

Mundos Virtuais como híbridos entre Jogos Eletrônicos e Comunidades Virtuais

Thiago Falcão

Universidade Federal da Paraíba, Departamento de Comunicação, Brasil

Resumo

O presente trabalho busca obter uma compreensão melhor acerca do conceito de Mundos Virtuais, em especial, mostrando que tais sistemas não se compõem unicamente de estruturas lúdicas, provindas dos jogos eletrônicos, nem tão somente de estruturas de interação via Rede, presentes em comunidades virtuais espalhadas por todo o globo, mas herdam características dos dois lados, de certa forma legitimando a teoria da convergência midiática, e constituindo uma nova experiência, principalmente por abdicarem da dinâmica linear da narrativa a qual estamos socialmente acostumados – por filmes, séries, novelas, livros - em detrimento de uma dinâmica de simulação que por si só gera questões que ainda não são cobertas por nenhuma ciência específica, e que, por isso, evocam o conceito de interdisciplinaridade, absorvendo, assim, teorias vindas da sociologia, da lingüística, da semiótica e de outras ciências já cristalizadas.

Palavras-chave: Mundos Virtuais, Comunidades Virtuais, Jogos Eletrônicos

Contato do Autor:
falc40@hotmail.com

1. Introdução

Num âmbito especialmente cultural, numa sociedade permeada por um novo modo de saber e sentir, é de formas de transmissão de informação que esse trabalho fala. Claro, isso soa – e é, de fato – extremamente vago. Mais do que transmissão de informação, falamos de comunicação sem falar de Shannon e Weaver, sem falar de Frankfurt, sem falar de uma mídia tradicional e viciada, como vemos hoje. Principalmente, sem falar de apocalípticos, pois hoje, mesmo os que não o desejam, estão integrados de algum modo.

A nova forma cultural-social pregada por inúmeros teóricos mundo afora se desenvolve mediada por um instrumento que revolucionou completamente a nossa vida, o computador. Precisamos, contudo, parar para pensar o que acontece quando o computador torna-se tão transparente que o encaramos como uma parte íntima de nós mesmos. Numa hipérbole de ‘meio de comunicação como extensão do homem’, talvez hoje desenvolvamos formas sociais diferentes das anteriores e que estão intimamente relacionadas ao fato de o

mundo ter perdido – virtualmente, em ambos os sentidos – suas fronteiras.

Pensemos da seguinte forma: e se nossas formas sociais atuais não fossem somente mediadas pelo instrumento? E se elas fossem consequência absoluta de seu uso? O relacionamento mediado pela Internet não é simplesmente mais um serviço provido pelos computadores: é um serviço primário exigido pelos consumidores de hoje. Compramos computadores com o fim de nos relacionarmos virtualmente. O mercado atesta isso: é mais comum um computador com placa de rede ou modem, do que um com impressora.

Em paralelo a essa transmutação das formas sociais – que não acarreta, obviamente, no fim das formas antigas, mas em sua releitura, resignificação – temos o jogo como elemento da cultura: o lúdico como sendo aquilo que nos impulsiona em direção ao subjetivo, ao artístico, ao limite de nosso sujeito, ao outro. Através do entretenimento provido pelo jogo, novas indústrias, utilizando-se dessa dinâmica de apego às novas tecnologias, surgiram e multiplicaram-se, construindo impérios que, em números, deixaram pra trás outros, como o cinema hollywoodiano, por exemplo.

Se as comunidades virtuais, construídas sobre a dinâmica da socialidade pregada por Maffesoli [1998], se apropriam, de certa forma, da tecnologia e transformam muitos ‘uns’ em um ‘muito’, seguindo um paradigma de “autodespojamento” [Worringer 1978], os jogos eletrônicos, de sua parte, sempre trabalharam no sentido de legitimar um único sujeito, que de forma solitária, imergia na simulação, rodeado de silêncio, mas sem a interação comum ao ambiente social.

Obviamente, tal paradigma foi mudando com o decorrer do tempo, e jogos para duas, quatro e em seguida n pessoas foram construídos, sempre obedecendo a uma demanda de mercado específica, que demonstrava o quão preparadas as pessoas estavam, para o emergir das novas formas de interface com o tecnológico.

Com a febre que adveio de tais tecnologias multi-usuários, o próximo passo das dinâmicas de relacionamento via Internet foi justamente integrar a idéia de ambiente midiático do jogo (*media landscape*) com a idéia de comunidade virtual. Com isso, surgiram jogos que exploravam ambas as partes da psiquê

humana: social e lúdica, usando para isso uma ferramenta de comunicação ainda emergente e portadora de uma linguagem ainda desconhecida, ainda procurando se encontrar: os mundos virtuais.

Mundos virtuais surgem, então, apoiados sobre teorias da ficção científica *cyberpunk*, cujos símbolos encontram-se ainda hoje, dispersos pelo caldeirão da cibercultura, num fenômeno semiótico pouco estudado¹, mas muito expressivo. Graças à imaginação de tais artistas, e aos esforços de toda uma cultura, vários universos paralelos (e virtuais), chamados de Metaverso, graças a Neal Stephenson, escritor que os batizou, hoje se encontram dispersos pela Internet, mudando, dia após dia, a dinâmica social que conhecemos, estruturando-se em uma série de metaversos que pode ser chamada, seguindo a lógica de alguns mundos imaginários disponíveis em forma de RPG, de Multiverso.

2. Jogo

Enfim, em que consiste o jogo?

Um dicionário comum, como o Mini Aurélio [2006]², ou sua versão digital, o Novo Dicionário Eletrônico Aurélio (v. 5.0), traz em média de nove a vinte definições diferentes para essa palavra que é encarada pela mídia ainda de forma inconstante: às vezes com ares de celebração, mostrando resultados inéditos de pesquisas que atestam o valor do lúdico para o desenvolvimento do sujeito humano, às vezes de forma absolutamente apocalíptica, condenando o envolvimento de jovens com jogos eletrônicos que abusam da exposição da violência, complicando uma relação que vários pesquisadores da comunidade acadêmica se esforçam por desvendar, desmistificando a lógica inegável que esse comportamento mais antigo que a própria cultura encerra.

