

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE CINEMA, RÁDIO E TELEVISÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO

GABRIELA CAMPEDELLI

BEM-VINDOS A AZEROTH
Aspectos da economia lúdica nos mundos fantásticos

SÃO PAULO

2009

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

Gabriela Campedelli

BEM-VINDOS A AZEROTH

Aspectos da economia lúdica nos mundos fantásticos

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, para obtenção do título de Mestre.

Orientador

Prof. Dr. Gilson Schwartz

SÃO PAULO

2009

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO

Dissertação intitulada “Bem-vindos a Azeroth. Aspectos da economia lúdica dos mundos fantásticos”, de autoria da mestranda Gabriela Campedelli.

Banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

São Paulo, de de 2009

AGRADECIMENTOS

Ao Professor Dr. Gilson Schwartz, pela orientação precisa e observações argutas, que tornaram o trabalho mais seguro.

Aos amigos da Cidade do Conhecimento, ECA/USP, pelo caminho percorrido juntos.

A Peter Olaf Looms, da Universidade de Copenhague, Dinamarca, por haver propiciado o acesso à bibliografia especializada e pela sua disponibilidade na troca de reflexões.

A Lucas Graves, da Universidade de Colúmbia, EUA, que esteve conosco na Cidade do Conhecimento, compartilhando idéias e proporcionando o debate.

Ao avatar Ferdinando, que nos elevou a capitão da guilda, permitindo acesso a grande número de dados.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, pela bolsa recebida.

DEDICATÓRIA

A todos os que habitam o mundo de Azeroth, companheiros ou inimigos, sem os quais não haveria a possibilidade de empreender a pesquisa, nem a aventura de escrever esse trabalho.

Resumo

Esse trabalho tem como finalidade a análise de aspectos econômicos e sociais do mundo sintético *World of Warcraft*, um *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG). A escolha desse jogo se dá pela sua popularidade no mundo, contando com mais de 11 milhões de jogadores – segundo dados divulgados pela Blizzard Entertainment, em outubro de 2008.

A etnografia, que se desenvolveu online realizada por meio de dez personagens especialmente criados para integrar o jogo nas terras virtuais de Azeroth, observa os aspectos de desenvolvimento da comunidade de jogadores e dos mecanismos de governança da Blizzard, constitui uma introdução a jogos desse gênero, com o objetivo de ressaltar a dinâmica econômica que se estabelece nesse complexo universo digital. O jogar é uma fonte de valor e o lúdico tem a sua própria economia.

Palavras-chave

World of Warcraft, jogos digitais, economia lúdica, mundos sintéticos, governança, MMORPG.

Abstract

This work aims to analyze economic and social aspects of the synthetic world entitled “World of Warcraft”, a Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG). This choice was made because of the popularity of this game around the world, counting 11 million players according to Blizzard Entertainment’s data published in October 2008.

The ethnography was developed online by ten avatars specially created to take part of the world inside the virtual land of Azeroth, and observes the developing aspects of the player communities and their relationship with Blizzard governance while it also constitutes an introduction to this genre of game which highlights the economic dynamics of this complex digital universe. Play is a source of value and the ludicity has its own economy.

Key-words

World of Warcraft, digital games, ludic economy, synthetic world, governance, MMORPG.

Sumário

ÍNDICE DE IMAGENS.....	10
INTRODUÇÃO.....	11
Metodologia de Pesquisa etnográfica.....	14
Alguns resultados da pesquisa.....	19
CAPÍTULO I – OS JOGOS DIGITAIS.....	22
1.1. Uma breve história dos Jogos Digitais.....	22
1.2. Dos MUDs ao MMORPGs.....	24
1.3. As semelhanças entre os MUDs e os MMORPGs.....	26
1.4. O desenvolvimento comercial dos MMORPGs.....	28
1.5. O estranho mundo de Azeroth.....	29
1.6. O início do jogo.....	38
1.7. Socializando-se em World of Warcraft.....	42
CAPÍTULO II – VALOR SOCIAL E INTERATIVIDADE.....	47
2.1. O ator social dentro das fronteiras de Azeroth.....	47
2.2. Azeroth entre a narratividade a interatividade.....	53
CAPÍTULO III - A ECONOMIA LÚDICA DE <i>WORLD OF WARCRAFT</i>.....	62
3.1. Os limites do mundo sintético.....	62
3.2. Propriedade Virtual.....	63
3.2.1 Definição.....	63
3.2.2 Moeda Virtual.....	65
3.3 Economia Virtual.....	65
3.3.1 Semelhança com sistemas econômicos por design.....	65
3.4. Capital Social.....	69
CAPÍTULO IV - GOVERNANÇA DOS MUNDOS VIRTUAIS.....	77
4.1. Contexto histórico, econômico e político.....	77
4.2. Sobre a nova sociedade.....	81

4.3.Os jogos digitais na era da convergência tecnológica.....	88
4.4.Formas de Convergência na indústria de jogos digitais	90
4.4.1.Convergência Tecnológica	90
4.4.2.Conteúdo.....	92
4.5. Mercado	93
4.6. A governança de <i>World of Warcraft</i>	95
CAPÍTULO V – AS FRONTEIRAS DE AZEROTH ENTRE O PÚBLICO E O PRIVADO	105
5.1. Contestação e criatividade	105
5.2. Os <i>commons</i> digitais.....	106
5.3. A ética hacker	109
5.4. A quem pertence Azeroth?	111
5.5. <i>World of Warcraft</i> entre o público e o privado.....	112
CAPÍTULO VI – CONCLUSÃO	119
BIBLIOGRAFIA.....	121
JOGOS.....	131
SITES.....	132

ÍNDICE DE IMAGENS

Figura 1 - Olgabi durante a fase inicial da pesquisa em Dun Morogh, zona inicial dos anões.....	14
Figura 2 - Munira em Stormwind City, já desenvolvida até o grau 23.....	15
Figura 3 - Gabiel no Zeppelin que leva a <i>Undercity</i>	18
Figura 4 - Ferdinando e Gabiel durante pequena homenagem a Hélio.....	19
Figura 5- A interface de um MUD.....	27
Figura 6 - A interface de um MMORPG	28

INTRODUÇÃO

Os jogos digitais podem ser considerados sob muitos aspectos o tipo de entretenimento ideal da sociedade pós-industrial, produtos cujos mecanismos de geração de riqueza são baseados na informação. Constituem-se da fusão de novas tecnologias digitais de som e imagem associadas à criatividade cultural e aos ideais liberais de escolha e agência. No entanto, como veremos, os jogos digitais ainda devem observar práticas culturais, gostos e estruturas sociais para se estabelecer em mercados globais.

O objeto da presente dissertação é o jogo *World of Warcraft*, um *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*, usualmente tratado por MMORPG, ou, em tradução literal, “jogo de interpretação em rede para múltiplos usuários”, o mais popular do mundo, contando com cerca de 11 milhões de jogadores – segundo dados divulgados pela Blizzard Entertainment, em outubro de 2008.

Trata-se de um jogo imersivo, de ação e aventura, que se desenvolve em rede, dentro das fronteiras virtuais do mundo fantástico de Azeroth. Joga-se com um programa cliente de acesso pago, ligado a uma rede de servidores; requer uma chave original que acompanha o produto. Há servidores para atender os Estados Unidos, a Oceania, a Europa, a China, a Coreia do sul, Japão e América Latina, divididos por zonas geográficas, mas, sobretudo por línguas.

Esse trabalho sustenta que ambientes como *World of Warcraft*, comumente conhecidos como “mundos virtuais”, são comunidades em rede, onde é notável o desenvolvimento de uma cultura específica em torno de estruturas dramáticas usadas para a governança exercida pelos editores dessa espécie de jogos digitais.

A pesquisa foi realizada de forma etnográfica dentro da própria comunidade lúdica, para observar os aspectos relativos ao uso, formação da cultura pelos jogadores, atitudes de governança dos editores e outros ligados à troca de itens e moedas, constituindo-se como uma forma de economia sintética, segundo o termo cunhado por Edward Castronova (2005), professor

da Universidade Indiana nos Estados Unidos, que analisou os aspectos relacionados à economia do jogo sob a ótica da teoria macroeconômica.

Entretanto, optou-se nessa dissertação por não aplicar os princípios da macroeconomia a *World of Warcraft* porque esse jogo, enquanto comunidade em rede digital, ainda não interferiu na vida econômica de nações como os Estados Unidos, apesar de ser detectável o uso de trabalho de jogadores da comunidade para a realização de uma prática (proibida pelo contrato de usuários), conhecida como *gold farming* - processo de coleta de itens do jogo e dinheiro ganho com as atividades internas, para câmbio por dólares em sites de leilão espalhados pela rede mundial de computadores.

Nosso foco de interesse se assenta no entendimento de como os mecanismos do jogo colaboram para a formação de uma cultura de jogadores e, além disso, quais atitudes criativas tomadas por parte de seus criadores colaboram para a coesão da sociedade formada dentro dos limites desse universo. Certamente, observar a economia lúdica é um dos aspectos mais interessantes sob muitos pontos de vista, assim como o faz Castronova. Embora esses jogos possam ser vistos como nações virtuais, o autor cunhou o tratamento “mundos sintéticos”¹, uma vez que a maioria das ações realizadas dentro desse ambiente permanece nele e, fora de suas fronteiras, o aspecto cultural é o que mais se faz notar.

A coleta de informações aconteceu com a experiência de criar personagens dentro do jogo e interagir com os outros participantes, seja no interior das guildas² ou na formação de grupos para as batalhas. A partir disso e de conversas informais com os jogadores, foram detectados os principais interesses dos mesmos dentro dos círculos comunitários, suas preferências, atitudes e, também, os mecanismos de design que levam ao desenvolvimento da economia dentro desse universo.

Enquanto os meios de comunicação social tradicionais ainda buscam maneiras de integrar a interatividade em seus modelos de negócios, os jogos

¹ A expressão “mundo sintético”, cunhada por Castronova, foi adotada, no decorrer deste trabalho, para denominar o universo criado pelo jogo, objeto de análise na dissertação.

² Em *World of Warcraft*, as guildas são associações de usuários, de caráter permanente.

digitais ocupam posição privilegiada e são circundados de um discurso utópico. Desenvolvidos a partir dos anos 1960, são parte da formação social mais abrangente que os circunda, ou seja, das democracias capitalistas globais. Eles nascem em um período de altos investimentos em programas científicos, Guerra Fria e acirramento de movimentos sociais de direitos humanos. Talvez seja essa a razão de não surpreender que eles, ao mesmo tempo, carreguem a imagem de um novo espaço de socialização, virtualidade e construção de identidade, enquanto também são fontes de medo sobre os crescentes níveis de violência, individualização e consumo.

Muitas dessas visões sobre os jogos digitais têm origem nas teorias de mídia do século XX e são baseadas mais em especulações do que em análises acadêmicas que tenham como ponto de partida o universo no qual se inserem.

Diversos teóricos usam termos relativos às plataformas para fazer referências aos jogos digitais, de tal maneira que é fácil encontrar os termos “jogos de computador”, “videogames”, “jogos de console”, entre outros, para definir esse objeto de estudo. A expressão “jogos digitais” é usada aqui em seu sentido mais amplo. É importante ressaltar o recorte desse trabalho em relação ao gênero de partida na qual os jogadores são inseridos, ou seja, especificamente o MMORPG, aqui representado pelo *World of Warcraft*. O emprego do termo “jogos digitais” apenas estabelece uma distinção entre estes e os que não usam essa tecnologia, pois existem diferenças formais de cunho histórico entre os dois.

Metodologia de Pesquisa etnográfica

Com a finalidade de adentrar o universo do jogo, foi usada a estratégia que se descreve a seguir, não só para efetivar uma ambientação, mas também para melhorar o conhecimento sobre os habitantes do mundo sintético. Várias personagens-pesquisadoras foram criadas com o objetivo de delimitar o campo de estudo.

Primeiramente foi inserido um avatar³ com o nome de Olgabi no *Blackwater Raiders*, servidor *Role Playing*, muito voltado apenas para o desenvolvimento das personagens. Olgabi era uma maga dotada de alguns poderes e seu objetivo consistia em explorar as funcionalidades da interface.



Figura 1 - Olgabi durante a fase inicial da pesquisa em Dun Morogh, zona inicial dos anões

Os servidores *Role Playing* são ideais para que os novos participantes se habituem aos mecanismos do jogo, uma vez que não podem ser atacados por

³ A palavra “avatar” tem origem no sânscrito "avatāra", conceito do hinduísmo, que significa "descida de uma divindade do paraíso (à Terra)" e nomeia a aparência terrena desse ser celestial (em particular refere-se às dez formas de representação do deus Vishnu). No Japão, "avatar" também é a representação do filho do demônio. Em informática, um avatar é qualquer representação gráfica de um usuário em espaço digital na rede mundial de computadores, podendo variar desde uma simples fotografia até um boneco em 3D.

jogadores da facção oposta, ou seja, um grupo inimigo. Olgabi pertencia à Aliança e interagiu em colaboração com alguns outros avatares da mesma facção, em busca de monstros, dinheiro e do aprendizado em *World of Warcraft*. Assim que entrou no ambiente, por ter sido a primeira personagem de uma nova conta, recebeu a visita de um Mestre de Jogo, que a auxiliou nas atividades básicas, tais como, assumir missões, procurar como cumpri-las, roubar pertences das personagens assassinadas e voltar para o avatar que lhe delegou a missão, a fim de ganhar pontos de experiência. Nesse período, não conheceu jogadores pertencentes à Horda, a facção inimiga.

Depois que os mecanismos do jogo foram aprendidos, era hora de experimentar uma das duas facções. Como nessa fase da pesquisa, ainda não havia conhecimento sobre os universos e guildas formados em *World of Warcraft*, o ideal era continuar a explorar o ambiente e buscar entender como se desenvolvia a questão da rivalidade dentro do jogo.

Na Aliança foram criados dez personagens em um servidor PvP (*Player versus Player*⁴), cada qual em uma classe distinta.

Munira, o avatar principal, era uma caçadora que tinha a missão de explorar o continente até o grau 20 de desenvolvimento.



Figura 2 - Munira em Stormwind City, já desenvolvida até o grau 23

⁴ Os servidores *Player versus Player* são dedicados a um estilo de jogo no qual os participantes de cada uma das facções correm risco constante de ataque pelos inimigos controlados pelos jogadores.

Buscou-se com ela entender a formação de grupos, a maneira de se comunicar e os códigos dos jogadores. As outras personagens criadas eram apenas auxiliares no entendimento de como funcionam as profissões dentro do mundo virtual e quais eram as funcionalidades de cada classe. Munira foi muito necessária para a compreensão do investimento de tempo da pesquisa em campo. No decorrer desse período, *World of Warcraft* revelou-se bem mais complexo do que o percurso bibliográfico havia revelado.

Uma vez completada essa primeira fase era, então, necessário entender melhor os mecanismos de interação e de conquistas que o jogo disponibiliza. Munira fazia parte do servidor *Dentarg*, essencialmente usado por norte-americanos, no qual todos os diálogos são em inglês e a população é muito baixa mesmo nos horários de pico. Os objetivos do trabalho, entretanto, conflitavam com essa escolha inicial.

Para que houvesse maior interação das personagens-pesquisadoras com os outros participantes de *World of Warcraft* fazia-se necessário identificar quais eram os servidores mais povoados e quais deles eram usados pelos brasileiros, de maneira que os padrões de comportamento das guildas se tornassem mais claros. A principal razão de escolher o universo de usuários do Brasil visava justamente ao horário em que se reuniam para participar do jogo, o que, devido ao fuso, acontece em horas distintas para os norte-americanos, principalmente aqueles que acessam *World of Warcraft* de Los Angeles.

Esse momento coincidia com o evento *Campus Party* em São Paulo, onde algumas das guildas brasileiras estariam reunidas para participar de um campeonato de *World of Warcraft*. Uma visita ao Pavilhão do Ibirapuera, local do acontecimento, revelou que a maioria dos brasileiros reunida em um servidor chamado *Warsong*, pertencia à facção Horda e sua faixa etária se localizava entre os 20 e 28 anos.

De volta a Azeroth foi a hora de criar, então, uma personagem em *Warsong* para tomar contato com a atmosfera do jogo nesse servidor PvP, no qual os indicadores como conquistas, itens, realizações, status contam muito no desenvolvimento da personagem e do mundo. Nesses tipos de servidores, a

batalha acontece entre os jogadores da Aliança e da Horda e não apenas entre o jogador e o ambiente como nos servidores *Role Playing*.

A transferência de personagens é muito comum. Uma das estratégias usadas por alguns jogadores é a de desenvolvê-las em um servidor de *Role Playing* para depois transferi-las para um PvP, ao custo aproximado de 25 dólares. Entretanto, não se permite transferência de personagem de uma facção para a outra. No conjunto de avatares até então criados todos pertenciam à Aliança, de maneira que era necessário criar uma nova personagem pertencente à Horda. Assim foi feito. *Warsong*, no entanto, é um servidor altamente povoado, o que faz com que nos horários de pico seja necessário aguardar em uma fila para iniciar a partida. A própria Blizzard oferecia transferência gratuita para outros servidores, designando jogadores conforme suas fichas.

Outro problema que se apresentava é que devido à grande população em *Warsong* tornava-se difícil organizar as informações provenientes do jogo de maneira sistemática. Desse modo, em uma busca nos fóruns dedicados ao tema foi localizada uma guilda de brasileiros no servidor *Shattered Halls*, comandada por um avatar de nome Ferdinando. *Shattered Halls* se apresentava como o universo de pesquisa ideal. É um servidor com cerca de quatro mil e trezentos habitantes, no modo PvP, ou seja, ele permitiria a organização mais sistemática das informações do jogo e ainda possuía uma guilda de brasileiros que também participava de partidas dentro dos outros servidores.

Assim foi criado apenas um avatar com o nome de Gabiel, um bruxo. A estratégia por trás dessa escolha foi calculada para a participação nos combates mais difíceis e otimização do tempo disponível. Os bruxos são geralmente chamados para a retaguarda, o que facilitava a observação do comportamento das outras personagens. Gabiel deveria se desenvolver até um grau mais alto que o de Munira, para experimentar o que é ser um jogador de status e buscar entender quais os mecanismos de diversão do mundo.



