se intitula de *avatar*, este possui características, que dentro de um leque, são escolhidas pelo criador. Relativamente às possibilidades de interação entre jogadores, “é possível conversar com outros avatares, lutar, formar grupos distintos que são denominados de clãs ou guildas (dependendo do jogo), formar alianças entre grupos e aumentar o nível de habilidades do seu personagem” (Lesnieski, 2008, pp. 6 e 7).

As próprias características deste género de jogo *online* criam uma proximidade entre o virtual e o real ao conjugar elementos que nos são familiares e próximos com elementos do imaginário. O facto de não existir um fim, ou seja, de o jogo continuar a rodar e a mudar na ausência do jogador, o facto de ser possível “negociar produtos, construir casas, ter empregos, namorar e casar” (Lesnieski, 2008, pp. 7), o facto de existirem transportes públicos e privados, de existirem correios que permitem enviar e receber bens, de existirem lojas específicas para as diferentes necessidades do jogador (roupa, comida, materiais de construção, animais de estimação, etc.), entre outras características, conduz-nos a realizar experiências idênticas, se não mesmo iguais, às que realizamos no nosso dia a dia, sendo desta forma difícil separar aquilo que é ou não é real, onde nós próprios atuamos perante o jogo com ferramentas que trazemos do nosso dia a dia.

2. Arena de reivindicações: A apropriação e moldagem do espaço de jogo

Uma das mudanças mais significativas que os videojogos atuais, como os *MMORPGs*, têm vindo a enfrentar prende-se com a aproximação que se tem vindo a estabelecer entre produtores e consumidores. Tal fenómeno vem atribuir novos papéis e significados a todos os intervenientes que, de alguma forma, regulam o espaço de jogo, fazendo do mesmo uma arena de reivindicações. Nesta arena, todos os agentes interessados procuram fazer valer a sua visão, acabando por se apropriar do espaço de jogo de que usufruem e, conseqüentemente, moldar a sua *realidade virtual*.

Neste sentido, e de forma a compreender a moldagem a que os *MMORPGs* estão sujeitos, interessa responder a algumas questões centrais: como se regula a relação que se estabelece entre jogo, na sua expressão mais vasta, e jogador? Que dinâmicas resultam dessa relação? Como se caracteriza o já referido processo de moldagem? Como veem os jogadores tal processo? Como moldam os jogadores e reclamam para si próprios o *terreno de jogo*?

Posto isto, numa primeira fase irá procurar-se desconstruir a conceção reducionista de jogo apresentada por Johan Huizinga na sua obra “Homo Ludens”, que surge em 1938, onde se parte de uma conceção que distingue, claramente, o espaço de jogo do espaço onde se desenrola a *vida real* para uma conceção que valoriza o jogo enquanto extensão da realidade que vivenciamos e se procura desmitificar a ideia de uma total imersão, sendo que o jogador, no contexto específico dos *MMORPGs*, ganha a possibilidade de negociar o seu *terreno virtual*. Numa segunda fase, analisam-se algumas das principais dinâmicas que se

estabelecem no espaço de jogo e que, por sua vez, acabam por o regular. Partindo-se, posteriormente, para a análise da criação de *normas não institucionais* dentro do espaço lúdico enquanto forma de o moldar. Por último, e através de uma análise exploratória que visa compreender o processo de apropriação do jogo, analisam-se os discursos dos jogadores, quer através da análise de comentários colocados em fóruns de discussão, quer através da análise do discurso dos jogadores que participaram num debate de grupo *online*⁴.

2.1. O círculo que perdeu a sua magia

Johan Huizinga revolucionou o sentido de espaço e lugar quando escreveu a sua obra “Homo Ludens” (1938) e na mesma se referiu à existência de um “círculo mágico”. Para Huizinga (2003) o jogo distingue-se, claramente, do mundo real, sendo que nele diferentes normas e regras tomam lugar. O jogador entra assim “para uma esfera de atividade temporária, dotada de uma ordem própria” (Huizinga, 2003, pp. 24). Desta forma, Huizinga (2003, pp. 26) aponta para diversos espaços que conduzem a uma total imersão do jogador num munda à parte, entre eles “o círculo mágico”.

Tal conceito é mais tarde apropriado por Salen e Zimmerman (2004) e passa a constituir uma referência no que toca à caracterização do jogo e à separação que o mesmo estabelece com o mundo real. Assim, o “círculo mágico” pode ser visto como uma barreira impenetrável que separa o real do jogo e do “faz de conta”, tal como explicam Williams, Tracy e Moore (2010, pp. 174).

