

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde
Curso de Psicologia

BRINCAR DE *MMORPG*

Luiz Mello Gallina

São Paulo, 2012

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde
Curso de Psicologia

BRINCAR DE *MMORPG*

Luiz Mello Gallina

**Trabalho de Conclusão de Curso
como exigência parcial para a
graduação no curso de Psicologia,
sob a orientação
do professor Sérgio Wajman.**

São Paulo, 2012

Agradecimentos

Gostaria de agradecer a algumas pessoas que participaram direta ou indiretamente deste Trabalho de Conclusão de Curso:

Ao meu professor e orientador Sérgio Wajman, que me acompanhou desde a disciplina de Projeto de Pesquisa e me ajudou a pensar nas possibilidades do tema e nas implicações relacionadas. Obrigado pelas conversas descontraídas, pelas indicações de leitura, pelas trocas de vivências e pela rigorosa correção deste trabalho.

Aos meus pais, à minha irmã e à Cacau, pelo amor, pela compreensão e por estarem comigo nos momentos tensos e não tensos.

À Susana, por nosso trabalho, que permitiu o desenrolar deste aqui e de mais outros.

Aos meus amigos, tão companheiros, acompanhantes e acompanhados. Obrigado pelo apoio, pelas risadas e pela compreensão.

Ao Verde, pela revisão do capítulo sobre *MMORPG*. Erros significativos na descrição de jogos do gênero foram evitados graças a ele.

Ao Eddy, ao Gui, ao Verde e ao Bruno (e a outros amigos jogadores), pelas conversas sobre os jogos, pelos esclarecimentos e pelas histórias compartilhadas.

Ao Zé, por disponibilizar seu TCC para que eu pudesse consultar (e citar!).

Ao Eddy, por me deixar vê-lo jogar uma *raid* e, com isso, testemunhar a batalha de sua *guild* contra *Yor'Sahj*.

[O jogador TobyTurner jogando *The Elder Scrolls V: Skyrim* e aproximando seu personagem de um búfalo:] *“Oh, hello! Who's a cutie? Who's a cutie little buffalo? Who's a cutie little buffalooo??* [finge esfregar o rosto do personagem no rosto do búfalo] *Phrrrrr... Did you like that? Probably not.*
[dizendo para o espectador] *Don't ever approach a buffalo like that. That's why you play video games, so you can do that. 'Cause they don't kill you in a video game, and if they do, you can just reload* (TobyTurner) (Youtube, 2011)¹.

¹ Tradução livre: [O jogador TobyTurner jogando *The Elder Scrolls V: Skyrim* e aproximando seu personagem de um búfalo:] *“Olá! Quem é um lindinho? Quem é um búfalo lindinho? Quem é um búfalo lindinho???* [finge esfregar o rosto do personagem no rosto do búfalo] *Phrrrrr... Gostou disso? Provavelmente não...*

[dizendo para o espectador] *Nunca faça assim com um búfalo. É por isso que se jogam videogames, para que se possa fazer isso. Porque os búfalos não te matam em um videogame. E se te matarem, é só carregar [o jogo] de novo* (TobyTurner) (Youtube, 2011).

Autor: Luiz Mello Gallina. Título: Brincar de MMORPG. Ano: 2012.

Orientador: Sérgio Wajman.

RESUMO

Este estudo busca abordar a questão do brincar do adulto através da análise dos elementos componentes de um jogo de *MMORPG* (sigla inglesa para o gênero de “jogos massivos multiusuários de interpretação de papéis”). Foi realizada uma exposição teórica acerca do brincar, sendo utilizados alguns autores da psicologia, da psicanálise e de outras áreas para tratar do tema. Também foram consideradas as questões relativas ao brincar adulto e ao papel do jogo na sociedade, além da discussão das ideias do autor Pierre Lévy sobre a virtualidade. Foi descrito um de seus jogos (*World of Warcraft*) e apresentado o perfil do jogador adulto a partir de revisão de literatura. Em anexo, consta o relato da criação de um personagem do jogo citado.

Ao longo das discussões, outros temas relacionados ao brincar, aos jogos e à virtualidade surgiram como o impacto das tecnologias no cotidiano e na subjetividade do usuário, o papel social dos jogos, as formas de interpretação de papéis (da drama grega aos avatares), a segurança do campo virtual e suas conseqüentes possibilidades de experimentação, a presença da fantasia no uso da virtualidade e dos jogos (e sua semelhança com a literatura e outras formas de arte), o estranhamento do jogador frente a diferença entre as realidades *online* e *offline* e suas conseqüências, a presença da violência nos jogos digitais, as diferenças de percepção entre os nativos digitais e os mais velhos, entre outros temas pertinentes.

No *MMORPG*, são dadas ao jogador as possibilidades da interpretação de papéis – a autorização a assumir outra personalidade no espaço seguro e bem delimitado do jogo –, da satisfação de desejos de imortalidade e potência no ambiente do jogo, da internet – a virtualização e multiplicação dos corpos e a construção coletiva de conhecimentos – e do jogar – a atuação por determinado objetivo em um ambiente seguro sem as conseqüências do mundo de fora do jogo. Todas essas possibilidades são pertinentes à experiência de jogar, e cabe ao jogador escolher como lidar com elas.

Trata-se de um campo extenso e que abrange diferentes aspectos da subjetividade. Encontramos que os *MMORPG* podem ser espaço de um brincar adulto, na medida em que se mostram seguros para experimentações por parte dos usuários. Cabe refletir se o jogar, por si só, envolve elaboração dos conteúdos internos ou se depende da análise do jogador para que essa elaboração ocorra.

Palavras chave: MMORPG, brincar, Winnicott, jogos eletrônicos, internet

Sumário

- Introdução.....	1
- Justificativa.....	2
- Método.....	5
- Capítulo I: Teorias acerca do brincar.....	6
- Capítulo I.I: O brincar de Winnicott.....	16
- Capítulo II: <i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Games</i>	20
- Capítulo II.I: <i>World of Warcraft</i>	25
- Capítulo II.II: O jogador adulto de <i>MMORPG</i>	32
- Capítulo III: Algumas considerações de Pierre Lévy sobre a virtualidade.....	37
- Capítulo IV: Os espaços ocupados pelos <i>MMORPG</i>	42
- Considerações Finais.....	66
- Referências bibliográficas.....	69
- Anexo: Relato de criação de um personagem	76

Introdução

Este estudo busca abordar a questão do brincar do adulto através da análise dos elementos componentes de um jogo de *MMORPG* (sigla na língua inglesa para o gênero de “jogos massivos multiusuários de interpretação de papéis”). Para tal, foi escolhido um jogo que agrega o maior número de usuários entre os títulos do gênero: *World of Warcraft*.

Questionou-se: é possível estudar o fenômeno do uso de *World of Warcraft* por adultos a partir das teorias do brincar propostas por Donald W. Winnicott? Como outros autores da psicologia e de outras áreas compreendem o brincar?

Inicialmente, será apresentada a justificativa para escolha dos temas.

Será feita uma exposição teórica acerca do brincar, segundo alguns autores da psicologia, psicanálise e outras áreas. Serão consideradas as questões relativas ao brincar adulto e ao papel do jogo na sociedade. Serão também apresentadas algumas ideias do autor Pierre Lévy sobre a virtualidade, que é reflexo da expansão das tecnologias de comunicação. A seguir, serão apresentados a história e descrição do gênero de jogos chamado de *MMORPG*, a descrição de um jogo (*World of Warcraft*), e o perfil do jogador adulto a partir de revisão de literatura.

Em seguida, serão discutidos os aspectos referentes à criação e interpretação de personagens, aos jogos eletrônicos e à virtualidade da internet, com os respectivos pontos de intersecção entre eles. Depois, serão feitas algumas considerações acerca dos *MMORPG*, sendo o jogar *MMORPG* um fenômeno que transita entre os aspectos mencionados acima.

Por fim, serão feitas algumas considerações finais ao final da discussão.

Após as referências bibliográficas, será anexada a descrição da criação de um personagem no jogo *World of Warcraft*, de modo a ilustrar ao leitor não familiarizado com o gênero parte das experiências do jogar.

Justificativa

O acesso aos computadores pessoais, à internet e aos jogos digitais vem aumentando ao longo das últimas duas décadas. De acordo com Gartner (2008), o número de computadores pessoais existentes no mundo em 2008 era de um bilhão, e prevê-se que o número dobre até o ano de 2014. Segundo pesquisa do instituto *Miniwatts Marketing Group*, o número de usuários de internet era de dois bilhões de pessoas (Internet World Stats, 2012) ao final de 2011, existindo aproximadamente 80 milhões de usuários brasileiros. Segundo pesquisa do Centro de Tecnologia de Informação Aplicada da Escola de Administração de Empresas de São Paulo, da Fundação Getúlio Vargas (Showmetech, 2012), entretanto, existem 99 milhões de computadores em uso, o que representa o dobro de unidades em relação a 2008. Especula-se que o número de usuários de computadores e internet no Brasil seja muito maior devido ao uso disseminado de serviços de *LAN-Houses* que não foram computados na pesquisa.

Outro aumento relacionado a este é o do uso de jogos *MMORPG* que, atualmente, contam com 21 milhões de jogadores ao redor do mundo (MMOData, 2011b).

Pode-se afirmar, portanto, que o hábito de jogar esse gênero é significativo para parte da população mundial com acesso a computadores pessoais e à internet. Dentre os jogos do gênero, é possível destacar o *World of Warcraft*, da produtora *Blizzard*, que alcançou 12 milhões de usuários em outubro de 2010 e, em maio de 2012, contava com 10,2 milhões de usuários (WoW Insider, 2012). Trata-se do jogo com o maior número de usuários da categoria.

Dentre esses usuários dos jogos, estão presentes crianças, adolescentes, adultos e idosos de diferentes condições sociais, nacionalidades, ocupações e interesses. Milhões de sites contendo informações sobre o tema e sobre os elementos desses jogos foram criados e são acessados por jogadores movidos pela curiosidade ou com o objetivo de aprimorar sua experiência de jogo, refletindo a importância do gênero para os jogadores e para o usuário de internet.

A dedicação dos jogadores pelos *MMORPG* chamou a atenção de muitos pesquisadores, que realizaram diversos estudos acerca desse interesse pelos jogos do gênero. Entre outros aspectos, pensaram nos potenciais educativos dos mesmos, nos benefícios e malefícios para o usuário, abordaram a questão através do viés da adicção, buscaram conhecer o perfil médio dos jogadores, correlacionaram o uso do jogo a transtornos mentais e também a melhores desempenhos sociais e pesquisaram as

questões relativas à formação e desenvolvimento dos personagens.

Trata-se, portanto, de um tema que compõe uma novidade na realidade social dos usuários de jogos eletrônicos e internet, baseada em relações virtuais ou que foram transformadas pela tecnologia de diversas maneiras. Estudar tal fenômeno pode ser de grande importância para uma compreensão mais rica do uso da internet e dos meios eletrônicos, uma vez que reflete algo próprio da contemporaneidade.

Farah (2009), em sua dissertação de mestrado, questiona “se não seria o espaço virtual, ou seja, a internet, uma alternativa a esse espaço potencial da criança” (Farah, 2009, p. 145). Dessa forma, para a autora, o usuário seria capaz de se distanciar do “outro” no espaço virtual e sentir-se autorizado para expressar seu “eu”. A autora também defende que tal espaço possui regras próprias – diferentes das regras do mundo *offline*, de fora do computador – e permite a experimentação de potencialidades do ser, aliviada a pressão das regras morais do campo da consciência.

A respeito do estudo de fenômenos como o jogo e a internet, a coluna do dia 9 de setembro de 2010 de “*Extracredits*”, da revista virtual “*The Escapist Magazine*” (atualmente, a coluna está na “*Penny Arcade*”), os autores James Portnow, Daniel Floyd e Allison Theus abordam a questão da potencialidade dos videogames de enriquecerem a vida dos jogadores. Utilizando como exemplo um momento específico do jogo *Mass Effect 2 (Bioware)*¹ apontam como é possível inserir, em um jogo digital, condições para a introspecção dos jogadores acerca de seus valores. Afirmam que:

this is the unique power of the videogames as a media: they ask us to live our decisions. In this media we cannot be spectators. We are forced to confront our own actions and that forces upon us a level of introspection. Now, some of you may be thinking this is a silly thing to be talking about in a videogame. That we are reading way to much into this. Guys, that's something we have to get past. (...) No one would think twice at trying to understand the meaning of a

1 O jogo de ficção científica, que se passa no ano de 2185 ao redor de diversos sistemas e planetas do Universo, é protagonizado pelo(a) Comandante Shepard, herói (heroína) da civilização humana que deve criar um grupo com diversos alienígenas para combater uma força antagonista, os *Reapers*. Tal força tem o objetivo de destruir todas as formas de vida do Universo, e conta com o auxílio de algumas raças alienígenas artificiais, como os *geth*. Estes são dotados de um software de inteligência artificial que pode ser reprogramado, o que alteraria as funções de uma raça inteira. Em *Mass Effect 2*, os *geth* se dividem em dois grupos: para um deles, as formas de vida devem ser destruídas e, portanto, o protagonista do jogo deve ser morto; para outro, Shepard deve ser protegido(a). No momento da história do jogo citado acima, o jogador deve decidir se extingue os *geth* que querem matá-lo ou se os reprograma para que lutem ao lado do protagonista. Cada decisão leva a finais distintos ao se completar o jogo.

Oscar-nominated film, or a Pulitzer Prize winning book. Is it somehow beneath us to learn about ourselves from an interactive experience? Do we doubt the makers of games so much that we think they're incapable of putting anything of worth in a videogame? (...) As you see, videogames are absolutely capable of enriching our lives. I, for one, can't see them to get better and better at it (Extracredits, 2010)².

Dessa forma, Portnow, Floyd e Theus (Extracredits, 2010) defendem que as experiências vividas pelos usuários nos jogos podem ser enriquecedoras, na medida em que é possível que os jogadores se confrontem com suas próprias decisões nos jogos, experimentando diversas maneiras de agir e ser. Os acontecimentos de jogos eletrônicos não substituem os acontecimentos do mundo concreto (presencial, *offline*, de fora do computador), mas operam de maneira parecida com outras mídias e formas de arte estudadas pela Psicologia, como cinema, literatura e música, entre outras. Os *MMORPG*, enquanto jogos digitais, estariam incluídos nessa descrição apresentada.

Propõe-se, aqui, que o jogar *MMORPG* pode ser estudado como parte de uma experimentação, pelo adulto, do mundo externo, concreto. O jogo eletrônico permitiria, ao usuário, momentos lúdicos no qual fantasie e devaneie sem perder de vista a noção de que tal espaço é *online*, sem as consequências do mundo *offline*, de fora do computador. Pode se tratar de um objeto transicional – tal como entendido por Winnicott (1975) – na medida em que o sujeito é capaz de utilizá-lo em benefício próprio através do lazer, escapismo e treino para os conflitos e dificuldades do mundo concreto, real ou presencial. Os jogos eletrônicos são capazes de promover reflexões e introspecções, na medida em que os desenvolvedores, tal como em outras mídias, têm a possibilidade de construir narrativas e situações que permitem isso.

Dessa maneira, é interessante estudar a relação entre o brincar adulto e o uso de *MMORPG*, visto que se trata de um hábito relativamente recente e que foi pouco estudado a partir do viés dos fenômenos transicionais e da psicanálise.

2 Tradução livre: *este é o poder único dos videogames como mídia: eles nos convidam a viver nossas decisões. Nessa mídia, não podemos ser meros espectadores. Somos forçados a confrontar nossas ações, e isso nos força a um grau de introspecção. Sim, alguns de vocês podem pensar que é uma tolice falar sobre isso a respeito de videogames. Que estamos analisando a questão além da conta. Gente, isso é algo que devemos superar. (...) Ninguém pensaria duas vezes em tentar entender o significado de um filme indicado ao Oscar, ou de um livro vencedor do prêmio Pulitzer. Aprender algo acerca de nós mesmos através de uma experiência interativa é algo ruim? Duvidamos tanto dos produtores de jogos que os consideramos incapazes de criar algo interessante em um videogame? (...) Como podem ver, videogames são absolutamente capazes de enriquecer nossas vidas. Eu, por exemplo, não posso deixar de ver como estão ficando cada vez melhores em fazer isso. (Extracredits, 2010).*

Método

Este trabalho busca estudar os jogos *MMORPG* a partir das questões do brincar abordadas por Winnicott. Também serão utilizados autores da Psicologia e de outras áreas de conhecimento para tratar as questões da virtualidade e do jogar.

Serão analisados os elementos de um jogo de *MMORPG* relacionados à criação e desenvolvimento de personagens, bem como suas relações com o brincar adulto e com o espaço virtual da internet.

Buscar-se-á discutir, nos capítulos seguintes, como o jogar *MMORPG*, pelo adulto, se assemelha ao fenômeno que Donald W. Winnicott chamou de “brincar”. Este fenômeno se baseia na experimentação, pelo sujeito, de uma área intermediária entre seu “interior” (sentimentos, pensamentos) e “exterior” (demandas de outras pessoas, perceptividade), na qual é possível dar vazão à criatividade, sem perder de vista que não se trata da realidade/perceptividade.

Vale fazer uma ressalva para o uso dos termos “interno” e “externo”, na medida em que não devem ser lidos aqui através de noções de causalidade, embora tenham sido utilizados de tal maneira por Winnicott. Dessa forma, quando utilizamos tais termos, fazemos referência à maneira como Winnicott e outros autores os utilizaram, sem que isso implique na sustentação de noções de causalidade durante a discussão dos fenômenos.

Que leituras são possíveis de fazer acerca do interesse dos adultos em relação ao *MMORPG*? Como os impactos das tecnologias contemporâneas de comunicação podem ser percebidos nos *MMORPG*? O objetivo do presente estudo é discutir sobre o brincar adulto e sua relação com os *MMORPG*. Como os elementos do jogo podem se relacionar à função de experiência e imaginação que o brincar permite? Como o adulto brinca, enquanto joga um *MMORPG*? A descrição dos elementos do jogo *World of Warcraft* tem como objetivo apresentar ao leitor não familiarizado com os *MMORPG* os aspectos que muito frequentemente aparecem nos jogos do gênero. Dessa forma, será possível relacionar esse jogar às questões apresentadas sobre o brincar e a virtualidade.

Para esse trabalho, considerou-se que o *MMORPG* transita em três áreas: a interpretação de papéis (*role-playing*), o jogar e a internet. Questionou-se, então, quais os aspectos de cada um desses domínios se relacionam mais diretamente ao *MMORPG*, trazendo à tona questões envolvidas na utilização desses jogos, sendo apresentado um panorama dessas questões.

Capítulo I: Teorias acerca do brincar

O fenômeno do brincar foi estudado ao longo de décadas por diferentes autores. A seguir, será apresentada a síntese das ideias de Sigmund Freud, Melanie Klein, Erik Erikson, Jean Piaget, Maria Montessori, Johan Huizinga e Donald W. Winnicott a respeito dessa atividade.

Ao discorrer sobre o brincar, Sigmund Freud (1996) afirma que esta é a ocupação mais intensa de uma criança. Nessa atividade, ela reorganiza os elementos de seu mundo de uma maneira séria, embora não real, uma vez que é capaz de distinguir a brincadeira da realidade. Menciona que

a antítese de brincar não é o que é sério, mas o que é real. Apesar de toda a emoção com que a criança catexiza seu mundo de brinquedo, ela o distingue perfeitamente da realidade, e gosta de ligar seus objetos e situações imaginados às coisas visíveis e tangíveis do mundo real. Essa conexão é tudo o que diferencia o 'brincar' infantil do 'fantasiar' (Freud, 1996, p. 135).

Da mesma forma atuam os “escritores criativos” – como Freud os chamou – , na medida em que investem em sua atividade de criação e a diferenciam da realidade. As consequências da atividade de um escritor, entretanto, são diferentes, uma vez que os apreciadores da obra podem entrar em contato com temas e conteúdos que, em outras circunstâncias, seriam penosos a eles.

Ao longo do desenvolvimento, a criança cresce e pára de brincar, esforçando-se “para encarar as realidades da vida com a devida seriedade” (Freud, 1996, p 136). O humor, nesse contexto, viria como forma de proporcionar prazer para amenizar a carga imposta pela vida. O prazer do brincar, entretanto, não termina, na medida em que o adulto passa a abrir mão do elo com os objetos reais nessa atividade. Dessa forma, passa a fantasiar, a “construir castelos no ar”, como afirmou Freud (1996, p. 138).

A psicóloga Viviana Martinez (2009) afirma que

(...) o adulto é alguém que fantasia, como uma forma substituta do brincar, do brincar de ser grande, ou do brincar do que se supõe que seja coisa de gente grande. E quando ele fantasia, porque teve de renunciar ao brincar, cria dessa fonte os objetos lúdicos, entre outros produtos, para oferecê-los, por sua vez, à criança. É dessa maneira que necessariamente teremos em toda atividade lúdica uma marca, uma marca do desejo sub-rogado do adulto, deslocado

ou, mesmo, sublimado nos objetos lúdicos que são oferecidos à criança. (Martinez, 2009, p. 151).

Freud afirma que o fantasiar dos adultos é mais difícil de observar do que o brincar das crianças, pois estas não ocultam os brinquedos aos outros. Para aqueles, entretanto, os objetos de fantasias são motivo de vergonha, preferindo ocultá-las das outras pessoas. Outra diferença são os desejos envolvidos nessas duas atividades: no brincar, a criança deseja ser grande e adulta; no fantasiar, o adulto conhece a expectativa de que atue no mundo real, porém deseja algo proibido e infantil (Freud, 1996).

A fantasia também se relaciona com o sonhar, na medida em que os desejos reprimidos só podem ser expressos de maneira muito distorcida para que sejam aceitos. Os sonhos e devaneios são materiais nos quais estão presentes tais desejos. A interpretação desses aspectos é possível a partir dessa noção.

Freud aponta para a presença, em muitos devaneios e obras da literatura, da figura do herói. Este personagem entre outras características, busca a simpatia do leitor, é capaz de passar por diversos sofrimentos e, ainda assim, sair vivo e vitorioso das situações. Para o autor, “através desse sinal revelador de invulnerabilidade, podemos reconhecer de imediato Sua Majestade o Ego, o herói de todo devaneio e de todas as histórias” (Freud, 1996, p. 140), o que deixa clara a postura ativa do adulto que sonha e devaneia e da criança que brinca.

Freud menciona que o personagem principal de uma narrativa usualmente se mostra invulnerável, disposto a enfrentar qualquer perigo e obter êxito na tarefa (ou, ao menos, é capaz de se livrar da quase certa morte).

O sentimento de segurança com que acompanhamos o herói através de suas perigosas aventuras é o mesmo com que o herói da vida real atira-se à água para salvar um homem que se afoga, ou se expõe à artilharia inimiga para investir contra uma bateria. Este é o genuíno sentimento heroico, expresso por um dos nossos melhores escritores numa frase inimitável. ‘Nada me pode acontecer!’ (Freud, 1996, p. 140).

Em seguida, recorda-se que, assim como o herói da narrativa, Sua Majestade, o Ego, é o herói de todo devaneio e de todas as histórias. (Freud, 1996). Segundo Martinez (2009), Freud afirma que o sujeito busca, “no campo da fantasia, na ficção, na literatura e no teatro, substitutos para seu desejo de imortalidade (Martinez, 2009). Nesses campos,

morte e sobrevivência estão intimamente ligadas, visto que, em uma obra, “morremos na nossa identificação com o protagonista, mas sobrevivemos à sua morte e estamos dispostos a morrer outra vez, igualmente com outro protagonista” (Freud *apud* Martinez, 2009, p. 162). Experiências desse tipo seriam as motivadoras para o interesse pelas expressões artísticas, pois dão aos apreciadores a possibilidade de fantasiarem outras formas de ser e de serem imortais.