Figura 3 - Gabriel no Zeppelin que leva a Undercity

Depois da criação de Gabriel, foi necessário um longo investimento de tempo para desenvolvê-lo. Já habituado a *Shattered Halls*, era preciso encontrar a guilda. Nova busca no diretório para identificar onde estavam os membros e, através dos mecanismos sociais dentro do jogo foi possível encontrar o líder em uma das cidades. Bastou lançar uma frase em português e Gabriel foi imediatamente convidado a integrar a *Faca na Caveira* - cujo nome é uma homenagem ao filme *Tropa de Elite* -, composta por 77 personagens.

Às vésperas da conclusão desse trabalho recebemos a notícia de que Hélio, o jogador que controlava o avatar Predador, havia falecido em um acidente de ônibus em Londrina. Hélio tinha 32 anos.



Figura 4 - Ferdinando e Gabel durante pequena homenagem a Hélio

A foto acima, em que estão presentes Ferdinando e Gabel, representa o nosso momento de despedida de Predador. Hélio se foi e a guilda solicitou à Blizzard o *Scroll of Resurrection*, ou pergaminho da ressurreição, de tal maneira que se a empresa permitir, Predador, a personagem dele, estará entre nós.

Alguns resultados da pesquisa

Os dois servidores de *World of Warcraft* mais usados pelos brasileiros que participam do jogo são *Warsong* e *Gubarashi*.

A maioria dos jogadores se reúne para jogar por volta das 20:00 h, horário de Brasília. Parte deles não possui conexão à banda larga adequada, como é o caso dos jogadores de Manaus que acessam o jogo de *lan-houses*.

A idade dos participantes de *World of Warcraft* é variável. Não foi encontrado um censo disponibilizado pela Blizzard e a maioria dos dados se baseia em pesquisa de campo.

Os mais jovens, devido à disponibilidade de tempo, entram mais cedo no jogo, por volta das 18:00 h de Brasília, dependendo de questões como o horário de verão, as férias escolares e outras variáveis americanas e brasileiras.

O horário de pico é das 21:00 h às 24:00 h, mas mesmo até às duas da manhã existem muitos jogadores conectados.

No decorrer da pesquisa, as personagens criadas interagiram com cerca de 586 outras, seja em troca de itens, seja na formação de grupos ou para completar *dungeons*. Apenas 30% dos jogadores tinham idade inferior a 18 anos. Os outros 70% eram maiores de 18 anos, e desses, pelo menos 40% com mais de 25 anos.

Cerca de 63% jogava com a personagem principal. Os restantes tentavam desenvolver outros avatares para realizar atividades que suas protagonistas não realizam.

Ao contrário do que se supõe, havia muitas mulheres jogadoras. Das 586 personagens com as quais se manteve interação, pelo menos 30% eram comandadas por uma mulher, na sua maioria apresentada ao universo pelo marido ou namorado, atuando há cerca de um ano. Pelo menos 20% das personagens encontradas realizavam algum tipo de trapaça, como, por exemplo, enganar a outra na transação. As pesquisadoras foram assaltadas no mínimo 10 vezes.

Os brasileiros não gostam de convidar americanos para as guildas e torneios. A principal barreira é de ordem lingüística. Os jogadores americanos também se portam muito mal diante dos brasileiros assim que identificam essa barreira.

A maior parte dos diálogos em inglês é ininteligível. Devido às restrições da classificação indicativa de *World of Warcraft* a maiores de 16 anos e, devido a um filtro de censura a palavras de baixo calão, muito do que se escreve aparece com os caracteres “\$”, “*”, “#”, “@”, entre outras sinalizações que visam a driblar esse mecanismo.

Os diálogos que acabam por levar ao banimento de contas também usam tais caracteres e, para tanto, alguns jargões e abreviações já foram criados para contornar o policiamento da empresa, relacionados à distribuição de moeda do jogo depois de compra em sites na rede mundial. Devido a essas artimanhas, a Blizzard lançou uma campanha de denúncias.

Jogadores brasileiros foram banidos, ou porque compraram moeda do jogo ilegalmente, ou porque suas contas foram violadas em *lan-houses*. Durante a pesquisa, encontramos apenas um jogador que apresentou relato de expulsão. Nos fóruns, entretanto, a frequência é bem maior que a encontrada no jogo. Na maioria dos casos a punição restringe-se apenas à suspensão do jogo por cerca de três meses.

A principal queixa dos jogadores brasileiros é a inexistência de um servidor em português. Em *Warsong*, por contar com participantes em duas línguas, são frequentes os conflitos entre brasileiros e americanos. Tanto uns como outros geralmente jogam em facções opostas, evitando com isso diálogo durante as partidas. As personagens criadas para a pesquisa estiveram presentes em uma média de seis horas por semana em Azeroth.

Capítulo I – Os Jogos digitais

1.1. Uma breve história dos Jogos Digitais

O termo “videogame”, como normalmente são chamados os jogos digitais, abrange toda a gama de jogos que podem ser acessados por meio do vídeo; historicamente, o primeiro foi desenvolvido ainda no campo da tecnologia analógica por William Higginbotham, no Centro de Pesquisa Nuclear Brookhaven, onde ele trabalhava. Tratava-se de um jogo muito simples para ser jogado no televisor com o título *Tennis for Two*, inventado apenas quatro anos antes do primeiro jogo para computador nos Estados Unidos.

Spacewar, o jogo digital pioneiro, foi criado nos laboratórios do Massachusetts Institute of Technology (MIT), em 1962, por Steven Russell. Kline et al. (2003), ao analisar o desenvolvimento desses produtos, observa como o campo de pesquisa dos programadores era fértil e, principalmente, influenciado por um contexto midiático mais amplo. *Spacewar*, por exemplo, tinha como tema a conquista espacial e a ficção científica como inspiração, apesar de uma interface bastante simples.

Os jogos digitais tais como hoje se apresentam, no computador ou nos consoles de videogame, só se tornaram possíveis com a associação de vários componentes tecnológicos, entre eles, os transistores (1942), o tubo de raios catódicos (1932), e os circuitos integrados (anos 1960).

Mas, apenas com a associação criativa da tecnologia, acirrada pelos contextos econômicos, políticos e culturais da época, tornou-se possível o surgimento de uma indústria voltada para essa modalidade de entretenimento.

Nos Estados Unidos, nos anos 1960, era época de Guerra Fria. No plano cultural, o rock and roll surgia no cenário musical e, globalmente, o mundo estava tomado por uma onda de contestações políticas como o Maio de 1968, em Paris, e o movimento estudantil brasileiro que fazia frente ao sistema ditatorial militar estabelecido no país, a partir de 1964.

O Brasil, ao contrário dos Estados Unidos, havia fechado suas fronteiras à expansão tecnológica, buscando proteger o mercado de informática dos produtos importados.

Nos Estados Unidos, conforme relata Kerr (2006), a taxa de desemprego na agricultura e na indústria era crescente e o setor terciário sustentava a economia local. O crescimento de serviços na área pública era impulsionado em parte pelo contexto geopolítico e, devido à crescente competição tecnológica com a antiga URSS, os laboratórios de pesquisa públicos passaram a ser financiados pelo governo.

As mudanças estruturais no emprego acabaram levando a alterações no modo de vida americano. Um crescente número de mulheres passou a integrar a força de trabalho, o que exerceu pressão no modo de vida familiar, e a demanda por produtos mais práticos no cotidiano levou a uma expansão no setor de eletroeletrônicos.

A efervescência tecnológica era enfatizada pelo interesse dos militares no desenvolvimento de plataformas inteligentes e vários fundos públicos voltaram-se para inovações no campo da informática, incluindo a nascente cultura dos programadores de código ou *hackers* que, a essa altura, já desenvolviam suas pesquisas no campo dos jogos digitais.

Nos anos 1970, deu-se o desenvolvimento comercial da indústria de videogame com a chegada dos consoles de jogos ao mercado doméstico e, também, de máquinas dedicadas a centros de entretenimento, conhecidas no jargão popular como fliperamas. Era a época do Magnovox Odyssey e do Atari.

Às vésperas dos anos 1980, a Atari praticamente faliu, deixando o mercado aberto para outras empresas do ramo. Assim, surgem no mercado as japonesas Nintendo e Sega, respectivamente com as plataformas Nintendo Entertainment System (NES) e Sega's Master System, dois consoles desenhados para a sala de estar.

A história do mercado de consoles de jogos digitais domésticos certamente tem suas peculiaridades. É importante mencionar que no final do século passado, a Sony Computer Entertainment e a Microsoft também entraram na

concorrência, acirrando ainda mais o desenvolvimento tecnológico desses produtos.

Os computadores passaram a ser vistos como plataformas de entretenimento e, já no século XXI, o crescimento do mercado de jogos estava determinado, superando em números a indústria musical.

De modo geral, a história tecnológica dos computadores se confunde com a história dos jogos digitais dedicados ao segmento familiar, mesmo porque o conceito por detrás dos consoles era de um computador voltado apenas ao entretenimento. A tecnologia permite que estações de trabalho também possam ser usadas com a finalidade de jogar e, durante todo o período do desenvolvimento do mercado, embora não fosse seu uso primário, essas máquinas também foram utilizadas com esse fim.

Ainda assim, uma série de jogos de computador se tornou popular durante a batalha comercial dos consoles. No caso dos *Massively Multiplayer Online Games*, ou MMORPGs, foi o desenvolvimento da rede mundial que possibilitou seu surgimento.

1.2. Dos MUDs ao MMORPGs

Um *Massively ou Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) é um tipo de jogo digital que funciona em rede e acontece em um mundo virtual, com milhões de jogadores interagindo uns com os outros e com o ambiente que cerca suas personagens.

Os MMORPGs tornaram-se maciçamente populares desde a estréia da conexão de banda larga à rede mundial de computadores. A gênese dos MMORPGs, no entanto, é anterior à chegada dessa rede aos lares de seus usuários. Eles são herdeiros diretos dos jogos digitais de aventura em texto, cuja evolução gráfica acompanhou o desenvolvimento tecnológico das plataformas digitais. Conhecidos como MUDs (*Multi User Dungeons*), tais jogos combinam as tecnologias das salas de bate-papo virtuais com a brincadeira de vivenciar uma personagem inserida em uma história fantástica. Para tanto, os

jogadores têm acesso à descrição do ambiente e dos objetos, bem como à ficha das outras personagens do jogo, freqüentemente vivenciadas por terceiros. Os comandos realizam ações com base na linguagem natural, tais como “direita”, “esquerda” e “atacar”.

Comumente, os jogadores escolhem qual a classe de suas personagens, para ganhar habilidades e poderes específicos.

Em 1973, o jogo *Mazewar* introduziu os gráficos nos mundos virtuais de texto, oferecendo um labirinto em primeira pessoa, em que os jogadores trafegavam atirando uns nos outros. A implementação inicial aconteceu na infra-estrutura dos cabos óticos, anteriores à rede mundial de computadores e, a partir de 1974, na ARPnet, uma das primeiras redes digitais.

Logo depois, foi desenvolvido o sistema PLATO, uma rede educativa com terminais gráficos capaz de conectar até 32 usuários ao mesmo tempo. Dois títulos tornaram-se conhecidos: *Spasim* e *Talkomatic*, esse último mantendo a tecnologia das salas de bate-papo para vários usuários. Todavia, o gênero de interpretação ainda estava para ser criado.

Dungeons and Dragons, de Gary Gygax e David Arneson, publicado em 1974, é o grande marco do gênero de jogos de interpretação, tornando-se conhecido principalmente nas faculdades de informática. A popularidade de *Dungeons e Dragons* teve seu apogeu no meio universitário dos Estados Unidos, embora não no formato de um jogo para computador, e sim no de um livro no qual os jogadores criavam as fichas de suas personagens.

Em 1976, apareceu o *Colossal Cave Adventure*, primeiro jogo de aventura em texto digital para apenas um jogador, com todas as interações textuais.

Nas universidades de informática americanas surgiram os primeiros MUDs de interpretação em 1978. Os envolvidos se conectavam via TELNET e os jogos traziam histórias muito próximas do universo de *Dungeons and Dragons*.

1.3. As semelhanças entre os MUDs e os MMORPGs

Um MMORPG impressiona pela qualidade dos gráficos e possibilidade de controlar a personagem em um ambiente em três dimensões. A primeira impressão é a de que são produtos sofisticados, pouco semelhantes aos MUDs.

Na verdade, os MMORPGs e os MUDs apresentam várias similaridades. Uma delas se refere ao fato de que tanto um como outro são jogados por vários usuários conectados em computadores.

As principais diferenças se encontram na interface. Enquanto que em um MUD todas as variáveis são apresentadas em texto, nos MMORPGs, algumas são apresentadas como imagens.

Para jogar um MUD ou um MMORPG, o usuário é convidado a criar uma personagem e nomeá-la. Durante a criação desse novo avatar, escolhem-se alguns parâmetros, tais como a raça, a classe e o gênero. Desse ponto em diante, essa personagem ou avatar passa a ter indicadores ou estatísticas que determinam seu sucesso ou fracasso em batalhas.

Nos RPGs, tais como *Dungeon and Dragons*, esses indicadores são determinados no lance de um dado. Os pontos obtidos no sorteio determinam o grau de habilidade das personagens naquele momento e, dessa maneira, ele pode ganhar ou perder a luta contra um oponente. Nos computadores, tanto em MUDs como em MMORPGs, os pontos obtidos com o lance de dados também contam, mas são determinados aleatoriamente pelo sistema numérico da máquina, sem a necessidade de se lançar manualmente o objeto. Ambos possuem modalidades de jogo como lutar contra o ambiente ou contra um oponente.

Outra semelhança, além do estilo, refere-se à comunicação entre os jogadores de maneira escrita através de diferentes canais. As personagens dos MUDs assim como os avatares dos MMORPGs possuem um inventário onde se estocam itens; também o *ethos* dos jogadores é bastante semelhante.

A maioria das missões em MMORPGs é apresentada em texto, reduzido a janelas acessíveis aos jogadores; e a representação de alguns itens passou a ser gráfica.

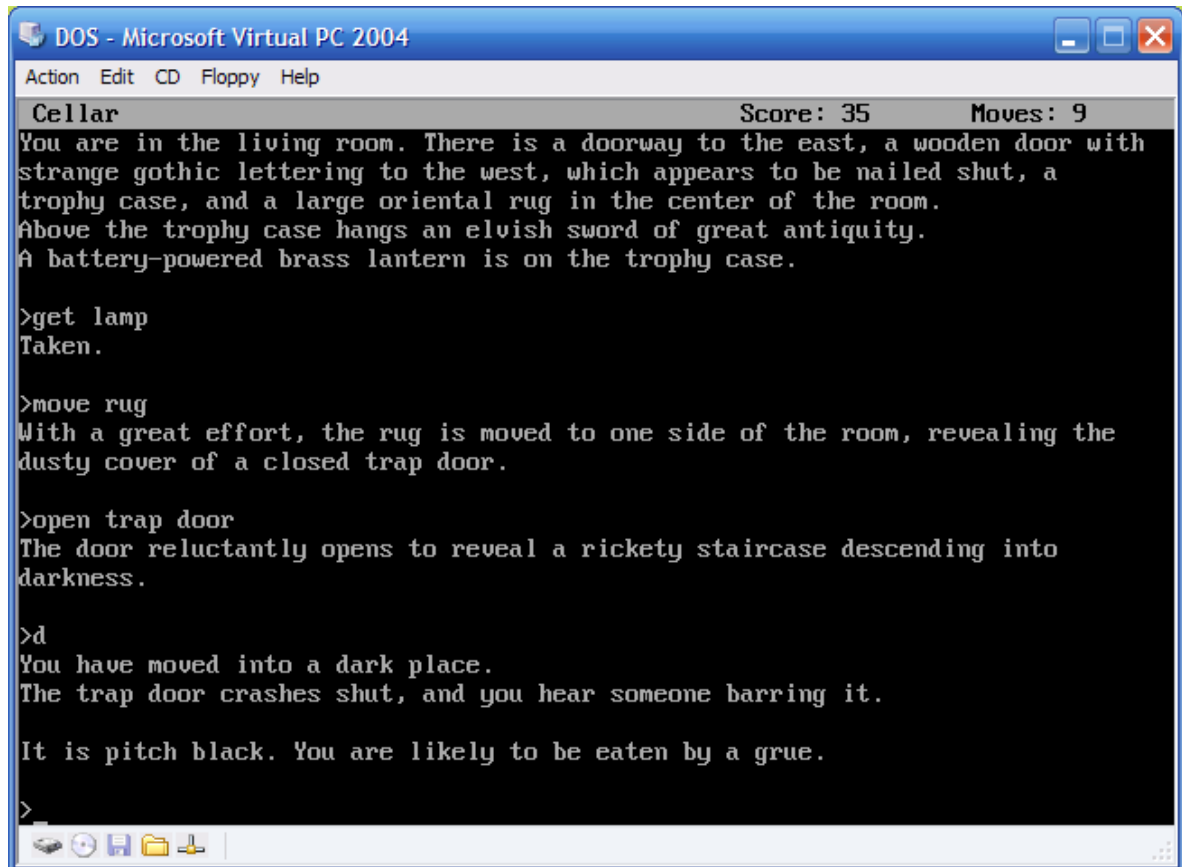


Figura 5- A interface de um MUD



Figura 6 - A interface de um MMORPG

1.4. O desenvolvimento comercial dos MMORPGs

Segundo Bartle (2003), os MUDs evoluíram para seus similares gráficos e apareceram vários títulos, entretanto, popularizaram-se apenas em 1997 com a publicação do jogo *Ultima Online*, pela Sony Computer Entertainment, jogado em terceira pessoa, com ambiente em 3D isométrico. Ambientada no universo de *Ultima*, desenrolava-se uma história com fortes influências medievais, de maior complexidade que os jogos digitais em texto lançados até então.

Na Ásia, foram desenvolvidos vários jogos do gênero, entre eles o popular *Lineage* no ano de 1998, conquistando vários assinantes em Taiwan.