Huizinga (2003) ao referir-se à existência de uma separação entre o espaço de jogo e o espaço onde se desenrola a *vida real*, acaba por atribuir funções diferenciadas e específicas a cada um dos mundos, onde no mundo de jogo é suposto agir de forma diferente face à forma como agimos na *vida real*, uma vez que é um local de experimentação, assim, podemos referir que a forma como se regula o espaço de jogo é diferente da forma como se regula o espaço da *vida real*. No fundo, ao jogador é atribuída a possibilidade de experimentar algo novo e algo diferente face ao que é permitido e esperado no dia-a-dia. O jogo representa uma espécie de refúgio das responsabilidades e rotinas que nos são impostas pelo mundo real. Contudo, esta dinâmica de experimentação restringe-se a uma relação de jogador enquanto “não – pessoa” do mundo real e jogo enquanto ferramenta algo estática e impermeável que não possibilita grande discussão sobre a forma como se regula e não permite uma transmissão de conhecimento, atitudes, valores, etc. para dentro do espaço de jogo, uma vez que o jogador apenas usufrui das capacidades do jogo para se experimentar a si mesmo, fugindo ao seu “eu” real.

A separação entre o espaço real e o espaço de jogo leva a que se levantem algumas questões no que toca à possibilidade de haver uma transferência da bagagem cultural que o jogador trás consigo para o espaço de jogo. Pois se o mundo real é regulado por normas e regras diferentes do jogo, o jogador tem apenas duas hipóteses, ou leva consigo para o jogo toda a sua bagagem (valores, atitudes, conhecimentos, etc.) e, portanto, vai atuar perante as novas regras e normas do jogo com interferência das normas e regras que traz da *vida real*, ou entra num mundo de jogo isento da bagagem que adquiriu ao longo da vida. Segundo Huizinga (2003), parece que a experimentação não deve ser influenciada pelo que trazemos do mundo real, uma vez que a barreira socialmente construída não o permite, pois quando o jogo começa o real deve acabar. Contudo, verifica-se, no contexto dos *MMORPGs*, que o ato de jogar está dependente das ações do jogador e, portanto, daquilo que o define, onde as regras do mundo real aplicam-se no espaço de jogo.

Edward Castranova (2005) refere que existe uma relação entre o mundo real e o virtual, ele considera que não existe um círculo completamente fechado e, portanto, fala em membrana, argumentando que ela não pode ser completamente impenetrável, uma vez que “people are crossing it all the time in both directions, carrying their behavioural assumptions and attitudes with them” (Castranova, 2005, pp. 147). Este ponto de vista demonstra que o jogador, de facto, leva consigo a bagagem cultural para o espaço de jogo. Contudo, o autor (2005) não abandona o conceito de “círculo mágico”, ele coloca ênfase no conceito de membrana e substitui “magic circle” por “almost-magic circle”.

Por sua vez, Mia Gonsalvo (2009, pp. 408) adota uma postura mais crítica, referindo “we cannot say that games are magic circles, where the ordinary rules of life do not apply”, ou seja, as barreiras entre o espaço de jogo e o espaço onde se desenrola a *vida real* são difusas e não “existem por si”, com o aparecimento dos

MMORPGs o jogador ganhou a capacidade de modificar a própria essência do jogo, onde “such worlds must inevitably leave the hands of their creators and are then taken up (and altered, bent, modified, extended) by players or users” (Gonsalvo, 2009, pp. 411), tornando-se assim evidente, não só o carácter de extensividade do jogo, como também a moldagem a que o mesmo passa a estar sujeito, onde os jogadores são chamados a intervir.

Assim, a teoria de Huizinga torna-se algo reducionista face à possibilidade de ao jogador, enquanto ser do mundo real, levar algo de si próprio para o mundo virtual⁵ e, face a isto, alterá-lo, tal como refere Woodford (2007, pp. 7) “the interaction between the real and the virtual which exists in contemporary games has gradually eroded, and I would argue now destroyed, the magic circle concept.” A teoria de Huizinga (2003) faz ainda menos sentido quando aplicada ao tipo de jogos com que nos deparamos atualmente, nomeadamente os *MMORPGs*. Assim, a magia que caracterizaria o círculo desaparece para dar lugar a perspetivas que valorizam o jogo enquanto um prolongamento da realidade, onde a ideia de uma total imersão se torna redutora se tivermos em consideração a forma como os jogadores se tornam externos ao jogo para o poderem negociar e moldar.

2.2. Jogos de poder: Regulação do espaço de jogo

Tendo em consideração o carácter reducionista da teoria de Huizinga (2003) e partindo do pressuposto de que os jogadores atuam perante jogos como os *MMORPGs* transportando consigo tudo aquilo que os define no seu quotidiano, negando assim a possibilidade de uma total imersão e abstração e, conseqüentemente, a existência do “círculo mágico”, interessa perceber de que forma o jogo se regula.

Neste sentido, valoriza-se o contributo de Constance Steinkuehler (2006) que ao não criticar diretamente o “círculo mágico”, acaba por fazê-lo, ao referir que existe uma negociação do espaço de jogo entre criadores/*designers* e os jogadores. Existindo, portanto, uma espécie de competição pelo controlo entre jogadores e criadores, contudo esta competição é necessária para que os jogos possam emergir.