Para Freud, as fantasias dos adultos se relacionam aos sonhos noturnos, uma vez que a principal dificuldade da interpretação dos sonhos é a

(...) circunstância de que à noite também surgem em nós desejos de que nos envergonhamos; têm de ser ocultos de nós mesmos, e foram conseqüentemente reprimidos, empurrados para o inconsciente. (Freud, 1996, p. 139).

Na obra “Formulações sobre os dois princípios do funcionamento mental”, Freud (1977a) afirma que a neurose tem como princípio e resultado afastar o sujeito da vida real, alienando-o da realidade – e esta passa a ser considerada insuportável. Isso se dá devido à orientação dos processos mentais inconscientes pelo princípio do prazer-desprazer. Tal orientação faz com que os esforços mentais do sujeito vão em direção ao prazer, afastando-se do desprazer.

Segundo o autor, se esta única orientação estivesse presente, o sujeito se dedicaria a uma busca pelo prazer somente através da alucinação. Entretanto, a ausência da satisfação esperada, como consequência de desconfortos orgânicos como a fome, por exemplo, faz com que o aparelho psíquico abandone a busca pelo prazer no mundo interno, recorrendo a ações no mundo externo. Tal percepção de que a alucinação não é suficiente para amenizar os desconfortos orgânicos é relacionado ao chamado princípio de realidade.

Freud aponta que

com a introdução do princípio de realidade, uma das espécies de atividade de pensamento é separada, permanecendo subordinada ao princípio de prazer. Tal atividade é o fantasiar, que começa já nas brincadeiras infantis, e, posteriormente, conservada como devaneio (Freud, 1977a, p. 282).

A dependência a objetos reais é abandonada de maneira gradual, embora a

repressão se mantenha, inibindo ideias antes que possam ser notadas pela consciência, “se a catexia destas tiver probabilidade de ocasionar uma liberação de desprazer” (Freud, 1977a, p. 282)

Entretanto, Freud afirma que a substituição do princípio de prazer pelo princípio de realidade não implica a deposição do primeiro, mas sua proteção. O prazer momentâneo e incerto da alucinação é abandonado, existindo uma projeção de que, no futuro, existirá um prazer seguro na realidade. Para o autor, esses processos reprimidos desprezam inteiramente o teste de realidade, o que equipara a realidade do pensamento com a realidade externa e os desejos com sua realização. Isso já acontecia de forma automática quando se estava sob o domínio do princípio de prazer – isso implicava na realização do desejo tão logo ele surgisse (Freud, 1977a).

Os princípios de prazer e de desprazer só se reconciliariam nas atividades artísticas. Para o autor, quem produz arte se afasta da realidade, visto que não concorda com a renúncia à satisfação instintual que ela exige, encontrando liberdade, na fantasia, para seus desejos eróticos e ambiciosos (Freud, 1977a). A volta para a realidade se dá através dessas produções com reflexos e representações da realidade. Assim, afirma Freud, o artista:

(...) se torna o herói, o rei, o criador ou o favorito que desejava ser, sem seguir o longo caminho sinuoso de efetuar alterações reais no mundo externo, mas ele só pode conseguir isto porque outros homens sentem a mesma insatisfação, que resulta da substituição do princípio de prazer pelo princípio de realidade; é em si uma parte da realidade. (Freud, 1977a, p. 284)

Freud também discorre acerca do princípio do prazer em sua obra “O Mal-estar na Civilização” (Freud, 1977c). Relaciona-o ao progresso científico e a dominação da natureza – que é produto deste último. Defende que o aprimoramento da técnica não fez o ser humano se encontrar em estados mais próximos da felicidade. Afirma que:

(...) a humanidade efetuou um progresso extraordinário nas ciências naturais e em sua aplicação técnica, estabelecendo seu controle sobre a natureza de uma maneira jamais imaginada. (...) Os homens se orgulham de suas realizações e têm todo direito de se orgulharem. Contudo, parecem ter observado que o poder recentemente adquirido sobre o espaço e o tempo, a subjugação das forças da natureza, consecução de um anseio que remonta a milhares de anos, não aumentou a quantidade de satisfação prazerosa que poderiam esperar da vida e não os tornou mais felizes. Reconhecendo esse fato, devemos contentar-nos em

concluir que o poder sobre a natureza não constitui a única pré-condição da felicidade humana, assim como não é o único objetivo do esforço cultural. (Freud, 1977c, p. 107).

Entretanto, afirma que o progresso técnico possibilitou às pessoas outras formas de felicidade, visto que se tornou possível, por exemplo, conversar com alguém querido que mora a milhares de quilômetros de distância através do telefone. Por outro lado, afirma, “se não houvesse ferrovias para abolir as distâncias, meu filho jamais teria deixado sua cidade natal e eu não precisaria de telefone para ouvir sua voz” (Freud, 1977c, p. 107), o que traz a questão de que os avanços tecnológicos tiveram (e têm) consequências positivas e negativas para a sociedade. Para o autor, entretanto, as consequências positivas se comparam de forma caricatural com “o prazer obtido ao se colocar a perna nua para fora das roupas de cama numa fria noite de inverno e recolhê-la novamente” (Freud, 1977c, p. 107). Relativiza, portanto, os benefícios trazidos pela tecnologia ao recordar dos problemas gerados por ela. Novas questões são geradas no momento em que o progresso técnico avança.

Melanie Klein (1973) estudou o brincar a partir da perspectiva de que tal atividade pode ser interpretada como expressão, pela criança, de ansiedade e de seus mecanismos de defesa. Para a autora, no brincar, a criança simboliza através dos objetos concretos e cria imagens concretas e condensadas de fantasias inconscientes, integrando seu ego. Nessa atividade, que lhe proporciona prazer, estão presentes os primeiros passos das atividades criadoras, das artes, das ciências e das filosofias. A agressividade também se faz presente, na medida em que a criança pode expressá-la sem que exista um dano real ao objeto ou uma retaliação vinda dele (Klein, 1973).

Desse modo, a análise do brincar permite o acesso à estrutura interna da criança e, por consequência, à compreensão interna dos adultos, visto que “nossos hábitos e nossos conceitos se estruturaram a partir das fantasias e emoções da mais tenra idade até as manifestações adultas mais complexas e elaboradas” (Klein *apud* Oliva, 1991. p. 13). Klein afirma que é comum que psicoterapeutas que não seguem linhas analíticas considerarem a importância do brincar nas crianças inibidas ou infelizes, pois é na situação lúdica que estas podem se expressar e criar em uma esfera amistosa (Klein, 1973). Dessa forma, o brincar se mostra como fenômeno essencial à compreensão dos mecanismos internos das crianças e de sua saúde psíquica.

Assim como Klein, o psicanalista Erik Erikson também considerou o brincar como parte da formação de ego. Para o autor, trata-se, também, da formação de identidade,

uma vez que é uma “tentativa de sincronizar os processos corporais e sociais com o eu. O propósito do jogo é alucinar o domínio que o ego exerce e, apesar disso, exercitá-lo em uma realidade intermediária entre a fantasia e a verdadeira realidade” (Erikson *apud* Oliva, 1991, p. 13). Desse modo, a criança experiencia e planeja o domínio da realidade durante o brincar, o que leva a uma crença, dela, de que suas realizações têm um significado para a sociedade. Tais aspectos têm grande importância na formação da personalidade, pois a criança percebe-se como parte integrante dessa sociedade.

Ao pensar a questão do brincar adulto, Erikson afirma que o divertimento permite ao indivíduo uma inter fusão com as coisas e pessoas de maneira inconstante e não-envolvente, sentindo-se “imune a todo temor e expectativa de consequências sérias”, permitindo que realize “afastamentos periódicos daquelas formas de limitação definida que constituem sua realidade social” (Erikson, 1971, p. 195). Logo, a recreação adulta tem um caráter de afastamento da realidade, na medida em que o entretenimento acalma a ansiedade do cotidiano.

Erikson defende a diferenciação do jogo do adulto e da criança, na medida em que o jogo daquele produz artigos de consumo e permuta utilidades, enquanto o jogo dessa se trata de uma preparação para os aspectos citados. Para o trabalhador adulto, jogo é uma recreação (Erikson, 1971), o que evidencia sua visão de que a criança, e somente ela, brinca, enquanto o adulto, já trabalhador, diverte-se a partir das recreações próprias ao seu desenvolvimento.

Segundo Oliva (1991), Jean Piaget, ao estudar o brincar, defende um olhar a partir de uma classificação genética dos jogos (Oliva, 1991). Dessa forma, cada tipo de jogo mobiliza e dá preferência a estruturas mentais específicas, o que permite a seguinte classificação dos jogos:

- “de exercício”, que privilegiam as habilidades sensório-motoras e cuja finalidade é apenas o prazer do entretenimento;
- “simbólicos”, que envolvem a noção de falta (representação) na medida em que já uma comparação entre um elemento dado e um elemento imaginado; e
- “de regra”, que pressupõem relações sociais ou interindividuais.

Outros dois tipos de jogos, os de construção e os de criação, assinalariam uma transformação interna na noção de símbolo.

Piaget (1975) aponta que, com a socialização e desenvolvimento da criança, “o jogo adota regras ou adapta cada vez mais a imaginação simbólica aos dados da realidade, sob a forma de construções ainda espontâneas mas imitando o real” (Piaget,

1975, p. 116). Pode existir um aprimoramento dos jogos da criança ao longo de seu desenvolvimento, mas as construções espontâneas que imitam o real são mantidas posteriormente em suas atividades. Nos aspectos sociais do jogo, o autor afirma que:

todo o jogo simbólico, mesmo individual, acaba por ser, mais cedo ou mais tarde, uma representação que a criança dá a um socius imaginário, e que todo o jogo simbólico coletivo, mesmo quando bem organizado, conserva algo de inefável que é próprio do símbolo individual. (Piaget, 1975, p. 143).

Dessa forma, mesmo os jogos individuais guardam algo do social – no caso, o social imaginário da criança.

A relação do brincar com os conflitos internos também é abordada por Piaget. Segundo o autor, o jogo usualmente ignora os conflitos e, quando isso não é possível, dá a eles soluções mágicas ou lugares nos quais perdem sua importância (Piaget, 1975). Também observa as diferenças entre o brincar espontâneo e as obrigações do trabalhar e da adaptação real. Enquanto o primeiro não se caracteriza como atividade controlada, os seguintes são dominados pela sociedade e realidade. Dessa forma, para diferenciar o brincar infantil das ciências e das artes, Piaget reafirma sua ideia de que “o jogo é uma assimilação do real ao eu, por oposição ao pensamento ‘sério’, que equilibra o processo assimilador com uma acomodação aos outros e às coisas” (Piaget, 1975, p. 190). Outras diferenças apontadas por Piaget são o fato de o jogo ter como objetivo o prazer, enquanto que a atividade séria tende a um resultado útil para a sociedade e pode ou não ser agradável. Nesse aspecto, é interessante notar que, ao contrário do jogo, a atividade séria não dá aos conflitos o mesmo tratamento (Piaget, 1975), o que implicaria no fato de que é somente na atividade séria que o indivíduo é capaz de lidar com seus conflitos de modo a entendê-los e resolvê-los.

A educadora italiana Maria Montessori (1983) aborda a questão do brincar a partir do viés do trabalho. Considera que, embora a criança não participe do trabalho do adulto, tem como missão desenvolver e produzir o ser humano. Desse modo, age para construir o adulto que será, e seu trabalho tem potencialidades muito diversas em relação ao trabalho adulto, uma vez que o poder do adulto decorre das produções da criança.

A autora afirma que a criança está apartada da organização elaborada pelos homens, pois não toma parte ativa na obra produtiva da sociedade (Montessori *apud* Oliva, 1991), não se ajusta a seus regulamentos e perturba o equilíbrio estabelecido. Por

outro lado, a criança realiza trabalhos, experimentando o mundo exterior, se exercitando, coordenando seus movimentos e registrando suas impressões a partir disso. Enquanto criança, aperfeiçoa seu ser através do mundo. Quando adulta, aperfeiçoa o mundo através do que se tornou e do que possui.

O adulto, por outro lado, trabalha de maneira externa, construindo social, coletiva e organizadamente. Produz de modo a seguir as leis sociais, submetendo-se voluntariamente a elas para manterem a ordem efetiva da vida em grupo.

O filósofo Johan Huizinga estudou a função social do jogo, afirmando que este é mais antigo que a cultura. Justifica tal fato com a ideia de que o jogo está presente também nos comportamentos dos animais, enquanto o mesmo não ocorre com a cultura. Tal fato implica na afirmação de que o jogo é uma organização humana e, como atividade física, causa excitação, embora sua intensidade e poder de fascinação não possam ser explicadas por análises biológicas (Huizinga, 2010).

O jogo é descrito como um “momento de não-seriedade”, embora seja executado com a mais profunda seriedade pelos jogadores. Elementos cômicos e de riso são componentes do jogo, embora estejam sob um caráter secundário, visto que “considerado em si mesmo, o jogo não é cômico nem para os jogadores nem para o público” (Huizinga, 2010, p. 9). Não é imposto pela necessidade física, nem pelo dever moral, visto que se relaciona a obrigações somente em rituais ou cultos, que são funções culturais reconhecidas. Dessa forma, a seriedade do jogo existe, embora exista a impressão de que isso não ocorre.

Por ser uma atividade voluntária, implica uma liberdade de evasão da vida “real” para um lugar temporário. O jogador, ao respeitar as regras e leis do jogo, acaba por excluir os hábitos e costumes da vida cotidiana. Tal suspensão temporária do mundo habitual é “inteiramente manifesta no mundo infantil, mas não é menos evidente nos grandes jogos rituais dos povos primitivos” (Huizinga, 2010, p. 15-16). Trata-se de uma importante característica do jogo: “a separação espacial em relação à vida cotidiana” (Huizinga, 2010, p. 23). O espaço reservado no qual ocorre o jogo, submetido a leis e regras específicas a ele, se relaciona ao espaço dos rituais, das magias e da vida jurídica. Em todos estes, o lócus é sagrado e separado da vida “real”. Por outro lado, em momentos específicos, a “vida cotidiana” reafirma seus direitos, interrompendo o jogo quando uma regra é quebrada, quando os jogadores se desiludem ou por causas externas a eles.

Dessa forma, a concentração da criança enquanto brinca se assemelha àquela do

adulto jogador, na medida em que ambos, mesmo entretidos e realizando a atividade com seriedade, sabem que estão jogando. Para Huizinga (2010), o jogo está além do domínio do bem e do mal, embora a tensão – elemento presente na atividade – confira a ele um caráter ético. O jogador coloca à prova suas habilidades e, embora deseje ganhar, deve obedecer às regras que compõem a atividade. Trata-se, novamente, da seriedade do jogador diante do jogo, mas sem que isso comprometa a noção do que é real.

Huizinga afirma também que, na contemporaneidade, o jogo está mais constantemente ameaçado de desaparecimento, pois o grau de organização técnica e de complexidade científica imposto aos esportes interfere nos aspectos lúdicos do jogo. Por outro lado, as produções artísticas implicam atividades lúdicas, na medida em que se dá liberdade de movimento à mão e ao espírito (Huizinga, 2010).

O autor também aponta que existem elementos lúdicos na ciência moderna, como a tendência, pelos cientistas, de sistematizar teorias. Como exemplo, questiona se não existe algo lúdico no fato de que “novas escolas de psicologia se deixam arrastar por um uso fácil e frívolo da terminologia freudiana, nas mãos tanto dos que são competentes como dos que o não são” (Huizinga, 2010, p. 227). Dessa forma, aquele que utiliza uma terminologia específica de uma teoria tentando sistematizar todos os eventos à sua volta realiza uma atividade lúdica, embora esteja fora do jogo, o que nem sempre permite que se distinga o que é o “real” e o que é o jogo.

Prosseguindo na busca por aspectos do jogar em outros fenômenos sociais, Huizinga menciona o lúdico nas artes, afirmando que

(...) na grande maioria dos casos, o tema central da poesia e da literatura é a luta — isto é, a tarefa que o herói precisa cumprir, as provações por que ele tem que passar, os obstáculos que ele precisa transpor. Já é suficientemente esclarecedor o uso da palavra "herói" para designar o personagem principal. A tarefa será extraordinariamente difícil, aparentemente impossível. Em geral, ela é empreendida em consequência de um desafio, de uma promessa ou de um capricho da pessoa amada. Todos estes temas nos conduzem de volta ao jogo agonístico. Uma outra série de motivos de tensão assenta no disfarce da identidade do herói. Ele se apresenta incógnito quer por estar deliberadamente ocultando sua identidade, ou por ele próprio a desconhecer, ou ainda, porque é capaz de mudar sua aparência conforme sua vontade. Em outras palavras, ele usa uma máscara, aparece sob um disfarce, é portador de um segredo. (Huizinga, 2010, p. 148).

O autor se questiona sobre os aspectos que prendem o jogador ao jogo:

(...) o que há de realmente divertido no jogo? Por que razão o bebê grita de prazer? Por que motivo o jogador se deixa absorver inteiramente por sua paixão? Por que uma multidão imensa pode ser levada até ao delírio por um jogo de futebol? (Huizinga, 2010, p. 5)

E então afirma que não é possível fazer o uso de análises biológicas para explicar “a intensidade do jogo e seu poder de fascinação” (Huizinga, 2010, p. 5), visto que “é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo” (Huizinga, 2010, p. 5).

Capítulo I.I: O Brincar de Winnicott

Ao estudar o brincar em sua obra “O Brincar e a realidade” (1975), Donald W. Winnicott, a partir de sua experiência clínica, aborda a questão da primeira possessão, pelo bebê, de um “não-eu”. Dá como exemplo a afeição de alguns bebês com poucos meses de vida a animais de pelúcia, bonecas, brinquedos macios ou duros, entre outros, que servem como instrumentos para lidar com a ansiedade e dão conforto. O autor cita a importância do momento no desenvolvimento do sujeito, visto que a apropriação e ligação, pelo bebê, a um objeto evidenciam que ele já consegue delimitar o que faz parte de si próprio e o que não faz. Realiza seu próprio contorno, portanto, diferenciando-se das coisas “externas”.

Winnicott entende que nenhum ser humano está livre de conflitos ao relacionar a realidade interna e a externa. Se considerarmos que o ser humano que passou pelo processo de diferenciar-se do mundo possui uma “membrana limitadora” (Winnicott, 1975, p. 15) que lhe permite a separação do “externo” (a realidade compartilhada) e do “interno” (a realidade interna), resta saber onde o objeto de afeição do bebê (seu brinquedo, animal de pelúcia, cobertor...) se encontra. Para Winnicott, este se localiza em uma área intermediária de experiência, na qual o conflito entre as realidades externa e interna é apaziguada. Em tal área também fica o brincar.

Nesta área, a criança brinca, ou seja, habita um local no qual é permitido que seus fenômenos subjetivos sejam tomados por ele como objetivos. Tal local intermediário simula ambas as realidades, de modo a permitir que o bebê se acalme com os elementos presentes. Anos mais tarde, ao longo de seu desenvolvimento, essa mesma criança conservará a área intermediária, transicional, através da experimentação existente nas artes, na religião, no viver imaginativo e no trabalho científico criador. Com isso, o objeto transicional (que opera nessa área e serve como defesa diante do conflito) não é esquecido, nem “internalizado” pela criança ao longo de seu desenvolvimento, pois suas funções se difundem por todo o campo cultural (Winnicott, 1975). Portanto, uma vez que o bebê tem a possibilidade de operar dentro da área transicional e simular a realidade e lidar com suas angústias, liga-se a um objeto que representa tal segurança, que posteriormente será “relegado ao limbo” (Winnicott, 1975, p. 18), visto que a criança já terá a possibilidade de enfrentar seus conflitos de outras maneiras.

Para Winnicott, os “objetos transicionais”, como denomina os objetos de ligação e conforto do bebê, ocupam essa área intermediária da constituição do sujeito, fora do

externo e do interno. Localizam-se entre o erotismo oral e a verdadeira relação de objeto, entre a criatividade primária e a projeção dos conteúdos introjetados e entre o desconhecimento de dívida e o reconhecimento desta. Não se trata do animal de pelúcia, do cobertor ou do brinquedo *em si*, mas da área intermediária entre o subjetivo e aquilo que é objetivamente percebido. Tal área é constituída tanto do exterior quanto do interior e os separa, permitindo ao sujeito um local de repouso para tal contradição com que se depara. Trata-se da inabilidade do bebê de lidar com a realidade e de sua habilidade em aceitá-la, o que forma uma área intermediária.

As experiências funcionais do bebê com objetos que servem de acalento são chamadas por Winnicott de fenômenos transicionais, visto que operam em áreas transicionais. Tais objetos mostram-se, para o sujeito, essenciais contra a ansiedade com a qual tem que se deparar ao longo de sua vida. Devem atender a algumas necessidades do bebê (como ser alterado apenas por ele, sobreviver ao amar “instintual”, à agressividade e ao odiar, aparentar textura, realidade e calor) para que ocupem o mesmo local em sua vida.

Segundo Winnicott, o objeto transicional representa o objeto da primeira relação. E é a relação estabelecida entre o interno e o externo que importa ao autor. O bebê não se ilude imaginando que o objeto escolhido é o seio da mãe (por exemplo), pois sabe que se trata de um outro objeto. Quando o bebê toma posse do objeto transicional, se constitui a passagem do controle onipotente do seio da mãe pelo bebê para o controle pela manipulação. Essa transição convoca a mãe a permitir que o bebê tenha confiança nela, oscilando entre aquilo que o bebê tem capacidade de encontrar (por exemplo, apenas seu seio e desconhecendo-a como sujeito) e o que ela própria é (ou seja, sujeita, fora do controle dele). Compreendendo e adaptando-se ao bebê, a mãe permite seu desenvolvimento e participa do processo de passagem do uso mágico do objeto à sua manipulação.

Na medida em que o objeto transicional aparece a partir dessa relação mãe-bebê, constitui-se como objeto que não é interno, (pois seu controle não é “mágico”), e que não está fora de controle (pois não é um sujeito tal como sua mãe). Para que se controle um objeto externo sem o uso mágico da onipotência, deve-se “trabalhar” para tal. O brincar é esse trabalho de fazer e construir para controlar, e é na área intermediária que se localiza.

A brincadeira é, para Winnicott, própria da saúde, pois conduz aos relacionamentos grupais e pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia (Winnicott, 1975). No desenvolvimento do bebê, o brincar ocupa o lugar de interjogo entre a realidade psíquica

pessoal e a experiência de controle de objetos reais (Winnicott, 1975). O empenho das crianças no brincar é mais importante que o conteúdo das brincadeiras, sendo notado que o estado de quase alheamento em que a criança permanece enquanto brinca se assemelha à concentração das crianças mais velhas e dos adultos em outras atividades.

Ao brincar, a criança traz para a área intermediária os objetos e fenômenos externos e usa-os a serviço de sua realidade externa. Dessa forma, projeta amostras de seu potencial onírico nos fragmentos da realidade externa. Com o passar dos anos e do desenvolvimento do bebê, o objeto transicional (seu ursinho de pelúcia, seu cobertor, sua boneca) tende a ser relegado “ao limbo” (Winnicott, 1975, p. 18), perdendo seu significado. Tal fato se deve à ideia de que os fenômenos transicionais se espalham pelo campo cultural. Desse modo, é na área intermediária entre a “realidade psíquica interna” e o “mundo externo, tal como percebido por duas pessoas em comum” (Winnicott, 1975, p.19), que se localizam o brincar e a cultura e, por consequência, “as expressões artísticas, o sentimento religioso, o sonhar, o fetichismo, o mentir e furto, a origem e perda dos afetos, as adições, os talismãs de rituais obsessivos” (Winnicott, 1975, p. 19). Segundo Winnicott, existe uma “evolução direta dos fenômenos transicionais para o brincar, do brincar para o brincar compartilhado e deste para as experiências culturais” (Winnicott, 1975, p. 76).