Um dos mais conhecidos MMORPGs e, principalmente, um dos primeiros jogos digitais a dar vazão à microeconomia lúdica de maneira mais acentuada, foi *Everquest* - inicialmente lançado pela Verant Interactive e mais tarde adquirido pela Sony Online Entertainment. Com temática do velho oeste americano, foi o mais popular dos MMORPGs durante cinco anos.

Nesse período, com o crescente número de assinantes e a chegada dos computadores pessoais mais potentes aos lares, o mercado de MMORPGs começou a mostrar-se atraente. Diversas empresas de jogos digitais - que antes eram mais voltadas para o mercado de consoles, desenvolviam a maior parte dos títulos para plataformas específicas como Atari, Playstation ou Nintendo -, passaram a investir em lançamentos do gênero.

Na virada para o século XXI, o conceito de jogos digitais em rede para multiusuários expandiu-se entre as empresas do ramo, devido ao promissor retorno financeiro que se anunciava, com a popularização dos computadores pessoais, a adesão à banda larga e desenvolvimentos tecnológicos acessíveis a parcelas crescentes da população mundial, mesmo em países mais pobres ou em desenvolvimento. Mesmo os consoles mais desenvolvidos passaram a se servir da possibilidade de vários usuários virtualmente conectados ao mesmo tempo e passaram a disponibilizar a conexão à internet.

A geração seguinte de MMORPGs seguiu os conceitos da década de 1990, incluindo nesse gênero de jogo os padrões mais aceitos. *Everquest* continuou sendo o mais popular entre os disponibilizados por uma série de empresas e, para se manter dessa maneira, lançou diversas atualizações.

Mesmo na Ásia, o *Lineage* expandiu sua série e, apenas em 2004, a empresa de jogos Blizzard conseguiu lançar *World of Warcraft*, que permanece como paradigma na indústria de MMORPGs, devido ao impressionante número de assinantes que conseguiu em seus quatro anos de existência.

1.5. O estranho mundo de Azeroth

Além de vários usuários conectados ao mesmo tempo, *World of Warcraft* caracteriza-se por conter aspectos de aventura e ação durante o jogo, além de elementos dos jogos de interpretação. A ambientação é no mundo fantástico de Azeroth, existente desde o primeiro título da série, *Warcraft: Orcs & Humans*, de 1994.

As partidas só podem acontecer em rede; cada jogador deve instalar em seu computador um “software cliente”, que se conecta através de um acesso pago, em torno de 15 dólares mensais. Cada servidor tem lotação máxima de 20 mil usuários.

Os servidores contemplam diversos estilos: Normal, *Player versus Environment* (PvE), *Player versus Player* (PvP), *Roleplaying* (RP) ou *Roleplaying Player versus Player* (RPPvP), os quais variam de acordo com a ênfase que se deseje imprimir à interpretação da personagem e sua interação com o ambiente e outros avatares.

Os servidores *Role Playing* possuem regras específicas em relação ao bate-papo dentro do jogo. Nesse tipo de partida, as conversas devem girar em torno da história central e assuntos fora da temática geral são proibidos.

Antes de entrar na descrição das partidas é importante observar que para jogar *World of Warcraft* (ou qualquer outro jogo desse gênero), é necessário conhecimento das novas tecnologias da informação e comunicação.

É relevante ressaltar que presente trabalho limita-se a registrar os padrões de comportamento nos computadores pessoais; no entanto, a partir do que foi observado em campo, os jogos digitais mais complexos como *World of Warcraft* inserem-se em um universo social majoritariamente vivido por usuários do sexo masculino (70%) com conhecimentos de informática.

Descrevem-se, a seguir, com algum detalhe, os passos necessários para entrar nesse mundo fantástico, uma vez que o jogo exige o domínio prévio de informática. Antes de iniciar, é preciso instalar os arquivos no computador. Comparados aos consoles de videogames, que oferecem a comodidade de conectar apenas três cabos e inserir um DVD com o que já se tem acesso ao produto, os MMORPGs para computadores precisam, antes de mais nada, que o usuário possua uma placa gráfica aceleradora de 3D instalada em sua máquina. Parte das máquinas pessoais em uso não conta com esse dispositivo, limitando-se a algumas funções multimídia nativas do sistema operacional. Portanto, trata-se de um universo limitado a alguns usuários de

computadores pessoais, cujos perfis sinalizam outra relação com as máquinas que o simples uso pessoal para a confecção de documentos ou navegação na rede mundial.

Uma vez constatada a existência dos requisitos necessários para a instalação do jogo, inicia-se esse procedimento. O acesso aos arquivos consiste em criar uma conta de usuário que dá direito a 15 dias gratuitos dentro desse universo, mediante a inserção do número de um cartão de crédito que começara a ser cobrado quando o prazo de teste terminar; em seguida, uma assinatura no valor de U\$ 14,50 (quatorze dólares e cinquenta centavos) será cobrada do assinante. Depois se procede ao carregamento dos arquivos para o computador do usuário, processo que pode durar alguns dias, dependendo do tráfego permitido pela conexão à internet e proximidade geográfica com os servidores de *World of Warcraft*.

Quando o arquivo instalador estiver completamente carregado, a instalação se inicia, durando cerca de duas horas; mas o processo não se encerra nesse ponto: deverão ainda ser realizadas as inúmeras alterações ocorridas no jogo, desde o seu lançamento em 2004. Para tanto, um outro aplicativo, o *downloader*, informa sobre as atualizações pendentes. No caso dessa pesquisa, mais de um dia foi empregado apenas nessas atualizações. Conhecidas pelo jargão de *patches* (remendos) têm a finalidade de alterar aspectos do jogo através da adição de código, disponibilizando novos itens e missões, como se fossem “capítulos” lançados mensalmente.

Finalmente, o usuário pode acessar o jogo e é convidado a criar uma personagem.

O contexto do MMORPG *World of Warcraft* é fruto da história de Azeroth disponível livremente no site oficial do jogo (Blizzard, 2004). As raças pertencentes a Azeroth têm a missão de reconstruir o mundo, destruído por sucessivas guerras. Duas facções, Aliança e Horda, lutam entre si por razões ideológicas. Tal contenda, entretanto, parece ser ilimitada e, muitas vezes, tem semelhança com fatos reais.

O enredo aparece resumido nos filmes de introdução disponíveis aos jogadores sempre que um novo avatar é criado. O texto introdutório relata que:

“Quatro anos se passaram desde que as raças mortais lutaram juntas contra a força da Legião do Fogo. A tênue paz forjada na época do desespero começou a esvaír-se.” (Blizzard, 2004)

A história que deu origem ao ambiente narrativo é a seguinte:

Arthas, um malvado cavaleiro, assumiu o lugar do rei Lich, tornando-se praticamente invencível em sua fortaleza em Northrend. A vontade do Rei Lich não foi realizada e uma legião de mortos-vivos floresceu. Os desertores, criaturas que se livraram do controle do lorde dos mortos-vivos sob o comando de Sylvanas Windrunner, o grande elfo, controlam as terras de Lordaeron, sob constantes ataques das criaturas de Arthas. Ao sul de Lordaeron, na terra de Azeroth, os humanos conseguiram manter o controle de Stormwind, construindo uma nova cidade para ser sua capital. Contudo, o rei desapareceu misteriosamente e um bando de ladrões e assassinos, conhecidos como Defias Brotherhood, ganharam considerável poder, controlando parte das terras da região. Com o exército de Stormwind longe da capital, a tarefa de manter a ordem recai no ombro dos aventureiros presentes na terra dos humanos, sob o controle de um monarca ainda criança. Ao Norte de Stormwind fica Kahz Modan, onde os anões e os gnomos trabalham juntos, tentando manter o domínio da cidade Gnomeregan, lutando contra os Troggs e mantendo uma legião de inimigos longe das fronteiras de Stormwind. Darnassus é a exuberante ilha dos elfos onde se preservou a natureza, mas a terra principal, chamada de Kalimdor, foi perdida para a Horda. Em Orgrimmar, ao sul de Darnassus, os Orcs e os Trolls trabalham para manter seu próprio ambiente de vida sob o comando do sábio xamã

Tharall. No sudoeste de Kalimdor, os Tauren tentam proteger a grande cidade de Thunder Bluff da destruição e do ataque daqueles que querem tomar suas terras.

Todo o enredo serve como pano de fundo para determinar a intrincada rede de missões e objetivos do jogo. Assim, os jogadores têm alguma consciência desse universo antes de cumprir as missões que lhes são designadas. O conceito do jogo, no entanto, não é de uma narrativa em si, e sim de um ambiente que permite a narratividade, embora a liberdade do mesmo seja extremamente limitada.

Os usuários devem criar uma personagem que pode pertencer a uma das duas facções principais, opostas entre si, as já citadas Horda (*Horde*) e Aliança (*Alliance*), divididas em cinco raças. Na Aliança estão os Humanos (*Humans*), os Elfos Noturnos (*Night Elves*), Anões (*Dwarves*), Os Exilados (*Draeneis*) e os Gnomos (*Gnomes*). À Horda pertencem os Orcs, os Trolls, os Mortos-Vivos (*Undead*), os Elfos de Sangue (*Blood Elves*) e os Taurens, espécie de Minotauros.

Ambas têm origem na história contada nos jogos anteriores da série produzidos pela Blizzard. *World of Warcraft* é o último lançamento da rubrica "Warcraft", composta por jogos de estratégia em tempo real. Nos primeiros somente era possível fazer parte de uma campanha de guerra usando personagens identificadas como humanos ou como ogros. De modo geral, os humanos eram da facção do bem e os ogros do mal, revelando uma visão maniqueísta no *game design*. Em *Warcraft III* já são notadas as primeiras mudanças na relação dramática maniqueísta do jogo - as facções do bem e do mal são eliminadas e passam a serem consideradas apenas diferentes, embora lutem uma contra a outra. Dentro da intrincada história de guerra, nesse episódio da série, as facções lutam contra um inimigo único que comanda as terras da região. Os Defias Brotherhood e sua legião de seres estranhos, além da natureza hostil, resultado da magia e da fúria dos deuses. O bando impede o acesso a parte dos caminhos e a alguns mercados, sendo possível comparar tal situação ao bloqueio árabe às rotas marítimas que levavam à Índia, durante o período de colonização das Américas.

Em *World of Warcraft*, os ogros e os humanos partilham das mesmas dificuldades, havendo princípios e valores comuns às duas facções. Dessa maneira, tanto uns como outros tentam salvar a natureza e reconstruir Azeroth. Houve reformulação no *game design* a fim de que o espaço e o tempo fossem completamente alterados e dessem origem a um novo gênero com a mesma temática proposta pela Blizzard. Ao invés de se apegar à moral dramática existente entre o bem e o mal, os assinantes consideram outras variáveis tais como o número de amigos pertencentes a uma facção e até mesmo o gosto e preferências pelas habilidades das personagens. Na comunidade existe a percepção geral de que os jogadores da Horda são mais agressivos e mais sérios com o jogo, permanecendo maior tempo com a mesma personagem e se aglutinando de maneira mais organizada em guildas, como são conhecidas as agrupações permanentes entre usuários.

Os avatares de uma facção podem ver os jogadores inimigos, e lutar com eles, entretanto não conseguem se comunicar com os mesmos pelo mecanismo de texto interno, a não ser por meio de gestos, chamados de emoções, acessados quando se digita “/” seguida da ação que se deseja realizar. As ações mais comuns são “/dance” para dançar; “/sleep” para dormir, entre outras como saudar, falar mal e ordenar ataque. Através dessa gestualização é possível mostrar desdém, agradecer um jogador da facção oposta por salvar sua vida, expressar raiva e interagir de diversas maneiras com outros jogadores.

A raça de cada personagem afeta os atributos ou indicadores do jogo conhecidas como “histamina” e “intelecto”. A primeira determina a resistência do avatar aos ataques dos inimigos, enquanto o segundo ajuda em tarefas como fuga e defesa. Os avatares possuem ainda atributos como espírito e saúde e podem criar encantamentos ou magias. Cada um possui habilidades próprias e usa itens especiais destinados apenas à raça ou à classe à qual pertencem. Existe um balanceamento entre as vantagens e desvantagens de cada membro de uma raça. Essas características são muito usadas no jogo para a formação de guildas ou de grupos que se destinam às missões mais difíceis - as *dungeons* -, com objetivos geralmente atrelados à

história geral, mas de instância própria dentro do jogo. Levam esse nome em homenagem a *Dungeons and Dragons*. De maneira semelhante ao pioneiro do gênero, os jogadores de *World of Warcraft* entram nessas instâncias com o objetivo de matar dragões ou outros inimigos, conhecidos no jargão do jogo como *Mobs*, até alcançarem o objetivo final - exterminar o grande líder do bando.

Algumas habilidades são aprendidas durante o jogo, à medida que as personagens se desenvolvem. Como são divididas por raças, jogadores de outras origens não conseguem adquiri-las enquanto não alcançarem determinado grau de desenvolvimento estabelecido. As habilidades que pretendem aprender são da escolha de cada um. Já as profissões são livres. Pode-se escolher até duas, como alfaiate, ferreiro, herbalista, químico, engenheiro, joalheiro, inscridor, curtumeiro, mineiro e curandeiro. Geralmente os itens criados pelos avatares possuem resistência maior e alguns aumentam os atributos das personagens como a saúde, a histamina, o intelecto ou a capacidade mágica, o que os torna mais poderosos durante as batalhas. São itens geralmente muito requisitados para troca nas casas de leilão dentro das cidades.

Além das habilidades, o grau de desenvolvimento da personagem tem influência sobre sua riqueza dentro do jogo. Os itens criados também são fonte de renda para os jogadores. Por exemplo, um cozinheiro cria consumíveis mais poderosos que os similares vendidos pelas personagens automáticas. Um frango preparado por um avatar mestre em cozinha, além de recuperar a saúde, provoca um aumento na histamina por trinta minutos, o que é muito requisitado por jogadores nos graus de desenvolvimentos mais altos, uma vez que nas batalhas mais árduas qualquer aumento nos atributos determina o sucesso ou fracasso.

World of Warcraft é um mundo onde não existe desemprego. Todas as personagens possuem alguma função econômica atrelada à história e a seu desenvolvimento.

As raças afetam as classes e possuem características próprias. Por exemplo, os elfos conseguem se tornar invisíveis por determinado tempo para outros jogadores e os similares sangrentos são mais resistentes à magia.

As classes compreendem:

- Guerreiros altamente armados, capazes de se exercer a função de bloqueio durante as batalhas; são personagens que absorvem muito dano, podendo proteger jogadores mais fracos uma vez em grupo;
- Paladinos são guerreiros que assimilam luz. É uma classe híbrida, aprendem a se proteger com menos intensidade que os primeiros; no entanto, conseguem curar a si e aos outros jogadores. Em geral são muito requisitados durante os *dungeons* porque enquanto os outros jogadores lutam, os paladinos seguem atrás restabelecendo os níveis de saúde dos outros e impedindo que morram;
- Druidas, que conseguem mudar a própria forma, transformando-se em animal. Como os paladinos, eles fazem parte de uma classe híbrida e também podem prover cura;
- Xamãs, que também são híbridos, podem criar totens, tornando-se mais fortes e ajudando a vencer o inimigo durante as batalhas;
- Magos, que conseguem causar muitos danos com seus encantos, são capazes de enfeitiçar animais ou criar magicamente comida e água para os outros jogadores;

- Bruxos, tais como os magos, que conseguem causar danos com seus encantos e podem enfeitiçar os demônios para ajudá-los nos combates;
- Caçadores que manejam muito bem o arco e a flecha, as pistolas e a faca. Podem treinar animais para serem seus seguidores e ajudá-los no combate;
- Ladrões que são lutadores, e possuem atributos de roubo, incluindo abertura de fechaduras e furto, passando despercebidos.
- Pastores, que conseguem curar e atuam como negociadores de dano.

Outro patamar de personalização acontece no sistema de talentos de cada personagem. Começando com 10 pontos, pode-se escolher os que afetam a força e as habilidades do avatar. No caso das classes híbridas, provocam um grande impacto na partida. Por exemplo, um paladino pode escolher talentos sagrados e se tornar um curandeiro, enquanto um outro pode escolher talentos de proteção e se tornar um escudeiro, ou ainda podem eleger talentos de retribuição e causar mais danos durante os combates.

Tais personalizações determinam o quanto a personagem é usada ou não em estratégias de combate, podendo interferir inclusive na inserção econômica do jogador.

1.6. O início do jogo

Todos os avatares recém-criados começam a jogar no primeiro grau de desenvolvimento, o que implica evoluir de acordo com as preferências de seu criador. Geograficamente falando, são introduzidas na zona inicial, onde encontram um vilarejo com algumas personagens comandadas pelos códigos de jogo, os *non-player characters* (NPCs). As zonas iniciais variam de classe para classe e de facção para facção. As personagens automáticas, incumbidas de ensinar os novatos, são divididas em algumas categorias: provedoras de missões, quando apresentam um ponto de exclamação amarelo em cima da cabeça; reparadoras de armadura, mercadores, guardas, taberneiras, treinadoras, etc.

Provedores de missões são fáceis de localizar e os jogadores só conseguem acessá-los de acordo com o grau de desenvolvimento da personagem em um dado momento. Desse modo, aqueles com grau um não têm acesso às missões do grau dois, e assim sucessivamente. Depois de aceitar uma missão proposta por personagens marcadas com ponto de exclamação amarelo, as mesmas passam a apresentar um ponto de interrogação no lugar.

Quando o avatar se comunica com um provedor de missões, a descrição desta e seu prêmio, aparecem numa janela de texto. O jogador pode aceitar ou recusar a tarefa. Uma vez aceita, ela fica estocada no “diário de missões” até ser completada. Os usuários conseguem acessar o diário pressionando a tecla “I” ou clicando no ícone na barra de ferramentas. Geralmente quando um novo usuário é identificado, a Blizzard envia instrutores que aparecem como outro avatar para ajudar o novato, evitando, assim, o abandono do jogo devido à complexidade de comandos presentes.