Para o Aurélio, definir o termo é bastante simples, e o dicionário o faz de forma objetiva: “Atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho”. Contudo, para vários teóricos [Santaella 2004; Huizinga 2000; Frasca 2003; Nesteriuk 2002] que vêm se espalhando mundo afora, procurando entender o que fez com que o lúdico se tornasse um dos fatores mais presentes nas teias da cultura digital, esse conceito não é nem de longe o suficiente. O jogo não se relaciona meramente com a atividade física e mental, ou tão somente com a lógica de perda e ganho: é um dispositivo comportamental que vem sendo utilizado pela humanidade desde que ela começou a traçar seus passos em direção à evolução, muitos milênios atrás.

Santaella acredita que o lúdico está presente no sujeito humano em resposta direta às necessidades que não compartilhamos com os animais: necessidades complexas da psique humana que, ainda segundo a autora, “enigma da condição humana em cujo seio se aloja um milagre até hoje tão inexplicável quanto o da própria vida: o milagre da fala” [Santaella 2004].

A autora acredita que se existe um elemento comum a todas essas criações do humano, criações provindas diretamente de nossa psiquê, esse é o lúdico: nossa capacidade de brincar, o dispêndio sem finalidade utilitária de energia física e psíquica acumuladas. No lúdico, então, está uma das sementes da grandeza do humano, já que no cruzamento com a subjetividade se encontra a gênese dos bens simbólicos que permeiam nossa cultura até hoje, guardadas as devidas proporções, já que são milênios, desde o surgimento da cultura como sistema semiótico [Turkle 1997].

Alves [2005] acredita que com o decorrer do tempo, a humanidade foi associando a figura do jogo simplesmente às atividades de entretenimento, causando assim uma absorção dessa premissa pelo senso comum. O ato do jogo vai além do simples entreter, uma vez que

o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo o jogo significa alguma coisa [Huizinga *apud* Alves 2005].

O que, de certa forma, assusta: o jogo assumiu faces múltiplas – em contraparte a seus criadores: nós – ao longo da cultura, que não são exatamente suaves aos olhos: vide as carnificinas na antiga Roma, banhos de sangue para o deleite de uma multidão que não tinha o menor escrúpulo em admitir que realmente se divertia com a literal desgraça alheia. É um ponto extremo, mas reflitamos, por um momento, sobre a afirmação de Huizinga: que produção de sentido pode advir de tal evento?

Claro, Santaella [2004] lembra-nos muito bem que tudo são faces da mesma moeda. Do mesmo modo que a carnificina se fez, existem jogos possuidores de uma “leveza quase inofensiva”, como o dominó.

O jogo, para Huizinga [2001], apresenta cinco características fundamentais, que o tornam um dos pilares da civilização. Primeiramente, o fato de ele ser livre: uma escolha de jogadores, que geralmente o praticam em seus momentos de ócio. Ninguém é forçado a entrar em jogo algum, e quando o é, geralmente o fator lúdico, de entretenimento, de

¹ Ver Amaral, Adriana. *Visões Perigosas. Uma Arque-Genealogia do Cyberpunk*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2006;

² Ferreira, Aurélio Buarque de Holanda. *Mini Aurélio. Dicionário da Língua Portuguesa*. São Paulo: Editora Positivo, 2006;

dispendio de energia sem objetivos, está comprometido.

A segunda característica está intrinsecamente ligada à primeira, e se configura no fato de que o jogo não é “vida corrente” [Alves 2005]. “A criança, o adolescente e o adulto, quando se entregam ao jogo, estão certos de que se trata apenas de uma evasão da vida ‘real’, um intervalo na vida cotidiana, embora encarem essa atividade com seriedade” [Idem]. O que nos leva à terceira característica: o fato de que o jogo tem começo e fim, o que contribui imensamente para acentuar essa fronteira entre vida ‘real’ e jogo.

No quarto quesito, Huizinga afirma que o jogo é ordeiro – que ele se emprega de uma ordem e essa ordem, as regras, no caso, são de importância vital em seu desenvolvimento. É nessa ordem que o próprio jogo se configura, se organizando através de formas compostas de elementos como “tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião; e a menor desobediência a esta ordem ‘estraga o jogo’” [Alves, 2005]. Nesse ponto, Huizinga insinua uma aproximação do jogo com o domínio da estética:

Há nele uma tendência para ser belo. Talvez esse fator estético seja idêntico aquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. (...) O jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia [Huizinga, 2001]

Por fim, como quinta característica, encontramos um princípio que pode ser um contraponto ao anterior: há um fator de imprevisibilidade, de incerteza, de acaso, que podem gerar tensão:

Isso pode provocar o engajamento passional que implicará no desenvolvimento de um senso ético, quanto ao estabelecimento dos limites dentro da atividade. São as regras que definem o que é possível, permitido ser feito ou não. Contrariar estas premissas implica em colocar em cheque a existência da comunidade dos jogadores [Alves, 2005]

Então, um jogo dá a seus jogadores a oportunidade de se enfrentarem, vencerem ou serem derrotados, dentro de regras previamente discutidas, e nessa quinta característica, nessa imprevisibilidade dentro da ordem – lembrando, de certa forma, a perspectiva formista simmeliana – é que encontramos uma explicação interessante para a atração que certos jogos causam sobre seus atores.

Sendo assim, pelo que Huizinga e Alves demonstram, podemos perceber de forma superficial que os jogos não têm somente funções de entretenimento, mas que o exercício de tais atividades

lúdicas ajuda no desenvolvimento de setores cognitivos, sociais, afetivos e culturais de nossa psique, produzindo assim um certo sentimento de antecipação – em especial nas crianças – com relação às situações que estas virão a experimentar.

Isso nos leva diretamente ao fato de que os jogos eletrônicos – definitivamente – vêm desempenhando um papel vital na cultura humana desde o fim do segundo e continuam fazendo-o no início deste terceiro milênio:

a indústria (de jogos eletrônicos) é a primeira na área de entretenimento, superior à do cinema, e a terceira no mundo, perdendo apenas para a indústria bélica e a automobilística. No ano de 2003, a indústria dos games faturou cerca de 20 bilhões no mundo, 500 milhões no Brasil, o que representou um crescimento de 19% em relação ao ano anterior [Nesteriuk 2002].