A criança, ao brincar, pede aos outros que aceitem uma objetividade de algo subjetivo seu. É no trabalho e na experimentação que se mostra criativa. Por outro lado, um adulto que o faz da mesma maneira corre o risco de ser considerado louco. Se, entretanto, extrai de sua área intermediária um prazer e não reivindica que sua subjetividade seja aceita como objetiva, permite que outras pessoas façam correspondências com seus próprios intermediários, sendo possível o compartilhamento de experiências em comum em diversas áreas (experiências artísticas, religiosas, filosóficas...).

Tanto o adulto quanto a criança, durante o brincar, possuem liberdade de criação. Para Winnicott, parece tratar-se do único momento em que tal liberdade é fruída, sendo utilizada toda sua personalidade integral, visto que “somente sendo criativo que o indivíduo descobre o *self*” (Winnicott, 1975, p. 80). Tal criatividade, entretanto, não se limita às obras de arte, embora as abranja, e relaciona-se à vida, na medida em que está presente como na maneira como o sujeito aborda a realidade externa (Winnicott, 1975).

Winnicott afirma que, na análise de adultos, o brincar está presente na escolha das palavras, nas inflexões de voz e no senso de humor (Winnicott, 1975). A própria

experiência criativa começa com a brincadeira, na qual o viver criativo se manifesta (Winnicott, 1975). Esse campo potencial existente entre o dentro (objeto subjetivo) e o fora (objeto objetivamente percebido), se forma a partir da interação entre a existência solitária do eu e de objetos e fenômenos não alcançáveis pelo controle onipotente. Tal área é importante para que o sujeito possa brincar e, posteriormente, ter experiência cultural.

Essa área potencial, intermediária, não deve sofrer interferências externas de modo a desfazer tal contradição, ou a “corrigir” tal relação. Trata-se de um espaço de imenso valor para o sujeito, uma vez que possibilita-o “a viver neste mundo e a ser enriquecido pela exploração do vínculo cultural com o passado e com o futuro” (Winnicott, 1975, p. 10). É somente no brincar e na área intermediária em que o sujeito – criança ou adulto – é capaz de ser criativo e utilizar sua personalidade integral. Tal atividade levará, segundo Winnicott, à descoberta do *Self* (Winnicott, 1975).

Oliva, abordando a teoria de Winnicott, afirma que

o Brincar é sempre uma ação – se diferencia do sonho, do pensamento, dos mecanismos inconscientes, do desejo, da fantasia. É uma ação socialmente compartilhada, ou seja, manifesta-se através de algo que faz sentido para o indivíduo e para a sociedade e cultura em que o indivíduo está inserido. (Oliva, 1991, p. 157).

“É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação” (Winnicott, 1975, p. 79).

Capítulo II: Massively Multiplayer Online Role-Playing Games



Com o crescente acesso aos computadores pessoais e à internet, os jogos eletrônicos passaram a ser um lazer para parte da população usuária de computadores pessoais. Segundo Gartner (2008), o número de computadores pessoais existentes no mundo em 2008 era um bilhão, com a previsão de que dobrasse até 2014. Ao final de 2011, segundo pesquisa do instituto *Miniwatts Marketing Group*, o número de usuários de internet era de dois bilhões de pessoas (Internet World Stats, 2012). Desses, 80 milhões de usuários eram brasileiros. Em outubro de 2010, o *MMORPG World of Warcraft* (que surgira em 2004), da produtora *Blizzard*, alcançou 12 milhões de usuários (Holisky, 2010).

Trata-se do título *MMORPG* com o maior número de jogadores no gênero atualmente – 10,2 milhões de usuários em dezembro de 2011 (WoW Insider, 2012).

De acordo com Koster (2010), esse gênero de jogos surgiu aproximadamente em 1985, com os títulos *Island of Kesmai* (da *CompuServe*) e *Habitat* (*Lucasfilm's*). A partir da década de 1990, diversos jogos do gênero passaram a ter acesso à internet, possibilitando maiores interações com usuários de diferentes localizações do mundo.

Para uma melhor compreensão desse gênero de jogos, são necessárias algumas notas introdutórias. Acerca do nome dado a esses jogos, afirma-se que o termo *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (*MMORPG*) foi utilizado pela primeira vez pelo desenvolvedor britânico estadunidense Richard Garriott (Safko e Brake, 2009). Garriott agregou siglas já existentes para nomear o tipo de jogos ao qual se referia.

As três primeiras letras da sigla (*MMO*, *Massively Multiplayer Online*³) indicam que, em tais jogos, o participante utiliza a conexão à internet para unir-se remotamente a usuários localizados em diversas regiões do mundo. Cria-se, dessa forma, um meio social virtual no qual os jogadores devem interagir para alcançarem objetivos comuns no jogo.

As três últimas letras da sigla (*RPG*, *role-playing game*⁴) indicam que o jogo é baseado na incorporação, pelo participante, do personagem que o representa. Dessa forma, espera-se que o jogador crie seu personagem e interprete-o através de atitudes e tomada de decisões que condigam com as características deste. É importante lembrar que os jogos de *RPG* já existiam antes da facilitação do acesso aos computadores pessoais e à internet. Os primeiros *RPG*, chamados de “*RPG de mesa*”, tais como *Dungeons and Dragons Wizard of the Coast*, *G.U.R.P.S.* (*Steve Jackson Games*) e *Changeling* (*White Wolf*), são jogados ainda hoje e se baseiam no encontro físico entre jogadores, que interpretam seus personagens de maneira teatral, sendo guiados por um mestre (um dos participantes). Este, por sua vez, desenvolve previamente a história do jogo e a narra para os outros jogadores, coordenando o grupo ao longo das sessões de jogo. Cabe pontuar que cada grupo de jogadores de *RPG* dá sua própria compreensão à interpretação dos personagens. Assim, cada grupo estabelece formas próprias de jogar, ainda que siga as regras previstas pelos livros dos vários sistemas de *RPG*.

O fato de os *MMORPG* serem jogados no computador faz com que não seja necessário que os participantes estejam no mesmo espaço físico. O “mestre” também deixa de ser necessário, na medida em que, na maioria dos casos, a história do jogo é

3 Tradução livre: “[jogo] *online* multiusuário massivo”.

4 Tradução livre: “jogo de interpretação de papéis”.

desenvolvida pela própria máquina⁵, transferindo aos criadores dos jogos tal função. Muito do que é encontrado pelos jogadores nos *MMORPG* já está dado pelo próprio software.

Outras características dos *MMORPG* dizem respeito à criação e desenvolvimento do personagem. Tais aspectos se relacionam à história do jogo, que pode ter elementos fantasiosos em maior ou menor grau, sendo possível, em alguns deles, simular a vida fora do computador, buscando aproximar-se da realidade. De um modo geral, o jogo oferece ao usuário uma ampla gama de possibilidades para montar um personagem. Pode-se escolher o gênero, a idade, as características físicas e psicológicas e os elementos fantasiosos que o compõem (raças alienígenas, folclóricas e outras; poderes e habilidades supra humanos; funções/ocupações sociais diversas; entre outras). Cada usuário tem a possibilidade, com isso, de construir personagens totalmente distintos, o que potencializa a variedade de experimentações dentro do jogo.

As primeiras introduções dos *RPG* aos computadores ocorreram no final da década de 1970 e no início de 1980, período em que foram lançados alguns *RPG* digitais como *Adventure*, *Zork*, *SHADES*, *MirrorWorld*, *Scepter of Goth* e *Island of Kesmai*. Em tais jogos, os gráficos eram baseados em caracteres ocidentais – codificações ASCII e ANSI (ver Figura 2, na próxima página) –, o que significa que os elementos do jogo eram representados por letras apenas, não existindo espaço para figuras detalhadas, dadas as limitações de *hardware* da época. A esses *RPG online* de texto, deu-se o nome de *MUD*, *Multi-user Dungeon*⁶. Tal gênero existe até hoje, ainda que seu público tenha diminuído ao longo dos anos devido ao lançamento de jogos com gráficos e sistemas mais complexos.

5 Essa narrativa, entretanto, foi construída por roteiristas e desenvolvedores dos jogos em questão. Assim, os “mestres” em um *RPG* eletrônico são seus roteiristas.

6 Tradução livre: “masmorra para múltiplos usuários”.

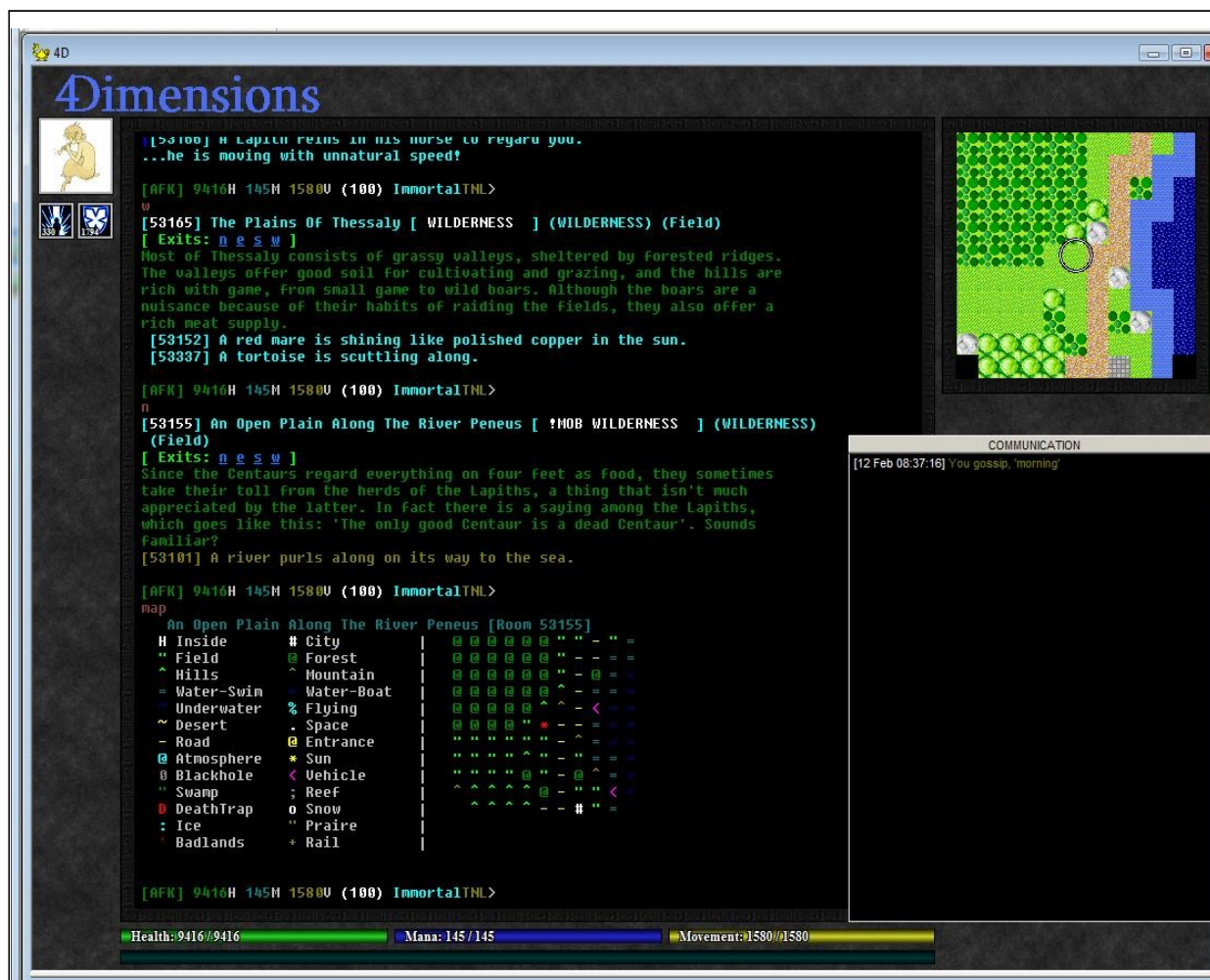


Figura 2: Interface de outro MUD. Na parte superior à direita, a representação de um mapa do território do jogo próximo ao jogador. Na parte inferior à esquerda, está a legenda do mapa. Link: <http://4dimensions.org/files/MapGreece.jpg>

Koster (2010) aponta os jogos *Legend of Kesmai* (da CompuServe) e *Habitat* (Lucasfilm's) como os primeiros MMORPG comerciais lançados, em 1985 e 1986, respectivamente. Em 1991, a companhia *Stormfront Studios* lança o jogo *Neverwinter Nights*, que era capaz de representar os elementos do jogo de maneira graficamente mais avançada. Deve-se ressaltar que os primeiros jogos não eram conectados à internet, mas a provedores virtuais privados.

A partir da década de 1990, diversos MMORPG com acesso à internet foram lançados, o que permitiu uma interação com usuários de diferentes localizações. *The Shadow of Yserbius* (Sierra On-Line), *The Fates of Twinion*, *The Ruins of Cawdor* (Sierra On-Line), *The Fourth Coming* (Vircom Interactive), *Ultima Online* (Electronic Arts), *The Realm Online* (Sierra On-Line) e *Meridian 59* (Studio 3DO) são exemplos de jogos criados

durante esse período. Cabe notar que apenas o último jogo mencionado possuía gráficos em 3D, o que era um diferencial no mercado dos *MMORPG*, até então 2D.

Com o início da década de 2000, os investimentos em jogos do gênero aumentaram consideravelmente. Na primeira metade da década, foram lançados *Ragnarok Online* (*Gravity Corp.*), *Final Fantasy XI* (*Square Enix*), *Shadowbane* (*Wolfpack Studios*), *Everquest* (*Sony Online Entertainment*), *Eve Online* (*CCP Games*), *Lineage II* (*NCSOFT*) e *City of Heroes* (*NCSOFT*), que passaram a contar com um número muito maior de usuários até então, dadas as possibilidades de acesso à internet oferecidas no período.

A partir do final da década de 2000, foi possível observar uma gigantesca expansão do número de jogadores do gênero e dos gráficos dos jogos, acompanhados pelo desenvolvimento dos hardwares gráficos nos computadores pessoais. Cabe apontar que o jogo *World of Warcraft*, desenvolvido em 2004, conta atualmente com mais de 10 milhões de usuários ao redor do mundo (*WoW Insider*, 2012), tendo sido aprimorado (gráfica, mecânica e narrativamente) através de diversos pacotes de expansão produzidos posteriormente. Os *MMORPG*, como um todo, atualizam-se de acordo com as demandas dos usuários e com os projetos de seus desenvolvedores.

Como exemplos de *MMORPG* atuais, é possível citar *World of Warcraft*, *Lineage II*, *Ultima Online*, *Ragnarök I e II*, *Aion* (*NCSOFT*), *Perfect World* (*Beijing Perfect World*), *Dungeons and Dragons Online* (*Atari, Codemasters*), *Everquest I e II*, *EVE Online*, *Tabula Rasa* (*NCSOFT*), *RuneScape* (*Jagex Game Studio*), *Tibia* (*ClipSOFT*), entre outros.

Para melhor ilustrar como é a experiência de jogar um *MMORPG*, a seção a seguir será dedicada à descrição do jogo *World of Warcraft*. Algumas informações acerca dos componentes do jogo serão apresentadas, bem como as opções de criação e desenvolvimento de personagem dadas aos jogadores. É importante notar que existem diferenças entre os títulos *MMORPG* existentes, visto que os mundos criados pelos desenvolvedores dos jogos não são os mesmos. *World of Warcraft* tem uma história própria, que difere de outros jogos como *Lineage II*, *Tibia*, *Ragnarok*, entre outros.

Capítulo II.I: *World of Warcraft*

No site da *Blizzard*, empresa desenvolvedora de *World of Warcraft*, o usuário é informado de que o jogo mesmo não possui um modo offline (ou seja, não pode ser acessado sem a conexão à internet), o que faz com que esteja sempre conectado a outros jogadores através da internet (Blizzard, 2011a). Apesar disso, é possível que o personagem participe de aventuras sem precisar de outros jogadores. Isso já ilustra a noção de “*Massively Multiplayer Online Game*” (MMOG), visto que o jogo apenas pode ser acessado através da conexão da internet e da exposição do jogador e de seu personagem a um mundo virtual compartilhado.

Para iniciar o jogo, o usuário deve criar uma conta no site da *Blizzard*, pagar uma mensalidade de R\$15 (é possível também criar uma conta teste, na qual o jogador pode criar um número limitado de personagens até o *level* (“*nível de desenvolvimento*”) 20, sendo necessário comprar a primeira mensalidade ou pacote de expansão para seguir suas aventuras) e baixar o jogo através de download. O jogador deve ter um computador que, entre outras especificações, tenha disponíveis 16GB de espaço físico no disco rígido. Feito isso, o jogador pode criar seu primeiro personagem.

A Construção do personagem

Ao criar seu primeiro personagem, o usuário entrará em contato com o mundo do jogo. O *MMORPG World of Warcraft* é construído a partir das histórias de *Warcraft* (série de jogos de estratégias que deram origem àquele), apresentando, portanto, uma grande complexidade de raças, culturas, tribos, reinos e territórios que está em constante modificação (embora limitada pela atualização de software do jogo). Os dois blocos de poder mais notáveis são a Horda (composta pelas raças dos *orc*, *troll*, *tauren*, *undead* (morto vivo), elfo sangrento e *goblin*) e a Aliança (humano, gnomo, *draenei*, *worgen*, anão e elfo noturno), cuja relação é composta de antigas tensões e atuais batalhas (Blizzard, 2011e). Trata-se, em poucas palavras, de um mundo medieval no qual raças e seres de diversas origens convivem, pacificamente ou não.

No mundo desse jogo, cada personagem ocupa e participa de um pedaço da história, seja através de suas habilidades, profissões ou ações. Dessa forma, explicitando as características de *RPG* do jogo, o jogador é convidado a construir a história de seu personagem-herói. Deve participar de diversas aventuras, aprender habilidades, acumular e gastar dinheiro virtual e encontrar um grande número de artefatos, armas, anéis,

armaduras e outros. Ao longo de seu desenvolvimento, o personagem vai ganhando experiência, que é mensurada através dos *XP* (*experience points*, ou “pontos de experiência”). Conforme acumula *XP*, o personagem vai subindo de *level* (“nível de desenvolvimento”). Inicia no *level* um e pode chegar ao 85. Com mais experiência, torna-se mais resistente, mais poderoso e mais habilidoso. Mais poderoso e habilidoso, é capaz de construir e obter melhores equipamentos. Tal progresso envolve decisões a serem tomadas pelo jogador e serão tratadas a seguir.

A construção de uma história para o personagem e sua interpretação ao longo do jogo não é obrigatória (a não ser nos servidores construídos com esse propósito, aspecto que será discutido posteriormente neste trabalho), ficando a cargo do jogador decidir como prefere jogar (Blizzard, 2011a). Assim, tais como alguns grupos de jogadores de *RPG* de mesa não interpretam teatralmente seus personagens, os *MMORPG* também possibilitam que o jogador escolha a forma como irá jogar, preservadas outras características do jogo.

O progresso do personagem é armazenado através dos bancos de dados do jogo, o que permite que o jogador explore e participe da história do personagem no período de tempo que achar mais conveniente. Tais dados são armazenados em servidores na internet, o que permite que os usuários possam acessar seus personagens em qualquer computador do planeta que tenha o programa instalado. Podem criar mais de 50 personagens e ter experiências de jogo diferentes com cada um desses, de acordo com as raças e classes que escolherem e decisões que tomarem.

Por se tratar de um jogo em grupo, segundo a desenvolvedora *Blizzard*, em *World of Warcraft* os personagens podem se organizar em três papéis principais dentro de um time: o protetor *tanque* (do inglês *tank*, com origem na expressão “*built like a tank*”, ou “[pessoa] forte como um tanque”), personagem forte e resiliente que atrai para si a atenção dos monstros, protegendo os membros mais fracos do grupo; o causador de danos (“*damage dealer*”), que, em poucos movimentos, é capaz de causar um grande dano aos inimigos; e o curador (“*healer*”), que é responsável por manter a energia e saúde dos outros membros do grupo através de suas magias de cura.

Em relação às classes, é possível construir um personagem para que desenvolva habilidades de guerreiro (“*warrior*”, mestre da arte da batalha, cujo foco é a força física), paladino (“*paladin*”, que luta pela justiça e pelo extermínio das forças do mal), caçador (“*hunter*”, que explora territórios perigosos e desconhecidos com destreza), ladino (“*rogue*”, mercenário que planeja meticulosamente para alcançar seus objetivos e é

mestre em furtos e invasões a propriedades), sacerdote (“*priest*”, devotado ao plano espiritual), cavaleiro da morte (“*death knight*”, personagem escolhido por um poderoso antagonista do jogo (*Lich King*), xamã (“*shaman*”, líder espiritual que utiliza magia e totens para auxiliar seus companheiros de batalha), mago (“*mage*”, especialista na arte da magia que a utiliza contra inimigos no combate), bruxo (“*warlock*”, que domina as artes mágicas obscuras para conjurar demônios) e druida (“*druid*”, que utiliza magia para conjurar as forças da natureza para auxiliá-lo em batalhas), de acordo com Blizzard (2011b).

As habilidades citadas acima definem o papel do personagem no jogo, sendo muito importantes para o desenvolvimento da história desse. Cada classe terá habilidades específicas, que correspondem ao tipo proposto de personagem. Ao utilizar uma habilidade, o jogador deverá ficar atento ao custo de *mana* (uma espécie de “energia vital”) referente à ação. Por exemplo, um *warrior* que utilizar a habilidade *rage* (“raiva”, que potencializa os ataques contra inimigos) deverá ficar atento ao gasto de *mana*, visto que ela poderá se esgotar, encerrando o uso da habilidade. Tal energia pode ser recuperada através de itens mágicos (como poções) ou magias (por outros personagens), ou automaticamente ao longo do jogo. Outro aspecto que deve ser levado em conta pelo jogador durante o uso de habilidades é o *cooldown* (“esfriamento”) de cada uma delas. Trata-se do tempo que se deve esperar para utilizar uma mesma habilidade novamente.

As habilidades do personagem podem ser aprimoradas pelo jogador através do uso de talentos (“*talents*”) e glifos (“*glyphs*”) ao longo de seu desenvolvimento. Dessa forma, mesmo que um personagem tenha as habilidades específicas de sua classe, é possível personalizá-las, de acordo com as intenções de jogo do usuário. Por exemplo, um *mage* especializado em gelo, ao alcançar o *level 25*, pode ler o Glifo de Seta de Gelo (“*Glyph of Frostbolt*”), o que aumentará em 5% suas chances de realizar um acerto crítico⁷ com a habilidade Seta de Gelo (“*Frostbolt*”). Da mesma forma, ao escolher especializar-se no talento Congelamento Profundo (“*Deep Freeze*”), tal mago será capaz de utilizar a ação de mesmo nome, paralisando os inimigos que já estiverem congelados por mais cinco segundos.

Inventário, bancos e casas de leilão

Durante o jogo, o personagem deve carregar consigo sua armadura, armas e itens que utilizará. Para tal, deve armazenar seus pertences em seu inventário (“*inventory*”). No

⁷ *Critical Hit*, é um ataque que causa mais dano ao adversário do que o usual. Em *World of Warcraft*, o dano equivale ao dobro do ataque comum. A probabilidade de realizar um acerto crítico é baixa, embora possa ser aumentada durante o progresso do personagem.

início do jogo, o personagem começa com uma pequena bolsa, e, portanto com um número limitado de itens para carregar. Ao se aprimorar, passa a ser capaz de carregar mais bolsas e mais peso.