O “diário de missões” dá pistas de como proceder caso se decida seguir por aquele caminho, e informa sobre o grau de dificuldade. Existem missões que só podem ser completadas em grupo, outras que são cumpridas apenas em instâncias onde os prêmios são maiores. A premiação é feita em moeda do jogo ou em algum item que melhora as habilidades das personagens. Tais

itens às vezes não podem ser usados pela classe à qual a personagem pertence, no entanto, podem ser vendidos por uma soma em dinheiro nas casas de leilão.

As missões são auto-explicativas. No início, os jogadores provavelmente irão matar um certo número de inimigos, coletar o espólio dos mesmos, viajar para uma locação diferente e falar com outro provedor de missões.

Uma vez completados os quesitos de uma missão, retorna-se ao provedor para coletar o prêmio.

Também ganham pontos de experiência, necessários para subir na escala de desenvolvimento e ser considerados mais potentes, galgando novos graus em seus atributos; para obter permissão a fim de adquirirem novas habilidades, treinamentos e talentos, bem como poderes para explorar outras partes dos continentes.

Uma vez que os jogadores terminam todas as missões no vilarejo inicial, tornam-se elegíveis para aceitar uma tarefa que os envia para outro vilarejo, onde encontrarão outros provedores e missões, desta vez mais difíceis de completar que as primeiras. O jogo continua dessa maneira até a personagem chegar ao grau 60 para o jogo clássico, ou 70 para a expansão nomeada de *The Burning Crusade*.

Quando o jogador sai de seu vilarejo inicial, *World of Warcraft* começa a parecer muito maior.

Existem três continentes: dois deles, Kalimdor e Eastern Kingdoms, situados no planeta de Azeroth e o terceiro, Outland, localizado em um planeta remoto. Jogadores de todos os níveis podem jogar nos dois primeiros, mas Outland é feito apenas para personagens acima do grau 58 de desenvolvimento.

Locomover-se em *World of Warcraft* é uma tarefa que exige paciência. Em contraponto, algumas opções ficam disponíveis, facilitando a vida dos jogadores. Para viajar entre Kalimdor e Eastern Kingdoms, as personagens da Aliança podem tomar um barco e os da Horda um Zepelim, meios de

transporte gratuitos. Com destino a Outland é necessário passar por um portal localizado em Blasted Lands, em Eastern Kingdoms. As outras opções disponíveis são as seguintes:

- **Hearthstone:** É algo que faz parte da bagagem da personagem. Com o uso desse item os jogadores progridem devem configurar a localização para a qual desejam retornar à medida que progridem. Para tanto, acionam os guardiões de hotelaria, nas localizações onde se encontram e selecionam aquela como nova casa;
- **Táxi aéreo:** Por uma pequena quantia de dinheiro do jogo, uma fera voadora transporta os jogadores de um aeroporto a outro, correspondendo à rota escolhida. As personagens, no entanto, devem descobri-las conversando com os Mestres de Vôo, localizados em acampamentos ou nas cidades. São identificados por um ponto de exclamação verde;
- **Montarias:** Quando o avatar atinge o grau 30 de desenvolvimento, é-lhe facultado possuir montarias que variam de acordo com a classe, e aprender a usá-las. Por exemplo, os paladinos podem adquirir montarias épicas que são mais rápidas. Bruxos têm a possibilidade de completar missões que dão direito a enfeitiçar suas próprias montarias. Já personagens mais desenvolvidas, acima do grau 60, podem comprar montarias voadoras. Os druidas podem eles mesmos voar a partir do grau 68;
- **Portais, teletransporte e encantamentos:** Os magos podem se transportar de um lugar ao outro ou enfeitiçar portais para permitir que outros jogadores viajem ao seu encontro. Os bruxos podem encantar jogadores para suas locações. Avatares que aprendem a profissão de engenheiro podem construir aparelhos de transporte;

- **Pedras de encantamento:** Personagens podem encantar membros do grupo para chegar até uma das pedras de encontro geralmente localizadas na entrada de uma instância;

Qualquer item que melhore os atributos ou indicadores é considerado um *buff*, palavra de difícil tradução no contexto em que se apresenta. No dicionário significa “pintar de amarelo”. Dentro do jogo o jargão traduz uma *melhora* na personagem.

Um sistema de qualidade determina a intensidade com a qual os itens podem melhorar os atributos. Os nomes dos itens grafados em cinza ou branco, marcam baixa qualidade. Os grafados em verde são incomuns e consistem em melhoria de um ou mais indicadores das personagens. Os azuis ou purpúreos são raros e épicos, apontando para considerável índice de habilidades e indicadores. O ideal para jogadores são aqueles que melhorem qualidades, atributos e poderes nativos de suas classes. Por exemplo, para avatares que dependem de lançar encantamentos ou objetos é bom que o item beneficie o seu intelecto. Classes que conseguem produzir escudos mágicos precisam de mais histamina e armaduras.

Outros tipos de itens igualmente auxiliam o desenvolvimento da personagem:

- **Comida:** Comer e beber no jogo repõem a saúde e a capacidade mágica, indicador de quantos feitiços ainda podem ser lançados. Comidas e bebidas também podem contribuir para um *buff*. Se a personagem aprender a pescar e cozinhar, duas profissões secundárias, é possível recuperar esses indicadores;

- **Encantamentos:** Muitas classes possuem encantamentos que conduzem ao *buff*. Para tanto, as personagens que dominam a habilidade encantam a si mesmos e, geralmente, jogadores do mesmo grupo;
- **Feitiços:** contribuem para melhorar atributos e poderes;
- **Gemas:** Geralmente podem ser encontradas com os avatares que escolheram a profissão de joalheiro ou minerador. Eles colocam pedras encantadas nos itens, para tornar armaduras mais potentes, aumentam intelecto ou histamina e, geralmente, propiciam mais força para feitiços e magias;
- **Consumíveis:** Existem vários itens no jogo que podem ser consumidos para melhorar habilidades ou indicadores. Elixires, poções feitas por alquimistas, enfim, cada item tem uma função, em geral, ligada a mudança de estado da personagem.

1.7. Socializando-se em World of Warcraft

Uma parte do tempo nesse jogo é consumida com a socialização. Assim que dominam os mecanismos, os interesses naturais dos jogadores consistem, evidentemente, em chegar aos objetivos. Além de fazer com que a personagem se desenvolva até o grau máximo, ainda são avaliadas outras metas, conhecidas no jogo como “realizações”, a exemplo de desvendar todo o mapa, só visível para o jogador à medida que ele chega às regiões, e conseguir reputação em algumas cidades e grupos da história. As missões possuem objetivos mais claros que ajudam a chegar às realizações gerais.

Um aspecto muito importante de socialização refere-se à própria geografia. *World of Warcraft* é um mundo muito grande, com três continentes, repleto de regiões ignotas, habitadas por seres desconhecidos, cujo balanceamento de forças em relação à capacidade de combatê-los é variável. É quase impossível batalhar, circular por *World of Warcraft* e se integrar na economia do jogo sozinho.

Há várias maneiras de encontrar pares. Por meio de um dispositivo de comunicação interpessoal (*chat*), os jogadores podem digitar frases para se comunicar com outros usando o comando “/say”. É possível manter conversas privadas com o comando “/w”. Existe também um canal público de conversação que pode ser acessado por qualquer membro da mesma facção.

Em geral, as interações ocorrem entre colegas e jogadores e se efetivam das seguintes maneiras:

- **Grupos:** são alianças temporárias entre dois ou mais membros. O líder do grupo pode convidar outros jogadores para integrá-lo digitando o comando “/invite” seguido do nome de personagem atribuído ao avatar de outro jogador.

- **Amigo:** qualquer jogador pode integrar uma lista de amizades, a ser acessada diretamente do teclado do computador. Geralmente amigos são adicionados às listas depois de participarem de um grupo formado para vencer os desafios mais difíceis, como completar um *dungeon* ou entrar em uma instância onde os combatidos são de elite e, portanto, mais resistentes que os corriqueiros. As listas de amigos são muito usadas para verificar quais são os jogadores presentes no mundo em determinado momento para ajudar em tarefas.

- **Guildas :** São alianças permanentes entre os jogadores. Possuem um dispositivo de conversa entre os membros e, em geral, se juntam igualmente para vencer os *dungeons* ou participar de torneios. A diferença entre os

grupos e as guildas é que estas, além de permanentes, possuem uma conta bancária conjunta nos bancos fictícios dentro do jogo. Algumas guildas são grupos de amigos que se conhecem pessoalmente e muitas operam negócios dentro do próprio jogo. Normalmente, os produtores e os jogadores de *World of Warcraft* costumam dividir as guildas em 3 tipos, como seguem.

- *Raiding Guilds* (Guildas de incursão), dedicadas a entrar em instâncias acessíveis apenas a personagens totalmente desenvolvidos (grau 70). Muitas possuem um processo para aceitação que avalia a experiência e o comprometimento da personagem com o jogo. Um critério de avaliação é o que os jogadores chamam de DKP (*Dragon Kill Points*) ou pontos obtidos com o assassinato de dragões, como forma de medir os prêmios baseados nessas contribuições. Guildas que usam DKP como critério, fazem-no para que a distribuição de itens coletados seja mais justa entre os membros, tentando prevenir as disputas entre os itens que acontecem no final das partidas mais acirradas e, freqüentemente, as que mais atribuem premiação.

- Guildas casuais podem ou não ter um processo de seleção, mas o fazem em geral mais focadas na personalidade do jogador e objetivos momentâneos do que em função das necessidades. Algumas dessas são extremamente interessadas na socialização e ajuda para o desenvolvimento da personagem, outras em organizar-se para o enfrentamento de *dungeons*, geralmente atreladas a um líder que desenha a estratégia de ataque com base nas habilidades de raça e classe dos seus integrantes.

- Guildas PvP (*player versus player*) são destinadas a participar das arenas e torneios de batalha.

Para a maioria dos jogadores, esses agrupamentos são as responsáveis pela integração social no jogo e na maneira como se juntam para enfrentar os principais eventos. Muitos deles passam a maior parte do tempo com os membros de suas guildas, ou em conversas, com o objetivo de conseguirem as melhores dicas.

Nos grupos de discussão do site também se encontra muita informação sobre esses grupos e quais deles estão recrutando nos servidores apontados.

Pertencer a uma guilda, fazer parte de um grupo ou relacionar-se em *World of Warcraft* exige uma série de etiquetas, seguidas pela maioria.

Por exemplo, um hábito entre os jogadores é esclarecer as regras de partilha dos itens coletados depois de um *dungeon*. Muitas vezes, porém, isso não é feito e pode provocar desconforto entre os membros, levando a discussões sobre a posse de determinado item.

É recomendado esclarecer regras de ataque, pois, na ânsia de caminhar pelo jogo para chegar até a área onde acontecerá a batalha, muitos o fazem de maneira bastante negligente e só iniciam o debate sobre as melhores estratégias quando a personagem vai para o cemitério. Todavia, jogadores mais experientes costumam combinar o ataque antes de iniciá-lo, o que é particularmente importante quando classes híbridas fazem parte do grupo, podendo usar as habilidades de ressurreição, encanto, enfraquecimento, bloqueio e outras para que o grupo inteiro se beneficie durante o combate.

Faz parte da etiqueta do jogo esperar o final das batalhas para o recolhimento de itens. Depois desse procedimento, o objeto digital recolhido pode ser nomeado por meio de sorteio a apenas um jogador, impossibilitando sua troca. É comum que alguns se sintam incomodados com essa etapa porque durante esse processo, uma janela dispara na tela, prejudicando a visão da luta. Importa lembrar que nem todos os itens são destinados a todas as classes; combinar o que será recolhido e por qual classe é uma das práticas recorrentes.

Nas instâncias, é comum deixar o escudeiro atacar primeiro. Isso faz com que o grupo inteiro otimize o ataque e que os jogadores mais equipados possam liderar a contenda.

Outras práticas são perceptíveis. Por exemplo, algumas atitudes são extremamente malvistas e podem prejudicar o jogador na interação com os outros: é considerado rude enviar convite para grupos sem fazer perguntas; solicitar duelos ou convidar para uma guilda sem primeiramente dialogar; anunciar os produtos em caixa alta ou gritar durante uma conversação causa desconforto nos outros participantes. Pedir dinheiro, ou implorar por um item também é malvisto.

As profissões servem como uma das possíveis fontes de renda dentro do mecanismo econômico do jogo. Os jogadores podem escolher mudar de profissão, mas nunca de classe, de raça ou de facção. A fim de que tais trocas sejam efetuadas é necessário criar uma nova personagem e começar a desenvolvê-la desde o início.

Para acumular *warcraft gold*, a moeda do jogo, além da profissão de cada um, são coletados espólios dos inimigos derrotados e os itens vendidos aos mercadores ou em casas de leilão, recebendo-se recompensas pelas missões completadas.

Para se comunicar, os avatares ainda podem integrar canais. Os mais populares são os de comércio e os de defesa do território. Dentro deles, através da interação com o leiloeiro, tem-se acesso a itens à venda, armazenados ou produzidos por outros jogadores. Além de poder comprá-los, é facultado aos participantes oferecê-los em leilão, determinando o tempo de duração. Cada jogador pode fazer um lance sobre determinado item e aguardar até que o leilão finalize, voltando às suas atividades no jogo. Caso um item disponibilizado para venda seja comprado por outro jogador, o vendedor é avisado pelo sistema de e-mail do jogo podendo ser apenas acessado nos correios localizados nas cidades ou nos acampamentos. Pelo sistema de e-mail podem enviar dinheiro, itens e texto. O envio de mensagem para outro jogador custa perto de 35 *coppers*, os centavos de *World of Warcraft*.

CAPÍTULO II – VALOR SOCIAL E INTERATIVIDADE

2.1. O ator social dentro das fronteiras de Azeroth

Jogar com os outros é inerente à atividade humana, como destaca Caillois:

“O jogo não é um mero passatempo. E pode não ser isso com mais freqüência do que supomos” (1961, p.37).

Dentro dessa visão antropológica, tanto Huizinga (2001) como Caillois (1961) classificam-no como atividade social.

Se o jogo digital é apreciado entre jogadores, a atividade social é permeada por inúmeras tradições ligadas às interações do mundo virtual. Talvez sejam essas as maiores motivações de permanência no mundo de Azeroth. Mas, é de se observar que apenas o fato de os jogadores interagirem entre si não torna esse aspecto o único fator de diversão em *World of Warcraft*. Azeroth certamente possui outras propriedades que, associadas à socialização, levam ao envolvimento de seus participantes. Certamente, a presença social de outros demanda habilidades distintas por parte dos jogadores, como nos mostra Aarseth (1997). A diferença entre esse tipo de socialização e habilidades e aquelas exercidas no mundo real reside no fato de que é preciso uma plataforma, geralmente materializada no formato de uma interface, através da qual os jogadores comandam avatares como se estes fossem fantoches digitais nos palcos de *World of Warcraft*.

A natureza interpretativa desse gênero de jogos não tem origem apenas nos MUDs. Assim como o jogo digital possui uma trajetória de desenvolvimento tecnológico, seu gênero artístico também tem história. O *Role Playing Game*, gênero que acompanha a fusão de MUDs com os gráficos

digitais, pode ser classificado como um teatro improvisado que segue regras e, na teoria do drama, é classificado como o jogo teatral, a partir da metodologia de direção proposta por Viola Spolin (1999).

A improvisação faz parte do teatro e suas maiores expressões históricas são encontradas na *Commedia Dell'Arte*, muito popular no século XVI na Itália. De modo geral, as apresentações dessa forma teatral eram feitas nas ruas e praças públicas, em palcos improvisados, nos quais os atores, usualmente membros de uma mesma família, seguiam unicamente um roteiro ao qual denominavam *canovacci*, sobre o qual possuíam total liberdade de criação. Assim como dentro do palco de um MMORPG, as personagens da *Commedia Dell'Arte* eram fixas, sendo que muitos atores viviam indefinidamente o mesmo papel. Outra característica dramática semelhante ao teatro de improviso são as personagens estereotipadas. Na *Commedia Dell'Arte*, o Pierrot, a Colombina, o Arlequim, o Polichinelo e o Pantaleone são tipos que representam o ciumento, o avarento, os enamorados, os espertos entre tantos outros.

A entrada de regras no jogo teatral segue essas linhas gerais, de onde surge o conflito que leva às funções do drama ou da comédia. No jogo teatral de Viola Spolin, o principal objetivo é fazer com que os atores interajam entre si, seguindo diretrizes muitas vezes contraditórias, levando ao conflito do jogo e dando origem à função dramática. Trata-se de uma metodologia de direção de atores, retomada pelos jogos do gênero *Role Playing Game*; entretanto, é necessário observar que nestes as regras passam a ter um peso maior, ou seja, a liberdade concedida é bem menor em comparação àquela dada no jogo teatral, o que implica um comportamento estratégico, vinculado a um objetivo.

Bartle (2003) em seu texto *Designing Virtual Worlds*, destacou que jogos no gênero *World Warcraft* possuem algumas convenções que os diferenciam dos demais.

Por exemplo, MMORPGs possuem regras automáticas que permitem aos jogadores efetuar mudanças. Em *World of Warcraft*, as regras franqueiam

a manipulação de objetos e a criação de recursos para o jogo, o que leva a uma cadeia de valor dentro da estrutura desse mundo virtual.

Lembremos que cada avatar representa um indivíduo no jogo e toda a interação do universo acontece através dessa representação. Portanto, cada jogador possui uma identidade virtual, por onde transitam todas as informações do mundo e, em muitos aspectos, representa o meio de transação de interatividade entre a interface e o usuário.

Os mundos virtuais permitem a interação em tempo real, ou seja, a resposta é imediata, a partir de qualquer ação do usuário. Dessa maneira, simulam a realidade artificialmente; por essa razão, os participantes adicionam ações à natureza do sistema, o que implica diversas motivações e necessidades, cujas conseqüências se refletem no fato de que o mundo virtual é partilhado; portanto, o ambiente é idealmente um mercado.