Essa proeminência da indústria dos videogames nos leva de volta ao espaço cultural no qual atua o comportamento apocalíptico da mídia e de leigos em geral, que consideram o jogo – o jogo eletrônico, mais apropriadamente – como “vulgar, banal e nocivo por estimular comportamentos agressivos e a violência nas crianças e nos jovens que compõem, certamente, a imensa maioria de seus usuários” [Santaella, 2004].

A autora ainda concorda com Aarseth [1997], que classifica os jogos eletrônicos como um gênero artístico legítimo, um campo estético pleno de possibilidades que precisa ser julgado em seus próprios termos. Essa linha argumentativa tem se desenvolvido bastante dentro da academia, em especial fora do Brasil, onde foi cunhado o termo ‘ludologia’ (*ludology*, no original), para especificar a construção teórica de sentido em cima dos jogos em geral – mas em especial dos *videogames*.

A criação de novas teorias sempre se prova um campo muito conturbado, principalmente quando as mesmas dizem respeito a algo que não está completamente fundamentado, como os *videogames*, no caso, que não está cristalizado aos olhos dos teóricos e dos pensadores em geral: algo que ainda não foi pensado. Uma outra linha argumentativa com relação aos jogos eletrônicos é de que estes sejam meras extensões de processos narrativos – ver o trabalho de Janet Murray [1999] e Sherry Turkle [1993] – inseridos, então, no campo da narratologia, e à mercê das teorias já engendradas nesse campo teórico.

3. Comunidades Virtuais

A geração dos anos 1990 cresce, então, como a primeira a estar completamente acostumada com a hipermídia, com a realidade virtual e com as redes telemáticas. Tal geração não é mais individual e

racional. Na verdade, esses são conceitos que foram postos em xeque há muito, mas que a mídia insiste – numa tentativa vã de resgatar um sujeito modernista centrado e cristalizado – em idealizar. O que acontece é que hoje somos simultâneos [McLuhan], estéticos, presenteístas, tribais [Maffesoli] e simulacros de nós mesmos [Baudrillard].

Em se falando de simulacro, é interessante pontuar que, para Lemos, o discurso de Debord e de sua ‘Sociedade do Espetáculo’ [Debord 1967] está, de certa forma, ultrapassado, pois a cibercultura libertou-se das garras de tal conceito. Fato é que ‘libertar’ não é exatamente um termo apropriado, visto que para o pesquisador, hoje somos fruto puro do espetáculo, numa cultura que “emerge da simulação do mundo” [Lemos, 2002], que surge com os media digitais: redes telemáticas, multimídia interativa e realidade virtual, em contraponto a uma sociedade que apenas representaria o mundo através dos meios de massa. É a essência do que se discute aqui: existem formas sociais que passam a existir, então, não por influência ou contato com a tecnologia – mas precisamente porque a tecnologia se torna vetor de expressão do humano, funcionando como alicerce para tais formas.

Nos transformamos em um meta de nós mesmos: ao invés de viver para o espetáculo, vivemos imersos numa lógica de manipulação do espetáculo, ébrios com o fluxo de informação e com o fato de que, a cada dia que passa, a informação se torna mais e mais horizontal, contrariando pervasivamente o conceito do situacionista francês.

É nesse panorama que passamos, então, a nos relacionar no que Hammerz [apud Lemos] chama de “comunidade sem proximidade”, instituindo um território não físico, mas apoiado pelas estratégias de socialidade e por sua relação com a tecnologia. Um território simbólico, mesmo que tal pertencimento não seja exclusividade de comunidades eletrônicas.

Segundo Lemos [2002], a análise de Bolle de Bal [1985] pode nos ajudar a compreender as agregações eletrônicas do ciberespaço. Podemos enxergar essa rede de redes a partir da análise da re-ligação (*reliance*) e do que o belga chama de “tentação comunitária”. “Para ele, a comunidade exerce uma sedução e toda a agregação comunitária é efêmera, incerta e contraditória, paradoxal e sistêmica. No entanto, a comunidade permite vínculos: re-ligações de caráter quase místico” [Lemos 2002].

Para o sociólogo belga, a crise dos valores modernos que permeia os alicerces da cibercultura seria consequência de desagregações (*deliance*) que ocorreram num nível sócio-psicológico (esquizofrenia capitalista), sócio-técnico (alienação no trabalho), sócio-econômico (desemprego estrutural) e ainda ontológico (alienação pela sociedade do espetáculo e dos simulacros).

Lemos acredita ainda que o ciberespaço seja fruto da lógica industrial moderna (fonte de *deliance*) e um verdadeiro instrumento de contato (*reliance*). Aqui ainda há uma ressalva a ser feita: nem toda agregação dentro do ciberespaço se configura necessariamente numa comunidade – “o ciberespaço potencializa agregações eletrônicas, que podem ser estas do tipo comunitário ou não” [Lemos 2002].

Segundo Bolle de Bal, a Contracultura dos anos 1970 expressou um forte desejo de *reliance*, contra a separação individualista pregada pelo modernismo: cultura industrial e racionalista. A Contracultura se configurou numa estrutura de re-ligação simbólica que se pôs deliberadamente contra a *deliance* modernista. Fazendo um paralelo, Lemos afirma que a cibercultura se utiliza da tecnologia telemática para facilitar a busca da *reliance* que sobrevive ainda no nosso espectro cultural desde os anos 1970. Isso não é difícil de comprovar, dadas as várias expressões artísticas que vêm sendo influenciadas pelas idéias da Contracultura. Podemos citar o movimento *Cyberpunk*, originado nos Estados Unidos por um grupo de escritores de Ficção Científica e cujas premissas se dissolveram por toda a matriz cibercultural, criando premissas que nos são familiares até hoje.