Também é possível armazenar os itens nos bancos do jogo, guardando alguns objetos para utilização posterior. Ao depositar um item em um banco, o jogador é capaz de reavê-lo nos bancos de qualquer capital dos territórios do jogo. Dessa forma, o personagem que depositar um objeto seu em um banco em *Darkshire*, por exemplo, pode retirá-lo em *Goldshire*, sem ter que retornar à primeira cidade.

As casas de leilão (“*auction houses*”) existentes no jogo permitem que o jogador venda ou compre itens diversos, em um contexto parecido com o mercado de ações, no qual os preços dos itens variam de acordo com a economia virtual do mundo. Dessa forma, o jogador que utiliza as casas de leilão pode ser beneficiado ou prejudicado com as flutuações do mercado, pagando mais barato pelos itens que pretende comprar ou arcando com o prejuízo de um mau uso dos leilões.

Reinos

A história do personagem consiste também na realização de tarefas e na batalha contra monstros. Em alguns casos, personagens de facções opostas (ou seja, Horda e Aliança) têm de se enfrentar, nos combates chamados Jogador *versus* Jogador, ou JxJ (“*Player-versus-player*”, ou *PvP*).

Os jogadores de *World of Warcraft* são divididos em reinos distintos, nos quais os objetivos e maneiras de jogar diferem (Blizzard, 2011c). São os próprios jogadores que escolhem de qual reino seu personagem participará, sendo possível criar personagens em reinos distintos.

Nos chamados Normais (“*normal realms*”), a interpretação de personagens pelos jogadores é opcional, e as batalhas JxJ só acontecem após acordo entre jogadores de facções distintas. Nos Reinos JxJ (“*PvP Realms*”), a interpretação ainda é opcional, mas a luta contra outros personagens não depende de acordo entre jogadores. Nos Normal-IP (“*Normal-RP Realms*”, reinos normais de interpretação de papéis), o combate JxJ deve ser acordado, e é obrigatória a interpretação, pelos jogadores, dos personagens criados. Por fim, nos Reinos JxJ-IP (“*PvP-RP Realms*”, reinos JxJ de interpretação de papéis), o combate JxJ não depende de acordo entre jogadores e a interpretação é obrigatória.

Acerca dos combates JxJ, existem também batalhas em grupo ou individuais que podem acontecer em qualquer reino. Os campos de batalha (“*battlegrounds*”) permitem

competições em grupo, nas quais vence a equipe que alcançar um objetivo específico (por exemplo, capturar três bandeiras do adversário e sobreviver aos ataques às próprias bases). Nas *Arenas*, o objetivo é eliminar o grupo adversário. Também é dada a possibilidade de os jogadores desafiarem uns aos outros para duelos, nos quais os combatentes ficam em uma área acessível somente a eles, sem interferência de outros, e lutam até que os pontos vitais de um deles alcance uma marca estabelecida.

Masmorras e raides

As aventuras em Masmorras (“*dungeons*”) apresentam monstros mais difíceis de matar do que aqueles encontrados fora delas, o que tem como consequências recompensas maiores para os jogadores que os derrotarem. Tais atividades são limitadas a grupos de até cinco personagens por vez (Blizzard, 2011a).

Como a quantidade de grupos de jogadores que participam de masmorras é alta, o próprio jogo cria cópias desses calabouços para cada grupo. Desse modo, não há a possibilidade de que dois grupos se encontrem, o que interferiria na aventura tornando-a mais fácil (uma vez que um número maior de jogadores conseguiria enfrentar os monstros mais rapidamente).

Outro aspecto das masmorras é o fato de que alguns monstros encontrados pelos jogadores são mais difíceis do que a maioria. São classificados como “elites”, infringem mais dano em seus ataques, são mais poderosos e mais difíceis de matar. Boa parte das masmorras se encerra quando o chefe (“*boss*”, algum antagonista do jogo) é morto pelos jogadores.

As aventuras em Raides (“*raids*”, incursões), por outro lado, são mais longas e demoradas do que em masmorras, e são feitas em grupos de 10 a 25 personagens. Os itens e artefatos mais poderosos do jogo são encontrados nestas aventuras, que são proporcionalmente mais difíceis (Blizzard, 2011a).

É interessante notar que algumas masmorras e raides podem ser feitas mais de uma vez pelo mesmo personagem. Com isso, o jogador pode repeti-las de modo a acumular dinheiro do jogo, armaduras ou itens necessários para o progresso do mesmo.

Missões

No mundo em que se passa *World of Warcraft*, existem muitas tarefas heróicas a serem realizadas pelos personagens. Tais missões (“*quests*”) são apresentadas aos jogadores através dos *NPC* (*non-player characters*, personagens não controlados por

jogadores) e consistem em sete tipos: *normal* (mais comuns e genéricas), de grupo (“*group*”, que devem ser feitas em grupos), masmorra (no qual deve-se explorar uma masmorra em grupo), heroica (“*heroic*”, semelhante à anterior, mas em um nível de dificuldade maior), *raide* (na qual participa-se em um grupo de 10 a 25 jogadores), JxJ e diária (“*daily*”, tarefas possíveis de repetir uma vez ao dia). Para localizar as missões disponíveis, o jogador deve procurar *NPC* com pontos de exclamação (!) acima de suas cabeças. Durante o processo de realização das tarefas, tais marcas são trocadas por pontos de interrogação (?), o que facilita a identificação dos *NPC* com os quais o personagem se comprometeu a completar as missões. É possível realizar várias missões simultaneamente.

Ao completar tais tarefas, o personagem ganha *XP* e, dependendo da missão, itens importantes para o jogo. Além disso, pode também ganhar pontos de fama na região em que atuou, podendo ter benefícios conforme vai se tornando famoso.

Interações sociais

Como dito anteriormente, *World of Warcraft* é um jogo que envolve a interação virtual com diversos jogadores do mundo. Existem alguns elementos do jogo que facilitam tal interação: o bate-papo (“*chat*”), a lista de amigos, os grupos e as guildas (“*guilds*”).

O bate-papo é um sistema de conversação online no qual é possível conversar com outros jogadores via mensagens escritas ou voz. É possível conversar privadamente com jogadores específicos, em grupo (durante as *raides* e *masmorras*) e globalmente, através de canais de comunicação específicos para cada função apresentada.

A lista de amigos é uma ferramenta na qual o usuário pode incluir jogadores para comunicar-se com eles a qualquer momento do jogo.

Os grupos permitem unir, através de uma ferramenta do jogo, personagens de diversas regiões de *World of Warcraft* que têm um objetivo comum (como, por exemplo, conquistar *masmorras* ou completar *raides*) sem que necessariamente se conheçam. É possível também formar um grupo convidando jogadores conhecidos utilizando esse mesmo mecanismo.

É interessante apontar que, quando o jogador passa a fazer parte de um grupo, fica submetido a certos aspectos necessários para um maior sucesso nas *raides*. Trata-se das regras de conduta peculiares a cada grupo, cujo descumprimento pode ocasionar a expulsão de algum membro, e das regras referentes à distribuição de recursos de pilhagem. Acerca destas, é interessante notar que, ao contrário da pilhagem individual, na

qual o jogador recebe todos os itens que seu inimigo derrubou ao morrer, a pilhagem em grupos pode ser feita de diferentes maneiras: é possível distribuir a pilhagem em turnos (rodízio, “*round robin*”, no qual os jogadores devem esperar sua vez para receberem os itens pilhados), de acordo com as necessidades dos personagens (saque em grupo, “*group loot*”, no qual há um sorteio de itens, e necessidade antes da ganância, “*need before greed*”, no qual os personagens não conseguem pilhar itens que não podem usar) e de acordo com a hierarquia dos membros (mestre do saque, “*master looter*”, no qual o líder do grupo determina como a pilhagem será dividida).

As guildas são associações permanentes de personagens unidos por elementos comuns. Servem como grupos fixo de ajuda em aventuras e possibilitam o compartilhamento de itens, materiais e recompensas. São criadas e mantidas pelos próprios jogadores, em especial o líder da guilda. Este decide os critérios de inclusão e exclusão de membros do grupo, bem como as posições hierárquicas destes seus critérios. Tais atribuições permitem que o líder altere esse conjunto diante dos eventos ocorridos no jogo.

Capítulo II.III: O jogador (adulto) de *MMORPG*

Após a breve explicação acerca dos componentes de *World of Warcraft*, será revisada parte da literatura existente a respeito do perfil dos jogadores adultos do gênero de *MMORPG*.

Em um estudo que visava conhecer o perfil do jogador de *MMORPG*, Nick Yee (2006), pesquisador do hábito de utilizar jogos online, constatou que a porcentagem de jogadores de *MMORPG* acima de 18 anos de idade era superior àqueles com menos de 18 anos (82% e 18%, respectivamente). O tempo médio semanal de jogo era de 22 horas (aproximadamente 3h15min de jogo nos sete dias da semana). Embora o gênero seja jogado por pessoas de todas as idades, segundo o pesquisador, deve ser levado em conta o aspecto do uso pelos jogadores adultos. Desses participantes, 50% trabalhavam em período integral. Yee afirma que, embora exista uma tendência a considerar os *MMORPG* atraentes apenas para adolescentes, foi possível constatar que o adulto é uma grande parcela dos jogadores do gênero.

O mesmo pesquisador afirma que os estudos sobre os jogos eletrônicos concentram-se em duas áreas: os que apontam efeitos negativos de se jogar videogames e os que sugerem o uso de jogos como estratégia pedagógica. Cita alguns estudos que buscaram relacionar videogames ao aumento da agressividade e delinquência fora do jogo e rebaixamento da autoestima do jogador. Afirma, entretanto, que a estrutura de tais estudos não permite que generalizações sejam feitas a uma população muito maior que as amostras escolhidas (Yee, 2006). Apresenta também os estudos relacionados à pedagogia, que apontam o uso dos jogos como promotor das habilidades sensório-motoras, da acuidade visual e da atenção, bem como da recuperação das habilidades motoras após traumas e do uso de videogames como tática de ensino e aprendizado.

Para Yee, a complexidade dos ambientes dos jogos *MMORPG* permite experiências aos jogadores que são comparáveis àquelas da vida concreta. Nesses ambientes, identidades, culturas, economias e sociedades alternativas são criadas e exploradas,

they are places where people fall in love, get married, elect governors, attend poetry readings, start a pharmaceutical business, and even commit genocide. Whatever MMORPGs are, or will become, one thing is clear. They are not just games (Yee, 2006,

Alguns estudos tratam do uso abusivo de *MMORPG* pelos jogadores. É comum abordar o tema pelos vieses da adicção ou dos efeitos negativos causados pelos jogos.

Liu e Peng (2009), por exemplo, realizaram um estudo com 288 jogadores de *MMO* com o objetivo de apontar quais aspectos estavam relacionados à dependência de jogos do gênero. A maior parte dos participantes do estudo eram homens (66,3%), a média de idade era de 27 anos, e o uso semanal dos jogos era de 30 horas. Os autores verificaram correlações como o interesse pelos mundos virtuais, fracassos na esfera dos relacionamentos sociais e deficiência de autocontrole com o abuso ou dependência aos jogos *MMO*. Afirmam que o número de horas de uso seria suficiente para indicar uma dependência a jogos do gênero, embora a redução do mesmo não seja uma maneira efetiva de prevenção ou tratamento da dependência.

Yee (2002) afirma que é possível constatar sinais de dependência a *MMORPG* em alguns usuários dos mesmos. As causas de tal fenômeno teriam origem nas características que compõem os jogos e na personalidade dos jogadores. Yee define a adicção como “a recurring behavior that is unhealthy or self-destructive which the individual has difficulty ending” (Yee, 2002, p. 1)⁹. Ao pensar na questão da dependência, Yee faz um paralelo entre a adicção aos *MMORPG* e a adicção a substâncias como álcool, afirmando que, para um dependente, a abstinência é marcada por raiva, ansiedade, irritabilidade e frustração. Tais sinais ocorrem com maior prevalência entre o grupo de usuários que faz maior uso da substância.

Em pesquisa realizada com 3166 sujeitos, Yee constatou que mais da metade dos participantes já jogou um *MMORPG* continuamente por mais de 10 horas. O autor citado busca responder porque alguns jogadores tornam-se adictos e outros não. Defende que a adicção de um jogo se baseia nos eventos que levam o jogador a buscar um *MMORPG*, bem como os aspectos atrativos que o jogo oferece aos jogadores. A esses eventos, deu os nomes de “motivação” e “atração”, respectivamente. Enquanto os fatores de “atração” seriam o sistema de recompensas, os laços criados entre os usuários e a imersão no mundo do jogo, os fatores de “motivação”, seriam a compensação da baixa autoestima dos usuários pelas características sociais e de aparência dos personagens, a

8 Tradução livre: “pessoas se apaixonam, se casam, elegem governadores, participam de leituras de poemas, iniciam negócios farmacêuticos e até cometem genocídio. Além do que os *MMORPG* são, ou vão se tornar, uma coisa é clara: eles não são apenas jogos” (Yee, 2006, p. 37).

9 Tradução livre: “um comportamento recorrente, não-saudável e autodestrutivo que o indivíduo tem dificuldade de extinguir” (Yee, 2002, p. 1).

possibilidade de controlar o personagem no jogo, a formação e sustentação de relações interpessoais (especialmente em pessoas com dificuldades em tais aspectos na vida real) e o escapismo.

Yee (2002) conclui afirmando que a adicção aos *MMORPG* é um assunto complexo, uma vez que os fatores de atração e motivação podem ocorrer simultânea ou separadamente, impedindo assim que seja traçada uma estratégia única de tratamento da adicção aos jogos do gênero. Defende também que, por se tratar de uma dependência psicológica, os tratamentos que desprezam os aspectos psicológicos da adicção podem não ser úteis aos dependentes.

Buscando explorar os fatores que causam a adicção, Qin et al (2007) aplicaram questionários em 343 usuários chineses, buscaram relacionar adicção, repetição de comportamento, perfil psicológico e experiência de imersão. Foi apontado como fator mais relevante de adicção a jogos o comportamento repetitivo (uso contínuo do jogo), seguido pela experiência de imersão (concentração intensa e experiências prazerosas durante o jogo) e pela solidão sentida pelos sujeitos. Os autores defendem que tais fatores estão ligados de maneira linear, uma vez que um maior número de horas dedicadas ao jogo pode levar a um maior número de experiências de imersão e de solidão, aumentando o grau de dependência ao jogo.

Kim et al (2007) buscaram, através de um questionário aplicado em 1471 jogadores de *MMORPG*, estudar a relação entre a adicção ao jogo online e agressão, autocontrole e personalidades narcisistas, características psicológicas relacionadas às populações de risco para dependência a *MMORPG*. Os autores concluíram que os jogadores adictos tendem a apresentar distúrbio de personalidade narcísica, maior agressividade e menor habilidade para interação social e autocontrole. Levantam como hipótese a associação entre o uso abusivo de jogos online e o declínio da comunicação dos jogadores com seu círculo social. Em relação ao distúrbio de personalidade narcisista, especulam que os *MMORPG* podem oferecer ao jogador chances de elevar a autoestima dos jogadores, diminuindo assim as chances de rejeição.

Hsu et al (2009) buscaram estudar a adicção a *MMORPG* através de uma aproximação da experiência do usuário. Utilizando um questionário online, os autores escolheram como sujeitos 418 estudantes universitários de Taiwan. Os autores afirmam, a partir dos dados coletados, que o número de horas de jogo diário e o número de sessões de jogo por semana estão relacionados ao nível de adicção dos jogadores. Ao analisarem os fatores críticos para a dependência, apontaram cinco principais experiências de jogo

que podem servir como preditores da adicção: curiosidade, *role-playing*, pertencimento, obrigação e recompensa.

Os autores concluem o estudo afirmando que a prevenção à adicção a *MMORPG* não deve se basear somente na diminuição dos fatores apontados acima. Sugerem um estudo no qual seja buscado um equilíbrio entre a prevenção à dependência e os benefícios dos produtores de um *MMORPG* bem sucedido. Defendem também o controle, pelas empresas dos jogos, do tempo de sessão de jogo, restringindo temporariamente certos elementos do jogo aos usuários que estiverem jogando durante muito tempo.

Wan e Chiou (2006), interessados em relacionar adicção a *MMORPG* à experiência de fluidez e às necessidades psicológicas dos jogadores, aplicaram dois questionários distintos relacionados a esses aspectos. Constataram que a relação entre experiência de imersão e adicção é estável e consistente nos primeiros seis meses de jogo, embora aquela não se constitua como fator preditor para a adicção. Também afirmam que os resultados encontrados apresentam uma relação negativa entre propensão à adicção e experiência de imersão, o que implica que esta não pode ser considerada um fator preditor de dependência. Além disso, afirmam que os adictos a jogos online tendem a se afetar pelo sentimento de insatisfação em relação à vida, aumenta a tendência ao uso compulsivo do jogo. Em contraste, os não adictos tendem a batalhar pela satisfação, o que os torna capazes de evitar a obsessão por jogos.

Hussain e Griffiths (2009), interessados em verificar os efeitos sociais e psicológicos causados pelos jogos de *MMORPG* nos usuários, aplicaram um questionário online em 119 participantes de 18 a 69 anos de idade. De acordo com os autores, os resultados mostraram que os sujeitos mais vulneráveis a essa dependência jogam uma média de 358 minutos (aproximadamente seis horas) por sessão de jogo, valor diretamente proporcional ao grau de vulnerabilidade à adicção. Durante suas conclusões, afirmam que são necessárias pesquisas qualitativas mais profundas que busquem entender como os jogadores se expressam ao criarem seus personagens e de estudos que tenham como foco os efeitos positivos e negativos do hábito de jogar online.

Além disso, os autores também afirmam que é necessário pesquisar as implicações na população do aumento de adictos a jogos online, bem como os resultados das intervenções no comportamento destes, e buscar os fatores de risco para dependência a jogos do gênero, visando criar programas de prevenção para o uso patológico desses.

Uma pesquisa realizada na Universidade de São Paulo por Suzuki et al (2009)

buscou avaliar o uso de jogos eletrônicos por estudantes daquela instituição. Utilizando um questionário com a escala *Problem Videogame Playing*, descobriram que o uso de jogos eletrônicos é comum entre estudantes da universidade, sendo tal uso excessivo em uma parcela da população.

A idade média dos estudantes era de 21 anos, e 83% deles utilizaram algum jogo nos 12 meses anteriores. O tempo médio da maior sessão de jogo pelos participantes era de 5 horas. Apenas 3% trabalhavam em período integral, e 20% o faziam em meio período. De toda a população, apenas 30% jogava algum *MMO* e 40% jogava algum *RPG*. Deste último grupo, o desafio de superar etapas e a possibilidade de jogar com amigos reais e virtuais eram fortes motivações para jogar.

Os autores concluíram que boa parte da população pesquisada utiliza esses jogos, sendo que uma parcela apresenta questões relacionadas a excesso de jogo.

Capítulo III: Algumas considerações de Pierre Lévy sobre a virtualidade

Pierre Lévy, em sua obra “O que é o Virtual?”, de 1996, discute alguns benefícios da virtualidade no contexto de mutação da tecnologia. Argumenta que

(...) a técnica virtualiza a ação e as funções orgânicas. (...) os objetos técnicos passam de mão em mão, de corpo a corpo, como testemunhas. Eles induzem usos comuns, tornam-se vetores de competências, mensageiros de memória coletiva, catalisadores de cooperação. (...) Objetos técnicos e artefatos são a cola que mantém os homens juntos e implica o mundo físico ao mais íntimo de sua subjetividade. (Lévy, 1999, p. 133).

Lévy reforça a ideia de que uma maior integração entre indivíduos é possível por meio do uso das tecnologias ao afirmar que

(...) nossa subjetividade se abre ao jogo dos objetos comuns que tecem num mesmo gesto simétrico e complicado a inteligência individual e a inteligência coletiva, como o anverso e o reverso do mesmo tecido, bordando em cada face a marca indelével e flagrante do outro. (Lévy, 1999, p. 133).

Dessa forma, defende que a virtualização e a técnica são fruto da cooperação entre pessoas e, da mesma forma, agem como catalisadores desta.

É interessante pensar como o jogador de *MMORPG* experiencia essa dinâmica, na medida em que o uso da internet e dos computadores pessoais permite experiências interpessoais específicas. Além de interpretar uma outra vida por meio de seu personagem, o jogador participa de um processo de virtualização e cooperação distintos daqueles realizados fora da máquina. Para Lévy, o avanço da técnica e a presença dessas tecnologias demanda novas formas de enxergar e compreender o mundo.

Em sua obra “O que é Virtual?”, visando discutir as questões abordadas acima, Lévy diferencia quatro modos ontológicos de ser: *real*, *possível*, *virtual* e *atual*.

A forma *real* de existência consistiria na presença de algo que já está construído (como ferramenta ou concepção humana), tomado de uma forma física e concreta. O *possível*, em contraposição, seria aquilo que está constituído, e que ainda não assumiu uma forma física ou concreta. Como Lévy menciona, “a diferença entre possível e real, portanto, é puramente lógica” (Levy, 1999, p. 16).

Ao descrever o *virtual*, menciona a origem dessa palavra que, no latim medieval, significa “força” e “potência”. Afirma que se trata daquilo “que existe em potência e não em ato”, e que “tende a atualizar-se” (Lévy, 1999, p. 15), sem passar por uma concretização efetiva e formal. Para exemplificar esse conceito, menciona que uma semente de árvore é a árvore em potência, ou seja, é uma árvore virtual, e não concreta. A semente tem a árvore dentro de si, como possibilidade, porém não de forma atual. Dessa forma, o virtual seria uma problemática que chamaria uma resolução (que é seu oposto, o atual).

A forma *atual*, por sua vez, é a criação, uma transformação do possível em real. Mais do que uma simples dotação de realidade por algo possível, é uma produção de qualidades e ideias novas. Dessa forma, contrapõe-se ao virtual na medida em que é o produto da resolução de sua problemática e, simultaneamente, produtor de novas possibilidades a partir de sua criação.

Assim, opõem-se as formas *real* (concreta, física) e *possível* (aquilo que está constituído, mas não concretamente), e *virtual* (que é potência) e *atual* (que é criação). Nas palavras de Lévy, “o real assemelha-se ao possível; em troca, o atual em nada se assemelha ao virtual: *responde-lhe*” (Lévy, 1999, p. 15).

Para exemplificar esses conceitos, Lévy afirma que um mesmo objeto pode ser visto nas quatro diferentes formas de ser. Assim, um martelo pode ser observado por meio de seu peso, forma e composição (o martelo *real*), como fruto da necessidade que levou à sua invenção (o martelo *virtual*), como útil nas múltiplas – e peculiares – tentativas de resolução de um problema (o martelo *atual*) e como perecível, quebrável e finito (o martelo *possível*) (Lévy, 1999).

Lévy discorre, então, acerca das relações entre essas formas de ser. Afirma que

*As coisas só têm limites claros no real. A virtualização, passagem à problemática, deslocamento do ser para a questão, é algo que necessariamente põe em causa a identidade clássica, pensamento apoiado em definições, determinações, exclusões, inclusões e terceiros excluídos. Por isso a virtualização é sempre heterogênesse, devir outro, processo de acolhimento da alteridade. **Convém evidentemente não confundir a heterogênesse com seu contrário próximo e ameaçador, sua pior inimiga, a alienação, que eu caracterizaria como reificação, redução à coisa, ao “real”.** (Lévy, 1999, p. 25)¹⁰.*

O computador e seus componentes, desse modo, apresentam ao usuário um conjunto de códigos informáticos traduzidos para sua leitura. “A tela apresenta-se então

10 A ênfase é nossa.

como uma pequena janela a partir da qual o leitor explora uma reserva potencial” (Lévy, 1999, p. 39). Para o autor, o que diferencia a leitura de um texto em papel da leitura em um meio digital é o fato da última possibilitar outras formas de compreensão. Nesta, além do usuário programar a máquina para que projete uma realização parcial do texto em uma superfície luminosa,

(...) a partir de um estoque de dados iniciais, de um modelo ou de um metatexto, um programa pode calcular um número indefinido de diferentes manifestações visíveis, audíveis e tangíveis, em função da situação em curso ou da demanda dos usuários. (Lévy, 1999, p. 41).