Outro ponto a ser acrescentado é que, além de permitir a participação de milhões de usuários ao mesmo tempo, os mundos virtuais são persistentes, ou seja, continuam evoluindo mesmo quando um indivíduo está fora de atividade nele.

No ensaio *Narrative, Interactivity, Play and Games*, Eric Zimmerman (2004) define jogo como uma atividade interativa voluntária explícita, na qual um ou mais jogadores seguem regras que limitam seus comportamentos, executando um conflito artificial que termina em um resultado quantificado. Tal é a definição de círculo mágico, ou seja, a aceitação de um conflito fictício que molda o comportamento em um determinado momento, como se aquilo fosse, em certa medida, real. Entretanto, essa realidade é limitada ao momento do jogo e não possui interferência nas regras ordinárias cotidianas.

A natureza narrativa de *World of Warcraft*, antes de ser um mundo navegável ou imersivo, pode ser definida como um texto interativo. As missões coletadas com os NPCs (*non-player characters*) são apresentadas em texto, que os *chats* e a maioria dos menus disponibilizam em quantidades enormes. Através do texto toma-se conhecimento da reputação de uma

personagem. Enfim, uma série de elementos em *World of Warcraft* são textuais.

Esse aspecto dos mundos persistentes foi levantado pela pesquisadora Janet Murray (2003) em seu livro *Hamlet on the Holodeck*. Contudo, de acordo com outros pesquisadores, embora seja crucial observar o jogador como leitor do universo, também é importante analisar o resultado de suas ações no jogo.

Como nos lembra Thorhauge (2006), o estudo dos games enquanto texto deve levar em consideração que o receptor é um jogador e não um leitor. O ato de jogar é um novo contexto para o ato de decodificar e interpretar um texto. A complexidade de análise dessa nova realidade do leitor/jogador surge a partir da consideração de que, além de jogar e participar da ação, o receptor também está inserido num contexto de interação social que envolve a formação de guildas, as possibilidades de *chats*, as hipóteses de agrupamento e de comércio dentro do jogo. Ao notar uma mudança na forma como o receptor se relaciona com o texto, essa estudiosa nos alerta que se alterou também todo o contexto de recepção. Há um longo caminho a ser percorrido desde o conceito clássico de Huizinga (2001), segundo o qual o jogo é visto apenas como um sistema de regras, e o jogador como aquele que se submete a elas, até o contexto no qual o jogador é um ator social. Em sua argumentação, Thourhauge explica esse papel como uma metacomunicação, ou seja, tanto jogador como jogo devem ser definidos a partir do contexto lúdico estabelecido e, ainda, o primeiro ainda constitui-se como o estruturador da referência, agindo de acordo com o seu conhecimento sobre o jogo. A estudiosa aponta-nos, enfim, que em determinados tipos de jogos, como por exemplo, *World of Warcraft*, a informação tem um papel fundamental.

A diferença acontece justamente quanto observamos o jogador enquanto ator social, e o leitor somente como receptor de uma narrativa. O ato de jogar dentro do conceito geral é, em si, uma forma de interação social, como nos explica Caillois (1961), quando o observa intrinsecamente ligado à

natureza humana. É nesse ponto que Thourhauge lança um questionamento que parece ser elucidativo ao entendimento do jogador enquanto ator social.

“Devemos considerar o ato de jogar como uma atividade social governada por regras ou como uma atividade social que tem lugar numa moldura específica de referência? (...) Em sua estrutura ou origem, os jogos diferem de outras interações sociais? Ou ainda, essa moldura de referência na qual o jogo tem lugar e onde a significação social é criada difere de outras formas estabelecidas de interação social?” (Thourhauge, 2006).

Gregory Bateson (1972), que desenvolveu o conceito como parte da teoria do jogo, explica a mensagem metacomunicativa como aquela que apresenta relação entre o emissor e o assunto do seu discurso. Engajar-se nela é assumir uma atitude em direção ao próprio ato de comunicar e à troca que isso envolve. Aproveita-se da lição de Bateson o fato de que metacomunicação requer o estabelecimento de uma moldura comunicacional dentro da qual os enunciados assumem um certo status. As trocas estão separadas da vida ordinária e seu significado deve ser interpretado contextualmente. Tanto leitor como jogador são capazes de alterar o status da comunicação e interpretar suas trocas com isso em mente. Sendo basicamente uma atitude interpretativa que se refere à relação entre as partes envolvidas, todo enunciado passa a fazer sentido apenas na medida em que implica “rodadas” sucessivas de emissão e recepção, radicalizando o caráter interativo da comunicação autêntica ou ideal. Mesmo que Thourhauge (2006) não descreva o leitor, o jogador e o ator social em toda a sua complexidade, a autora apresenta uma possível ponte conceitual que permite estudar os três juntos e a maneira pela qual trabalham o contexto de um videogame.

Neste passo é que o papel da interatividade e os interlocutores no contexto de jogo se relacionam com a narrativa, conceito literário

vinculado às qualidades específicas da narrativa. Ainda que sua definição não determine a qualidade ou a extensão da frase, ou mesmo o número de eventos narrados, existem sintagmas narrativos que produzem no receptor a percepção de que uma história está sendo contada. Para que isso aconteça, o discurso narrativo terá de fazer uso das capacidades de que está provido, as quais lhe permitem o fenômeno da produção de sentido, de maior ou menor profundidade, mediante a forma como a *diegese* for transformada em discurso. Efetivamente, a narrativa é um lugar codificado onde se redimensiona a história temporal e espacialmente e em que as ações e os eventos são submetidos à alquimia da linguagem, a fim de tornarem-se objetos estéticos. Em última análise, a narratividade exerce uma força modeladora na narrativa, que a conduz a uma integração histórico-social.

Assim compreendida, a narratividade está numa relação direta com o receptor, pois o fenômeno estético da arte em geral se realiza nele. Cabe considerar que ela ocupa uma posição funcional na narrativa e constitui-se no processo pelo qual o receptor constrói ativamente a história, a partir da matéria fornecida pelo meio narrativo. É um fenômeno da aprendizagem e difere de acordo com o horizonte cultural em que se insere; na sua funcionalidade, requer a suspensão do sentido de descrença, ou seja, o receptor sabe que a narrativa não é real, mas, culturalmente, aprendeu a suprimir o desejo de verdade, a fim de apreender a ficção como se fosse realidade. Esse fenômeno tem sido observado em todas as épocas e não se limita aos textos narrativos literários; pode-se verificá-lo no cinema, no desenho e em todas as outras formas de expressão artística às quais se aplica o conceito de narrar.

Uma vez que a narrativa representa uma reconstrução do universo que todos os dias se faz de forma diferente, a narratividade deve ser entendida como uma qualidade do discurso reconstrutor desse mundo, que se atualiza pelo processo da leitura.

O conceito de interatividade é outro objeto de estudo no mundo virtual, dadas as interações sociais entre os diferentes atores em *World of Warcraft*. Um deles, com a função de provedor de jogo, a empresa Blizzard, oferece o

meio narrativo; outro, seus inúmeros jogadores, podem exercer – cada qual – a narratividade do universo.

2.2. Azeroth entre a narratividade a interatividade

O conceito de interatividade tornou-se objeto de análise do campo de estudo midiático em suas relações com as formas de arte digital, jogos, dramas interativos e hipertexto, tendo já adquirido diversos significados tanto no seu uso mais coloquial proposto pelo mercado, quanto em trabalhos acadêmicos, como é de se notar na leitura de diversos teóricos (Pearce, 2007; Murray, 2003; Ryan, 2003). Diante de um leque amplo de definições, interatividade pode adquirir vários significados. No campo de estudos da comunicação, é definida como uma atividade recíproca que influencia os comunicadores através de um fluxo de informação bidirecional mediada por um aparato eletrônico, que responde às ações do usuário.

A análise das funções da interatividade explica elementos do texto participativo e suas relações. Para que tenha efeito, no entanto, é preciso distinguir entre interatividade no sentido comunicacional e interatividade no sentido lúdico, e entender a interação no contexto da experiência do usuário. Esta opção será o ponto de partida para a análise da interatividade enquanto campo de ação produtivo, ou - retomando a etimologia do termo - "interação", na qual agentes afetam outros agentes dentro do sistema e, dentro da cultura de troca, geram valor para as redes nas quais ocorre.

O emprego do termo “narrativa” se refere a todo discurso que nos apresenta uma história imaginária como se fosse real, constituída por uma pluralidade de personagens, cujos episódios de vida se entrelaçam num tempo e espaço determinados. Nesse sentido amplo, o conceito não se restringe apenas ao romance, ao conto e à novela, mas abrange também o poema épico e outras formas menores de literatura.

O problema de construir uma narrativa interativamente surge quando não há consenso entre os sujeitos em definir o conflito e a forma como se dão

as partes, isto é, a narrativa em si. Essa falta de consenso compromete um dos conceitos fundamentais da narrativa, a idéia de unicidade do todo: vale dizer, uma história com início, meio e fim. Além disso, todas as ações devem se suceder umas às outras por necessidade - ou seja, nem podemos ter uma ação supérflua que poderia ser retirada sem em nada interferir no drama, nem uma ação que, ao se suceder a uma outra, provoque a sensação de que está faltando algo no desenrolar dos acontecimentos.

Na obra *Critical terms for Literary Study* (1995), J.Hillis Miller, no ensaio "Narrative", ressalta que toda narrativa apresenta, necessariamente, um estado inicial, uma mudança nesse estado e um *insight* provocado pela mudança. Denomina-se esse processo tripartite de "eventos da narrativa", observando-se, todavia, que a narrativa não é meramente uma série de eventos, mas a personificação destes pela linguagem. Esse componente da definição se refere ao seu aspecto representacional. E, por fim, a representação é constituída por padrões e repetição.

"Existe uma variedade prodigiosa de gêneros narrativos, distribuídos entre substâncias diferentes", ressalta o pensador francês Roland Barthes (1972, p.26), num já clássico estudo dedicado ao tema - *Le degré zéro de l'écriture suivi de Nouveaux essais critiques*. Ao analisar a abrangência do ato de narrar, Barthes ressalta que:

"(...) a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas essas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura, no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no fait divers, na conversação. Além disso, sob essas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades (...) a narrativa está aí, como a vida."(Barthes, 1972: p.27)

Em Azeroth, existe uma intrincada rede narrativa se desvenda por meio das missões oferecidas pelas personagens automáticas. Uma outra rede de narrações surge na própria conversação entre os jogadores por meio do *chat*. Mas, é na rede de missões que se encontra a história passada que dá origem ao mundo sintético.

Geralmente, os avatares chegam aos provedores de missões e rapidamente aceitam a tarefa, tendo como motivação o prêmio oferecido depois de completá-la. Nessa etapa, a narrativa é extremamente associada à interatividade, mesmo que num primeiro momento ela não seja a motivação para seguir adiante. O principal motivo e o maior gerador de significado aos jogadores são os prêmios distribuídos que lhes permite lidar com as regras do jogo. Ao tomar contato com uma missão, mesmo que exista um problema de comprometimento da unicidade do todo, ou de uma narrativa linear, os jogadores passam a ter contato com a mitologia de *World of Warcraft*.

No campo mitológico, e em suas associações sociológicas, Azeroth tem grandes semelhanças com o imaginário medieval. O mundo é cheio de encantamentos e até as profissões são conectadas a esse universo, na maioria, ofícios de artesãos ou ligados a poderes sobrenaturais. Mesmo as guildas são formações típicas dessa época, além da ajuda mútua, da questão da terra comum, dos limites do feudo, etc. Enfim, todo um sistema medieval se desenha na intrincada história interativa.

Mesmo inconscientes desse universo, é nele que as propriedades interativas passam a adquirir importância para os jogadores. Dentro da rede de missões medievais que mais se assemelham às cruzadas, nas quais o jogador assume o papel de um cavaleiro, manifesta-se a primeira propriedade significativa da interatividade. Trata-se do reforço positivo. Ou seja, os prêmios, o sucesso nas empreitadas, fazem com que os jogadores retornem e aceitem outras missões e cada vez mais se aglutinem em torno desses mecanismos. Basicamente, em troca de uma ação, existe uma resposta.

No caso de uma rede virtual como *World of Warcraft*, além dos jogadores partilharem das mesmas ferramentas, estão interconectados e a representação deles é visível para os outros participantes. Portanto, a própria rede já possui um valor econômico em si, já que em economia da informação, o valor da rede depende do número de pessoas conectadas a ela. Assim, o conhecimento sobre as inúmeras missões e todo o conjunto dramático de *World of Warcraft* assumem o lugar de um artifício para a geração de valor para seus usuários, porque lhes é comum, ou seja, constituem a cultura do jogo.

A busca por interatividade dentro desse mundo acontece justamente pela busca de informações para o desenvolvimento do avatar. É importante lembrar que os jogadores estão ali desenvolvendo uma personagem em busca dos objetivos do jogo, cujo impulso nasce de desafios propostos por meio de uma história fantástica. A ficção, a verossimilhança, enfim, toda a mitologia que é associada a tais missões têm o papel de acrescentar pontos a um personagem, igualmente fictício, comandado por um co-autor da obra coletiva, o maior ponto de motivação para permanência no universo.

A principal diferença entre as fronteiras de Azeroth e as do mundo real é a necessidade de um avatar conectado a comandos de uma interface resumida. Como os comandos se referem a um dos elementos narrativos mais importantes, ou seja, à personagem, é necessário observar sua inserção nesse mundo.

A importância do avatar nos MMORPGs nasceu justamente do formato de *Dungeons and Dragons*, experimentado através de um tabuleiro de jogo, onde se deveria desenvolver a personagem para cumprir missões e melhorar seus indicadores, como forma de adquirir status em relação aos outros jogadores. Se considerarmos a importância crucial do avatar para a interação com o universo, é necessário, antes de mais nada, mencionar que é através dele que se interage com os outros jogadores. Portanto, sem ele é impossível participar de *World of Warcraft*. Isto posto, também devemos considerar que todos os outros objetos virtuais presentes no mundo dizem respeito a tal avatar e todas as propriedades virtuais coletadas são ligadas à conta de

usuário que é representado pelo avatar no mundo. Para retomar a religiosidade hindu associada ao termo avatar, este é o representante virtual de um ser humano, que em comparação à descida de um deus à terra, está presente nos limites virtuais do mundo de Azeroth.

O jogador, entretanto, não é o protagonista da história, mas levando em consideração as propriedades da rede, o conjunto é o que outorga valor ao mundo. Na verdade, tudo gira em torno de Arthas, mas o conjunto de avatares co-adjuvantes é um dos fatores mais relevantes de toda essa narrativa.

Se é verdade que a narratividade e a interatividade dentro do mundo fantástico conferem uma experiência estética única a cada um de seus participantes, também é observável que do ponto de vista formal, *World of Warcraft* tem vários aspectos de uma obra coletiva onde essa experiência sofre interferência da autoria de terceiros. No caso, a história do protagonista já é determinada, apenas como os seus co-adjuvantes participam dela é variável.

Os criadores originais também exercem um papel fundamental nesse tipo de jogo, uma vez que a delimitação de regras age como uma força regulatória e controla muitos aspectos das informações presentes, a exemplo da própria hierarquia e estrutura da qual todos os jogadores fazem parte.

Jogos produzem narratividade. No caso de *World of Warcraft*, ela pode ser notada pela presença de inúmeras personagens, pelas pequenas histórias e por todo um contexto fictício, elementos estes que, se não formam uma narrativa aristotélica, apresentam fortes elementos narrativos associados ao contexto de jogo.

A questão que se coloca de maneira mais pertinente é a seguinte: sob quais aspectos podemos considerar os jogos como meios narrativos?

Se for possível traçar uma intersecção entre narrativa e jogos, os elementos constituintes da narrativa ficam acrescidos do componente interatividade – crucial em seu desenvolvimento.

Sob essa ótica, não é verdadeira a idéia de Frasca (2003) em torno de que narrativa e interatividade sejam componentes opostos nos jogos. Neste

trabalho, assumimos a interatividade como elemento capaz de criar valor para a narrativa, através da reorganização das informações presentes nos meios digitais.

Durante o começo dos estudos que relacionam narrativa e jogo, houve uma grande disputa conceitual entre narratologia e ludologia. Embora os teóricos desses dois pontos de vista sejam cruciais para o entendimento desse objeto, assume-se aqui que nem a ludologia, nem a narratologia são opostas entre si. Embora o jogo não seja por si só uma narrativa, em muitos aspectos ele contém narratividade; vale dizer, mesmo que não esteja baseado em uma história, ele possui linguagem capaz de levar à experiência estética semelhante à uma narrativa.

Longe dessa questão, o conceito de informação também corrobora esse ponto de vista, uma vez que possui um fluxo particular dentro de *World of Warcraft* e suas implicações são cruciais para o entendimento de como se forma o valor no jogo, através da interatividade e narratividade presentes, dadas as características imersivas desse universo.

O conceito proposto por Eric Zimmerman em *Rules of Play* (2001), que apresenta uma análise da estrutura do jogo como sistema de informação, auxilia-nos a entender de que forma as funções interativas estruturam as informações às quais os usuários têm acesso.

O jogo, enquanto mundo interativo, estruturado como um sistema de informação, é um meio econômico e, ainda, um meio aberto aos elementos de narratividade. Essa idéia, associada à necessidade de resultado quantificado, resulta em aspectos merecedores de análise.

O primeiro ponto diz respeito ao desenvolvimento da personagem, que exige um enorme investimento de tempo. Quanto maior esse investimento, mais valioso é esse personagem do ponto de vista individual de cada jogador. Os resultados quantificados, portanto, são frutos do tempo dedicado a essas atividades, de tal maneira que completar missões, aumentar o grau de desenvolvimento, ter mais dinheiro para compra de itens, possuir mais status em relação aos grupos automáticos e formações de jogadores dentro do jogo

são questões relacionadas ao fluxo de cada jogador dentro de *World of Warcraft*.