Michel Maffesoli vai no mesmo sentido propor a análise das tribos contemporâneas a partir do que ele chama de rede das redes (...). O ciberespaço encarna bem esta forma social, constituindo-se como uma rede de redes não só de máquinas, mas também de pessoas. Ele cria uma Matrix comunicacional que potencializa as mais variadas formas de agregação, comunitárias ou não. Como afirma Maffesoli, retomando a metáfora simmeliana da ponte e da porta, “o fato de ser solitário não significa viver isolados”. A realidade social é formada por adesões sucessivas, por cruzamentos múltiplos constituindo a rede das redes como uma estrutura complexa [Lemos 2002]

Socialmente, a idéia de comunidade é uma invenção dos estudos sociais [Lemos 2002]: os expoentes de tais estudos partiram de uma perspectiva evolucionista que marcava pontos de passagem da sociedade tradicional (comunidade) para a sociedade moderna (sociedade).

No entanto, vai ser o sociólogo alemão Ferdinand Tönnies [Tönnies 1887] que, em 1887, propõe a diferenciação entre sociedade e comunidade. Para ele, a comunidade se agrega em torno de interesses mais tradicionais: religião, vida doméstica, economia da casa, necessidades primárias. Já a sociedade, para Tönnies, está fundamentada no conceito da sociedade moderna, fundada na cidade, no comércio, na indústria e na ciência. Embora, como Lemos [2002] afirma, estas instâncias não existam em seu estado mais puro,

na teoria, a sociedade moderna atrofiaria as iniciativas comunitárias.

De fato, o que Lemos pretende com todo o discurso sobre comunidades virtuais é deixar claro que nem toda agregação no ciberespaço é necessariamente comunitária, pois existem, de forma muito extensa, agregações comunitárias e contratuais do tipo societário. Para o pesquisador, a idéia é não falar de comunidades virtuais de um modo geral, mas sim atestar o fator agregador do ciberespaço: a tecnologia, que na modernidade constituiu-se socialmente como um instrumento de separação – alienação, individualismo, racionalismo – é usada atualmente para “constituir e permanentemente destruir a dimensão agregadora. Este é um dos paradoxos da cibercultura. A tecnologia moderna passa a ser apropriada pela socialidade, vetor de *reliance*” [Lemos 2002].

Robin e Webster [apud Santaella, 2004], acreditam que o comunitarismo virtual presente nos últimos anos, desde que a Internet atingiu a escala econômica global como serviço, tem sido uma significativa compensação para os efeitos disruptores da globalização econômica.

Embora seja, de fato, compensador, há que se levar em consideração que, de um lado, as redes nos dotam com o poder de virtualmente atravessar o planeta de ponta a ponta em frações de segundos, de outro lado, na medida mesma em que as conexões se multiplicam, as comunidades que se criam correm o risco de se tornarem cada vez mais aéreas, frágeis e efêmeras. Nas palavras de Heim, “porque nossas máquinas nos dão o poder de esvoaçar pelo universo, nossas comunidades crescem em fragilidade, volatilidade e efemeridade na medida mesma em que nossas conexões se multiplicam” [Robin e Webster apud Santaella, 2004].

Para Laurel [1990], comunidades virtuais são “as novas e vibrantes aldeias de atividades dentro das culturas mais amplas do computador”. Elas são compostas basicamente por agrupamentos de pessoas que podem ou não vir a encontrarem-se presencialmente, e que trocam mensagens e idéias através da mediação das redes de computadores. O que liga pessoas presentes em comunidades virtuais é basicamente o fator de identificação – o que Anthony Giddens chama de desencaixe: “uma situação sociocultural em que os indivíduos sentem-se deslocados, fora do eixo da individualidade” [Lemos 2002].

Isso corresponde a dizer que o espaço físico – newtoniano por excelência, e em detrimento do não-lugar o qual o ciberespaço tornou-se – não é mais coercitivo, no que diz respeito às interações entre indivíduos. Desse modo, pode-se viver em qualquer parte do globo, hoje, absorvendo-se a cultura do outro extremo. Essa é a essência do desencaixe. Vide a

quantidade de encontros realizados por jovens brasileiros para celebrar a cultura pop japonesa em todas as suas vertentes: o j-pop (música adolescente nipônica), os animes, os mangás, até mesmo a linguagem, representada por símbolos estrangeiros típicos do oriente: *hiraganas*, *katakanas* e *kanjis*.

Assim sendo, as comunidades virtuais absorvem a essência da socialidade proposta por Maffesoli. O ponto de interesse nesses agrupamentos é basicamente a vontade de conhecer outras pessoas que tenham os mesmos interesses que você – de modo que uma pessoa pode “estar contida” em várias comunidades virtuais ao mesmo tempo, dependendo somente de seus interesses. É o *être-ensemble* se fazendo visível, legitimando subculturas mundo afora.

[A]s comunidades virtuais designam as novas espécies de associações fluidas e flexíveis de pessoas, ligadas através dos fios invisíveis das redes que se cruzam pelos quatro cantos do globo, permitindo que os usuários se organizem espontaneamente “para discutir, para viver papéis, para exhibir-se, para contar piadas, para procurar companhia ou apenas para olhar, como voyeurs, os jogos sociais que acontecem nas redes” (Santaella, 2004, p. 6)

Stone (apud Lemos, 2002), propõe a idéia de comunidades virtuais em quatro fases: a dos textos, datando do século XVII, a das comunicações elétricas, no começo do século XX, a fase da informática, que começa na década de 1960, e finalmente a do ciberespaço e da realidade virtual, que começa teoricamente em 1984. É interessante perceber que a passagem de uma fase para a outra se dá de modo cada vez mais veloz, de modo exponencial.

Desse modo, Lemos propõe que o fator ‘virtual’ de uma comunidade não é dado somente pelo fato de seus membros estarem distantes uns dos outros, já que esse fator se faz presente desde o desenvolvimento do método de testemunho virtual, de Robert Boyle, em 1669. A idéia é simplesmente a da mediação via computador – essa sim sendo uma inovação com relação às outras fases.

Segundo Lemos, Godwin propõe nove princípios fundamentais para a coesão das comunidades virtuais, se entendermos estas por ‘agregações sociais através de redes telemáticas’.

São eles: o uso de software que permita a discussão em grupo, a ausência de limitação em trocas de mensagens, a possibilidade de acesso para pessoas diversas, a possibilidade de deixar que os usuários resolvam seus problemas, a promoção de uma memória da comunidade, a promoção da continuidade, o bom recebimento dos neófitos a promoção de áreas para as crianças e a confrontação dos usuários nas crises das comunidades.