Desta forma, caberia ao computador apenas operar a “potencialização da informação” (Lévy, 1999, p. 41).

Prosseguindo, Lévy afirma que a mera exibição de imagens por uma máquina não é suficiente para torná-las virtuais, visto que

*A maior parte dos programas são máquinas de exibir (realizar) mensagens (textos, imagens, etc.) a partir de um dispositivo computacional que determina um universo de possíveis. Esse universo pode ser imenso, ou fazer intervir procedimentos aleatórios, mas ainda assim é inteiramente pré-contido, calculável. Deste modo, (...) **não se deveria falar de imagens virtuais para qualificar as imagens digitais, mas de imagens possíveis sendo exibidas.** (Lévy, 1999, p. 40¹¹).*

Para o autor, o que evidencia o virtual no uso de uma tecnologia é justamente a subjetividade humana, visto que “num mesmo movimento surgem a indeterminação do sentido e a propensão do texto a significar” (Lévy, 1999, p. 40). A interpretação de um texto é parte de uma ação criadora, visto que “o ato de leitura é atualização das significações de um texto, e não realização” (Lévy, 1999, p. 41).

O suporte digital permite novos tipos de leituras coletivas justamente porque, nas redes digitais, “um grande número de pessoas anota, aumenta, conecta os textos uns aos outros por meio de ligações hipertextuais” (Lévy, 1999, p. 43). A leitura e interpretação de textos passa a contar com novas ferramentas, potencializando-as.

Falando sobre a questão da linguagem e virtualização, Lévy afirma que as línguas e as linguagens artísticas permitem que se conte histórias e que questões sejam feitas

11 A ênfase é nossa.

acerca do concreto, atual, permitindo também que as pessoas se distanciem do presente. Mas, também, é possível ao sujeito “se desligar parcialmente da experiência corrente e recordar, evocar, imaginar, jogar, simular” (Lévy, 1999, p. 72), decolando, assim, “para outros lugares, outros momentos e outros mundos” (Lévy, 1999, p. 72).

Essa maneira de se desligar da experiência corrente e de simular não é feita de maneira individual, visto que

Uma emoção posta em palavras ou em desenhos pode ser mais facilmente compartilhada. O que era interno e privado torna-se externo e público. Mas isso é igualmente verdade no outro sentido: quando escutamos música, olhamos um quadro ou lemos um poema, internalizamos ou privatizamos um item público. (Lévy, 1999, p. 73).

Desse modo, a virtualização de uma pessoa ou coletividade permite sua desterritorialização, visto que aquilo que é transmitido pelos sistemas de realidade virtual não é apenas um grande conjunto de imagens. Trata-se de

(...) uma quase presença. Pois os clones, agentes visíveis ou marionetes virtuais que comandamos por nossos gestos, podem afetar ou modificar outras marionetes ou agentes visíveis, e inclusive acionar à distância aparelhos “reais” e agir no mundo ordinário. (Lévy, 1999, p. 29).

Assim, a maneira como o usuário de internet se porta nos meios eletrônicos enquanto *avatar*¹² interfere e afeta outros avatares, controlados por outros usuários de tecnologias. Se, no encontro físico e concreto entre duas pessoas, ambas se afetam por meio de suas ações e percepções, no virtual, o mesmo pode ocorrer sem a necessidade dessa presença física, concreta.

Lévy também discorre sobre a corporeidade no virtual, mas esse assunto será tratado posteriormente neste trabalho, relacionando-o mais diretamente ao uso dos *MMORPG*.

É interessante pensar como o processo de virtualização se relaciona às questões existenciais, sendo motor para transformações e reflexões. Lévy afirma que

A virtualização, em geral, é uma guerra contra a fragilidade, a dor, o desgaste. Em busca da segurança e do controle, perseguimos o

¹² *Avatar* é a representação gráfica de um usuário de internet ou de sua forma de expressão (seu personagem ou alter ego).

virtual porque nos leva para regiões ontológicas que os perigos ordinários não mais atingem. A arte questiona essa tendência, e portanto virtualiza a virtualização, porque busca num mesmo movimento uma saída do aqui e agora e sua exaltação sensual. Retoma a própria tentativa de evasão em suas voltas e reviravoltas. Em seus jogos, contém e libera a energia afetiva que nos faz superar o caos. Numa última espiral, denunciando assim o motor da virtualização, problematiza o esforço incansável, às vezes fecundo e sempre fadado ao fracasso, que empreendemos para escapar à morte. (Lévy, 1999, p. 79).

Capítulo IV: Os espaços ocupados pelos MMORPG

Para melhor ilustrar os conceitos e o fenômeno aqui estudado, foi criado um gráfico representando três dimensões ocupadas pelos jogos do gênero *MMORPG*.

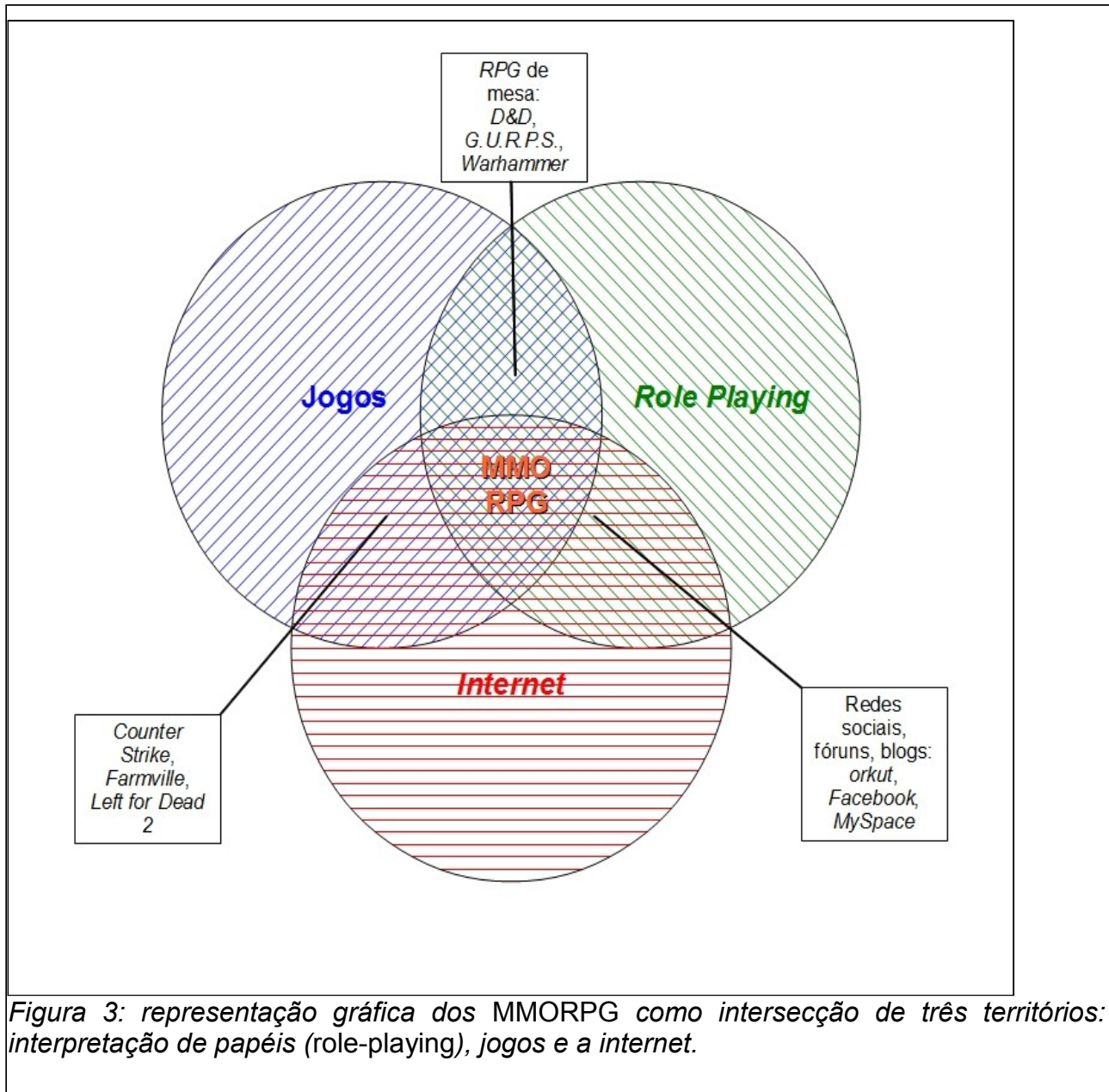


Figura 3: representação gráfica dos MMORPG como intersecção de três territórios: interpretação de papéis (role-playing), jogos e a internet.

Neste trabalho, foi considerado que os *MMORPG* se relacionam à interpretação de papéis (*role-playing*), guardando algumas semelhanças com atuações de teatro e com os jogos – tais como descritos por Huizinga (2010) e presentes na sociedade de diversas formas (jogos mentais, de tabuleiro e digitais). O uso da internet também apresenta

características que se relacionam ao gênero de jogos apresentado – ela permite o acesso a um conjunto imenso de informações, à comunicação com outras pessoas e a atuação, pelos usuários, de identidades bem diferentes da vida externa ao dispositivo.

Nas atuações de teatro, o ator é instruído a investir em um papel que não é seu mas com o qual, em maior ou menor grau, é capaz de se identificar. Põe de lado sua atuação cotidiana própria e busca interpretar determinados personagens, envolvendo-se de “corpo e alma” com estes até que o pano caia e o espetáculo acabe.

Huizinga (2010), ao mencionar o drama grego como um jogo, afirma que aquele, “devido a seu caráter intrinsecamente funcional e devido ao fato de constituir uma ação, continua permanentemente ligado ao jogo” (Huizinga, 2010, p. 159). A *poiesis* grega, em contraposição, embora esteja dentro da esfera do jogo, não tem as características lúdicas constantemente mantidas (Huizinga, 2010). Para o autor,

a própria linguagem reflete este laço indissolúvel [entre drama e jogo], sobretudo o latim e línguas aparentadas, e também as germânicas. Nessas línguas o drama é chamado “jogo” e interpretá-lo é “jogar”. (Huizinga, 2010, p. 159).

O autor defende que a tragédia e a comédia tiveram origem no jogo (Huizinga, 2010). Essa forma de arte também “discutia um assunto de interesse público ou atacava um indivíduo ou um ponto de vista” (Huizinga, 2010, p. 161) por meio da “troça mordente que utilizavam” (Huizinga, 2010, p. 160). As comédias “pertencem inteiramente ao domínio daquelas canções antifonais, ultrajantes e provocadoras mas sempre festivas.” (Huizinga, 2010, p. 160). Isso expressa novamente a segurança oferecida pelo espetáculo aos atores na drama grega, sendo autorizados a expressar coisas que a ninguém mais era permitido, como criticar o *status quo* e a aristocracia.

A tragédia, por outro lado,

originalmente era uma coisa muito distante da literatura destinada ao palco, era um jogo sagrado ou um ritual lúdico. Mas, com a passagem do tempo, a 'representação' dos temas míticos tornou-se uma interpretação teatral, com mímica e diálogos, de uma série de acontecimentos que constituem uma estória com enredo. (Huizinga, 2010, p. 160).

Para Huizinga, tanto a comédia como a tragédia “se relacionam à competição” (Huizinga, 2010, p. 160), já que cada uma

deve ser considerada um jogo, seja sob que circunstâncias for. Os dramaturgos gregos preparavam suas obras dentro de um espírito de competição, para serem apresentadas na festa de Dionísio. (...) O público costumava estabelecer comparações, e as críticas eram extremamente severas. Em sua totalidade, o público compreendia todas as alusões e reagia plenamente às sutilezas de estilo e de expressão, participando de toda a tensão do concurso do mesmo modo que uma multidão num jogo de futebol. Esperavam ansiosamente os novos coros, para os quais os cidadãos que neles participavam haviam ensaiado durante todo o ano. (Huizinga, 2010, p. 160).

Discorrendo sobre a seriedade do jogar, Huizinga afirma que, no teatro, não há como diferenciar o lúdico do sério. Alguns dramaturgos são capazes de criar peças sérias sob uma forma lúdica – como *Ésquilo* o fez (Huizinga, 2010) –, enquanto outros expressam tanto seriedade quanto frivolidade simultaneamente – como em *Eurípides* (Huizinga, 2010). Citando *Sócrates*, afirma que “o verdadeiro poeta deve ser trágico e cômico ao mesmo tempo” (Huizinga, 2010, p. 161).

É interessante como Huizinga, ao falar da interpretação de papéis, afirma que esta era motivada e geradora de uma atmosfera

de êxtase dionisíaco¹³ e de arrebatamento ditirâmico¹⁴. O ator, separado do mundo vulgar pela máscara que usava, sentia-se transformado numa outra personalidade, e esta era por ele mais propriamente encarnada do que simplesmente representada. O público era arrastado por ele para o mesmo estado de espírito. (Huizinga, 2010, p. 161).

Dessa forma, o ator era autorizado a “assumir uma outra identidade” no momento em que vestia sua máscara e adentrava o espaço seguro e bem delimitado do palco (ou área de atuação). Com isso, permitia-se agir de um modo diferente de seu próprio e permitia à plateia que se projetasse em uma fantasia também segura (delimitada, também, pelas marcas da área de atuação).

Permitir que os espectadores se projetem de tal maneira em uma fantasia segura pode estar relacionado àquilo que Freud nomeou como um desejo do ser humano pela

13 Referindo-se aos festivais dedicados ao deus grego Dioniso, na ocasião da chegada da primavera e de novos períodos de fertilidade. Eram eventos marcados pelo entusiasmo, por se tratar a uma homenagem ao deus da fertilidade e do vinho.

14 Ditirambo é o nome de um hino cantado/declamado ao deus Dioniso, na ocasião dos festivais mencionados anteriormente. A expressão utilizada por Huizinga expressa parte do entusiasmo desses festivais.

imortalidade. Segundo Martinez (2009), Freud defende que a constatação da própria mortalidade leva o ser humano a renunciar ao desejo de imortalidade e a buscar “substitutos no campo da fantasia, na ficção, na literatura e no teatro” (Martinez, 2009, p. 162). Nesses campos, a questão da morte aparece de maneira conjunta à ideia da sobrevivência, visto que, em uma história, “morremos na nossa identificação com o protagonista, mas sobrevivemos à sua morte e estamos dispostos a morrer outra vez, igualmente com outro protagonista” (Freud *apud* Martinez, 2009, p. 162). Esses seriam alguns dos aspectos que atraem as pessoas às expressões artísticas, visto que estas trariam a possibilidade de experimentações e imortalidade em territórios específicos bem demarcados.

O evento da drama grega, um espaço de interpretação de papéis delimitado por marcas que garantiam uma certa segurança na ação de seus participantes (atores e plateia), em muito se assemelha à percepção de segurança na virtualidade observada pelos usuários de internet.

A internet, como meio de comunicação, permite que os usuários acessem informações variadas em diferentes fontes, tais como sites de notícias e blogs. Também permite que as pessoas criem ligações (se conectem) umas com as outras, especialmente através dos e-mails, blogs e redes sociais. Protegidos por um suposto anonimato e pelo aparato eletrônico que media essa comunicação, os usuários podem agir de forma mais livre, expressando sentimentos e pensamentos que, em outras situações, não teriam possibilidade.

Nessa rede virtual de pessoas, é possível notar como a identidade construída pode ser diferente daquela assumida fora dela, tal como é possível em atividades como teatro ou na literatura. Como afirmou a socióloga e psicóloga Sherry Turkle (2010),

online worlds and role-playing games ask you to construct, edit, and perform a self (...) when we perform a life through our avatars, we express our hopes, strengths, and vulnerabilities. (...) We have an opportunity to see what we wish for (...) But more than this, we may work through blocks and address insecurities. People can use an avatar as “practice” for real life. (Turkle, 2010, p. 212)¹⁵.

15 Tradução livre: “Mundos online e RPG solicitam que você construa, modifique e encene uma personalidade. (...) Quando assumimos uma vida por meio de nossos avatares, expressamos nossas esperanças, forças e vulnerabilidades. (...) Temos uma oportunidade de verificar o que desejamos. (...) Mais do que isso, podemos trabalhar com isso aos poucos e lidar com inseguranças. É possível usar um avatar como 'treino' para a vida real.” (Turkle, 2010, p. 212)

Os fóruns de discussão e os blogs são ferramentas comumente utilizadas para tal prática e, tal como afirmou Lévy (1999), essa troca entre usuários da internet torna a World Wide Web

um tapete de sentido tecido por milhões de pessoas e devolvido sempre ao tear. Da permanente costura pelas pontas de milhões de universos subjetivos emerge uma memória dinâmica, comum, “objetivada”, navegável. (...) temos igualmente as memórias comuns secretadas coletivamente nas conferências eletrônicas dos grupos de chat, ou os news groups. (Lévy, 1999, p. 114).

Assim, notam-se diversas formas de composições conjuntas dos usuários, que trocam informações, compartilham e constroem conhecimentos, constituindo “algo similar a enciclopédias vivas” (Lévy, 1999, p. 114), visto que “os indivíduos são incitados a participar da maneira mais pertinente possível na inteligência coletiva” (Lévy, 1999, p. 114)¹⁶.

Uma maior liberdade de atuações oferecida para o usuário, entretanto, também pode se associar a abusos e à disseminação de preconceitos e violência.

Ao discorrer sobre a virtualidade e a corporeidade no virtual, Pierre Lévy afirma que, “ao se virtualizar, o corpo se multiplica. Criamos para nós mesmos organismos virtuais que enriquecem nosso universo sensível sem nos impor a dor” (Lévy, 1999, p. 33), ainda que tal processo não aniquile ou desmaterialize o corpo. É possível traçar um paralelo entre essa colocação de Lévy e a questão discutida anteriormente aqui acerca da criação de um personagem em uma situação de interpretação de papéis. Lévy afirma que, por meio das tecnologias como a internet,

(...) descobrem-se assim paisagens de significações que emergem da atividade coletiva nos MUDs (multi-user dungeons), espécies de jogos de papéis (role-playing games) em forma de mundos virtuais de linguagem, elaborados em tempo real por centenas ou milhares de jovens dispersos pelo planeta. (Lévy, 1999, p. 114).

Considera-se que, quando o jogador cria seu personagem de *RPG*, coloca-se nesse “novo mundo” por meio de projeções e do processo imaginativo e criativo. Investe

¹⁶ Lévy também discorre sobre essa construção coletiva da internet nas obras “Cibercultura” (2005) e “As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática” (2006). James Portnow, Daniel Floyd e Allison Theus (Extracredits, 2012) também discutem o uso de Jogos de Realidade Alternativa (Alternate Reality Games) como forma de “gamificar” algumas tarefas e, com isso, levar um grande número de usuários a buscar coletivamente uma solução para determinado problema ou enigma. Trata-se, segundo os autores, de uma potencial forma de resolução conjunta e conectada de tarefas complexas.

em seu personagem de modo a dar sentido a ele, atualizando aquilo que já lhe era possível e que já estava constituído, ainda que não necessariamente reflita sobre as implicações subjetivas desse processo. Caberia dizer que os mesmos sentidos podem ser percebidos na interpretação de um personagem por um ator de teatro, uma vez que este atualizaria (na visão de Lévy) um aspecto virtual seu no momento em que encena uma personagem. Lévy afirma posteriormente que

a virtualização não pode ser reduzida a um processo de desaparecimento ou de desmaterialização. (...) A virtualização do corpo não é portanto uma desencarnação mas uma reinvenção, uma reencarnação, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênese do humano. (Lévy, 1999, p. 33).

Seguindo com o paralelo proposto, a construção do personagem pelo jogador é a constituição de uma das inúmeras possibilidades dadas a ele, sendo uma criação que não anula suas outras formas de ser, embora as reinvente. Dessa forma, é possível aos próprios jogadores e atores que reinventem seus modos de ser, materializando no jogo aquilo que antes era apenas possibilidade. Entretanto, tal reinvenção não vem necessariamente acompanhada de uma reflexão por parte do jogador ou ator, visto que, tal como afirmou Lévy,

o limite jamais está definitivamente traçado entre a heterogênese e a alienação, (...) a virtualização e a amputação. Esse limite indeciso deve ser constantemente considerado, avaliado com esforço renovado, tanto pelas pessoas no que diz respeito a sua vida pessoal, quanto pelas sociedades no âmbito das leis. (Lévy, 1999, p. 33).

Ou seja, um dos usos possíveis da internet (e também do videogame e dos *MMORPG* como um todo) é o de alienar-se do mundo “offline”, de fora do jogo. Isso se assemelharia ao escapismo, anteriormente mencionado na descrição do jogador adulto de *MMORPG*. Yee (2002) constatou que esse tipo de uso é um fator que atrai os usuários aos jogos. Outros aspectos desse interesse são a compensação da baixa autoestima dos usuários devido às características sociais do jogo e a formação e sustentação de relações interpessoais. Tais aspectos podem se remeter, respectivamente, à liberdade de atuação que a internet propicia¹⁷ e ao fortalecimento dos laços criados entre usuários da rede.

¹⁷ Característica também notada por Kim et al (2007), que constataram que os jogadores adictos de *MMORPG* geralmente apresentam menor habilidade para interação social e autocontrole. Os autores

Os jogos, como mencionado, podem apresentar uma grande variedade de formas e conteúdos. Como exemplo, podemos citar Paciência, Xadrez, *Pong* (Atari Inc.), *Bejeweled* (PopCap Games), *The Curse of Monkey Island* (LucasArts), *Grim Fandango* (LucasArts), *Limbo* (Playdead), *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North e Rockstar Toronto) e *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal), entre muitos outros. Como disse Huizinga, duas das características do jogo são a tensão e a incerteza (Huizinga, 2010). A dificuldade do jogo, portanto, é de grande importância para os jogadores e espectadores, visto que

quanto mais "difícil" é o jogo, maior a tensão entre os que a ele assistem. É possível um jogo de xadrez fascinar os assistentes, embora, apesar disso, ele seja estéril para a cultura e destituído de qualquer encanto visível. E a partir do momento em que um jogo é um espetáculo belo seu valor cultural torna-se evidente. Mas este valor estético não é indispensável para a cultura: os valores físicos, intelectuais, morais ou espirituais também são capazes de elevar o jogo até o nível cultural. Quanto maior é sua capacidade de elevar o tom, a intensidade da vida do indivíduo ou do grupo, mais rapidamente passará a fazer parte da civilização. (Huizinga, 2010, p. 55).

Assim, a competição e o jogo só são interessantes para os jogadores e espectadores, visto que “o resultado do jogo, como fato objetivo, é insignificante e em si mesmo indiferente” (Huizinga, 2010, p. 57), pois não traria nenhuma outra implicação à sociedade. Assim, “(...) o popular ditado holandês segundo o qual 'o que importa não são as bolas de gude, mas o jogo' exprime este fato com grande clareza” (Huizinga, 2010, p. 57).

Para o autor, o resultado de um jogo se relaciona à noção de ganhá-lo ou perdê-lo. Como afirmou, para um jogador ganhar (ou seja, mostrar-se superior em um determinado jogo),

é preciso que haja um parceiro ou adversário; no jogo solitário não se pode realmente ganhar, não é este o termo que pode ser usado quando o jogador atinge o objetivo desejado. (Huizinga, 2010, p. 57).

Portanto, a conquista poderá ter outros efeitos na vida do jogador, como admiração

indagaram se o jogo não ofereceria aos usuários chances de elevar sua autoestima devido à baixa rejeição social dentro do jogo, o que se relaciona à questão da liberdade de atuação propiciada pela internet.

social e honorarias relacionadas àquela.