Outro aspecto conectado à narratividade e à interatividade é a questão do valor social da personagem. Como destaca Huizinga:

“Uma comunidade de jogadores geralmente tende a se tornar permanente depois que o jogo acabou. É óbvio nem todos os jogos levam à fundação de um clube. Mas, o sentimento de ser incluído em uma situação excepcional, de dividir algo importante, mutuamente separado do resto do mundo e que rejeita as normas correntes, mantém a mágica de um jogo individual” (Huizinga, 2001, p.12)

No caso de *World of Warcraft* os jogadores são obrigados a seguir os limites arquitetônicos do *game design*, mas também escolhem seus jogos individuais, seus elementos de exploração do mundo virtual ou tomam parte em atividades sociais. Portanto, o valor da personagem não reside apenas nas conquistas, mas também nas áreas de conexão social e experiências construídas.

O valor social da personagem apresenta pontos também relacionados aos outros jogadores. Assim, a importância da interatividade também reside em alguns aspectos já destacados por Murray, como a possibilidade de interação significativa com os outros e sua imagem em relação a seus pares. Esse valor social da personagem é, do ponto de vista da narratividade, um recurso de construção e de comunicação na história da imersão individual.

Já o sistema de economia e troca de itens explora continuamente a assimetria da informação, ao limitar a habilidade de compra de itens com base no grau de desenvolvimento da personagem. Ao garantir acesso às informações, essa estrutura permite aos jogadores um melhor entendimento sobre os valores dos itens disponíveis para compra. É importante lembrar que nem tudo está disponível a qualquer momento. Os produtos possuem uma

hierarquia de valor, variável de acordo com a frequência em que aparecem e habilidades disponibilizadas aos jogadores, necessárias para completar missões propostas pelas personagens controladas pelo sistema. No entanto, a possibilidade de acesso a determinadas informações franqueia aos jogadores tomar decisões sobre o que comprar. Zimmerman classifica essas decisões como uma criação de significado para os participantes, nascida diretamente da interação com o universo lúdico. Cada elemento do jogo é parte de um mini-ecossistema; os jogadores revelam-se à medida que avançam os princípios dele. Nesse sentido, a informação oculta, gradualmente revelada através da interatividade, é a própria regra da simulação.

Os vastos conjuntos de informações, aos quais os jogadores passam a ter acesso, são como prêmios à interação com o jogo.

Assim, a interatividade, além de diretamente ligada à economia do jogo, relaciona-se ao aspecto social e de rivalidade entre facções e decisões tomadas pelos jogadores, bem como a decisões de *design* da empresa produtora. Exerce influência diretamente no sistema econômico e no social e acaba por se tornar um importante elemento do *game design*.

Outro conceito de igual importância é o de agência. Em sua obra *Hamlet no Holodeck*, Murray (2003) a descreve como a “*capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas*” (Murray, 2003, p.53).

Normalmente, o termo interatividade é associado a uma possível mudança na apresentação de eventos narrativos. Parte dos autores aqui citados refuta essa idéia, sob o pretexto de que interatividade de alguma maneira deve gerar significado. No entanto, a interatividade em *World of Warcraft*, não se atrela à habilidade de inverter seqüências de narração, mas de influir de maneira significativa no universo do jogo, ou seja, é a função que, sob muitos aspectos, liga-se ao conceito de imersão. Em outras palavras, ao realizar uma ação de jogo, o usuário deve ter a impressão clara de fazer parte daquele universo, de ser o avatar como se este fosse uma extensão do próprio corpo. De muitos pontos de vista, a história de Azeroth permanece inalterada,

apenas seu ecossistema muda a partir da interação. É, em muitas circunstâncias, um grande teatro interativo.

De acordo com Yee (2006) entre os aspectos que colaboram para a imersão em jogos do gênero MMORPG estão: a descoberta do mundo, o jogo de interpretação, a personalização e o escapismo da realidade. *World of Warcraft*, por exemplo, permite personagens com atributos que as distinguem das demais: a aparência, a troca de roupas, a armadura, as armas e outras possibilidades que se encaixem melhor em cada estilo. Até por ser um jogo de interpretação e interação social, supõe implicitamente uma narrativa, como destacam Manninen e Kujanpää:

“Mais do que isso, a interação com os outros jogadores e com o mundo do jogo, através da personagem, oferece possibilidades únicas de desenvolver e partilhar uma única personalidade, narrativa e história da personagem. Esse tipo de interação é que permite o jogo de interpretação” (Manninen e Kujanpää, p.27)

Capítulo III - A economia lúdica de *World of Warcraft*

3.1. Os limites do mundo sintético

Dadas as características imersivas de MMORPGs, Castronova (2005) cunhou a já mencionada expressão “mundos sintéticos”, para se referir a comunidades em rede como o *World of Warcraft*. O termo destaca tais ambientes como produtos da ação humana e, também, de que forma se inserem no que os teóricos do jogo chamam de “círculo mágico” (Zimmerman & Salen, 2003; Huizinga, 2001; Caillois, 1961). As duas concepções que a expressão abarca vão além da questão do limite do círculo e procuram designar domínios de cultura humana, onde há um complexo sistema de possibilidades de ações técnicas, limitações arquitetônicas, forças de mercado, regras e outras convenções sociais. Na verdade, tais domínios não estão apartados da vida cotidiana, como o termo parece à primeira vista conceituar, quando retoma a teoria do limite; o “mundo sintético” simula o macro. O que Castronova (2005) pretende traduzir diz respeito aos limites do “círculo mágico”, que são tênues, implicam sua aceitação, embora o fato de aceitar regras como reais não seja equivalente a separar o jogo da vida ordinária, fato notável no desenvolvimento social e econômico de seus jogadores dentro dos limites lúdicos que, em muitos aspectos espelha as convenções de regras macrossociais.

Enquanto atividade socioeconômica cotidiana, o jogo ainda encontra eco em outros estudiosos do assunto.

Julian Dibbel (2006), por exemplo, descreve mais precisamente:

“A realidade sociopolítica não é diferente, finalmente, de suas formas virtuais e (...) um ser humano não habita uma paisagem física sem também habitar suas partes mais abstratas – a geografia da linguagem, a lei, a fantasia que permeia a tudo coletivamente.”(p.74)

Nessa direção, o jogo digital contraria o conceito de Huizinga, (2001) e Caillois (1961), que enxergam a atividade lúdica apenas como uma construção antropológica limitada pelas regras. A revisão desse conceito, na visão de Dibbel (2006) e de Castronova (2005), implica jogadores produzindo “formas sociais de capital” (acumulando capitais sociais e simbólicos) e tal fato, associado a conceitos da economia clássica - a exemplo da escassez de bens e serviços - acaba por transformar elementos do jogo em capital financeiro (literal e figurativamente, um “capital fictício”), dentro dos limites comunitários estabelecidos pelo alcance de suas interações no espaço-tempo do jogo. Com os 11 milhões de habitantes de *World of Warcraft*, alguns de seus indicadores macroeconômicos podem ser comparados aos de países do terceiro mundo, mostrando que a economia virtual do jogo tem potencial de crescimento e geração de valor seguindo as mesmas normas da economia real.

3.2. Propriedade Virtual

3.2.1 Definição

Uma propriedade virtual é um recurso escrito a partir de um código cujas características são persistência, competitividade e interconexão. (Fairfield, 2005: p. 1053). Quem possui uma propriedade competitiva automaticamente impede que outros a utilizem. Persistência significa a possibilidade fácil de reprodução de uma propriedade criada e por interconexão entende-se que as propriedades ou recursos podem ser experimentados, ou interagir com outros além de seu proprietário ou controlador.

As propriedades reais apresentam essas mesmas três características. No exemplo de Fairfield, o ato de segurar uma caneta impede que outro use o mesmo objeto, portanto, esse é um bem competitivo. Caso se coloque a caneta

na mesa e a deixe ali, ela ainda existe, ou seja, é persistente. Com a permissão do proprietário da caneta, alguém também pode usá-la, então, ela é interconectada pelo uso. (Fairfield, 2005: p.1054)

Nem todos os recursos virtuais possuem idêntico caráter, mas alguns são claramente assim, por exemplo: o endereço eletrônico de um site, as contas pessoais, as contas de e-mail, as salas de bate-papo (ibid, p.1056-1057)

Do ponto de vista dessa dissertação, os mais importantes tipos de propriedade virtual existem dentro dos mundos sintéticos. Assim como as contas pessoais, a conta de usuário de *World of Warcraft* é uma propriedade virtual pela definição apresentada. O próprio avatar do jogador e todos os itens que possui o são, igualmente.

Os diferentes mundos virtuais, assim como os serviços na rede mundial de computadores, possuem tipos distintos de bens, que, geralmente, incluem roupas, decoração, ferramentas, locações, armamentos, meios de locomoção entre outros.

Os itens decorativos são usados para fins de personalização do avatar e outros, cada um à sua maneira, guardam um valor prático dentro do mundo sintético.

Fairfield argumenta que as três características das propriedades virtuais são importantes do ponto de vista legal: geram efeitos no tipo de tratamento a ser dispensado a elas nos julgamentos, ou seja, provocam dúvida se devem ser tratadas como propriedade intelectual ou como propriedade física (ibid, p: 1050-1052).

A natureza da propriedade virtual já provocou, por exemplo, discussão nas cortes chinesas, quando foi ordenada a restituição de bens virtuais roubados. Também a polícia holandesa prendeu um adolescente por roubo virtual de itens no valor de quatro mil euros.

Essas características da propriedade virtual são importantes do ponto de vista econômico, uma vez que quando um bem virtual é competitivo no jogo, cria-se um incentivo para possuí-lo e, portanto, a escassez desses itens

torna esse conceito econômico significativo do ponto de vista da governança lúdica.

Se os itens apresentarem características de persistência - como de fato possuem-, podem ser vendidos nas casas de leilão do jogo; portanto, eles também apresentam utilidade futura dentro dos limites do mundo sintético.

3.2.2 Moeda Virtual

Em muitos serviços na rede mundial de computadores, uma das formas usadas de propriedade virtual são as moedas, que têm, basicamente, dentro dos limites do mundo sintético, a mesma liquidez que as moedas nacionais.

Assim como o dinheiro, as *warcraft golds* são usadas como meio de troca e, conseqüentemente, mede-se o seu valor dentro do mundo através dos mesmos indicadores que governos usam para determinar inflação.

Dentro de *World of Warcraft*, a moeda não tem valor como mercadoria e pode ser estocada na carteira do avatar. Fora desse universo, a moeda do jogo é tratada como mercadoria, através do sistema de câmbio em sites de leilão disponíveis ilegalmente, como se fosse um mercado negro.

A Blizzard e outras empresas do ramo acreditam que conectar a economia do jogo à economia real é pernicioso aos jogadores, porque além de contrabalançar a distribuição de riquezas dentro das fronteiras digitais, permite que alguns jogadores se tornem muito poderosos, com base em atributos adquiridos sem esforço. Além disso, a entrada de dinheiro fácil no jogo provoca inflação.

3.3 Economia Virtual

3.3.1 Semelhança com sistemas econômicos por design

Atualmente, a maioria dos mundos virtuais possui sistemas de desenho econômico de alguma natureza, que simulam a economia real, mas

apresentam diferenças em relação à mesma. O controle do usuário sobre a propriedade virtual nesses ambientes é muitas vezes chamado de mercado.

Os jogadores também se engajam em algumas espécies de produção através das profissões disponíveis no jogo e, assim, criam itens virtuais.

O principal papel da economia de *World of Warcraft* é fazer com que os usuários possam tirar o máximo proveito de suas personagens. De acordo com essa premissa, os participantes com frequência reportam que consideram as atividades econômicas intrigantes e se engajam nelas com o propósito de se tornarem avatares ricos e poderosos. Segundo Castronova (2005), a imersão no jogo acontece também por esses elementos econômicos dentro limites do mundo porque preenche papéis e objetivos. Um primeiro elemento a ser considerado é que a economia do desses lugares tem o poder de limitar o acesso aos bens e aos serviços. Um outro aspecto é o encorajamento da especialização, porque permite o comércio dentro do jogo. Em terceiro lugar, é um reforço à interação e cooperação, além de prover objetivos lúdicos claros e ainda sustenta o jogo de interpretação econômico.

O termo “economia virtual”, no campo do *game design*, foi usado mais intuitivamente na literatura do que no estabelecimento de um verdadeiro sistema econômico no mundo sintético (Castronova, 2005: p.3-4; Bartle 2003: p.265). Entretanto, nomear de economia aos artifícios de *design* não é o suficiente para considerar as transações do mundo virtual como sistema econômico.

Mesmo que os bens virtuais sejam vendidos por moedas reais fora dos limites do jogo, a economia de *World of Warcraft* ainda permanece dentro de seus limites. Bastaria, por exemplo, fechar um de seus servidores que alguns milhões de jogadores simplesmente estariam sem suas propriedades virtuais da noite para o dia. Daí se pressupor que o aspecto de confiança no editor do jogo, ou seja, na Blizzard, tem um papel fundamental.

Comparar a economia de um mundo virtual com a do mundo real permanece, dentro do estudo de *game design*, apenas como uma analogia.

As diferenças também são muitas.

É fácil, por exemplo, construir um mundo virtual, permitir que os jogadores possuam bens virtuais e proibir sua troca. Se no mundo real, tal proibição seria dificilmente obedecida, no mundo virtual é apenas um problema de programação. (Castronova, 2005: p;173).

Mesmo com a existência de economias virtuais sem troca de propriedade, é melhor limitar esse termo para descrever um sistema no qual sobressaem algumas qualidades.

Por exemplo, os usuários devem ser capazes de possuir e controlar propriedade virtual tal qual ela foi definida nessa dissertação. Essa propriedade é implantada em *World of Warcraft*. Os usuários devem ser capazes de trocar a propriedade virtual, o que permite o comércio dentro do jogo em larga escala. E, finalmente, os jogadores devem ser capazes de criar propriedade virtual através de inserções de código, algumas destas reais, porque exigem o tempo e o capital humano dos jogadores. Outras inserções também existem: bens virtuais podem ser usados como capital virtual, ou ainda, as habilidades dos avatares, que em muitos aspectos se assemelham ao trabalho no mundo real.

Todavia, alguns detalhes são muito diferentes de um sistema econômico real. Por exemplo, participar de um mundo virtual não satisfaz as necessidades biológicas, embora existam, no jogo, necessidades dos avatares associadas à narrativa e ao aspecto mitológico medieval ou indicadores tais como regras, por exemplo, ou perder a saúde em uma batalha. Esse limite gera algumas conseqüências no estabelecimento de *World of Warcraft* em suas semelhanças com a economia real.

Mesmo assim, é ainda difícil separar o mercado virtual do real. Considerando-se uma definição de mercado como “*um conjunto de arranjos pelos quais compradores e vendedores trocam bens e serviços*”, seu semelhante virtual seria constituído pelas mesmas trocas, só que por bens e serviços virtuais.

As condições para que um mercado virtual exista, podem ser definidas apenas dentro de um universo limitado, mas a possibilidade de produção não

é *sine qua non*. Desse modo, os limites daquele são os mesmos da economia virtual, ou seja, acontecem apenas dentro das limitações nas quais os bens virtuais podem ser consumidos.

No entanto, em mundos onde existe alguma forma de produção de itens, como em *World of Warcraft*, é notável um efeito excedente de bens, serviços e valores. Por aí se pode explicar a venda dos mesmos utilizando-se moedas nacionais. Ainda assim existe uma diferença entre as fronteiras de *World of Warcraft* e as de um país para o outro. Por exemplo, sapatos têm o mesmo valor de uso tanto nos Estados Unidos como no Brasil. Ou seja, a maioria dos produtos e serviços reais podem ser consumidos fora das fronteiras dos países. Os bens de *World of Warcraft* só podem ser consumidos dentro de seus limites arquitetônicos. Portanto, por definição, a idéia de propriedade virtual não pode ser levada para outra economia.

Mesmo assim, a economia virtual não existe em um vácuo, dado o fato que os participantes do mundo virtual também fazem parte da economia real. Ou, como coloca Lessig (2001), quando estão interagindo em uma economia virtual, os jogadores obviamente não deixaram o mundo.

Desse modo, é perfeitamente possível que se troquem bens reais por virtuais e vice-versa. Normalmente, as transações são chamadas no jargão desse universo de *real-money trading of virtual property* (RMT). Segundo Castronova (2001) e Dibbel (2006) tais transações tangenciam as fronteiras entre os dois mundos, de tal maneira que pelo menos para os usuários do mundo virtual uma economia passa a afetar a outra.

Já dentro de uma acepção sociológica, é importante notar que tais relações entre uma economia e outra geram diferentes tipos de capital, pressupondo-se a aplicação de outros tipos de análise.

Como já foi mencionado, o resultado quantificado em *World of Warcraft* é bastante complexo. Antes de possuir um determinado número de pontos que determina quem ganha e quem perde, o jogo oferece uma guerra que não tem fim. Vencer o oponente numa batalha, por exemplo, não implica uma derrota. A leitura sobre o resultado do jogo é outra. Jogadores devem lidar

com conceitos como reputação e honra, que variam de acordo com as cidades e facções. Por exemplo, um participante pode ser honrado em Thunder Bluff, mas apenas amigável em Orgrimmar. O próprio grau de desenvolvimento da personagem determina sua profundidade em relação ao ambiente narrativo. O conhecimento do território, os itens que cada avatar possui, a quantidade de dinheiro que existe em sua conta, as armaduras às quais tem acesso, enfim, uma série de fatores determina o resultado quantificado desses jogadores e o modo pelo qual eles são enxergados no interior das guildas e pelos outros jogadores. O texto de *World of Warcraft* adquire uma complexidade tal que cada jogador/leitor tem uma inserção exclusiva no universo lúdico, muito moldado por questões econômicas intrínsecas a ele. Não por acaso determinadas personagens são valorizadas para compra pela comunidade do jogo, e colocadas à venda em dólares. Ou, ainda, determinados jogadores são convidados a integrar grupos como mercenários, sem fazer parte de uma guilda, recebendo para tanto uma quantia em moeda lúdica.

3.4. Capital Social

A geração de novas relações sociais dentro dos mundos sintéticos e outros domínios da vida social tornam o capital social relevante ao estudo de *World of Warcraft*.