Para ele, no ciberespaço, o sentimento comunitário é muito forte (Godwin *apud* Lemos 2002).

Para Lemos, então, “lá onde há comunicação mediada por computadores, há efervescência comunal e a criação de comunidades virtuais” [2002]. Para Rheingold [*apud* Lemos, *idem*], “não apenas eu habito minha comunidade virtual (...). Minha comunidade virtual habita também a minha vida”.

Concluindo, a tecnologia é dona de um papel essencial no desenvolvimento da cibercultura, sendo instrumento de socialidade e de aproximação entre pessoas que não tem contrato entre si: o fazem a partir do princípio empático. Essa aproximação e a dinâmica estabelecida entre tais comunidades e o meio que as encapsula só nos mostra que a cultura digital não pode em nenhuma hipótese se vista como uma subcultura online, única, monolítica, e sim como um “ecossistema de subculturas” [Rheingold, 1993]. Santaella acredita que tal ecossistema se configura numa

mistura de micro, macro e megacomunidades como aquelas constituídas pela America on Line, Microsoft Network, Geocities e Ezboard, abrigando milhares de microcomputadores que vivem em seus interiores, usufruindo de todas as facilidades por elas oferecidas. Entre essas megacomunidades, encontram-se hoje as megacomunidades de jogadores em rede [Santaella, 2004, p. 6].

E assim retornamos, finalmente, ao escopo dos jogos eletrônicos.

De posse de tais teorias, podemos finalmente tecer uma aproximação aos MMORPG, jogos que não só integram os aspectos do lúdico e da narrativa, como previamente explicado, mas também encerram em si a dinâmica das comunidades virtuais e os primeiros resquícios de realidade virtual desenvolvida para a massa.

4. Mundos Imaginários

O conceito de mundos virtuais remete diretamente ao de mundos imaginários (Pargman, 2003), embora esteja mais para ‘instância’ do que para sinônimo. Mundos virtuais e mundos imaginários não são a mesma coisa: de fato, um mundo virtual está contido no conceito de mundos imaginários, e não o contrário.

O termo ‘mundo imaginário’ aqui se refere a um mundo autônomo e freqüentemente cuidadosamente engendrado que é diferente do mundo normal no qual nós vivemos. Tal mundo tem uma lógica e uma “realidade” próprias, mas esta lógica e realidade são

diferentes da vivida diariamente no nosso mundo” [Pargman 2003].

O termo ‘mundo imaginário’ descende diretamente do termo ‘mundo secundário’, que foi cunhado por Tolkien [1965] para referir-se a sua obra. Segundo ele, o ‘mundo secundário’ era um mundo criado por um autor e realizado em um livro. Pargman vai além, substituindo a palavra ‘secundário’ pela palavra ‘imaginário’, para poder ampliar o significado do termo, englobando assim outros tipos de mundo que as possibilidades tecnológicas nos apresentaram.

Os mundos imaginários se dividem em quatro tipos, sendo o primeiro naturalmente, os ‘mundos de texto’, seguido pelos ‘mundos de fantasia compartilhada’, e pelos ‘mundos de códigos’, que além de englobar jogos de RPG baseados em computador (MMORPGs e outros RPGs eletrônicos), ainda englobam os mundos do próprio código fonte dos computadores.

Dos ‘mundos de texto’, talvez o mais bem engendrado e famoso seja justamente o criado por Tolkien. Quando alguém lê a trilogia O Senhor dos Anéis percebe imediatamente que o mundo é muito mais velho e complexo do que o próprio conto que os três volumes narram – um mundo que o autor passou as quatro décadas anteriores ao seu lançamento construindo, e que tem suas próprias línguas e mitos.

Em seguida, chegamos aos ‘mundos de fantasia compartilhada’, que consistem basicamente de RPGs, que são publicados e vendidos no mundo todo. O primeiro jogo a ser lançado – e que ainda é hegemônico nas análises de mercado – foi *Dungeons & Dragons*, em 1974. Tanto este, quanto muitos outros mundos de RPG, são inspirados em trabalhos de escritores como Tolkien, o que permite que tracemos sua origem e relacionemos sua estrutura interna. Como Pargman bem pontua:

As características de diferentes tipos de criaturas (...) e seu comportamento relacionado ao jogo, além de seus efeitos, são explicados com grande detalhe. O mesmo acontece para características do personagem e profissões. E saúde mental. E equipamento. E intervenção divina. E assim por diante. São a essas exposições - contidas em maciços livros de regras - que o jogador se apegava quando um jogo é comprado. O que é comprado é um “sistema de jogo”, isto é, um sistema operacionalizado para como um mundo (de fantasia) funciona em detalhes [2003].

A narrativa, nesse caso, é interativa, construída em conjunto pelo ‘mestre’ e pelos jogadores. É importante perceber que, diferentemente das narrativas prontas em livros, em jogos de computador mais simples, a participação do jogador é essencial para o desenvolvimento da história.

Por fim, fazemos nossa incursão aos ‘mundos de códigos’. De volta aos computadores, depois da breve incursão pelos outros mundos imaginários, nos deparamos com os mundos de fantasia baseados em computador: um MUD, nas palavras do próprio Pargman:

poderia, possivelmente, constituir um mundo imaginário cativante, pois ele nos mostra não só um, mas dois mundos imaginário sobrepostos, ao bel-prazer do jogador, ao mesmo tempo. O primeiro mundo é o mundo de fantasia de um romance ou de um jogo de RPG, com sua própria história e suas regras para como magia, monstros, morte e recompensas funcionam. O segundo mundo, nunca longe demais, é o mundo sobreposto do sistema computadorizado [2003].

Então, fica claro que quando o pesquisador fala de ‘mundos de código’, ele fala do modo como a própria linguagem de computador – os códigos que constroem os softwares, para os programadores, sobretudo – demanda uma inserção, mais que isso: imersão, além da submissão a certas regras. De posse dessas regras, e de uma boa dose de criatividade, o programador pode, em tese, fazer qualquer coisa acontecer – guardadas as limitações físicas, ou seja, de hardware.