O jogador face aos *MMORPGs* não é um elemento passivo, muito pelo contrário, ele tem a possibilidade de contribuir com “knowledge, and information about the act of MMO gameplay itself”, tal como aponta Gonsalvo (2009, pp. 413). Indo mais longe, Steinkuehler (2006, pp. 201-202) fornece exemplos práticos, onde é possível observar aquilo que ele designa por “interactively stabilized game balance”, ou seja, uma espécie de acordo que se vai estabelecendo entre criadores e jogadores, de forma, a que o jogo possa satisfazer as necessidades de ambos, neste acordo, os jogadores possuem um papel ativo onde têm a capacidade para modificar o jogo face ao que tinha sido pensado pelos criadores e dar a conhecer novos usos de ferramentas de jogo. Com isto, começa-se a verificar a existência de uma dinâmica de negociação na relação jogador – *MMORPG*, constituindo a competição uma constante.

Indo ao encontro do que foi referido, Williams, Tracy e Moore (2010, pp. 196) referem que é possível observar “a wide range of everyday social behaviors that will translate into virtual worlds”, aqui, mais uma vez, se verifica a inadequação da teoria de Huizinga face, em particular, aos *MMORPGs*, uma vez que o jogador quando entra em contacto com o jogo não se isenta dos valores e das normas que o regem na *vida real*. O jogador transporta para o jogo “um pouco de si”, e é, exatamente, nesta relação recíproca que se estabelece entre o jogador (enquanto ser do mundo real que possui uma bagagem cultural) e o jogo (enquanto ferramenta flexível e permeável), contrariamente ao defendido por Huizinga, que se encontram as dinâmicas que se pretendem estudar.

Neste sentido, também Rui Raposo e Nídia Salomé Morais (2010) abordando as *culturas de convergência* no contexto dos *MMORPGs*, confirmam, em parte, esta perspetiva, pois tal como Steinkuehler, argumentam que existe uma moldagem face aos videojogos em que o jogador passa a negociá-la de uma forma mais ativa. Os autores (2010) referem que o surgimento dos *MMORPGs* “ (...) para além de introduzir um novo conceito de produção, distribuição e consumo, marca também o início de uma relação” (Raposo e Morais, 2010, pp. 1) de maior proximidade entre produtores e consumidores, tal como também é verificado por Klevjer (2008) e Glas (2013). Tal relação de proximidade permite uma transmissão de contributos por parte dos utilizadores para com o jogo⁶ (os designers/responsáveis pela manutenção do jogo), a esta relação,

Jenkins (2006) atribui a designação de *participatory culture* que se prende com a forma como a cultura responde ao aparecimento das novas tecnologias, que permite aos “average consumers to archive, annotate, appropriate, and recirculate media content in powerful new ways” (Jenkins et al. citado por Raposo e Morais, 2010, pp. 2), com isto os jogadores ganham, também eles, a possibilidade de criarem e recriarem o jogo.

No que toca às *culturas de convergência* como *cultura participativa* nos *MMORPGs*, os autores referem que a possibilidade de os jogadores poderem criar e partilhar novos conteúdos tem “impacto não só no desenvolvimento dos próprios jogos, mas também na criação de novos espaços virtuais” (Raposo e Morais, 2010: 3).

Tendo em conta o que foi referido e de forma a fornecer algumas linhas orientadoras de resposta às questões: como se regula o espaço de jogo? Que dinâmicas podemos encontrar na relação que se estabelece entre jogador e *MMORPG*? Apresenta-se a seguinte tabela que, ainda que possa não incluir todas as dinâmicas, visa dar a conhecer as mais relevantes:

Dinâmicas	Caracterização	Exemplo
Experimentação	O jogador tem a possibilidade de experimentar e explorar um novo “eu”	A possibilidade de um jogador (que não possui grandes rendimentos na <i>vida real</i>) gerar uma quantidade surpreendente de dinheiro no espaço de jogo, permite-o experimentar um novo “eu”
Extensão⁷	O jogo é visto como uma extensão do jogador	Um jogador que na <i>vida real</i> é generoso e dentro do espaço de jogo fornece ajuda a outros jogadores
Competição	Os jogadores e os criadores/responsáveis pela manutenção do jogo competem pelo controlo do mesmo	O não cumprimento das <i>normas institucionais</i> que foram criadas dentro do espaço de jogo por parte dos jogadores
Negociação	O jogo é negociado pelos jogadores e pelos criadores/responsáveis pela manutenção do jogo	O ajustamento de normas pré-existentes dentro do espaço de jogo devido a conversas que decorreram em fóruns de discussão

Quadro 1 – Dinâmicas presentes na relação entre jogador e *MMORPG*. Elaboração própria

Posto isto, é importante referir que as dinâmicas de competição e negociação aqui apresentadas são as que se consideram estar na base da regulação do espaço de jogo e, portanto, são elas, enquanto dinâmicas centrais, que permitem que o jogo se desenvolva, possibilitando simultaneamente aos jogadores, ora negociando ora competindo, moldar a *realidade virtual*. Desta forma a análise da criação de *normas não institucionais*, como se irá ver de seguida, é de extrema importância, pois é através da sua criação que o jogo se transforma, com base em avanços e recuos.