Ao buscar atributos como honra, amizade, posição hierárquica dentro das guildas e status dentro do próprio jogo, os jogadores estão, na verdade, construindo o capital social de acordo com a concepção de Bourdieu (1986), que, em seu ensaio *The Forms of Capital*, descreve essas três espécies: o capital econômico, o capital cultural e o capital social. Esse último é definido como a agregação atual ou potencial de recursos conectados ao pertencimento de uma rede de relações institucionalizada no conhecimento e no reconhecimento. O tratamento que Bourdieu dá ao conceito é instrumental, ou seja, ele focaliza as vantagens do possuidor do capital social e a construção da sociabilidade com o propósito de criar esse recurso.

O conceito aplicado aos mundos virtuais gera a primeira forma de valor perceptível do ponto de vista cultural (Malaby, 2005). Também, é notável que as formas de capital cultural e social descritas por Bourdieu, quando aplicadas aos mundos virtuais, acabam por sair de suas fronteiras, gerando capital de mercado, mesmo que isso seja restrito às populações partícipes desse tipo de atividade. Comparativamente, a aceitação de moedas nacionais também tem uma limitação geográfica particular. Nesse ponto, a propriedade das moedas dos mundos virtuais tem, de certa maneira, a mesma natureza das moedas nacionais, ou seja, sua credibilidade se relaciona a uma população delimitada geograficamente. A variável de uma para a outra é que a geografia dos mundos virtuais não é feita de terrenos, mas de uma cultura comum, materializada por bits e bytes, cuja existência só é possível com o acesso aos servidores nos quais está instalada. Em *World of Warcraft* não é diferente. Mas, o capital de mercado é apenas a consequência da geração de valor nos limites do jogo, muito atrelada à coesão social global de seus participantes.

Para Bourdieu, a prática humana é acumulada com o tempo, seja no trabalho da produção de mercadorias, a última obrigação das redes sociais, ou no estabelecimento de práticas culturais de gosto. Ambas são produtos do esforço do homem. Em outras palavras, o capital humano é o primeiro recurso das pessoas e sua aplicação no tempo gera capitais material, social e cultural. No entanto, pode ser mal interpretado esse modelo proposto por Bourdieu, uma vez que o trabalho ao qual se refere o teórico não é apenas aquele que produz capital de mercado. Enxergar o trabalho dessa maneira conduz a uma perda de sentido de como temporalmente o esforço humano inclui atos de interpretação e troca.

Como ensina Bourdieu, o capital social é um recurso que depende de qualidades especiais de reciprocidade. Ao contrário das trocas imediatas, depende do tempo e implica uma relação moral. Muitas vezes, a própria rede é confundida com o capital social em si, mas não se trata de uma conexão familiar entre duas pessoas ou grupo de pessoas, e sim do estado de suas relações morais e obrigações mútuas. A rede é, então, um efeito residual de

um conjunto de ligações que possui um estado particular no campo das conexões.

É interessante notar que, longe das fronteiras de Azeroth e de suas guildas, os jogadores se aglutinam em grupos e trocam experiências na rede mundial de computadores, na maioria das vezes, em inglês. São redes organizadas em forma de trocas pessoais e em torno de uma certa militância em relação ao jogo, como se fossem metajogos associados à temática geral, que aumentam o status de seus jogadores com a comunidade e acabam por redundar em práticas internas no mundo de Azeroth.

Particularmente as guildas também são formas de organização social com fortes indícios de geração de valor através do capital social. Um dos ativos mais notáveis produzidos ao longo das relações no interior das guildas é o conhecimento sobre o jogo e de como se extrapolam suas fronteiras. Não é raro ver, por exemplo, participantes veteranos de *World of Warcraft* publicando guias ou profetizando uma lógica digital muito própria do *ethos* desses mundos.

Mais do que as relações sociais que rompem as fronteiras de Azeroth, é marcante como as relações dos pares nas guildas são ligadas ao código do jogo. Como nos sugere Lev Manovich:

“a interface do computador funciona como um código que carrega mensagens culturais em uma variedade de meios. Quando se usa a internet, tudo o que se acessa – textos, música, vídeo, espaços navegáveis – passa pela interface do navegador e, então, por sua vez, pela interface do OS. Em comunicação cultural, um código é raramente um mecanismo de transporte neutro, normalmente ele afeta a mensagem. No momento, algumas mensagens podem ser concebidas, outras são impensáveis. Um código contém também o seu próprio modelo de mundo, sua própria lógica de sistema ou ideologia; mensagens culturais ou linguagens inteiras criadas com o uso

do código serão sempre limitadas a esse modelo, sistema ou ideologia. A maioria das teorias da cultura moderna se aplica nessas noções (...)" (Manovich,2002: p.76)

Tal idéia coloca-nos diante da própria arquitetura do mundo sintético de *World of Warcraft*, que nos mostra como as ferramentas e limites na interação social são disponíveis aos usuários e a suas práticas de reciprocidade. A transformação do capital social em outras formas de capital é facilmente reconhecível no interior das guildas porque os jogadores partilham itens, moeda e, principalmente, cultura (treinamentos, conselhos), até mesmo através da produção de bens culturais (animações que têm origem no jogo e podem ser acessadas na rede mundial de computadores).

O capital cultural é a realização daquilo que, em um determinado contexto histórico, um grupo acha significativo ou importante. Isso sinaliza as competências e credenciais com as quais indivíduos ou grupos se identificam em determinado momento, incluindo seus objetos de valor e suas associações. Bourdieu (1986) nomeou três formas de capital cultural: a incorporada, a objetivada e a institucionalizada. O capital cultural é distinto por sua especificação em relação ao contexto, como associações existentes, nações, classe, região ou recursos de separação social, e sua aquisição não é restrita à imediata troca isolada das transações monetárias. Ao invés disso, é adquirido por meio de práticas embutidas de aprendizado em seu sentido informal, e autorização no seu sentido formal. Tais trocas geram o pertencimento e a identificação com um grupo cultural. A exceção a essa regra, quando se fala em capital cultural, é a prática da objetivação, materializada em artefatos, e não necessariamente sua aquisição implica competência cultural para consumi-los ou apreciá-los.

As competências são fixadas em indivíduos; resultantes do processo de aprendizado, são os recursos básicos para a ação. A aplicação desses atributos é o que permite o engajamento dos sujeitos ativos em um mundo e interação com os outros através do uso básico da linguagem e do gesto, sempre carregados de outros significados decifráveis pelo grupo. A aplicação dessas

competências nos mundos virtuais se traduz em bate-papo entre os jogadores, literatura sobre o jogo, busca por derrotar inimigos entre outras ações comuns ao grupo, como estratégias e trocas de itens.

Competências culturais são associadas ao passado e, na maioria das vezes, frutos de distinções culturais aprendidas na infância como resultado do processo de tutela parental, escolar e religiosa.

Para Castronova (2005), o capital cultural se dissocia em duas formas: nas competências dos jogadores e naquelas adquiridas por seus avatares. Da mesma maneira, outras competências culturais distintas da conexão a um mundo virtual são mediadas por tecnologia: até fatos corriqueiros da vida, como falar ao telefone, pedalar uma bicicleta, escrever em um caderno, digitar em uma máquina de escrever, dirigir um automóvel etc. O que podemos tomar como ponto de partida na análise desse tipo de valor como recurso dos jogadores não é o fato de ele representá-los virtualmente, mas sim o fato de que os próprios avatares são objeto de capital cultural, sustentando uma história com experiências específicas, propósitos e credenciais. Ao mesmo tempo em que isso é verdadeiro, existem formas de valor acumuladas no histórico de um avatar, que não podem ser transferidas para fora do mundo virtual, a não ser através da troca de itens por dinheiro com lastro.

Certamente existe uma manobra entre diferentes formas de capital associadas a circunstâncias únicas e capacidades das pessoas de mantê-las em um determinado momento. É interessante notar como essas competências são aplicadas para além dos mundos virtuais onde são adquiridas, sugerindo que essas credenciais são institucionalizadas.

O capital cultural institucionalizado aparece quando as capacidades dos seus indivíduos são formalizadas por licenças ou quando uma instituição com poder sobre certo campo autoriza o indivíduo ou o grupo ao exercício de certa atividade. A política pública, no campo do mundo digital, entretanto, ainda deixa essa questão em aberto. As credenciais de expertise em *World of Warcraft* são largamente exercidas pelos membros de sua comunidade e, chanceladas pela Blizzard, empresa provedora do jogo.

Os artefatos, por sua vez, são objetos cujo valor é determinado pelo seu status no capital cultural. O investimento que se faz nele é fruto do significado adquirido em seus contextos. Os itens do jogo têm valor apenas porque os habitantes de seu mundo virtual o confere, devido aos significados que possuem. No entanto, para aqueles situados fora do círculo de capital cultural de *World of Warcraft*, os bits e bytes que representam vitórias e conquistas não valem nada. Isso não impede que dentro da comunidade de 11 milhões de jogadores, alguns itens sejam extremamente valiosos, uma vez conferidas tais credenciais.

Existem jogadores que, em posse das credenciais mais altas, acabam por atuar como mercenários. Um exemplo é a personagem Imtah, que quando atingiu o grau máximo de desenvolvimento, passou a oferecer-se para empreitadas em troca de moeda do jogo e de itens mais poderosos. Tudo o que Imtah produzia em suas aventuras era revertido para sua própria guilda, a *Sticky of The Bandit Finger*. Essa característica comunitária de microeconomia e desenvolvimento social é uma das principais diferenças entre *World of Warcraft* e um mero passatempo que se joga em família, sem alterar substancialmente a vida e, em muitos aspectos, visto como uma atividade que se encerra quando o jogo termina. *World of Warcraft*, pelo contrário, tem prevista a acumulação de bens e uma continuidade no tempo. O investimento temporal no jogo tem um resultado concreto.

Um total de 99% dos jogadores entrevistados apontou *World of Warcraft* como um dos principais passatempos, depois de suas atividades rotineiras, desbancando inclusive a importância da televisão (80%). Desses, 70% tinham toda a rede de amigos conectada ao mesmo servidor e 60% de amigos na própria guilda.

A economia de *World of Warcraft* é fruto desse comprometimento. Tudo o que é produzido digitalmente tem um valor definitivo para os participantes, inclusive suas próprias credenciais dentro do jogo.

Dentro das fronteiras do mundo virtual, existe uma lógica de oferta e demanda para os itens. A escassez - às vezes provocada - desencadeia um valor de mercado para tais objetos e muitos indivíduos que desejam se

integrar a esse universo acabam por adquiri-los usando dinheiro nacional, o que lhes confere convites para participar de batalhas, status dentro do jogo, enfim, vantagens dentro da rede social. Esse valor de mercado, porém, só é gerado a partir de alguns pontos destacados por Castronova:

- A capacidade dos jogadores de vender itens uns aos outros dentro do jogo por moeda virtual;
- A troca de itens do mesmo valor por jogadores;
- A compra de itens do jogo por moeda nacional;
- A troca de moeda virtual por moeda nacional;
- A criação de metamoedas como os *Dragon Kill Point*, destinadas à distribuição de prêmios dentro do jogo.

A prática de associar valor de mercado a itens virtuais teve profundo impacto nos jogadores, na indústria de jogos e até mesmo nos tribunais. Tal qual descrita por Castronova (2001), a economia virtual causou reflexos até mesmo no mercado de trabalho chinês, onde algumas casas de jogos empregavam adolescentes para ganhar itens e dinheiro, com vistas a posterior câmbio na rede mundial de computadores. No contexto de *World of Warcraft* tais funcionários são conhecidos como *gold farmers* e praticamente vivem dessa atividade. A Blizzard, assim como os editores de *Everquest*, jogo analisado por Castronova, proíbem a prática de câmbio por moedas nacionais, mas algumas comunidades virtuais chegam a tornar isso uma prática recorrente e autorizada, como é o caso do *Second Life*. Mesmo que no contrato do usuário a Blizzard faça vista grossa ao mercado negro de seus itens, existem algumas conseqüências dessa cultura já perceptíveis dentro dos mundos virtuais, que atravessam suas fronteiras ou a simples relação da Blizzard com seus assinantes, a saber:

- O uso de programas de trapaça que auxiliam alguns jogadores a acumular vantagens em relação a outros;

- Um aumento de processos nos tribunais com base no uso de propriedade intelectual, como são considerados os itens e as moedas virtuais desses mundos;
- A emergência do crime virtual que assume a forma de fraudes contra jogadores e editores de jogos em rede.

CAPÍTULO IV - GOVERNANÇA DOS MUNDOS VIRTUAIS

4.1. Contexto histórico, econômico e político

Como Kline e al. (2003) sugerem, os videogames são as mercadorias ideais no capitalismo pós-fordista, exemplos de prática digital, técnicas de vendas e hábitos de consumo. Eles seriam a expressão cultural daquilo que ficou conhecido como “capitalismo cognitivo”, expressão cunhada por Lazzarato e Negri (2001). Segundo os teóricos, nesse novo modo de produção, os conhecimentos ganham valor e se desincorporam das mercadorias, invalidando os mecanismos clássicos de sua apropriação pelo capital e favorecendo um deslocamento da produtividade para fora dos muros da empresa.

É relevante verificar sob quais marcos ideológicos se sustentam esses mecanismos descritos pelos sociólogos como uma nova fase do capital, remontando aos anos 1970 até a chegada dos meios de comunicação digital, em especial a rede mundial de computadores, vista como um dos grandes fatores que impulsionaram esse novo status.

A partir da década de 1970, advém o pós-fordismo, jargão criado por uma parte dos teóricos do capitalismo. Se o fordismo se caracteriza pelas relações de trabalho baseadas no modelo industrial, em que a linha de produção e a divisão do trabalho marcam as relações predominantes entre proprietários e trabalhadores, a teoria pós-fordista marca-se por uma nova maneira de encarar as relações de produção e consumo.

Principalmente nos anos 1970, quando a saturação nos principais mercados globais modelou a questão do consumo de massa, ocorre mudança na maneira de ver o mercado, deslocando-se o olhar da produção massiva para a produção mais centrada nas características grupais, dando lugar a uma explosão de produtos especializados. O mercado de massa tornou-se menos importante;

criaram e tornaram-se significativos os mercados de luxo, de personalização e de bens posicionados. A produção tornou-se menos homogeneizada e uma série de empresas e organizações de produção em escala foram substituídas por economias segmentadas.

Transformações econômicas, políticas e ideológicas acompanharam as mudanças no modelo de produção. Um dos aspectos mais importantes do capitalismo pós-fordista foi a desregulamentação e o nascimento dos mercados globais, como contradição aos principais objetivos do deslocamento da economia de massa para a individualização do consumo. O marketing de massa foi substituído por especialidades mais flexíveis e as empresas nacionais e multinacionais passaram a dar maior ênfase à comunicação do que ao comando. Politicamente, a questão da luta de classes continuou com uma intensidade menor e movimentos sociais com base em região, gênero e raça aumentaram a sua expressão; sustentados nessas questões, passaram a pressionar políticas legais em torno de privilégios.

Mudanças culturais e ideológicas incluíram o modo individualista de vida, pensamento e comportamento. No campo cultural, o empreendedorismo surgiu com uma nova face, muito calcado em palavras de ordem como “sustentabilidade” e “ecologia”. Acompanhando as mudanças no campo da produção, as empresas passaram a buscar trabalhadores especializados com forte carga de conhecimento e, em muitos aspectos, menos padronizados. Ideologias proeminentes incluíam valores como ecletismo pós-moderno, populismo e pluralidade.

As teorias pós-fordistas de produção e suas similares culturais pós-modernas, associadas à penetração das tecnologias da informação e comunicação na sociedade, levaram vários teóricos a expandir o panorama macroeconômico para outras dimensões. Dessa maneira, novas análises sociais e políticas no campo da comunicação passaram a ter diferentes leituras da sociedade a partir das relações em rede, mediadas por computador como uma grande revolução nos modos de produção capitalista até então dominantes.

O meio acadêmico, pelas vozes de uma série de teóricos, credita as transformações na sociedade ao advento da internet e à rede de conhecimentos presente nela; e atribui alterações no modo de produção e trabalho a essa nova modalidade de comunicação, em oposição aos meios de comunicação de massa. A nova sociedade seria, então, moldada pela tecnologia que também impacta relações de consumo, além da velocidade das transações. Tais aspectos definem o que Castells (1999) chama de “sociedade em rede”.

À primeira vista, essa denominação faz sentido porque revela traços apoiados, sobretudo, na difusão do conhecimento por meio da internet, com ênfase no tipo de trabalhador ideal do capitalismo pós-fordista. Todavia, a forte carga ideológica presente nas análises desse novo período, e o contexto nos quais se inserem os meios de comunicação de massa requerem mais atenção na interpretação desse cenário social, econômico e político, no qual os videogames surgem como indústria cultural expressiva.

Sem dúvida, com a penetração dos novos meios de comunicação, ocorreu importante aumento na quantidade de informação disponível ao cidadão comum, ressaltando-se que a acessibilidade sugere ao imaginário novas formas de relação social.

Várias análises teóricas têm marco nas premissas sobre os meios de comunicação de massa e da sociedade do espetáculo conforme propostas pela Escola de Frankfurt. No que diz respeito aos meios de comunicação, em especial a televisão e o rádio, Theodor Adorno, Herbert Marcuse e Max Horkheimer, os principais teóricos da Escola de Frankfurt, notadamente de orientação marxista, analisaram a questão das contradições e aplicaram-na às relações de poder dos meios. Os três ideólogos, a partir de diferentes abordagens, proclamavam que os meios massivos de comunicação modelavam as ideologias e o modo pelo qual os submissos a esses meios pensavam o mundo, colaborando para acirrar as contradições do capital como forma de manter uma elite no poder. Sob essa ótica foram feitos estudos de gênero, etnias e religião, sempre buscando analisar o conteúdo emitido pelos

meios de comunicação como forma de manutenção centralizada da coerção elitista.