5. Mundos Virtuais

Objetivamente, um mundo virtual é um ambiente simulado baseado na interação via computador, no qual os usuários habitam através de seus avatares. Tal habitação geralmente é representada na forma de figuras humanóides que podem ser desenhadas em 2d ou 3d (ou outro tipo de avatar gráfico, ou às vezes por texto).

Culturalmente, os primeiros mundos virtuais não eram exatamente jogos. É senso comum que os primeiros mundos virtuais presentes na Internet eram compostos basicamente por comunidades (nos tempos das BBSs, Bulletin Board Systems), e salas de Chat, em softwares como o mIRC, ou em páginas avulsas, rede afora. Essa referência nos leva diretamente de volta ao conceito dos MUDs tratado em Turkle [1997], Murray [1999] e Alves [2005], que embora não fossem ambientes gráficos coloridos e bem construídos como os mundos virtuais de hoje em dia, eram certamente fruto do trabalho árduo de construção da realidade via texto.

É então, facilmente conjecturável que, quanto mais a alta tecnologia se expande, e principalmente quanto mais as interfaces dos mundos virtuais se tornam amigáveis e facilmente navegáveis, devemos esperar a cada dia um número maior de pessoas utilizando tais serviços. Isso constitui um marco na história das comunidades virtuais, e da própria rede em si:

Quando mais e mais pessoas ganham acesso barato à World Wide Web e os serviços se tornam mais e mais fáceis de serem usados, devemos, então, esperar um crescimento massivo no número de pessoas usando esses mundos; eles não são mais um fenômeno cultural marginal, mas estão às portas de fazer parte do dia-a-dia de muitos habitantes do século XXI [Klastrup 2003]

Klastrup [2003] acredita que os estudos prévios em cima de tais mundos têm se aproximado por uma mera perspectiva singular: ou como (i) espaços sociais (comunidades virtuais ou comunidades voltadas para a comunicação), (ii) ambientes virtuais, que incorporam novos desafios de design, referindo-se à interação entre homem e computador, (iii) novas formas de jogo, ou (iv) ambientes para interpretação. Assim, a idéia da autora seria a de entender que tais mundos virtuais são híbridos, e devem ser tratados como tais.

A dinamarquesa Lisbeth Klastrup se preocupa principalmente com a criação da experiência e a experiência presencial num mundo virtual. Baseando-se em questões como “Como você descreveria a experiência de ‘estar lá’ ou a experiência de habitar o mundo virtual?”, “O que cria essa experiência?” e “Como podemos interpretar o que acontece quando você está lá dentro?”, ela tenta, então, desenvolver uma poética dos mundos virtuais, alicerçando tal teoria na definição de tais ambientes e no fator que define a “mundanidade” (*worldness*) de tal mundo.

Para entender (as formas e leis que compõem um mundo virtual), ao invés de olhar para os mundos virtuais simplesmente como espaços sociais ou jogos, precisamos entendê-los como híbridos, que possuem os elementos de ambas as estruturas. Mais, para entender totalmente os processos complexos contidos na criação da experiência, eu acredito que precisamos unir o conhecimento de atuação online, narrativas interativas e trabalhos cibertextuais na análise também. Todos esses elementos juntos criam o sentimento de *worldness* e nos habilitam a sentir-nos envolvidos, talvez até imersos, em um mundo virtual [Klastrup 2003].

Contudo, o que Klastrup chama de *worldness* e como isso se relaciona com uma potencial poética – que ela deixa claro, não se configura como uma poética aristotélica clara, mas sim com um tratado teórico sobre estética – ainda são fatores que permanecem um tanto obscuros. Pode-se ver, entretanto, que a autora opta por uma abordagem mais aberta, que entende os mundos virtuais não simplesmente como jogos, ou como comunidades virtuais, mas como foi dito antes, como ambientes híbridos que carregam dentro de si características que são específicas a ambos

isoladamente, mas que não configuram interseções, necessariamente.

6. Por uma Poética dos Mundos Virtuais

Sobre a questão da poética, para Rimmon-Kenan [1983 apud Klasturp 2003]:

Poética é: o estudo sistemático da literatura como literatura. Ela lida com a questão: "O que é literatura?" e com todas as possíveis questões desenvolvidas disso, tais como: O que é arte na linguagem? Quais são as formas e tipos de literatura? Qual a natureza de um gênero literário? Qual é o sistema de uma arte ou linguagem particular de um poeta? Como a história é feita? Quais são os aspectos específicos dos trabalhos de literatura? Como eles se constituem? Como textos literários incorporam fenômenos não literários?

Partindo daí, Klasturp argumenta que o fato central não é que os mundos virtuais sejam literatura – ou arte, melhor: ela simplesmente substitui “literatura” por “mundos virtuais” e “poeta” por “desenvolvedor”, fazendo emergir, assim, o conteúdo de uma possível poética dos mundos virtuais. A afirmativa, feitas as modificações, diz que:

Uma poética dos mundos virtuais lida com: o estudo sistemático da de mundos virtuais como mundos virtuais. Ela lida com a questão: "O que é um mundo virtual?" e com todas as possíveis questões desenvolvidas disso, tais como: Como um mundo virtual é uma forma estética de expressão? Quais são as formas e tipos de mundos virtuais? Qual a natureza de um gênero de mundo? Qual é o sistema de uma arte ou meio de expressão particular de um desenvolvedor? Como a história é construída? Quais são os aspectos específicos das instâncias dos mundos virtuais? Como eles se constituem? Como mundos virtuais incorporam fenômenos não-ficcionais? [Klasturp 2003].

Ela aponta que uma definição interessante de mundo virtual se encontra no fato de que, via simulação, em detrimento de narrativa, como foi discutido antes, o mundo virtual é uma nova forma de texto cultural que é caracterizada pelo fato de que tal texto é “lido” (usado, acessado) por vários usuários ao mesmo tempo. Daí, desde que os contínuos trabalhos definiram necessariamente a “literariedade” de um texto, parece ser lógico, nesse caso, traduzir tal fator em “mundanidade” (worldness), ou seja: procurar o que faz de cada mundo virtual, um mundo virtual.