2.3. Normas não institucionais dentro do espaço de jogo

Tal como foi referido, a criação de *normas não institucionais* - aqui definidas como todo o conjunto de regras criadas dentro do espaço de jogo que não foram contempladas pelo mesmo (criadores/responsáveis pela manutenção) - demonstra que as dinâmicas supramencionadas, nomeadamente, de negociação e competição, consideradas como centrais no processo de regulação do *terreno virtual*, existem. Sendo através da criação de tais normas que os jogadores levam o seu contributo para o jogo, acabando por o moldar (negociando e competindo) face às suas necessidades. Onde o acordo de que Steinkuehler (2006) nos fala está bem presente. A negociação e competição pela regulação do jogo dá-se entre jogadores entre si e entre jogadores e o próprio jogo (criadores/responsáveis pela manutenção).

Por *normas não institucionais*, entende-se então as regras que foram pensadas, criadas e levadas a cabo pelos jogadores e que, por algum motivo, não foram ponderadas pelo jogo. O jogador ao criar uma *norma não institucional* estará a moldar o *terreno virtual*, dando-se tal moldagem pela negociação e competição, tendo por base a necessidade de os interessados fazerem valer a sua vontade perante os seus iguais (jogadores) e superiores (jogo).

Um exemplo que demonstra o processo pelo qual se dá a criação de uma *norma não institucional* dentro do espaço de jogo é fornecido, ainda que indiretamente, por Steinkuehler (2006) quando refere que o ato de “matar” níveis inferiores (ação permitida pelo jogo) no *MMORPG Lineage II* acabou por criar um desequilíbrio entre o jogo e os jogadores de níveis inferiores que se viram incapazes de sobreviver, não podendo desta forma explorar o *terreno virtual* sem que fossem “mortos” por níveis superiores. Tal desequilíbrio veio a ser solucionado por grupos de jogadores que ao se depararem com tal injustiça (do jogo) criaram uma espécie de policiamento que possibilitou aos níveis inferiores usufruir do *terreno de jogo*. Estamos perante aquilo que o autor designou por “interactively stabilized game balance”, como já foi referido anteriormente, mas estamos também perante a criação de uma *norma não institucional*, onde um desequilíbrio do jogo é ultrapassado pelo contributo dos jogadores, dando-se uma interseção entre as regras estabelecidas pelo jogo e as normas geradas pela comunidade virtual de jogadores.

Posto isto, é importante referir que perante as *normas institucionais* – as regras que o jogo estabeleceu e deu a conhecer aos jogadores - presentes no jogo, os jogadores podem responder-lhes de diferentes formas, pelo que se apresenta o seguinte quadro que procura dar a conhecer uma tipologia das formas de adaptação individual e coletiva face às normas pré-estabelecidas no espaço de jogo, partindo dos tipos de adaptação individual face à forma como a estrutura cultural pressiona a estrutura social apresentados por Robert K. Merton (1968):

Formas de adaptação	Caracterização
Conformismo	Os jogadores podem conformar-se com as <i>normas institucionais</i> , não levantando assim problemas à forma como o espaço de jogo é regulado.
Inovação	Os jogadores podem procurar inovar as normas existentes de forma a cumprirem objetivos pessoais e coletivos, estes jogadores concordam com as metas estabelecidas pela sociedade virtual, mas não com os meios que as visam fazer cumprir, procuram assim realizar mutações às normas já estabelecidas
Rejeição	Os jogadores podem rejeitar as normas estabelecidas e procurar criar as suas próprias normas (a rejeição total será um tipo de adaptação extremamente difícil, se não mesmo impossível, de encontrar dentro do espaço de jogo, uma vez que o jogador à partida concorda com a estrutura do jogo e com as regras básicas de funcionamento, caso contrário não o utilizaria).

Quadro 2 – Formas de adaptação. Elaboração própria

Todas estas formas de adaptação estarão na génese da moldagem e, conseqüentemente, da criação de *normas não institucionais*, pois a sua criação depende do tipo de adaptação que o jogador ou jogadores realiza (m) perante o jogo e a forma como o jogo responde a essa mesma adaptação. Assim, a verificação da existência da criação de *normas não institucionais* dentro do espaço de jogo demonstra a moldagem negociada e competitiva. Sendo ainda de referir que a relação entre jogo e jogador é complexa e não assenta numa linearidade, onde existe espaço para a expressão da individualidade.