Para Huizinga, joga-se sempre pela vitória, “mas a vitória é acompanhada de diversas maneiras de aproveitá-la — como por exemplo a celebração do triunfo por um grupo, com grande pompa, aplausos e ovações” (Huizinga, 2010, p. 58). Dessa forma, o ingresso de jogadores em uma competição acontece para que estes se mostrem como os melhores em alguma habilidade, deparando-se com os atributos de seus adversários e suas estratégias na disputa.

Falando acerca do desenvolvimento dos jogos digitais, Asai, Araújo Júnior e Teixeira (2010) afirmam que um universo virtual de um jogo é composto por “regras e mecânicas próprias, componentes auditivos e visuais” (Asai, Araújo Júnior e Teixeira, 2010, p. 8). Como dito, os jogos podem ser criados seguindo estratégias para conquistar o jogador. A interação entre o jogador e o jogo se dá por meio de “construções de sentidos que conduzem a uma experiência perceptiva imersiva na medida em que atuamos e nos identificamos com o conteúdo de um sistema” (Asai, Araújo Júnior e Teixeira, 2010, p. 7). Além disso, o jogador só aceita participar do jogo e enfrentar seus desafios (resgatar uma princesa ou vencer um jogo de golfe, por exemplo) se acreditar ser capaz de cumprir tais tarefas.

Por outro lado, Kuecklich (2004) nos lembra que existem as chamadas “trapaças”, ou “*cheats*”, que são violações dessas regras do jogo. São incluídos pelos próprios programadores do jogo, buscando satisfazer usuários que não conseguem superar determinados desafios, seja pela dificuldade do mesmo, seja pela falta de paciência de quem joga. Geralmente, trata-se de uma sequência de comandos que fornece habilidades especiais ao personagem. No caso dos jogos MMORPG, entretanto, não é possível utilizar tal recurso sem entrar em desacordo com as regras do jogo. Na página dos Termos de Uso de *World of Warcraft*, por exemplo, existe um item que proíbe o usuário de “use cheats, automation software (bots), hacks, mods or any other unauthorized third-party software designed to modify the World of Warcraft experience” (Blizzard, 2010g)¹⁸. O mesmo tipo de restrição aparece nos Termos de Uso de outros jogos da categoria, como *Lineage II* (Lineage II, 2008), *Perfect World* (Perfect World, 2008), e *Tibia* (Tibia, 2011). Com isso, apresenta-se uma diferença entre o MMORPG e outros jogos, pois tais estratégias de diminuição da dificuldade do jogo ficam proibidas na categoria, o que indica que a proposta dos MMORPG é propiciar a todos os jogadores as mesmas dificuldades e

18 Tradução livre: “Usar ‘cheats’ softwares automáticos (‘bots’), re-programações, modificações do programa ou qualquer outro software não-autorizado de terceiros para modificar a experiência de World of Warcraft” (Blizzard, 2010g).

desafios, ficando a cargo deles enfrentar, solucionar e realizar as tarefas criadas.

Sobre este aspecto da dificuldade do jogo, é interessante mencionar Huizinga (2010), que afirma que as ações fraudulentas que têm como objetivo ganhar o jogo destroem o caráter lúdico da competição. Para o autor, a essência do jogo depende do respeito às regras. Afirma, porém, que

*a cultura primitiva não dá razão a nosso juízo moral quanto a este aspecto, do mesmo modo que o espírito da tradição popular. Na fábula da lebre e do ouriço o papel de herói é atribuído ao mau jogador que ganha a corrida graças a uma fraude. Muitos dos heróis da mitologia conseguem ganhar por meio da astúcia ou graças a uma ajuda exterior. Pélops suborna o auriga de Enomeu para que ele coloque cravos de cera nos eixos das rodas. Jasão e Teseu passam suas provas com êxito graças à ajuda de Medéia e Ariadne. Gunther deve sua vitória a Siegfried. No Mahabharata, os kauravas alcançam a vitória fazendo trapaça nos jogos de dados. Frigga engana Wotan para que este conceda a vitória aos lombardos. Os Ases quebram o juramento que fizeram aos gigantes. **Em todos estes casos, o ato de superar o outro em astúcia, fraudulentamente, tornou-se ele próprio o motivo da competição, como se fosse um novo tema lúdico.** (Huizinga, 2010, p. 60)¹⁹.*

A competição, portanto, é característica marcante dos jogos, e as estratégias criadas pelos jogadores visando a vitória podem incluir o desrespeito às regras. Esse modo de lidar com as dificuldades pode estar relacionado à identificação do jogador com o jogo. Como dito anteriormente, esta identificação só ocorrerá se o ambiente do jogo for capaz de proporcionar ao usuário experiências imersivas relacionadas à sua participação (Asai, Araújo Júnior e Teixeira, 2010). Ávido pelo espaço proporcionado pelo jogo e pela possibilidade de vitória, o jogador traça estratégias para conquistá-la a qualquer custo. Esse aspecto, muito importante quando se cria um jogo, ilustra a importância de um mundo ficcional (realista ou fantasioso) que atraia o jogador, que apenas experimentará a imersão se tal ambiente fizer sentido para ele.

Para explicar essa imersão no mundo ficcional, Martinez aponta que os jogos digitais, bem como a realidade virtual, propiciam ao usuário uma “regressão” (Martinez, 2009, p. 168), uma forma de satisfação por meio da “manifestação de diversos aspectos da sexualidade polimórfica perversa” (Martinez, 2009, p. 168). Essa sexualidade infantil seria satisfeita no jogo, visto que,

19 A ênfase é nossa.

(...) enquanto jogadores, observamos elementos perversos como chutar, esfaquear, matar, atropelar, golpear, assassinar, cortar, fazer sangrar, voyeurismo, exibicionismo, acumulação/retenção enfim, todas as contravenções que permitem que o jogo seja muito atraente e principalmente fálico. (Martinez, 2009, p. 168).

Ao falar sobre essa relação entre imaginação e percepção no uso de videogames, o designer e desenvolvedor de jogos Jesse Schell afirma que

unlike story-based entertainment, where the story world exists only in the guest's imagination, interactive entertainment creates significant overlap between perception and imagination, allowing the guest to directly manipulate and change the story world. This is why videogames can present events with little inherent interest of poetry, but still be compelling. (Schell apud Bissell, 2011, p. 115)²⁰.

Schell defende que a interatividade proporcionada pelo jogo, aliada à percepção e imaginação do jogador, são os principais aspectos que atraem pessoas aos jogos. O usuário teria como possibilidade alterar e manipular o mundo do jogo e seu enredo, sendo atraído por esses aspectos ainda que os conteúdos do mundo em si não sejam tão atraentes. Para Martinez (2009), o que atrai o jogador ao mundo digital é justamente o distanciamento da castração e a falta de necessidade da renúncia da satisfação dos desejos. O jogador é capaz de manipular o mundo, o tempo e o espaço ao seu bel-prazer, sem o risco de uma retaliação externa ou de uma morte real, concreta, *offline*. Lida-se com a violência sem que ela tenha as mesmas consequências do mundo externo ao jogo.

O roteirista Sam Hamm, tratando sobre os jogos de atirar do início da década de 1990, afirmou que o realismo da violência destes era essencial para que ele se entregasse, como jogador, a um estado de sonho que o jogo lhe proporcionava. Afirmou que “o único jogo que vi com as mesmas características de um sonho é [foi] *Doom*²¹” (Hamm apud Jones, 2004, p 194).

Uma preocupação recorrente na discussão sobre a violência nos jogos digitais é, tal como afirmou Strasburger a respeito da violência nas mídias,

20 Tradução livre: “diferente do entretenimento baseado na narrativa, no qual o mundo da história existe apenas na mente do expectador, o entretenimento interativo cria uma importante sobreposição entre imaginação e percepção, permitindo ao usuário que manipule e mude de maneira direta o mundo da história. É por esse motivo que videogames são capazes de apresentar eventos de pouco interesse poético, mas ainda sim se mostrarem atraentes” (Schell apud Bissell, 2011, p. 115).

21 Da *id Software*, lançado em 1993, chegou a ser proibido por 17 anos na Alemanha devido a seu conteúdo “violento direcionado contra humanos ou seres semelhantes a humanos” (BBC News, 2011).

virtualmente, todos esses estudos e revisões diferentes concluem que a violência nos meios de comunicação pode (1) facilitar o comportamento agressivo e anti-social, (2) dessensibilizar os espectadores para a violência e (3) aumentar as percepções dos espectadores de estarem vivendo em um mundo mau e perigoso. (Strasburger apud Alves, 2002, p. 440).

O jornalista Gerard Jones (2004) fala sobre a violência de alguns jogos por meio da discussão acerca das relações que o jogador estabelece com o jogo. Ele narra um encontro com Richard, um jovem de 20 anos da Irlanda do Norte, participante da Sociedade de Amigos de Shankill. Neste grupo, Richard buscava promover e fortalecer ações de paz, dadas as tensões políticas e religiosas da época (em especial, o litígio entre católicos e protestantes de seu país). Na ocasião do encontro entre o autor e Richard, este estava jogando *Quake 3*, um jogo de tiro em primeira pessoa da empresa *id Software* de muito sucesso na década de 1990.

Jones questiona o jovem a respeito da possível desconexão entre o Richard pacifista e o Richard jogador, ao que este responde: “jogos (...) dão aos jovens algo que fazer com sua energia. Gostaria de ter um desses aqui no centro. Serviria de motivo para muito mais garotos irem até lá” (Jones, 2004, p. 122). Jones, então, afirma que existem jogos menos violentos que Richard poderia utilizar em sua Sociedade de Amigos, tendo como resposta a afirmação de que tais jogos não atrairiam a atenção dos jovens.

Jones afirma: “as pessoas querem jogar com o que lhes é importante, o que os anima, fascina ou assusta. (...) Para Richard, jogar *Quake 3* era uma fantasia de poder, mas seu poder era manter a calma em uma realidade assustadora” (Jones, 2004, p. 123). O autor segue a discussão abordando o uso dos jogos como um recurso para lidar com os problemas do cotidiano e com angústias e desafios. Afirma que

não nos tornamos pessoas melhores devido ao medo e às preocupações. Tornamo-nos pessoas melhores por meio de coragem, confiança e calma. Quanto mais formos capazes de enfrentar a violência e o sofrimento com coragem e de maneira realista, mais eficientes seremos contra eles. Para que as crianças possam usar suas brincadeiras fantasiosas a fim de dominar seus medos, precisam enxergá-las como fantasias completas. Para ajudá-las a diferenciar fantasia e realidade, às vezes é preciso que nós mesmos aprendamos um pouco a respeito dessa diferença. (Jones, 2004, p. 122).

Jones segue a discussão sobre a discriminação da fantasia e da realidade pelos jogadores de videogame, e cita os pesquisadores Lynn Ponton e Nancy Marks para falar de restrições de atuação dos jogadores. Ambos trabalharam com jogadores adolescentes que tiveram suas atividades cotidianas comprometidas devido a um uso excessivo dos jogos. Ponton afirma que alguns dos jogadores

usam os videogames para conter a ansiedade. E os jogos cumprem bem esse papel (...) mas, com o tempo, podem dessensibilizá-los. Os jogadores precisam, cada vez mais, de estímulo para conter suas ansiedades, o que não só os impede de lidar com as causas delas, como também pode, de fato, fazer com que essas mesmas ansiedades se intensifiquem (Ponton apud Jones, 2004, p. 199).

Marks compartilha da visão de Ponton, argumentando que

para muita gente, [o jogo] é uma maneira de evitar as verdadeiras questões existenciais, as angústias da vida. (...) não há maneira verdadeira de trabalhar questões significativas usando um jogo, a não ser que haja alguém ali para conversar com você a respeito do que está fazendo no jogo e o que isso pode significar na sua vida real. (Jones, 2004, p. 199).

Jones afirma que essa forma de lidar com o jogo permite que o jogador se transforme, adquirindo poderes e habilidades que antes não estavam lá e “livres para derrubar as paredes de sua prisão diária” (Jones, 2004, p. 197). Afirma que se trata de uma forma criativa de lidar com a violência de faz-de-conta, pois não implica na tentativa de acalmar ansiedades por meio de repetições. Dessa forma, um mesmo jogador “pode usar videogames para conter seus sentimentos, algumas vezes, e para representá-los, em outras” (Jones, 2004, p. 197). Por outro lado, afirma que “o perigo desses jogos é que, ao permitir que as pessoas mergulhem tão profundamente na brincadeira, podem tornar difícil seu retorno à realidade.” (Jones, 2004, p. 198).

A questão da violência dos jogos, bem como as distinções entre realidade externa e o mundo ficcional do jogo continuarão a ser discutidos posteriormente neste trabalho.

Ao se pensar a questão do *role-playing* e os jogos – como nos títulos *Dungeons and Dragons (Wizards of the Coast)*, *G.U.R.P.S. (Steve Jackson Games)*, *Mass Effect 1 e 2 (Bioware)*, *Dragon Age: Origins (Bioware)*, *Fallout 1, 2, 3 e New Vegas* (os dois primeiros publicados pela *Black Isle* e os últimos pela *Bethesda Softworks*) e *The Elder*

Scrolls V: Skyrim (Bethesda Softworks) –, é possível apontar como o envolvimento do jogador com o jogo se compara ao trabalho do ator de teatro com seu personagem. O jogador deixa de lado alguns aspectos seus para que outros possam emergir, criando para si uma identidade que é diversa de sua vida cotidiana. O investimento é tal que o jogador é capaz de afirmar que decisões seu personagem tomaria, e assumi-las em nome desse personagem. Por outro lado, tal como no brincar e no teatro, o jogador/ator reconhece que está interpretando um personagem, e sabe apontar as diferenças e semelhanças entre seus modos de ser. Os jogadores de *RPG*, quando criam seus personagens, ficam livres para interpretá-los e construírem suas personalidades gradualmente, como se estivessem conhecendo uma nova pessoa.

O objetivo dos jogos, a critério dos criadores da história e dos mestres dos *RPG* de mesa, também implica na conquista de determinadas tarefas. A vitória e reconhecimento permanece como força motriz para os jogadores, que ostentarão, ao final do jogo, seus personagens criados, desenvolvidos e trabalhados ao longo de diversas seções de jogos.

Fortim (2006) cita a obra de Lewis Carrol, “Alice no País das Maravilhas”, na qual a protagonista, criança, e seu gato, entram em um espelho e vivem aventuras. No final da história, Alice acorda e percebe que esteve sonhando, e que suas aventuras não aconteceram de maneira concreta. Fortim relaciona isso ao uso dos jogos de *MUD*, afirmando que a tela do computador age como um espelho para o jogador, tal como para Alice, na medida em que “o *MUD* reflete a eles mesmos, espelhando suas características, vontades e desejos, ainda que muitos não se deem conta de que o mundo que vivem ali é um reflexo” (Fortim, 2006, p. 11).

Dessa forma, o investimento dos jogadores e sua imersão no jogo ficam tão fortes que perdem a dimensão do que é real por períodos de tempo variados (segundos, minutos, horas...), existindo um estranhamento com o mundo presencial quando se desliga o computador ou o videogame. Na vida cotidiana dos jogadores, a autora afirma,

(...) nenhuma magia é capaz de salvá-los do desemprego e das dificuldades que irão encontrar. Entretanto, os amigos que encontram virtualmente muitas vezes compensam essa incerteza e a insegurança, pois o sentimento de amizade para muitos é uma das poucas certezas que eles têm. (Fortim, 2006, p. 12).

Discorrendo sobre essa imersão possível nos jogos, Martinez (2009) afirma que, desde a criação dos primeiros videogames, os jogos digitais se utilizam da violência como “elemento lúdico principal” (Martinez, 2009, p. 158) para atrair os jogadores. Trata-se de

uma violência racionalizada, virtual, que estaria no território do fazer de conta, “onde é possível fazer circular as paixões humanas, os desejos, em todos os níveis, o princípio de prazer” (Martinez, 2009, p. 158). Apesar disso, desejar ser autor de uma morte seria algo autêntico – e atrairia o jogador ao jogo –, uma vez que isso

nasce e está latente no universo do inconsciente a que Freud deu o nome de realidade psíquica. Contudo, precisamente por estar no âmbito da realidade psíquica, não pode ser igualado à realidade virtual, que age mais nos níveis consciente e pré-consciente. (Martinez, 2009, p. 156).

Assim, a autora defende que os jogos digitais e suas violências envolvidas marcariam um lugar limite entre o inconsciente e a realidade virtual, “um cenário onírico” e “fonte de satisfação” que garantem o recalque (Martinez, 2009, p. 156) e no qual é permitido ao usuário matar o outro sem que isso bata de frente com as regras civilizatórias.

Pode-se relacionar isso à afirmação de Freud de que na neurose ocorrem diversas tentativas de

substituir uma realidade desagradável por outra que esteja mais de acordo com os desejos do indivíduo. Isso é possibilitado pela existência de um mundo de fantasia, de um domínio que ficou separado do mundo externo real na época da introdução do princípio de realidade. (Freud, 1977b, p. 233).

Dessa forma, o mundo de fantasia mencionado se assemelharia ao mundo propiciado nos jogos e na interpretação de papéis, visto que ambos estão livres das exigências da realidade. A neurose se utiliza deste mundo para construir desejos por meio da “regressão a um passado real satisfatório” (Freud, 1977b, p. 233).

Martinez (2009), menciona a discussão sobre a censura de alguns jogos digitais devido a seus conteúdos violentos. A autora discorda que a confusão da realidade material com a virtual seja o fator principal para a discussão, e considera que existem diversas mediações entre a realidade virtual e a material que impedem a passagem ao ato. Entretanto,

(...) a mobilização pulsional e a fantasia não podem ser negadas. Lembremos que Ferenczi considera, como Freud, os perigos do

excesso de certas vivências humanas: “O ego ainda rudimentar da criança assusta-se com as quantidades inesperadas de libido e de possibilidades libidinais, com as quais ainda não sabe – ou não sabe mais – o que fazer” (...). De tal maneira que, as imagens de assassinatos, roubos, atropelamentos, sexo (embora não explícito), sangue e trapaças, com feições tão realísticas, podem se apresentar como verdadeiras cenas: cena primária. (Martinez, 2009, p. 164).

Portanto, ainda que os jogos possam ser cenário de experimentações e de liberdades de atuação, podem também se apresentar como cenas verdadeiras. Isso poderia ser um excesso libidinal para o ego e, portanto, prejudicial para o usuário que se aproxima de jogos com esse conteúdo.

A disseminação das tecnologias e as numerosas – ainda que finitas – possibilidades de atuação dadas ao usuário podem levar tanto a uma integração e reconhecimento maior dos conteúdos internos dele quanto a uma alienação de suas ações e pensamentos. Essa violência mencionada, por exemplo, poderia ser entendida pelo jogador tanto como parte integrante dele (“dou vazão à minha agressividade por meio do jogo”) quanto como externa a ele (“meus atos violentos no jogo em nada se relacionam comigo, e não devo me responsabilizar por eles”).

Em várias situações, os jogos digitais solicitam ao jogador uma aproximação maior às suas questões e problemáticas, envolvendo-o “de corpo e alma”. O escritor Tom Bissell, ao descrever o título *Mass Effect*, caracteriza-o como um jogo que o fez sentar e pensar as decisões que deveria tomar. Ele relatou como envolveu-se “de corpo e alma” em uma situação que pedia uma tomada de decisão: para prosseguir de uma etapa da história, o jogador deve escolher um dos membros de sua equipe para sacrificar, obtendo com isso a possibilidade de continuar a missão (e o jogo em si).

O autor afirma que

when decision time came, I literally put down my controller and stared at my television screen. This is how games get inside of you. Murder mysteries in which you must hunt for clues. Revenge fantasies that force you to pull the trigger. Science-fiction sagas in which you orbit the planet, select your crew, and step off the landing vessel. And yes: love stories in which you have to choose. When games do this poorly, (...) the sensation is that of a slightly caffeinated immediacy (...) but when a game does this well, you lose track of your manipulation of it, and its manipulation of you, and instead feel inserted so deeply inside the game that your mind, and your feelings, become as seemingly crucial to its operation as its

many millions of lines of code. It is the sensation that the game itself is as suddenly, unknowably alive as you are. As I sat there trying to figure what to do, Mass Effect, despise its three-hundred-thousand-word script and beautiful graphics, was no longer a verbal or visual experience. It was a full body experience. (...) to say that any game that allows such surreally intense feelings of attachment and projection is divorced from questions of human identity, choice, perception, and empathy – what is, and always will be, the proper domain of art – is to miss the point not only of such a game but art itself. I made my choice. The game, nodding inconclusively, went on. (Bissell, 2011, p. 125)²².

Segundo o autor, as situações nas quais o jogador é solicitado a tomar uma decisão importante podem ser criadas de maneira satisfatória pelos desenvolvedores do jogo. O mesmo acontece com as consequências envolvidas nesta decisão. Caso os criadores estejam dedicados o bastante para envolver o jogador, a experiência de jogo deixará de ser apenas visual ou verbal, passando a envolver todo o corpo. O usuário perderá a sensação de manipular e ser manipulado pelo jogo, e este passa a ganhar vida frente a ele.

Quando existe uma ligação entre a internet e os jogos digitais – como em *FIFA 12* (EA Sports), *Poker Stars*, *Call of Duty: Modern Warfare II* (Activision e Square Enix), *Farmville* (Zynga) e *Left for Dead 2* (Valve Corporation) –, obtém-se, como um dos produtos, a expansão e o crescimento dos jogos *multiplayer*, nos quais diversos jogadores são capazes de participar do mesmo jogo através da comunicação pela internet. Com isso, torna-se possível participar de um jogo com uma pessoa a quilômetros de distância, seja de maneira colaborativa ou em forma de disputa. Com isso, os efeitos do jogo e da competição mencionados por Huizinga (2010) anteriormente neste trabalho também se

22 Tradução livre: “quando a decisão chegou, eu literalmente larguei meu controle e encarei a tela da televisão. É assim que os jogos entram em você. Assassinatos misteriosos nos quais você deve procurar por pistas. Fantasias de vingança que te forçam a apertar o gatilho. Sagas de ficção científica nas quais você orbita o planeta, escolhe sua tripulação e desce da nave de pouso. E sim: histórias de amor nas quais você deve decidir. Quando os jogos fazem isso de maneira pobre, a sensação é de um imediatismo ligeiramente cafeinado (...) mas quando um jogo faz isso satisfatoriamente, você perde a noção da manipulação deste, e da forma como você é manipulado, e ao invés disso se sente tão profundamente inserido no jogo, que sua mente e sentimentos se tornam tão cruciais para a operação do que vários milhões de linhas de código de programação. É a sensação de que o jogo, por si só, está subitamente tão vivo quanto você mesmo. **Enquanto eu sentei pensando no que fazer, Mass Effect, apesar de seu roteiro de 300 milhões de palavras, deixou de ser uma experiência verbal ou visual. Passou a ser uma experiência de corpo inteiro. (...) afirmar que qualquer jogo que permite tal intensidade de sentimentos de pertencimento e projeção está divorciado de questões como a identidade humana, escolha, percepção e empatia – o que é, e sempre será, o verdadeiro domínio da arte – significa perder o propósito não só de um jogo, mas também da própria arte.** Eu escolhi. O jogo, aceitando minha decisão de maneira inconclusiva, se seguiu.” (Bissell, 2011, p. 125, a ênfase é nossa).

apresentam, ganhando novos contornos no território digital.