Tal conceito é aplicado em dois níveis: (i) como aspecto essencial de todo mundo virtual como mundo

virtual (ou seja, como propriedade estrutural, “ontológica”), e (ii) como definindo as características de um mundo virtual em específico (uma propriedade emergente, percebida e experimentada por usuários do mundo).

Dadas todas as especificidades, Klasturp [2003] propõe que uma definição completa de mundos virtuais precisa conter os seguintes pré-requisitos: (i) descrever os vários gêneros de mundos virtuais (tanto mundos sociais quanto jogos), (ii) descrever o que distingue mundos virtuais de ambientes virtuais (não-permanentes ou de acesso restrito) e comunidades virtuais (que se focam primariamente na interação social), enfatizando ambos os aspectos de interação: usuário/usuário e usuário/mundo, (iii) descrever o que distingue tais mundos virtuais de outros tipos de mundos imaginários (como novelas ou filmes), que não são ambientes habitáveis, e por fim, (iv) enfatizar o fato de que o mundo virtual é um mundo compartilhado por múltiplos usuários (comunicação síncrona) e que por isso, os outros usuários também são produtores do mesmo.

Temos, proveniente das premissas citadas, a definição tecida pela autora:

Um mundo virtual é uma representação online persistente que contém a possibilidade de interação síncrona entre usuários e entre o usuário e mundo, dentro das regras de espaço desenvolvidas, como um universo navegável.

"Mundos Virtuais" são mundo nos quais você pode se mover, através de representações persistentes do usuário, contrastando com mundos representados tradicionais de ficção, que são mundos apresentados como habitados por pessoas reais, mas que não são exatamente habitáveis [Klasturp 2003].

Para completar, Klasturp [2003] discursa sobre como o mundo virtual – ou sistema, no caso – influencia as experiências de seus usuários – ou jogadores. A autora detecta, por fim, quatro aspectos diferentes que estão intimamente ligados à experiência do mundo como ficção, como espaço de interpretação e diversão, como jogo e finalmente, como comunidade.

A idéia é mapear que funções estão presentes no mundo virtual e que criam, respectivamente, numa sinergia, a idéia de “mundanidade”. Como estrutura interpretativa, ou seja, como espaço ficcional, podemos dizer que o que fazemos dentro do mundo virtual não necessariamente reflete em ações físicas no mundo real. Nosso avatar realiza tarefas que consideramos que nós mesmos realizamos: quando matamos um dragão, em um mundo virtual qualquer, nos referimos ao ato como “eu matei um dragão hoje”, e não como “passei a tarde clicando repetidamente um punhado de pixels coloridos”. Esse sentimento, segundo Klasturp, é que permite que os usuários compartilhem um senso de

conhecimento – compartilhando lendas, cosmologias e histórias do mundo virtual que são fictícias, mas que precisaram da interação dos jogadores – usuários – para que acontecessem.

Depois, como espaço de interpretação e diversão, podemos considerar que o mundo virtual, ou seja, o sistema que roda continuamente nos servidores, provendo regras as quais os programas clientes – os usuários, no caso – precisam respeitar para coexistir lá dentro, é meramente um ‘apoio’, como o que os especialistas em cenários usam para construir o espaço dentro do qual os atores vão representar a história contida no roteiro, gerando assim, o bem simbólico.

Quando interagindo com esse ‘apoio’, nós fingimos ser alguém diferente, estando em algum lugar diferente, fazendo alguma coisa que nos tira, definitivamente, da nossa rotina. Aqui fica clara a verdadeira experiência de imersão vinda dos Role-Playing Games: por meio da estrutura do mundo como ‘apoio’, nosso personagem – nós – fazemos a diferença e não nos identificamos com o personagem principal de uma obra narrativa – como com o menino Harry Potter, em seus livros ou filmes.

Para Klawnsrup [2003], essa experiência de interpretação, de atuação consciente remete diretamente à idéia da *paidea*, de brincadeira sem fins maiores, à medida que a noção de *ludus* é coberta por outra instância do mundo virtual: a interação com o sistema, com as regras externas do jogo, que governam posses e a dinâmica da recompensa.

Enfim, existem dois tipos de interação com as regras aqui: onde uma delas determina necessariamente como se ‘ganha’ ou ‘perde’ dentro do sistema de jogo, existem regras que são inerentes ao ambiente e que às vezes não se percebe. Ao passo de que, às vezes, um jogador experimenta o desejo de burlar uma regra de evolução (editando seu personagem através de programas chamados de ‘cheaters’ – ‘trapaceiros’), existem regras que não podem ser burladas desse modo: transporte, gravidade, física em geral. Esses elementos definem propriamente o ambiente do jogo como simulação.

Já que o assunto foi levantado, claro, na experiência do mundo como jogo, o cunho teórico se dissocia um tanto do que já foi falado. Ora, em mundos virtuais, como a própria Klawnsrup diz, os personagens – avatares dos jogadores – são necessariamente perenes. Eles existem no sistema como nós existimos na sociedade: eles criam sua própria sociedade. Desse modo, como descrever a estratégia de *ludus* presente em tais jogos?

Tal estratégia está em duas formações básicas de regras para personagens: a primeira mostra que o personagem pode evoluir. A evolução mostra que, de certa forma, existe a vitória. Seja ganhando dinheiro, portando armas mágicas ou evoluindo a um nível muito alto, a corrida é sempre para o ‘mais’. Isso às

vezes trava o jogador numa dinâmica de repetição que se associa, em muito, na descrita por Alves [2005].

A outra formação está contida no que os jogadores conhecem por *quests* (missões). Além da dinâmica de enriquecer ou de ganhar experiência por matar monstros – muito comuns em mundos virtuais que reproduzem os mundos imaginários da fantasia medieval – a dinâmica das *quests* premia pela realização de um ato glorioso. Então, não adianta se o jogador sucede na tarefa de matar o dragão que prende a princesa, se ele não abrir a jaula que prende a donzela e escoltá-la de volta à sala do trono de seu pai, o rei.

Dentro dessas estruturas, detecta-se facilmente como tal sistema guarda a essência do lúdico, mas não a posiciona em nenhum lugar superior a todos as outras. Talvez o sucesso de um mundo virtual venha justamente do modo como tais características são encadeadas.