2.4. O discurso de quem intervém no processo de moldagem: A percepção dos jogadores

Com o intuito de analisar as relações que se estabelecem dentro do espaço de jogo⁸ (entre jogadores entre si e entre jogadores e responsáveis pela manutenção do jogo) bem como a possível criação de *normas não institucionais* dentro do mesmo, seguimos uma metodologia de base qualitativa.

Como método de recolha de dados, realizou-se um debate de grupo *online*⁹, cujos participantes foram selecionados através da estratégia de amostragem “bola de neve”, uma vez que interessava analisar as opiniões dos jogadores enquanto grupo, de forma a recriar as dinâmicas passíveis de encontrar dentro do espaço de jogo e num ambiente semelhante. Tal debate permitiu também recolher dados de pessoas localizadas em pontos geograficamente distintos. O tratamento da informação deu-se através da técnica de análise de conteúdo.

O debate¹⁰ ocorreu, em tempo real, com um moderador que seguia um guião que foi pré-testado¹¹. O programa utilizado para realizar o debate designa-se *Steam* - um programa de computador que permite conversações *online* de forma gratuita e anónima, através da identificação dos participantes por “*nicknames*” - e neste caso optou-se por pedir aos participantes que colocassem “participante#1,2,3...” consoante a ordem de entrada no *chat*.

O guião foi estruturado de forma a abranger três objetivos. O primeiro passa por perceber qual a percepção que os participantes possuem sobre as normas e regras que existem dentro do espaço de jogo, o segundo passa por perceber qual a percepção que os participantes detêm sobre as relações que se estabelecem dentro do espaço de jogo e, o último objetivo, passa por perceber qual a percepção acerca das características que o participante, enquanto jogador, possui. Tais objetivos serão clarificados de seguida com a análise dos dados recolhidos.

A primeira ideia a retirar prende-se com o facto de todos os participantes concordarem com a existência de regras e normas dentro do espaço de jogo, como forma de controlo das atitudes e como forma de regular o espaço de jogo, ou seja, de permitir o bom funcionamento do mesmo. Tal ideia demonstra que os jogadores concordam com a existência de limites no *terreno virtual*, contudo e como se irá ver mais à frente, existe alguma frustração para com a forma como as sanções são postas em prática, principalmente em servidores não oficiais (onde não se paga para jogar).

Uma segunda ideia está relacionada com os motivos que os participantes encontram para justificar o (in) cumprimento das regras e normas, para eles a personalidade do jogador e a própria forma como o jogo se regula (que proporciona espaço para que as injustiças ocorram) são as respostas encontradas, como refere o participante 2 e 5: “Por exemplo em servidores privados do *WoW [World of Warcraft]* há algumas pessoas que trabalham desde do início para ter o que querem a nível de *armor*¹² e outras fazem doações o que os coloca logo num nível a cima sem esforço”. Tal resposta demonstra, desde logo, alguma frustração por parte dos jogadores para com a forma como o jogo é regulado.

No que diz respeito ao significado que as penalizações possuem para os participantes, é interessante verificar que a maioria fale, por um lado em justiça e, por outro, na existência de “ajudas” por parte dos próprios administradores do jogo para com os jogadores, como é referido pelos participantes 1,3 e 4: “Se jogares num servidor privado por exemplo, não podes infringir as regras só porque conheces alguém que trabalha para o servidor”. O que, mais uma vez, demonstra que a forma como o jogo se regula é colocado em causa pelos próprios jogadores. É interessante ainda que os participantes 1,2,3 e 4 tenham referido que é injusto “matar” níveis inferiores, contudo as regras e normas do jogo possibilitam tal ação, neste sentido o participante 4 refere que tal “falha” do jogo poderia ser ultrapassada pelo civismo dos jogadores, no fundo, está-se a falar de uma *norma não institucional* que é pensada pelos jogadores. Tal como no exemplo fornecido por Steinkuehler (2006), anteriormente, os jogadores do *MMORPG World of Warcraft* encontraram a solução para um problema que as regras do jogo não resolveram, criando alternativas, neste caso em concreto, apela-se ao bom senso dos jogadores e a sanção utilizada para fazer cumprir tal norma baseia-se em todo um conjunto de pressões que os jogadores vão inculcando uns nos outros pelo diálogo, onde chegam a existir sérias discussões entre o que é e o que não é permitido moralmente.

Quando é pedido aos participantes para se pronunciarem acerca da sua experiência pessoal de contacto com as regras existentes dentro do espaço de jogo, é verificável frustração: “Mesmo que não concordes com alguma coisa acaba por não haver muito que possas fazer” (participante 3 e 4), e mesmo o incumprimento delas: “Passados 6 anos de jogo, seria impensável dizer que nunca procurei encontrar formas de contornar as “leis”...” (participante 5) e “Já infringi as regras! Nas arenas por exemplo, em alguns *servers* privados só de pvp [Player vs Player], criar outra conta para jogar contra nós mesmos, ganhar mais facilmente arenas” (participante 2). Com estes testemunhos percebe-se que os jogadores encontram formas de ultrapassar as regras e normas do jogo, criando *normas não institucionais*.