Acerca do uso da internet e dos jogos, no artigo “Alice no país do espelho: o MUD - o jogo e a realidade virtual baseados em texto”, a psicóloga Ivelise Fortim (2006) afirma que os jovens que nasceram nos anos 1980 cresceram dentro de um ambiente “no qual a vida virtual nada mais é que parte de seu cotidiano” (Fortim, 2006, p. 1), devido ao crescente uso de computadores e tecnologias no cotidiano. Trata-se, segundo Fortim, de uma geração que tem “acesso universal às novas tecnologias da informação e da comunicação” (Fortim, 2006, p. 1), que assistiu a “uma erosão das fronteiras tradicionais entre os sexos e os gêneros” (Fortim, 2006, p. 1) e às novas formas de exclusão social, que dividiram os conectados e desconectados.

Fortim cita outro autor, Tapscott, que fala acerca do uso das tecnologias por crianças e jovens. Eles usariam o computador

para atividades que caminham lado a lado com nossa compreensão do que seja uma infância tradicional. (...) usam a tecnologia para brincar, aprender, comunicar-se e formar relacionamentos, como sempre o fizeram. Por outro lado, a mídia digital está criando um ambiente no qual essas atividades próprias da infância estão mudando radicalmente e poderão acelerar, para o melhor e pior, o desenvolvimento infantil. (Tapscott apud Fortim, 2006, p. 2).

Martinez, falando sobre a presença do videogame no cotidiano social, afirma que esse “se transformou não somente numa fonte de lazer-prazer para a criança, mas também para o adulto, já que é uma das indústrias mais lucrativas no mundo” (Martinez, 2009, p. 152).

É interessante notar que tais adventos tecnológicos, portanto, tem o potencial de alterar a forma como as novas gerações se relacionam. Embora tais mudanças já tenham começado a ocorrer no final da década de 1980, talvez só seja possível compreendê-las como um todo muito posteriormente.

Acerca do uso de jogos eletrônicos por jovens, Fortim menciona Cabral, que afirma que aqueles representam

(...) o que há de mais moderno e inovador em matéria de diversão eletrônica. Também aparentam ser a expressão cultural do processo de mundialização que, em última instância, 'co-habita e se alimenta' das culturas e dos imaginários locais e regionais. (Cabral apud Fortim, 2006, p. 3).

Dessa forma, outra mudança advinda das novas tecnologias se relaciona ao processo de globalização e de expansão dos hábitos e culturas de diversos lugares. As novas gerações, portanto, têm uma possibilidade maior de acessar os imaginários distantes e, também, um imaginário coletivo, que abarca o conjunto destes.

O autor Gerard Jones (2004) menciona as atividades sociais envolvidas no uso de jogos digitais. Menciona que os jogadores muitas vezes conversam e trocam e-mails sobre as melhores estratégias para os jogos. Essa troca também se dá por meio de torneios que organizam, indicações de revistas que lêem e dos eventos em que chamam os amigos às suas casas para ver um jogo novo.

Afirma que,

apesar de os “jogadores excessivos” às vezes se isolarem em sua atividade, a maioria faz parte da sociedade adolescente e usa os videogames como mecanismo para romper a timidez e se relacionar com os outros. A maior parte dos jogadores prefere jogar contra outras pessoas, e não sozinhos contra o computador, mas usando consoles com conexões para diversos jogadores ou jogos de internet que podem conectar dúzias de jogadores ao mesmo tempo. (...) jogar videogame não faz as vezes de uma vida social completa, mas pode ser parte fundamental dela, especialmente para garotos²³ que não se encaixam bem em outras atividades de sua faixa etária. (Jones, 2004, p. 190).

Isso remete à concepção de Lévy (1999) acerca da construção coletiva de conhecimentos na internet, mencionada anteriormente neste trabalho. O autor afirma que um dos meios de formar essa “enciclopédia viva” (Lévy, 1999, p. 114), seria por meio do uso dos *frequently asked questions (FAQ)*²⁴ de alguns fóruns eletrônicos, cujas respostas “evitam as repetições e permitem a cada um inscrever-se no diálogo com um mínimo de conhecimentos básicos sobre o tema em questão” (Lévy, 1999, p. 114), compondo algo por meio das pequenas e numerosas contribuições dos usuários.

Os *MMORPG* apresentam características dessas três dimensões citadas acima, sendo uma forma de assumir outras identidades, por meio da situação de jogo e do uso da internet, para interagir com outras pessoas e viver situações diferentes do cotidiano, sem que se perca de vista – na grande maioria dos casos – que não se trata de uma

23 Substituiríamos o termo “garotos” por “jovens”, por considerarmos que não se trata de um uso dos jogos digitais ligado a uma questão de gênero.

24 Tradução livre: “perguntas mais frequentes”, referente à seção de esclarecimento de dúvidas dos usuários.

substituição da vida externa ao jogo, ao *role-playing* e à internet, mas uma complementação a ela.

Discorrendo acerca dessa experiência de grande envolvimento e investimento do jogador com o jogo – a questão da imersão no jogo –, Asai, Araújo Júnior e Teixeira (2010) mencionam Ernest Adams, que estabeleceu três categorias para as diferentes naturezas de imersão, sendo elas: tática, que exige que o jogador se adapte aos controles e utilize-os de maneira rápida e precisa²⁵; estratégica, que exige do jogador habilidades lógicas e dedutivas²⁶; e narrativa, que exige do jogador uma grande atenção em relação ao enredo e desfecho do jogo e o destino dos personagens, estando presente nos jogos de *RPG* e também em filmes, livros e histórias em quadrinhos (Asai, Araújo Júnior e Teixeira, 2010).

É interessante apontar como a última categoria – imersão narrativa – se relaciona aos jogos de interpretação de papéis, na medida em que o enredo, os conflitos e os quebra-cabeças presentes nos jogos são norteados por um contexto maior, que é a história e construção dos personagens participantes. Nesse aspecto, o jogador acaba por investir mais em seu personagem, sendo capaz de fantasiar seu desenvolvimento e colocar-se em uma situação distinta da realidade concreta. Embora deva dominar aspectos relacionados à técnica (o uso dos controles e regras do jogo) e à estratégia (qual é o melhor equipamento ou magia que deve utilizar, por exemplo), o jogador de *RPG* deve estar atento à história e ao personagem que é criado no jogo. Embora muitos *MMORPG* tenham condições pré-determinadas (as mesmas aventuras, os mesmos desafios) e limitadas, cada jogador pode se relacionar com o ambiente de maneiras diversas, seja utilizando um ou vinte personagens.

O jornalista Tom Bissell conta que Drew Karpysyn, roteirista principal de *Mass Effect*, afirmou que os *RPG* eletrônicos possibilitariam aos jogadores construir suas experiências com o jogo. No caso de *Mass Effect* – e, possivelmente, no caso de todos os jogos de interpretação de papéis com um roteiro definido e um número limitado de possibilidades –, o autor defende que a importância dada pelo jogador ao personagem criado – com o qual se identifica e habita durante o jogo – é o essencial do gênero. Portanto, a interatividade proporcionada pela mecânica do jogo e a imaginação do jogador acerca de seu personagem, bem como dos elementos do enredo, seriam os principais motores do jogo. A experiência com um *RPG* eletrônico se assemelharia à leitura de livros

25 Como no jogo *Tetris*.

26 Tal como nos jogos *Myst* (Cyan) e *Braid* (Number None e Hothead Games).

de contos, na medida em que a imaginação do leitor e do jogador coordena a experiência individual.

Bissell menciona, então, a fala de Karpyshyn sobre o sentimento de criar e controlar um personagem em um jogo, que diz que

(...) when I make a character – even if I don't make the character look like me – that is the character I'm inhabiting through the game. Even if it's a female character or even not a human character – it doesn't matter. I feel connected. (Karpyshyn apud Bissell, 2011, p. 110)²⁷.

Portanto, o jogador pode se ligar ao personagem no momento em que o cria, ainda que o faça com diferenças estéticas muito marcantes em relação à sua própria aparência. Em relação a isso, Bissell afirma que se trata de

(...) an imaginative interactivity that in many ways resembled the reading experience, in which characters are cast and costume in the mind's definitive privacy. And RPG such as Mass Effect literalizes this process. (Bissell, 2011, p. 111)²⁸.

Assim, tal como o leitor de contos que cria, dentro de si, os personagens dos livros que lê, o jogador de *RPG* digital também constrói e veste seu personagem a partir das descrições disponíveis no sistema. Este utiliza a customização dos personagens do jogo como ferramenta auxiliar nesse processo, vivenciando uma experiência única graças a essa interatividade imaginativa. O colunista André Conti exemplifica a relação entre o jogador e seu personagem a partir de um elemento da série *Legend of Zelda (Nintendo)* que, ainda que não seja um *RPG*, garante esse envolvimento:

(...) todo jogador de Zelda conhece o som da vitória. É o mesmo desde o lançamento da série, há 25 anos. Resolva um quebra-cabeça, abra uma porta secreta, avance num momento mais difícil e lá vem ele: um tilintar discreto e agudo, indicando que você superou o desafio. (...) Embora tenha uma função narrativa, seu efeito pertence a outra esfera, mais particular. O fim do jogo será o mesmo para todos. Mas o caminho até lá foi só seu. (...) Há um tipo de

27 Tradução livre: “quando eu crio um personagem – mesmo que eu não o faça visualmente parecido comigo – é ele que eu habito durante o jogo. Mesmo que seja uma personagem feminina ou nem mesmo um personagem humano – não importa, me sinto conectado” (Karpyshyn apud Bissell, 2011, p. 110).

28 Tradução livre: “uma interatividade imaginativa que se assemelha, em diversas formas, à experiência de leitura, na qual os personagens são escolhidos e vestidos na privacidade definitiva da mente. *RPGs* como *Mass Effect* tornam esse processo literal” (Bissell, 2011, p.111, a ênfase é nossa).

experiência pessoal, que ocorre nesse universo de regras e objetivos, totalmente único aos jogos. Pode ser um momento, um som ou simplesmente encontrar um novo caminho. Se é arte ou não, pouco importa. Mas é só seu. (Conti, 2011).

Com isso, é possível pensar na forma como os jogadores utilizam os jogos digitais de maneiras múltiplas, uma vez que as experiências sempre serão distintas. Nesse aspecto, vale notar que a construção dos personagens e o modo como o jogador se relaciona com eles diz respeito à sua relação com o mundo, a realidade, suas fantasias e modos de ser e de entender suas experiências. Trata-se de uma interação que interessa à Psicologia como área de estudos, na medida em que permite, tal como nas técnicas lúdicas psicodiagnósticas e psicoterápicas em crianças, trazer à tona elementos que encontram poucas formas de expressão. O mesmo se dá em relação às preferências artísticas do sujeito, na medida em que este pode se sentir mais atraído e interessado em expressões (pinturas, músicas, livros, filmes, etc) que atravessam um determinado assunto. Assim, por exemplo, um leitor pode ser capaz de entrar em contato com sua própria agressividade através da leitura de romances trágicos. Ao se identificar com diversos personagens e situações apresentadas, tem como possibilidade questionar os motivos de seu interesse em tal tipo de literatura e relacionar a obra lida à sua própria vida, o que pode levar a um questionamento sobre como lida com sua própria agressividade.

O jornalista Tom Bissell (2011) afirma que, se por um lado, os videogames possuem uma narrativa previamente construída e o autor tem satisfação em participar e construir a mesma, por outro existe a preferência por *ouvir* uma história. Dessa forma, segundo o autor, os videogames que não envolvem construção e interpretação de papéis difeririam dos *RPG* na medida em que a história está previamente construída naqueles, enquanto que nestes a narrativa seria construída gradualmente pelo jogador a partir de sua vivência com o jogo.

Conclui-se, então, que restaria aos jogadores de *MMORPG* construírem aspectos menores – ainda que importantes – da narrativa, sendo submetidos a uma mesma base que sustenta a história. Assim, o jogador de *World of Warcraft* não poderia decidir tomar *Stormwind* e coroar-se imperador, pois isso não faz parte da história do jogo – algo que foge em muito do roteiro principal de *Warcraft* mas que caberia em um jogo de *RPG* de mesa. O jogador pode decidir, então, as origens do personagem, suas condutas e personalidades e as decisões que é capaz de tomar no jogo (como a escolha de

profissão, classe, raça, equipamento, especialidade em combate, tal como mencionado na descrição de *World of Warcraft*).

A socióloga e psicóloga Sherry Turkle (2010) aborda os impactos das tecnologias de comunicação no cotidiano, refletindo sobre a conectividade virtual e o isolamento social. Cabe apontar que Turkle (2010), diferentemente de Lévy (1999), utiliza o termo “virtual” para designar somente as experiências mediadas pelas tecnologias da computação, opondo-o a uma situação “real”, externa a essas tecnologias.

A autora afirma que uma característica dos *MMORPG* e de outros mundos *online* é o lugar que o jogador ocupa ao utilizá-los. Trata-se de um ambiente de amizades virtuais no qual é possível experimentar um sentimento de pertencimento. Além disso, o jogador teria um espaço privilegiado para se apresentar e agir da maneira que achasse mais conveniente. Pode-se afirmar, a partir disso, que esse ambiente permite intensas experimentações pelo jogador, na medida em que se sente seguro para agir e atuar de forma errante, mais livre e espontânea, tendo consequências diferentes das que teria se o fizesse no mundo fora do jogo. Tal como mencionou Martinez, no momento do jogo “é como se estivéssemos diante de um laboratório virtual onde é possível a experimentação, do interdito, sem nenhum risco” (Martinez, 2009, p. 156).

Turkle afirma ser característica dos mundos *online* a solicitação de que o usuário construa, interprete e transforme seu próprio papel (Turkle, 2010). Assim,

(...) when we perform a life through our avatars, we express our hopes, strengths, and vulnerabilities. They are a kind of natural Rorschach. We have an opportunity to see what we wish for and what we might be missing. But more than this, we may work through blocks and address insecurities. People can use an avatar as “practice” for real life. As I’ve said, our lives on the screen may be play, but they are serious play. (Turkle, 2010, p. 212)²⁹

Para o usuário, entretanto, essa forma de atuar por meio do *avatar* não implica necessariamente em uma experiência terapêutica, dado que

people don’t forge online identities with the idea that they are embarking on a potentially “therapeutic” exercise. Experimentation

29 Tradução livre: “(...) quando assumimos uma vida por meio de nossos avatares, expressamos nossas esperanças, forças e vulnerabilidades. Eles são um tipo de Rorschach [teste psicológico projetivo] natural. Temos uma oportunidade de verificar o que desejamos e o que possivelmente estamos esquecendo. Mais do que isso, podemos trabalhar com isso aos poucos e lidar com inseguranças. É possível usar um avatar como 'treino' para a vida real. Como disse anteriormente, nossas vidas na tela podem ser brincadeiras, mas são brincadeiras sérias” (Turkle, 2010, p. 212).

and self-reflection sneak up on you. You begin the process of building an avatar to play a game or join an online community; you imagine that it will be a simple matter, but then, suddenly, it is not. You can't, for example, decide on a name. (Turkle, 2010, p. 212)³⁰.

Dessa forma, com alguma frequência, o jogador constrói um personagem para participar do jogo – cuja finalidade está contida nele próprio, sem implicações externas – e se depara com dificuldades relacionadas a essa criação, tal como a escolha do nome. Assim, ele é convidado a refletir sobre as atuações de seu personagem no mundo virtual. Para Turkle (2011), isso pode ter implicações na maneira como ele próprio age fora do jogo. Ela afirma que, em sua experiência clínica, percebeu que,

(...) Experimenting with behavior in online worlds – for example, a shy man standing up for himself – can sometimes help people develop a wider repertoire of real-world possibilities. On this subject, I have also said that virtual experience has the greatest chance of being therapeutic if it becomes grist for the mill in a therapeutic relationship. (Turkle, 2010, p. 223)³¹.

Turkle conta um pouco sobre um paciente seu, a quem chamou de Adam, que utilizava diversos jogos digitais de multiusuários. Ao falar sobre sua criatividade dentro do jogo *Civilization* (um jogo de estratégia que envolve a simulação da construção de um império), Adam afirma que

It's not like you really have to do something new. But it feels new... It's a very comforting kind of thing, this repetitive sort of thing, it's like, 'I'm building a city—oh, yes, I built a city.'" These are feelings of accomplishment on a time scale and with a certainty that the real cannot provide. (Turkle, 2010, p. 224)³².

30 Tradução livre: “as pessoas não criam identidades online com a ideia de que estão entrando em um exercício potencialmente 'terapêutico'. Experimentação e autorreflexão atuam silenciosamente. Você começa o processo de construção de um avatar para participar de um jogo ou entrar em uma comunidade online; você imagina que será um desafio simples mas, subitamente, este não o é” (Turkle, 2010, p. 212).

31 Tradução livre: “Pesquisas de laboratório sugerem que o modo como agimos e nos parecemos no virtual afeta nosso comportamento no real. (...) Experimentar atitudes e comportamentos em mundos online pode, em alguns casos, auxiliar as pessoas a desenvolver um maior repertório de atuações no mundo real. Acerca disso, afirmei que a experiência virtual tem uma grande chance de ser terapêutica se tomada como recurso em uma relação terapêutica” (Turkle, 2010, p. 223).

32 Tradução livre: “não é como se você realmente tivesse que fazer algo novo. Mas parece novo... É uma coisa muito confortável, essa coisa da repetição, tipo, “estou construindo uma cidade – ah, sim, eu construí uma cidade”. Esses são sentimentos de conquista que estão dentro de uma escala de tempo e que permitem uma certeza de que serão concretizados que o real não é capaz de prover” (Turkle, 2010, p. 224).

Turkle comenta sobre esse uso da criatividade nos jogos digitais, afirmando que, na simulação, um ponto importante é “the exhilaration of creativity without its pressures, the excitement of exploration without its risks” (Turkle, 2010, p. 224)³³. Assim, Adam

(...) plays on, escaping to a place where he does not have to think beyond the game. (...) And then, without the game, there comes a flurry of unwelcome questions: “What am I going to do next? What are the things I really ought to be doing? ... Off the game, I feel the weight of depression because I have to write my resume”. (Turkle, 2010, p. 224)³⁴.

Ou seja, Adam se paralisa quando sai do jogo. Pode ser algo semelhante ao que relatou Fortim (2006) sobre esse movimento do jogador de se distanciar do jogo e voltar à realidade externa. Para Turkle, essa paralisação de Adam se relaciona ao fato de que “games are reassuring, their payoff guaranteed. Real life takes too many steps and can always disappoint” (Turkle, 2010, p. 224)³⁵. Isso pode se relacionar à questão apresentada por Martinez (2009) sobre o jogo (e literatura, música, artes...) como substituto para o desejo de imortalidade do ser humano, uma vez que, dentro do jogo, Adam é capaz de realizar inúmeras construções e desfazer outras tantas, o que não seria viável fora dele.

Dessa forma, tal imersão e investimento dos usuários de jogos eletrônicos parecem indicar a importância de tal mídia na atualidade, visto que permite que os jogadores interajam, cooperem, compitam, compartilhem experiências e vivam aventuras de um modo seguro (tal como fazem ao ler um livro, ver um filme ou escutam uma música que lhes tocam). É preciso atentar, entretanto, para a divisão entre o concreto e o virtual, na medida em que um jogo pode sim ser muito importante para o jogador, mas o hábito de jogar não deve ser limitador na busca por outras experiências em sua vida (o mesmo risco se corre ao se realizarem outras atividades de lazer, entretanto).

33 Tradução livre: a alegria da criatividade sem suas pressões, a emoção da exploração sem seus riscos. (Turkle, 2010, p. 224)

34 Tradução livre: “(...) joga, escapando para um lugar no qual ele não precisa pensar para além do jogo. (...). E, sem o jogo, vem uma enxurrada de questões inconvenientes: 'o que eu farei agora? O que eu realmente deveria fazer? ... fora do jogo, sinto o peso da depressão porque tenho que escrever meu currículo”. (Turkle, 2010, p. 224)

35 Tradução livre: “Os jogos são asseguradores, e seus retornos [as conquistas derivadas das ações dos jogadores] está garantido. A vida real demanda muitos passos e ações e, a todo momento, pode desapontar”. (Turkle, 2010, p. 224).

Considerações finais

Como abordado neste trabalho, os MMORPG representam diversas questões da subjetividade contemporânea. É possível notar como, na discussão sobre uma possível relação entre o brincar adulto e o uso desses jogos, outras tantas questões se desdobraram, tais como o impacto das tecnologias no cotidiano e na subjetividade do usuário, os usos dos jogos (digitais ou não) e seu papel social, as possibilidades existentes nas diversas formas de interpretação de papéis (das mais antigas, como a drama grega, às mais novas, como os avatares), a segurança de um campo virtual e suas consequentes possibilidades de experimentação, o uso da virtualidade e dos jogos como um território fantasioso (tal como na literatura e nas outras formas de arte), a disparidade entre as realidades *online* e *offline* e a paralisação de alguns dos usuários frente a essa diferença, o papel da violência nas mídias e nos jogos, as diferenças de percepção entre os nativos digitais e os mais velhos, entre outros temas pertinentes.

Trata-se, portanto, de um campo extenso e que abrange diferentes aspectos das experiências subjetivas. Aqui, o corte traçado buscou relacionar o jogar *MMORPG* como uma possibilidade para o brincar adulto. Encontramos as questões apresentadas acima, além da constatação de que, por ser um lugar seguro para experimentações, os *MMORPG* podem ser espaço de um brincar adulto, ainda que não o levem, necessariamente, a uma reflexão sobre esse uso. Além disso, a liberdade dada aos jogadores pelos jogos é menor do que a liberdade da criança em seu brincar, dadas as limitações da tecnologia.

Como apresentado, diversos autores da Psicologia defendem que o brincar pode ser, por si só, trabalho psíquico de seus conteúdos internos, bastando para o sujeito quando este lida com suas angústias. Outros autores, entretanto, acreditam que esse trabalho deve vir acompanhado de reflexões, conversas e discussões para que o sujeito atue também fora do contexto do brincar.

Foi observado que, na interpretação de papéis, o jogador, tal como ator em uma drama grega, sente-se transformado numa outra personalidade, a qual é autorizado a assumir no momento em que adentra o espaço seguro e bem delimitado do jogo. Tal como o leitor que se identifica com o personagem de um conto, é possível ao jogador a identificação com o protagonista de um jogo, sendo capaz, enquanto personagem, de realizar grandes feitos, construir, destruir, conquistar, manipular o mundo, tempo e espaço, matar, morrer e sobreviver nesse espaço seguro, sem as consequências que

seriam esperadas no mundo *offline*. Encontra na virtualidade a satisfação para desejos de imortalidade e potência. Pode ser um espaço no qual se lida com questões como violência sem que ela tenha as mesmas consequências do mundo externo ao jogo. Isso pode ser tanto libertador quanto limitador, na medida em que o uso que cada jogador faz do jogo é único.

Na internet, por meio das ferramentas de troca e de comunicação, o usuário é capaz de construir coletivamente, pertencendo a uma comunidade de pessoas que nunca se encontrou fora da virtualidade. Os corpos se multiplicam por meio dos avatares, explorando o desconhecido sem que se sinta dor. O usuário se projeta nesse mundo, atualizando diferentes possibilidades suas de atuação.

No encontro entre *avatares*, acontece a criação e produção de novas qualidades e ideias, na medida em que o virtual, a potência, se atualiza. Ou seja, tais relações mediadas pelo computador podem ser produtores de novas possibilidades a partir de sua criação. Por outro lado, essa liberdade também pode se associar a abusos e à disseminação de preconceitos e violência. Trata-se de um assunto que não foi abordado mais profundamente neste trabalho, mas que caberia ser investigado.

Quanto aos jogos, viu-se que o jogador só aceitará participar do jogo e enfrentar seus desafios se acreditar ser capaz de cumprir tais tarefas. O ambiente de jogo também deve lhe fazer sentido, para que possa se envolver “de corpo e alma” com a atividade.

Outro aspecto do jogo e da internet é a possibilidade de alienação, pelo jogador, do mundo *offline*, por meio das paralisações ou das repetições possíveis no jogar e no uso da internet. Tal como em todas as atividades de escapismo, é possível que o sujeito limite suas atuações, ainda que o escapismo, isoladamente, não implique nessa paralisação.