Por último, é indissociável o fato de que o mundo virtual provê não só um palco para personagens, mas também o faz para suas contrapartes orgânicas. Viver num mundo virtual durante muito tempo desperta, no jogador, o sentimento de pertença que é compartilhado por todo o espectro de usuários regulares.

Tendo vivido em um mundo por tanto tempo que você teve experiências significantes ou experimentou mudanças significantes que você compartilhou - ou quer compartilhar - com outros jogadores também familiares com o mundo, sua história do "mundo como lugar para viver" pode, retrospectivamente, se tornar uma história interessante para se contar. Mais que isso, ela parece estar fortemente relacionada com a experiência de um espaço social (por exemplo, em MMGs, uma guilda ou clã formada dentro e fora do mundo virtual com um interesse comum) - então, ela pode ser facilmente uma história de inclusão em ou exclusão de menores ou maiores redes de relacionamento [Klawnsrup 2003].

7. Conclusão

Deve-se, então, entender que um campo de estudos dos Mundos Virtuais precisa, antes de tudo, encarar essas estruturas como o que elas realmente são: herdeiras de tradições inerentes tanto ao campo dos jogos eletrônicos quanto ao das comunidades virtuais. Tais estruturas não mais estão fadadas ao ostracismo, e sua evolução depende, em muito, do lugar que hoje a sociedade lhe dá em seu seio: como se a tecnologia esperasse, de certa forma, pela assimilação do homem.

As fronteiras do mundo real estão se tornando cada vez mais difusas, e os mundos sintéticos se fazem cada vez mais perceptíveis – mais reais: eles interferem em nosso lazer, em nossa educação, em nossa economia:

tais mundos não são mais um mero capricho, tido como bem simbólico marginal, trabalhado em subculturas num escopo específico. São cultura de massa, cibercultura, e algo mais. Eles herdaram aspectos de tudo que nossa sociedade já foi, e prenunciam exatamente o que ela virá a se tornar – ou delineiam contornos de leitura, ao menos, livrando o texto da euforia.

Por fim, fica a sensação de que a tecnologia dos mundos virtuais já se encontrava disponível há algum tempo, o que traz à tona uma última pergunta sobre o fenômeno dos Mundos Virtuais: porque demoramos tanto, então, para imergir no ciberespaço dessa forma? Investir dinheiro real, passar tanto tempo (e não necessariamente tendo lazer) num mundo virtual não parece um tanto de exagero? Foi exatamente o que os pioneiros em comércio via Internet acharam, quando instituíram a dinâmica das compras online via cartão de crédito. Que era exagero.

Pode-se pensar, então, que a tecnologia só evoluiu realmente quando estamos prontos para o próximo passo: que evolução sem acompanhamento cultural – mental, até, arriscaria dizer – é fadada ao fracasso. Parece uma perspectiva vitalista demais, denotando um aroma de superioridade do homem sobre a máquina. Asseguro, contudo, que não é o intuito. No fim, e aí reside um toque de melancolia, talvez algumas maravilhas da ficção científica – da ficção, enfim – estejam realmente fadadas a continuar nos metaversos – literários, visuais ou de simulação.

Mas nunca realmente entre nós.

References

- AARSETH, E. *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore e Londres: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- ALVES, L. *Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência*. São Paulo: Futura, 2005.
- BOLLE DE BAL, Marcel. *La Tentation Communautaire. Les Paradoxes de la Reliance et de la Contre-Culture*. Bruxelas: Ed. de l'Université de Bruxelles, 1985.
- CAILLOIS, R. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Cher: Gallimard, 1967.
- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2000.
- FRASCA, Gonzalo. *Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology*. in: WOLF, M. J. P. e PERRON, B. (ed.). *Video/Game/Theory*. Londres: Routledge, 2003.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- JUUL, Jesper. *A clash between game and narrative. A thesis on computer games and interactive fiction*. 2001. Disponível em: <http://www.jesperjuul.dk/thesis/>. Acesso em 19/03/2007.
- KLASTRUP, Lisbeth. *A Poetics of Virtual Worlds*. Artigo apresentado na conferência MelbourneDAC2003. Melbourne: 2003. Disponível em <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/>. Acesso em 09/04/2007.
- LAUREL, Brenda (ed.). *The art of human-computer interface design*. Massachussets: Addison Wesley, 1990.
- LEMOS, André. *Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- MAFFESOLI, Michel. *Elogio da Razão Sensível*. Petrópolis: Vozes, 1998.
- MAFFESOLI, Michel. *O Tempo das Tribos. O Declínio do Individualismo nas Sociedades de Massa*. Rio de Janeiro: Forense, 1987.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace*. Cambridge: Mit Press, 1999.
- NESTERIUK, Sérgio. *A narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade como possibilidade comunicacional*. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica. São Paulo, 2002.
- PARGMAN, Daniel. *Word and Code, Code as World*. Artigo apresentado na conferência MelbourneDAC2003. Melbourne: 2003. Disponível em <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/>. Acesso em 09/04/2007.
- RHEINGOLD, Howard. *The virtual community. Homesteading on the electronic frontier*. Nova Iorque: Harper Perennial, 1993.
- RIMMON-KENAN, Shlomith. *Narrative Fiction – Contemporary Poetics*. Londres: Methuen, 1983.
- SANTAELLA, Lúcia. *Games e Comunidades Virtuais*. Artigo apresentado na exposição hiPer>relações eletro//digitais. Porto Alegre: Santander Cultural, 2004.
- TOLKIEN, J. R. R. *Tree and Leaf*. Boston: Houghton Mifflin, 1965.
- TÖNNIES, Ferdinand. *Gemeinschaft und Gesellschaft*. Leipzig: Fues's Verlag, 1887, 2nd ed.
- TURKLE, Sherry. *Life on the screen. Identity in the age of the internet*. Nova Iorque: Simon and Schuster, 1997.
- TURKLE, Sherry. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Nova Iorque: Simon & Schuster, 1993.
- WORRINGER, W. *Abstraction et Einfühlung*. Paris: Klincksieck, 1978.