A discussão das regras entre jogadores, dentro do espaço de jogo, surge fundamentalmente para que se percebam os limites do mesmo (para que se explorem ao máximo) e para que os jogadores comparem casos de injustiças, isto demonstra que o espaço de jogo, tal como os fóruns de discussão, são também usados para fomentar a própria criação de *normas não institucionais*. Seguindo esta linha de pensamento aparece o participante 2 que refere que se as regras que se discutem no espaço de jogo não forem iguais, pode haver revolta por parte dos jogadores, o que já aconteceu em *MMORPGs* semelhantes ao *WoW*.

Nos fóruns de discussão, os jogadores expressam as suas necessidades face ao *MMORPG* de que usufruem e contribuem desta forma para que a moldagem do jogo ganhe significado. Tendo por base uma análise exploratória a um fórum de discussão¹³ do videogame em questão, percebe-se que os jogadores possuem visões de jogo que se podem afastar da essência do mesmo ou da forma como o mesmo tem vindo a ser regulado, tal como se pode verificar em alguns comentários:

“...As cidades tornam-se conquistáveis (...) a criação de uma terceira facção (Natures) neutra com ambas as facções existentes (...) reciclagem de antigas DG’s (RAIDS) para serem usadas (...) remodelagem no sistema de vida dos jogadores (melhorar PVP)...” (Gronch, 15/01/2012)

“...Basicamente acredito que *WoW* precisa ser um jogo mais natural, que precise de mais opções, um gráfico melhor e um balanceamento das Classes...” (Kar, 10/08/2012)

“...O que vocês acham de um servidor com nome em português?” (Daeon, 16/12/2011)

“...Poderia também haver uma remodelagem nos personagens, com mais opções para definir melhor cada jogador...” (Astera, 22/01/2013)

Tal como se verifica nos diversos comentários seleccionados, os jogadores interessam-se em expressar as suas opiniões acerca de possíveis mudanças no videogame *World of Warcraft*. Ainda que tais sugestões possam não vir a ser colocadas em prática, elas demonstram a necessidade latente de moldar o *terreno de jogo*, através da competição e/ou negociação. Neste sentido, comentários que abordam mudanças que impliquem a reestruturação do jogo através do acréscimo ou extensão de elementos, como se verifica no primeiro e último comentários, ou que apontem para mudanças externas, como demonstra o terceiro comentário, acabam por provar que a aproximação que se tem vindo a estabelecer entre produtor e consumidor constitui uma realidade.

A frustração e a vontade de ultrapassar as normas e regras existentes no espaço de jogo torna-se mais expressiva quando é pedido aos participantes para abordarem a relação que estabelecem com os responsáveis pela manutenção do jogo, aqui é visível que os jogadores possuem consciência que existe uma hierarquia de poder, onde os administradores possuem mais poder e, por vezes, abusam do mesmo. A clara consciência da existência de poderes desiguais pode servir de rastilho para a criação de *normas não institucionais* e de desvios por parte dos jogadores. Contudo, é importante referir que a sua criação é maior em *servers* não oficiais, facto referido pelos participantes.

No que diz respeito às regras identificadas pelos jogadores dentro do espaço de jogo, verifica-se que eles valorizam as regras referentes ao insulto, o que não deixa de ser interessante, uma vez que é uma regra que se aplica tanto à *vida real* como ao jogo que mais “preocupa” os participantes.

Para terminar e contrariamente a Huizinga (2003), o círculo mágico é inexistente e verifica-se no diálogo dos participantes quando estes afirmam que não fazem “roleplay”. Mesmo os que afirmam entrar no espírito de

jogo, admitem não conseguir “vestir” completamente a pele da personagem, geralmente, as atitudes que tomam na *vida real* são as atitudes que tomam no jogo, no que diz respeito à interação com outras pessoas.

Em suma, a criação de *normas não institucionais* pressupõe a existência da necessidade por parte do jogador e a execução de uma nova norma ou regra que não tenha sido pensada pelos administradores ou responsáveis pela manutenção do jogo, e através da negociação ou competição, essa norma ou regra pode passar a institucionalizar-se no jogo.

3. Considerações Finais

Os dados recolhidos mostram que os jogadores levam para o jogo o mundo que para eles é real, ou seja, levam consigo as suas atitudes, comportamentos, práticas e valores. Assim, foi possível obter indícios de que o jogo pode reproduzir a realidade social e, portanto, as relações que se estabelecem na *vida real* poderiam encontrar-se no *terreno virtual*, colocando assim de lado a teoria reducionista de Huizinga, onde o seu círculo mágico não passa de uma ilusão.