Ao longo deste trabalho, foram pensadas algumas questões que poderiam ser investigadas, seja pela falta de produções em determinados temas, seja pela necessidade de mais estudos sobre um mesmo tema. Pensou-se o quão interessante seria investigar as possibilidades de uso dos *MMORPG* – e dos *RPG* de um modo geral – na clínica psicoterápica, dada a expansão das tecnologias de comunicação e dos *MMORPG*, seja entre crianças e adolescentes, seja em adultos.

Também se pensou a questão da dependência a esses jogos, bem como os usos inadequados dos mesmos. Por se tratar do reflexo da expansão das tecnologias de comunicação e dos novos modos de ser *online*, isso só poderá ser analisado mais criteriosamente no futuro, o que demanda uma diversidade grande de estudos e reflexões sobre o tema, complementares aos já existentes.

Outra questão que surge é a apropriação do personagem pelo seu jogador criador: este percebe o personagem como extensão de si? É capaz de compreender suas motivações para atuar com a máscara do personagem? Essa interpretação de papéis é suficiente para a elaboração de conteúdos internos, ou existe a necessidade de um trabalho à parte para que isso ocorra? Como é, para o jogador, o processo de criação de personagens em *RPG* de mesa, digital ou *MMORPG*? Existem diferenças nas criações entre essas plataformas?

Foi apontado que os jogos digitais podem ocupar um espaço ficcional semelhante ao experimentado pelas pessoas na arte. Assim, cabe perguntar: as relações dos sujeitos com as expressões artísticas sofrerão mudanças com a expansão dos jogos digitais?

Como afirmado anteriormente neste trabalho, o avanço das tecnologias ocasiona novas problemáticas e novas tentativas de resolução a elas. O uso dos *MMORPG*, como fenômeno contemporâneo relacionado aos jogos, à virtualidade e à interpretação de papéis, pode gerar inúmeras problemáticas e resoluções se colocado a serviço da subjetividade do jogador como ambiente seguro para suas experimentações. Com o avanço das tecnologias, dos desenvolvimentos dos jogos digitais e dos acessos à internet e aos computadores pessoais, os *MMORPG* podem ocupar um espaço ainda maior na vida das pessoas. Cabe à Psicologia continuar estudando esses fenômenos.

Referências Bibliográficas

ALVES, Lynn R. G. Jogos eletrônicos e violência: desvendando o imaginário dos screenagers. **Revista da FABESA – educação e contemporaneidade**. v. 11, n. 8, p. 437 – 446. Salvador, 2002 Disponível em:

<<http://www.uneb.br/revistadafaeeba/files/2011/05/numero18.pdf#page=194>> Acesso em 13 mai. 2012.

ASAI, André M. S., ARAÚJO JÚNIOR, José O. R. e TEIXEIRA, Karen G. **My Country, My Name: A criação de um Microuniverso Interativo**. São Paulo, 2010. 64 p. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Instituto de Artes. Universidade Estadual Paulista.

BBC NEWS. **Germany lifts Doom sales ban after 17 years**. BBC News Technology, 1º de setembro de 2011. Disponível em: <<http://www.bbc.com/news/technology-14748027>>. Acesso em 13 mai. 2012.

BISSELL, Tom. **Extra lives: why videogames matter**. Nova Iorque: Vintage Books, 2011.

BLIZZARD. In: **Begginer's guide – Game – World of Warcraft**. 2011a. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/en/game/guide/>>. Acesso em 28 abr. 2011.

BLIZZARD. In: **Classes – Game – World of Warcraft**. 2011b. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/en/game/class/>>. Acesso em 28 abr. 2011.

BLIZZARD. In: **Getting Started – Game – World of Warcraft**. 2011c. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/en/game/guide/getting-started>>. Acesso em 28 abr. 2011.

BLIZZARD. In: **How to play – Game – World of Warcraft**. 2011d. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/en/game/guide/how-to-play>>. Acesso em 28 abr. 2011.

BLIZZARD. In: **Races – Game – World of Warcraft**. 2011e. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/en/game/race/>>. Acesso em 28 abr. 2011.

BLIZZARD. In: **Races – Game – World of Warcraft**. 2011f. Disponível em:

<<http://us.battle.net/wow/en/game/guide/playing-together>>. Acesso em 08 mai. 2011.

BLIZZARD. In: **World of Warcraft Terms of Use**, 2012. Disponível em:
<http://us.blizzard.com/en-us/company/legal/wow_tou.html>. Acesso em 10 nov. 2011.

CONTI, André. Um jogo só seu. **Folha de São Paulo**. São Paulo, 09 de novembro de 2011.

ERIKSON, Erik. **Infância e sociedade**. Tradução de Gildasio Amado. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

EXTRACREDITS. In: **Penny Arcade: Extra Credits: Enriching Lives**. 2010. Disponível em: <<http://penny-arcade.com/patv/episode/enriching-lives>>. Acesso em 28 mar. 2011.

EXTRACREDITS. In: **Penny Arcade: Extra Credits: ARGs (part 1)**. 2012. Disponível em: <<http://penny-arcade.com/patv/episode/args-part-1>>. Acesso em 19 mai. 2012.

FARAH, Rosa Maria. **Ciberespaço e seus navegantes: novas vias de expressão de antigos conflitos humanos**. 2009. 210 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2009.

FORTIM, Ivelise. Alice no país do espelho: o MUD - o jogo e a realidade virtual baseados em texto. **Imaginário**, v. 12, n. 12, 2006. Disponível em:
<http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo.php?pid=S1413-666X2006000100009&script=sci_arttext>. Acesso em 10 dez 2011.

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS. In: **World of Warcraft**. Blizzard Entertainment Inc. Disponível em: <<http://www.worldofwarcraft.com/info/faq/>>. Acesso em 21 nov. 2010.

FREUD, Sigmund. Escritores criativos e devaneio (1908). In: **Obras psicológicas completas de Freud**. Tradução: Jayme Salomão et al. v. 12, p. 131 - 143. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

FREUD, Sigmund. Formulações sobre os dois princípios do funcionamento mental (1911). In: **Obras psicológicas completas de Freud**. v. 12, p. 273 – 286. Tradução: Jayme Salomão et al. Rio de Janeiro: Imago, 1977a.

FREUD, Sigmund. A perda da realidade na neurose e na psicose (1924). In: **Obras psicológicas completas de Freud**. v. 19, p. 225 – 234. Tradução: Jayme Salomão et al. Rio de Janeiro: Imago, 1977b.

FREUD, Sigmund. Mal-estar na civilização (1930). In: **Obras psicológicas completas de Freud**. v. 21, p. 81 – 171. Tradução: Jayme Salomão et al. Rio de Janeiro: Imago, 1977c.

GARTNER. Gartner Says More than 1 Billion PCs In Use Worldwide and Headed to 2 Billion Units by 2014. In: **Gartner Newsroom**, 2011. Disponível em: <<http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=703807>>. Acesso em 27 abr. 2011.

HOLISKY, Adam. World of Warcraft subscriber base reaches 12 million worldwide. In: **World of Warcraft. Blizzard Entertainment Inc.**, 2010 Disponível em: <<http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?101007>>. Acesso em 21 nov. 2010.

HSU, Shang Hwa, WEN, Ming-Hui e WU, Muh-Cherng. Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. **Computers and education**, n. 53, p. 990-999, 2009. Disponível em: <http://www.sciencedirect.com/science?_ob=ArticleURL&_udi=B6VCJ-4WGKKJN-1&_user=10&_coverDate=11%2F30%2F2009&_rdoc=1&_fmt=high&_orig=gateway&_origin=gateway&_sort=d&_docanchor=&view=c&_searchStrId=1754080326&_rerunOrigin=google&_acct=C000050221&_version=1&_urlVersion=0&_userid=10&md5=99d302b83ec591d1cc482a0f1d11c8a0&searchtype=a>. Acesso em 16 mai. 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. 6ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2010.

HUSSAIN, Zaheer e GRIFFITHS, Mark D. Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: a pilot study. **International Journal of Mental Health and**

addiction, v. 7, n. 4, p. 563-571, 2009. Disponível em:
<<http://www.springerlink.com/content/yl0646r4n3156673/>>. Acesso em 16 mai. 2011.

INTERNET WORLD STATS. **Internet users in the world: distribution by world regions – 2011**. Disponível em: <<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>>. Acesso em 07 abr. 2012.

JONES, Gerard. **Brincando de matar monstros: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta**. Tradução de Ana Ban. São Paulo: Conrad, 2004.

KIM, Eun Joo, KEE, Namkoong, KU, Taeyun e KIM, Se Joo. The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. **European Psychiatry**, n. 23, p. 212-218, 2008. Disponível em:
<<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/18166402>>. Acesso em: 16 mai. 2011.

KLEIN, Melanie. O desmame. In: Klein, Melanie et al. **A educação de crianças: à luz da investigação psicanalítica**. Tradução de Ana Mazur Spira. 2. ed. Rio de Janeiro: Imago, 1973.

KOSTER, Raph. **Online World Timeline**. Disponível em:
<<http://www.raphkoster.com/gaming/mudtimeline.shtml>>. Acesso em 24 set. 2010.

KUECKLICH, Julian. **Other playings: cheating in computer games**. In: OTHER PLAYERS CONFERENCE, Center for Computer Games Research, IT University of Copenhagen, Dinamarca, 2004. p. 10. Disponível em:
<<http://www.computingscience.nl/docs/vakken/vw/literature/03.kuecklich.pdf>>. Acesso em 06 mai. 2012.

LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual?** Tradução de Paulo Neves. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Paulo Neves. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2005.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2006.

LINEAGE II. **Lineage II: The Chaotic Throne: Terms of Use**. Disponível em: <http://www.lineage2.com/pds/game_dw.html>. Acesso em 10 nov. 2011.

LIU, Ming, e PENG, Wei. Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs. In: **Computers in Human Behavior**, n. 25, p. 1306-1311, 2009. Disponível em: <<http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1609497>> Acesso em 20 dez 2011.

MARTINEZ, Viviana. O brincar e a realidade.. virtual: videogame, assassinatos e imortalidade. **Estilos da clínica**. v. 14, n. 26, p. 150-173, 2009. Disponível em: <http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo.php?pid=S1415-71282009000100010&script=sci_arttext> Acesso em: 15 ago. 2011.

MMODATA. **MMOG subscriptions with a peak between 1.000.000 and 12.000.000**. Disponível em: <<http://users.telenet.be/mmodata/Charts/Subs-1.png>>. Acesso em 18 mai. 2011.

MMODATA. **Total MMOG active subscriptions listed on the site**. Disponível em: <<http://users.telenet.be/mmodata/Charts/TotalSubs.png>>. Acesso em 18 mai. 2011.

MMODATA. **World of Warcraft subscriptions**. Disponível em: <<http://users.telenet.be/mmodata/Charts/WoW.png>>. Acesso em 18 mai. 2011.

MONTESSORI, Maria. **A criança**. Tradução de Luiz Horácio da Matta. Rio de Janeiro: Editora Nórdica, 1983.

OLIVA, Sueli Epstein. **O brincar do adulto: uma abordagem transicional**. 1991. 207 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 1991.

PERFECT WORLD. **Perfect World**. Disponível em:
<<http://www.perfectworld.com/about/terms>>. Acesso em 10 nov. 2011.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Tradução de Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. 2ª edição. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

QIN, H. RAU, P.P. e ZHONG, H. Q. Construction of Online Game Addiction based on Player Experience. *Industrial Engineering and Engineering Management*, p. 432-436, 2007. Disponível em: <<http://ieeexplore.ieee.org/xpl/mostRecentIssue.jsp?punumber=4419130>>. Acesso em 16 mai. 2011.

SAFKO, Ron e BRAKE, David. **The Social Media Bible: Tactics, Tools, and Strategies for Business Success**. 2009.

SHOWMETECH. **Brasil tem 99 milhões de computadores em uso**. Shometech. Disponível em: <http://showmetech.com.br/brasil-tem-99-milhoes-de-computadores-em-uso?utm_source=feedburner&utm_medium=email&utm_campaign=Feed%3A+Showmetechcombr+%28Showmetech.com.br%29>. Acesso em 22 abr. 2012.

SUZUKI, Fernanda Tomie Icassati, et al. O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. 2009. **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**, v. 3, n. 58, p. 162-168, 2009. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/jbpsiq/v58n3/04.pdf>>. Acesso em 18 mai. 2011.

TIBIA. **Tibia Rules**. Disponível em: <<http://www.tibia.com/support/?subtopic=tibiarules>>. Acesso em 10 nov. 2011.

TURKLE, Sherry. **Alone together: why we expect more from technology and less from each other**. Philadelphia (EUA): Basic Books, 2010.

WAN, Chin-Sheng e CHIOU, Wen-Bin. Psychological Motives and Online Games Addiction: A Test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese Adolescents. **CyberPsychology & Behavior**. v. 9, p. 317-324, 2006. Disponível em: <<http://www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/cpb.2006.9.317>>. Acesso

em 16 mai. 2011.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Tradução de José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

World of Warcraft subscriber numbers dip 100,000 to 10.2 million. **WoW Insider**. Disponível em: <<http://wow.joystiq.com/2012/02/09/world-of-warcraft-subscriber-numbers/>>. Acesso em 30 abr. 2012.

YEE, Nick. **Ariadne: Understanding MMORPG Addiction**. 2002. Disponível em: <<http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>>. Acesso em 16 mai. 2011.

YEE, Nick. **Motivations of play in online games**. 2007. Disponível em: <[http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20\(2007\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20(2007).pdf)>. Acesso em 16 mai. 2011.

YEE, Nick. **The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments**. 2006. Disponível em <<http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Demographics%202006.pdf>>. Acesso em 16 abr. 2011.

YOUTUBE. **Let's Play Skyrim - STEALING - Part 14. 22 de outubro de 2011**. 04min22s – 04min45s . Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=yKIJMVPmHts#t=262s>. Acesso em 11 fev. 2012.

ANEXO: Relato de criação de personagem

O objetivo desta seção é apresentar ao leitor não familiarizado com *MMORPG* parte do processo de criação de um personagem de *World of Warcraft*. Trata-se de uma possibilidade de criação, entre as numerosas oferecidas pelo jogo. Neste relato básico, o personagem chega apenas ao *level 4*, restando muito para alcançar o limite máximo de 85.

A criação do personagem

Início o jogo, entro em minha conta, seleciono um servidor (escolhi um servidor indicado por amigos que jogam *World of Warcraft* há alguns anos) e clico no botão para criar meu primeiro personagem.

A tela de criação de personagens apresenta, do lado esquerdo, as opções de raças, classes, gêneros e características estéticas disponíveis para a criação. Do lado direito, duas janelas apresentam itens sucintos acerca das raças e classes escolhidas. No centro da tela está o modelo do personagem, bem como o espaço para digitar seu nome. É possível também pedir ao programa que crie um nome aleatório para o personagem.

Decido criar um personagem humano, dada minha familiaridade adquirida com as experiências em jogos *offline* de *RPG*. Escolho “masculino” como gênero, pensando que, se vier a participar de um *role-playing* (interpretação de papéis), tenho mais chances de ser bem sucedido e interpretar o personagem de fato do que se escolhesse uma mulher como personagem. Fico em dúvida em relação à classe: *warrior* (guerreiro) ou *rogue* (ladino)? Ao modificar as características estéticas do personagem, avalio que o corpo padrão dos humanos é musculoso demais para um *rogue*. Dessa forma, decido criar um *warrior*, que combinaria melhor com o corpo do personagem.

Faço algumas modificações estéticas até perceber que criei uma figura parecida com o personagem *Duke Nukem*, da série de jogos homônima criada pela atual *3D Realms*.

Para escolher o nome, crio uma corruptela da palavra *ugly* (feio), avaliando que o personagem criado, embora apropriado para o papel de guerreiro humano, é desprovido de beleza. Confirmando a disponibilidade do nome (o jogo alerta quando um nome de personagem está sendo usado) e salvo as modificações. Está criado, então, o personagem *Uglen*.

Penso que, posteriormente, posso criar personagens de outras raças e classes,

imaginando obter diferentes experiências de jogo.

Inicia-se uma animação na qual se apresenta uma grande cidade fortificada: *Stormwind*, lar dos humanos. Uma narração em inglês apresenta as condições da raça diante dos acontecimentos de *Warcraft*. Embora tenham saído vitoriosos da guerra contra o *Lich King*, os membros da *Alliance* (Aliança) passam por dificuldades em relação à sobrevivência e à iminente guerra contra os membros da *Horde* (Horda). Conforme o narrador apresenta os fatos, a câmera se distancia da cidade, adentrando florestas e um vilarejo próximo (*Northshire*). O papel do personagem criado é o de auxiliar a humanidade e a *Alliance* na batalha contra a *Horde*.

Encerrada a animação, é possível controlar o personagem. A tela que se apresenta e que acompanhará o jogador durante sua experiência em *World of Warcraft* contém diversas informações, como pode ser visto na Figura 4, na próxima página.



Figura 4: Interface básica de World of Warcraft. No canto superior direito da tela, uma visualização do mapa do território em que o personagem está. Logo abaixo, a tela de auxílio ao jogador. Na parte inferior da tela, da esquerda para a direita, estão os ícones de habilidades dos personagens, os comandos do jogo e os itens do inventário, respectivamente. Logo acima, em menor destaque, a barra de pontos de experiência do personagem. Um pouco acima e à esquerda, a janela transparente com textos em amarelo e rosa corresponde ao chat do jogo. No canto superior esquerdo, uma representação de Uglen, seu level (1) e seus Health Points (pontos de vida, na cor verde, que indicam os pontos de dano que Uglen pode tomar até morrer. Quanto maior o número de pontos, mais resistente é o personagem).

Como já estava familiarizado com o gênero *MMORPG*, comecei a interagir com os *NPC* (personagens do jogo não controlados por jogadores) para realizar minhas primeiras *quests* (tarefas, ou missões). Quanto mais *quests* são realizadas, maior a experiência adquirida pelos personagens (mensurada através de pontos *XP*) durante suas aventuras.

Dirigi-me ao *NPC Marshal McBride* – que apresentava um ponto de exclamação (!) acima de sua cabeça, indicando a presença de um tarefa para meu personagem –, que me solicitou que auxiliasse seus soldados na luta contra *Blackrock Battle Worgs* (Figura 5, na próxima página) invasores. Assim que encerrei a conversa com o militar, abriu-se uma

janela indicando a *quest de* que estava participando e a quantidade de monstros que deveria matar para completá-la.

Dirigi-me à lateral da construção em que me encontrava e pude observar a batalha entre os soldados do Marechal e os *Worgs*. Andei para o campo de batalha e selecionei com o mouse um dos inimigos. Ordenei, então, que meu personagem o atacasse. Para que isso acontecesse, era preciso que estivesse equipado com uma arma (no caso, uma *Brushwood Blade* (Figura 6, na próxima página), que inflige entre 17 a 26 pontos de dano em uma média de 7,2 pontos de dano por segundo, velocidade 3,00 e durabilidade 45) e selecionasse uma habilidade. Por padrão, todo guerreiro é criado com a habilidade *strike*, que inflige entre 15 a 20 pontos de dano no adversário.



Figura 5: Blackrock Battle Worg.
Link:

<http://wow.zamimg.com/uploads/screenshots/normal/189725.jpg>

A luta entre *Uglen* e o *Worg* era apresentada de maneira instantânea pelo jogo, sendo possível acompanhar os pontos de dano infligidos por cada uma das partes. Em branco ou amarelo, estavam marcados os pontos de dano infligidos por *Uglen* a seu inimigo. Em vermelho e com um símbolo negativo, estavam marcados os pontos de dano tomados por *Uglen*. Quando os pontos de vida do *Worg* chegaram a zero, pude pilhar seu corpo, obtendo *Shed fur* (pelo de muda) que posteriormente poderia ser vendido pelo valor de 1 *copper* (1 moeda de cobre) para algum *NPC* mercante.



Figura 6: Brushwood Blade.

Link:

<http://wow.zamimg.com/uploads/screenshots/normal/59533.jpg>

Após matar seis *Worgs*, retornei ao Marshal McBride, que agradeceu o auxílio. Com o término da *quest*, ganhei 1.275 pontos de reputação em *Stormwind* e 500XP. Isso fez com que meu personagem subisse para o *level 2*, explicitando um progresso em sua construção, e

recebesse como recompensa pela realização da tarefa *Worg Handler's Gloves*, um par de luvas que adiciona 23 pontos de defesa aos meus equipamentos. Para utilizá-las, tive que abrir meu inventário e clicar com o botão direito sobre o ícone correspondente, fazendo meu personagem equipá-las. Com a realização da tarefa, ganhei o direito de realizar

novas *quests* por meio de conversas com esse mesmo *NPC*.

No nível 2, é permitido aos *warriors* que procurem treinamento com o professor de habilidades. Para descobrir qual habilidade poderia aprender, abri o menu *Spellbook*, que apresenta todas as habilidades disponíveis para meu personagem. Algumas, entretanto, só podem ser aprendidas quando estiver em níveis mais altos. Vi que tinha a habilidade *charge* (carga) disponível, então fui em direção ao *NPC Llana Beshere*, treinador de guerreiros, para aprendê-la. Após pagar *57 copper*, passei a ter disponível tal habilidade, que permite que o personagem ataque rapidamente um inimigo que estiver entre 8 e 25 jardas de distância, imobilizando-o por um segundo devido ao ataque surpresa. Um ícone correspondente surgiu em minha interface, o que permitiu que o acessasse rapidamente durante o jogo.

Em um dado momento, pressionei um botão para abrir o mapa do jogo. Na imagem, constavam alguns pontos nos quais já havia circulado com meu personagem e outros, difusos, aos quais ainda não chegara. Pude visualizar o mapa em uma escala regional, continental e mundial. Nesse momento, pude perceber o quão grande era o jogo e como meu personagem teria muitas tarefas pela frente (Figura 7, na página seguinte).



Figura 7: Mapa indicando a localização de Uglen. A região ao redor do personagem ainda não havia sido explorada e, por isso, não mostra os principais pontos de interesse do jogo.

A escolha de armas

Após avançar um pouco no jogo, deparei-me com uma *quest* na qual, em sua conclusão, era possível escolher uma recompensa entre várias disponíveis. No caso, tratavam-se de armas a serem usadas pelo personagem. Ao passar o mouse em cima dos ícones das mesmas, era possível ler suas especificações e, dessa forma, avaliar quais eram mais adequadas para o personagem. Como *Uglen* já estava equipando uma arma, surgiram também informações de comparação entre as espadas. Dessa forma, pude compreender que, se equipasse a *Militia Hammer*, teria disponível 0,6 ponto a mais de dano por segundo em relação à *Worn Greatsword*, que estava utilizando no momento (Figura 8, na próxima página). Escolhi a arma citada e equipei-a, aprimorando os itens de *Uglen*.



Figura 8: Ao final de uma quest, Uglen escolhe sua recompensa (Worn Greatsword).

Morte

Em um dado momento do jogo, *Uglen* chegou a zero pontos de *HP* e morreu. Dessa forma, reapareceu como fantasma em um cemitério próximo à área em que estava. Uma janela do jogo informou que seria possível retornar à vida por meio de curandeiros de espírito (figuras místicas que ficam nos cemitérios do jogo) ou pelo resgate do corpo

pelo personagem. A última opção consiste na busca, pelo fantasma, de seu corpo. Nessa condição, o personagem se locomove mais rápido mas, por estar morto, não consegue interagir de nenhuma forma com os seres e elementos do jogo. Ao encontrar o corpo, o jogo questionou se o personagem deveria ressuscitar e, como aceitei, *Uglen* retornou à vida no mesmo local em que morrera, não ocorrendo nenhuma mudança em suas características e habilidades. Os itens que carregava também permaneceram com ele.