Os jogadores encontram formas de ultrapassar as regras e normas do jogo, criando, por vezes, *normas não institucionais* que sirvam as suas necessidades, contribuindo desta forma para que se dê uma moldagem da *realidade virtual*. Sendo interessante destacar os fóruns de discussão enquanto agentes fomentadores de tais normas, pois servem para que se percebam os limites de forma a explorá-los. O acordo que favorece jogadores e jogo de que nos fala Steinkuehler (2006) está bem manifesto nos *MMORPGs*.

Uma das *normas não institucionais* bem patente no discurso dos participantes, quer de forma direta ou indireta, é o ato de “matar” níveis inferiores, que é permitido pelo jogo mas considerado injusto por alguns, os quais apontam o civismo como resposta/solução àquilo que parece ser um problema não resolvido pelo jogo. Contudo, e ainda que os jogadores possuam uma consciência clara da hierarquia a que estão sujeitos, parece não existir um questionamento acerca das soluções que eles próprios vão criando, não existindo também consciência da moldagem realizada.

A criação de tais soluções (*normas não institucionais*) pode dar-se pela existência de tensões existentes entre jogadores e o jogo, contudo, elas não são condição necessária para que a moldagem ocorra, o jogador não tem, necessariamente, que entrar em choque para negociar a *realidade virtual*. Assim, a moldagem é negociada e disputada. Na sua génese estarão as diversas formas de adaptação que o jogador realiza perante o jogo, onde diferentes experiências e apropriações da *realidade virtual* podem levar a diversas interpretações e consequentes ações dos atores virtuais.

Em suma, os jogadores possuem um papel ativo no processo de moldagem do seu *terreno de jogo*, onde a negociação e competição permitem que os jogadores se apropriem do *MMORPG* de que usufruem. Os *MMORPGs*, como o *World of Warcraft*, só terão a ganhar se conseguirem conciliar as diferentes visões de jogo que são inerentes a todos os agentes que, de alguma forma, regulam o espaço virtual. Neste sentido, conceitos como *cultura de convergência* e *cultura participativa* ganham destaque ao caracterizar uma realidade assente na aproximação entre produtores e consumidores, que se tem vindo a tornar mais expressiva.

Referências Bibliográficas:

Castranova, Edward (2005). *Synthetic Worlds: The business and culture of online games*. Chicago and London: The University of Chicago Press.

Clua, E. e Bittencourt, J (2005). Desenvolvimento de Jogos 3D: Conceção, Design e Programação, *Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação*, São Leopoldo, 1313-1356.

Dillon, Roberto (2011). *The Golden Age of Video Games: The Birth of a Multi-Billion Dollar Industry*. USA: AKPeters/CRC Press.

Flick, Uwe (2005). *Métodos Qualitativos na Investigação Científica*. Lisboa: Monitor.

- Gentile, D.A. e Anderson, C. A. (2006). Video games. In N.J. Salkind (Ed.), *Encyclopedia of Human Development* (pp. 1303-1307). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Glas, René (2013). *Battlefields of Negotiation: Control, Agency, and Ownership in World of Warcraft*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Gonsalvo, Mia (2009). There is No Magic Circle, *Games and Culture*, 4 (4), 408-417.
- Huizinga, Johan (2003). *Homo Ludens*. Lisboa: Edições 70.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: where old and new media collide*. New York and London: New York University Press.
- Klevjer, R. (2008). The Cultural Value of Games: Computer Games and Cultural Policy in Europe. In Peter Ludes (Ed.), *Convergence and Fragmentation: Media Technology and the Information Society* (pp. 71-90). Bristol: Intellect Books.
- Larson, Kathlene; Grudens-schuck, Nancy e Allen, Beverlyn Lundy (2004). Methodology Brief: Can You Call It a Focus Group?, *Digital Repository @ Iowa State University - Extension Community and Economic Development Publications, Book 11*. Recuperado em 15 de junho, 2012, de http://lib.dr.iastate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1010&context=extension_communities_pubs.
- Lesniewski, Marlon Sandro (2008). A Evolução dos Jogos Online: Do RPG ao MMORPG, *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul/Cibercultura e Tecnologias da Comunicação*, Guarapuava.
- Lowood, Henry (2009). Videogames in Computer Space: The Complex History of Pong, *IEEE Annals of the History of Computing*, 31 (3), 5-19.
- Mcluhan, Marshall (1964). *Understanding Media: The extensions of man*. London: ROUTLEDGE.
- Merton, Robert K. (1968). *Social Theory and Social Structure, Enlarged Edition*. New York: The Free Press.
- Raposo, Rui e Morais, Nídia Salomé (2010). MMORPGs e culturas de convergência. *Repositório Científico do Instituto Politécnico de Viseu. Departamento de Comunicação e Arte*. Recuperado em 20 de outubro, 2011, de <http://repositorio.ipv.pt/handle/10400.19/500>.
- Rodrigues, L. C.; Lopes, R. A. S. P. e Mustaro, P. N. (2007). Impactos sócio-culturais da evolução dos jogos eletrônicos e ferramentas comunicacionais: um estudo sobre o desenvolvimento de comunidades virtuais de jogadores. *Anais do VI Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames)*, São Leopoldo, Recuperado em 20 de outubro, 2012, de <http://www.sbgames.org/papers/sbgames07/gameandculture/full/gc2.pdf>.
- Salen, K. e Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: game design fundamentals*. Londres: The MIT Press Cambridge.
- Santos, Maria Cecília Pereira (2004). O grupo de discussão: Contributos para uma prática de investigação qualitativa, *Atas dos ateliers do V Congresso da Associação Portuguesa de Sociologia*, Braga, pp. 39-44.
- Steinkuehler, C. (2006). The mangle of play, *Games and Culture*, 1 (3), 199-213.
- Williams, Dmitri; Tracy, L. M. Kennedy e Moore, Robert J. (2010). Behind the Avatar: The Patterns, Practices, and Functions of Role Playing In MMOs, *Games and Culture*, 6 (2), 171-200.
- Wolf, Mark J. P. (2008). *The video game explosion: A history from Pong to PlayStation and beyond*. Westport: Greenwood Press.
- Wolf, Mark J. P. (2012a). *Before the Crash: early video game history*. Detroit, Michigan: Wayne State University Press.
- Wolf, Mark J. P. (2012b). *Encyclopedia of video games: The culture, technology, and art of gaming*. Santa Barbara: Greenwood Press.

Woodford, Darryl (2007). *Abandoning Magic Circle. Breaking the Magic Circle Seminar*. Recuperado em 2 de dezembro, 2011, de <http://www.dpwoodford.net/Papers/MCSeminar.pdf>.

¹ Tal como refere Henry Lowood (2009, pp. 5), os primeiros jogos digitais surgem a partir de laboratórios e centros de pesquisa.

² A “Nintendo” surge como uma empresa de cartas, tendo mais tarde começado a investir no desenvolvimento de videojogos.

³ Lesniewski (2008, pp. 5) define *MMORPG* como sendo “um modelo de jogo de interpretação de personagens que simula a interação dos mesmos em um determinado mundo virtual com objetivos diversos, possibilitando imensuráveis formas de relacionamentos e ações dentro do ciberespaço”.

⁴ Tal debate resultou do projeto final de licenciatura em Sociologia da Universidade da Beira Interior, intitulado “No domínio dos videojogos: dinâmicas entre usuários e *MMORPGs*”, apresentado no “Seminário de Investigação do 1º Ciclo em Sociologia”.

⁵ Mia Gonsalvo (2009) refere que os jogadores levam conhecimento proveniente do domínio real para o virtual e vice-versa (ex: conversas (entre jogadores) que ocorrem dentro do espaço de jogo acerca de eventos que se passaram no espaço real).

⁶ Os *Addons* (pequenos aplicativos que modificam o *WoW [World of Warcraft]*, personalizando-o) são um ótimo exemplo de tal relação de proximidade, uma vez que tais aplicativos são criados pelos próprios jogadores, com base nas necessidades do jogo. Existem *Addons* para modificar o mapa, para facilitar a realização de “quests”, modificar a disposição de ferramentas de jogo, entre muitos outros. No fundo, podemos referir que o próprio jogo acaba por fomentar a criação de novas normas que se podem ou não vir a institucionalizar. Sendo notável a moldagem que o videojogo sofre.

⁷ Marshall McLuhan (1964, pp. 266) refere que os jogos são extensões do homem, assim, podemos falar também em dinâmicas de extensão, onde o jogador tem a possibilidade de prolongar a sua existência social no espaço de jogo. Tais dinâmicas podem ser consideradas como contraditórias face às de experimentação, contudo existe a possibilidade de as duas coexistirem.

⁸ *World of Warcraft* foi o *MMORPG* escolhido para ser objeto de análise, fundamentalmente, devido à sua popularidade, possuindo cerca de onze milhões de utilizadores.

⁹ Seguindo as orientações fornecidas por Larson, Grudens-schuck e Allen (2004), Santos (2004) e Flick (2005).

¹⁰ Contou com a participação de cinco elementos, quatro do sexo masculino e um do sexo feminino. As idades dos participantes vão dos vinte aos vinte e quatro anos e o número de horas diárias de jogo varia entre as duas e três, dois participantes jogam com amigos, um joga sozinho, um joga com o namorado e outro joga com conhecidos *online*. Relativamente à ocupação profissional, a maioria são estudantes (três deles) e conta com a participação de um professor e um investigador.

¹¹ O pré-teste contou, também ele, com a participação de cinco elementos.

¹² Todo o conjunto de itens que permitem equipar o jogador, protegendo-o de danos “físicos” dentro do terreno de jogo.

¹³ Analisou-se o fórum de discussão: <http://us.battle.net/WoW/pt/>.