Na virada para o século XXI, parte dos acadêmicos e dos teóricos propõe uma nova visão das mídias, agora sob a idéia de libertação das forças opressoras dos meios de comunicação de massa e de um deslocamento de poder do emissor da informação para aqueles que compõem a rede, os *peers* (Benkler, 2006), propiciados parcialmente pela possibilidade de troca, ausência de propriedade intelectual e interatividade dos meios digitais. Entretanto, essa nova visão traz ainda o marco das contradições - nem sempre verdadeiras - descritas pelo olhar marxista da Escola de Frankfurt. A teoria de Benkler, por exemplo, assume a tecno-utopia, característica do ambiente *hacker* em que as redes de trocas de arquivos são vistas como o novo local de difusão do conhecimento, contrário à lógica de centralização de um emissor.

As recentes propriedades digitais descritas pelos teóricos da era da informação acirrarão o que se chama de capitalismo cognitivo e, devido a esse fator, uma nova organização social estaria emergente.

Antes de aceitar a idéia de novas relações sociais impactadas pela tecnologia, é importante analisar o fenômeno e observar em que aspectos difere da era industrial que caracterizou o século XX.

Embora sejam perceptíveis algumas transformações sociais com a chegada dos novos meios de comunicação, a disputa teórica sobre as principais características dessa sociedade, assim como a guerra mercadológica que se trava pela atenção do público, revelam um palco de disputas ideológicas sobre o papel comunicacional da rede mundial de computadores.

De todo modo, é a ideologia que serve como ponto de partida para a definição desse tempo moldado pelo uso dos meios massivos de comunicação, comumente visto como uma nova era libertária, margeada pelo otimismo de seus ideólogos, que acreditam assistir a uma revolução social, onde seria alcançado um equilíbrio de poder entre os proprietários dos meios de

comunicação e a massa, propiciado pelas recentes formas de comunicação digitais e interativas que - apenas em tese - ao tornar o conhecimento comum, mudou as relações de trabalho e a própria organização social

Entretanto, observar a nova era desse ponto de vista carece de uma ótica mais humanista, sob a qual não são os meios de comunicação que moldam o ser humano, mas sim este é o sujeito que molda os meios de comunicação. Contudo, a perspectiva psicossocial predominante nas análises sobre a revolução a partir dos meios massivos tem criado políticas públicas que, em muitos aspectos, satanizam as esferas de comunicação, ao mesmo tempo em que são contraditoriamente modeladas por uma atmosfera otimista de inclusão, reproduzindo, assim, certas características das velhas mídias ou velhos padrões sociais.

4.2.Sobre a nova sociedade

As tentativas de abordagem da “nova sociedade” sequer observam as práticas de manutenção de poder usadas pelas corporações, preferindo fazer alusão a uma forma mais democrática de capitalismo, existente apenas nas teorias criadas para a sustentar esse ponto de vista.

De maneira geral, os principais teóricos aludem a um deslocamento de um sistema baseado em bens materiais para um novo tipo de concentração de riquezas, centrado na produção da informação, com diferentes posições em relação à intensidade do fenômeno (Benkler, 2004, Castells, 1999). O deslocamento e a relação com o valor do conhecimento tomam outra dimensão; mas existe uma trajetória a ser definida, desde esse ponto até uma ruptura drástica no modo de vida capitalista ou uma revolução.

Para Castells (1999), atravessamos um período de transição. Na sociedade em rede por ele descrita, a geração, o processamento e a

transmissão de informação são as fontes fundamentais de produtividade e poder e, como na internet, tais processos não são centralizados; portanto, a sociedade estrutura-se de outra maneira, na qual se assume crucialmente a importância do número de participantes conectados a uma rede.

A mudança nos modelos de produção de valor é o ponto comum da maioria dos teóricos (Castells, Benkler, etc). Castells não assume a ideologia da sociedade da informação; de acordo com suas colocações, informação e conhecimento sempre foram cruciais em qualquer modo de produção; por isso, caracterizar a nova articulação social com base na democratização de informação ou conhecimento não ressalta o núcleo central da discussão.

A transformação da sociedade é uma consequência das novas tecnologias em rede, de acordo com o enfoque de Castells, já que as mesmas deslocaram o eixo econômico e enfatizaram habilidades antes periféricas. Embora ele negue o conhecimento como ponto central, apenas enfatiza a tecno-utopia de Benkler. Nessa abordagem, ao trafegar em rede, a informação atinge pontos globais em um contexto onde a tecnologia é o agente da inovação - e não apenas a ferramenta por onde a inovação e o conteúdo transitam. O aspecto mais destacado por Castells é a perspectiva de construção de uma teia social em torno das novas tecnologias digitais de comunicação. A tendência histórica seria a de que os processos sociais dominantes sejam organizados em torno de redes (mercados de valores, empresas, meios de comunicação...), possibilitados pela base material do paradigma informacional, aqui visto como a possibilidade de digitalizar o conhecimento, em oposição às formas de conhecimento antes analógicas.

De certa maneira, *World of Warcraft* é a materialização de parte da teoria de Castells. Sob o aspecto fantástico se desenhou uma teia social interconectada, que partilha informação e conhecimento; entretanto, não sem a manutenção do status de poder de seu emissor, a Blizzard, que mantém sua liderança associada a aspectos ligados à inovação, mas que pode ser entendida essencialmente como seu conteúdo dramático, e não seu código - que, em si, é a ferramenta de manutenção de poder.

Todavia, a visão de Castells sobre esse período de transição que o mundo atravessa não acontece sem outras variantes de igual importância.

O processo de globalização vem sendo, desde os anos 1990, fermentado por governos e novas políticas. Os marcos históricos desse processo são notadamente a queda do muro de Berlim e a abertura econômica da União Soviética. De lá para cá, algumas outras variáveis também devem ser levadas em consideração, como o advento da União Européia e sua moeda única, escorada por um conjunto de leis comuns e um parlamento com sede em Bruxelas. Mesmo que seja um processo permeado de conflitos e diferenças, a América Latina também procura aprofundar seu Mercosul e a tendência se espalha também pela América do Norte, em bloco formado por México, Canadá e Estados Unidos da América.

Embora a rede mundial de computadores seja um instrumento que acelera a velocidade de transações e impulsiona a informação, sem as transformações políticas e econômicas citadas não teria os mesmos efeitos sociais hoje percebidos.

No entanto, para uma melhor compreensão do fenômeno é necessário observar sobre quais divergências ele se constrói e mesmo o consenso das análises que defendem a sustentação dessa sociedade pelas tecnologias da informação e pelas linguagens a ela subjacentes.

É difícil uma total adesão às teorias de que as organizações sociais são moldadas a partir da velocidade com que se espalha o conhecimento e a informação, quando o fluxo sobre o qual se desenrolam se submete a ela e à possibilidade de codificação/digitalização reproduzida pela tecnologia.

Sob essa ótica, informação adquire o significado equivalente ao do conhecimento. Ambos podem ser digitalizados. Porém, essa lógica nega as propriedades inerentes aos dois conceitos. Para que informação tenha o status de conhecimento é necessário construir sobre ela um código comum.

Evidentemente a rede mundial de computadores é um espaço aberto.

Nela, a produção de conhecimento pode ser partilhada, enfim, distribuída de qualquer ponto a todos os outros pontos da rede, sem que sobre isso incidam altos custos. Mas, ainda assim, é necessário que o ponto receptor da informação ou do conhecimento gerados no ponto emissor seja capaz de entender e avaliar a informação recebida, do contrário existe mais divergência que convergência nessa sociedade, o que pode provocar na teia social pontos que simplesmente não se comunicam ou que estão em conflito.

As teorias sobre as novas sociedades não se sustentam apenas nas teses da rede pública, do espaço da cidadania, da riqueza dos pares ou da nova ordem social contemporânea, como propõe Benkler (2006), revolucionada pela comunicação através das redes sociais abertas na rede mundial de computadores, em que o aspecto mais marcante seria a geração de riqueza através das trocas realizadas entre seus participantes, numa lógica oposta à da propriedade dos bens materiais.

A rede mundial de computadores como palco da nova riqueza social não acontece sem conflitos. Para entendê-la é necessário deixar o otimismo revolucionário da nova sociedade que se aglutina em torno de bits e bytes e suas transformações no mundo do trabalho e da comunicação.

O conteúdo das teses dessas pretensas transformações sociais sugeridas pelo valor público da rede (que se abre a qualquer um que tenha acesso a ela), quando articulado aos discursos da mídia possui uma eficácia simbólica tal que, dentro do arcabouço tecno-utópico, faz crer que a humanidade caminhe completamente conectada em uma única direção.

Evidentemente as redes exercem seus efeitos, mas sobre aqueles que dela participam. Um outro aspecto - talvez de maior relevância - é o de que nem tudo o que está na rede mundial de computadores é acessível a todo o planeta. Para que o seja, importa pertencer a outra dimensão do saber: a da linguagem, das línguas nacionais, dos dialetos, da religião e da cultura. Através dessas variáveis, muitas delas locais, dissolvem o amálgama da globalização.

Sem dúvida, é possível conhecer a aflição de uma criança em meio a uma guerra no Iraque ou o clamor de um líder local sobre o poderio dos Estados Unidos, ou ainda as doutrinas americanas sobre o povo muçumano. Nenhuma delas circula isenta de ideologia, mesmo que essa seja um produto das classes dominantes, na colocação de Chauí (2000). Embora os Estados Unidos surjam simbolicamente como o representante dessas classes de dominação, é possível dizer que elas são tão diversas quanto as massas, adeptas - cada qual - a uma ideologia que se traduz em costumes religiosos, poder econômico ou doutrinas variadas.

Sob tão distintas culturas, a rede mundial de computadores surge como o novo espaço público de debates. Mas, é justamente à luz da agregação de valor ao coletivo mundial (Benkler, 2006; Castells, 1999) que surge o maior dos conflitos e a maior das contradições colocadas pelos espaços privados e discrepâncias sociais distintas nessas mesmas redes.

A primeira constatação é de que a rede mundial de computadores não é tão livre quanto parece à primeira vista. Palco de disputas comerciais das mais acirradas, como notou o economista americano Eli Noam (2008), em recente trabalho publicado. Ele comenta que o poder de concentração e propriedade na rede mundial de computadores é muito maior que os dos meios de comunicação de massa tradicionais. Um desses espaços de concentração destacados por Noam é o mecanismo de busca Google que, sozinho, detém 64% das verbas publicitárias destinadas a esse meio. Curiosamente, esse mesmo mecanismo é visto pelos teóricos tecno-utópicos como a maior expressão do modelo de liberdade informacional.

Os mundos virtuais não são públicos, são privados, embora muito do que se produza neles tenha o efeito de agregar valor para a sua comunidade. A lógica de Benkler (2006) é verdadeira quando mostra que cada membro da comunidade é em si um valor para a rede; assim, a questão do pertencimento e do poder se fazem cruciais ao entendimento das relações sociais mediadas pela fantasia. O cerne da questão sobre as disputas teóricas da nova era é justamente o conflito entre o privado e o público, o individual e o coletivo e

suas esferas de tangência, ou, ainda, a apropriação daquilo que é público pelas esferas que são privadas.

Segundo o economista Gilson Schwartz (2008), atualmente professor do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicações e Artes da USP, as novas tecnologias da comunicação e informação se encaixam na lógica do que ele chama de “iconomia”.

Schwartz (2008) parte das idéias de Castoriadis, Adam Smith e de Joseph Stiglitz para balizar sua análise sobre o novo capitalismo ou “nova economia”, ou mesmo um novo paradigma capitalista.

Ao comparar tanto as idéias do paradigma econômico informacional de Stiglitz e do tecno-utópico de Benkler, o economista nota a referência de ambos a novas estruturas e perspectivas microeconômicas com mais foco na informação que nos agentes que buscam a informação como a fonte do dinamismo econômico. Os mecanismos de mercado, por conseguinte, são insuficientes para produzir equilíbrio ou desenvolvimento em um contexto de rápida evolução das tecnologias de rede.

Para Schwartz existe uma convergência subentendida nos efeitos benéficos de mais informação e mais mercados, hierarquias e estruturas sociais supostamente conectadas a recursos não totalmente pertencentes aos agentes privados, partilhados na internet, promovendo a circulação dos ativos intangíveis, ou seja, todos os bens que não têm medida de valor, mas são extremamente valiosos, tais como os direitos autorais.

Mesmo que a abordagem da nova teoria econômica seja inovadora, assim como propõem Stiglitz ou Benkler, a crítica de Schwartz parte do pressuposto de que a dimensão simbólica do valor econômico, o espaço-tempo dos ícones, ainda não foi devidamente estudada.

A acumulação de ativos intangíveis pelas corporações, de forma mais violenta que pelo indivíduo, como propõe Benkler; e os novos marcos regulatórios em relação à cultura e ao conhecimento associados às constantes

inovações no ambiente de rede podem ser percebidos na própria evolução da internet que, ao ser vista utopicamente como espaço aberto, é palco de concentração extremamente forte no campo da economia da atenção.

Comunidades como “Orkut”, “Napster”, “Bit Torrent”, “i-Tunes” e seus aspectos de manutenção do consumidor dentro de suas redes não apenas expandiram o mercado ou criaram riquezas, mas desafiam tanto o espaço público como o privado, ao romper a fronteira das dimensões globais e locais. Ao passo que o mercado das massas é ultrapassado pela massa emergente, mercados de nicho, ou os efeitos tangíveis do modelo computacional, tornando-se o resultado do intangível, através da apropriação corporativa dos efeitos das redes colaborativas tecnológicas e “códigos abertos”.

Uma das mais importantes conseqüências do otimismo utópico presente tanto em Benkler como em Stiglitz é uma fronteira digital no ritmo da apropriação cultural do capital das redes pelas corporações. O capitalismo midiático das comunidades em rede, como *World of Warcraft*, é um novo regime de acumulação de capital regulado pelo valor da agregação de conhecimento e desenvolvimento de ativos intangíveis tais como hábitos, padrões tecnológicos e cadeias de valor com base em serviços. É essa nova forma de apropriação capitalista que levou a crescente indústria cultural a transformar a criação de ícones em um aparato de controle privado. Certamente *World of Warcraft* é uma das maiores expressões dessa lógica. Também aderem a ela as redes sociais abertas na rede mundial de computadores.

Mediadores, reguladores e negócios com base no conhecimento usam seus recursos em design e administração de informação, conhecimento, comunicação e ícones culturais dentro da cadeia de valor das redes, mudando a dinâmica de poder e de controle das organizações.

Segundo Schwartz, a economia clássica e a sua crítica marxista debatiam o trabalho como fonte de valor e a abordagem pós-Keynesiana o compreendia como o resultado de um jogo entre utilidade e expectativa; na

nova economia, a perspectiva “Iconômica” não resulta apenas da visão materialista ou da explicação utilitarista da criação de valor ou da formação de preços. Certamente, *World of Warcraft* gera valor não por seu aspecto utilitário, mas pelos seus efeitos de rede.

4.3.Os jogos digitais na era da convergência tecnológica

Os rápidos desenvolvimentos da tecnologia digital no início do século XXI mudaram bastante o modo como se consome o entretenimento doméstico. A proliferação de computadores, da internet, o crescimento da banda larga atingiram patamares consideráveis. As tecnologias da informação não são apenas consideradas no contexto dos negócios, mas também no campo social e doméstico, como uma central de comunicação e entretenimento.

Uma descrição mais genérica, no entanto, leva a crer que a convergência é a fusão de qualquer combinação de tecnologias que permitam mais serviços ou mais produtos em um só aparelho (Eastwood, 2007). Henry Jenkins (2006), professor de comunicação comparada do MIT, detalhou outros tipos de convergência possíveis provocados pela fusão de tecnologia, indústria, cultura e sociedade, com atenção particular para a penetração coletiva no consumismo moderno. Jenkins detalha, por exemplo:

- Aspectos tecnológicos, comerciais, econômicos e regulamentares;
- A convergência de uma mídia específica ou de uma indústria como televisão e telecomunicações;
- A convergência entre tecnologias da informação e comunicação, televisão, telecomunicações, publicação incluindo carregamento de vídeos e publicações por encomenda;

- A convergência entre áudio, vídeo e telecomunicações, como por exemplo, os celulares de terceira geração.

Todos esses desenvolvimentos industriais mudaram bastante a maneira de fazer negócios e as estratégias de diferentes mídias, das comunicações com origem no computador e, principalmente, a indústria de videogames. É notável como o desenvolvimento do mercado e a fusão de tecnologias afetaram o mercado de jogos digitais, as tecnologias de desenvolvimento e o próprio conteúdo dos mesmos.

O conceito de convergência certamente não é novo. A complexidade associada a ele torna difícil precisar a moldura conceitual que lhe dá origem, especialmente a natureza dinâmica da indústria de jogos. De qualquer maneira, alguns pontos podem ser destacados. O modelo de três circuitos, descrito por Kline et al. (2003) oferece um conceito do potencial de sobreposição entre tecnologia, cultura e marketing no contexto dos jogos interativos. A intersecção de processos entre essas modalidades acontece dentro do “circuito capital” que propõe uma natureza cíclica: produção de mercadoria para consumo.

Similarmente, um conciso sumário da natureza da convergência é especificado no “espaço de convergência” como descrito por Eastwood (2007), que leva em conta a crescente influência exercida por criadores de conteúdo e empresas de telecomunicações. Dentro do espaço convergente, todas as empresas têm potencial para colaborar e desenvolver novos produtos e serviços.

Vários desenvolvimentos nas tecnologias de jogos digitais conduziram a mudanças significativas na maneira pela qual a convergência influencia o *game design*, o hardware e o software.

4.4. Formas de Convergência na indústria de jogos digitais

Assim como em outras indústrias, a convergência no mercado de jogos digitais é afetada por uma miríade de negócios, regulamentações e fatores econômicos. Mas, devido à natureza genérica do termo convergência, pode-se frequentemente confundir qual das áreas se busca investigar: tecnologia, conteúdo ou mercado.

Há, entretanto, assuntos específicos dos jogos digitais. Ip & Jacobs (2004) descreveram dois processos principais de convergência na indústria de computadores: o tecnológica e o de produtos e serviços. O processo de convergência tecnológica refere-se à fusão entre computadores e tecnologias de telecomunicações; o processo de convergência de conteúdos descreve a junção do uso de mídia mais multimídia. Somam-se a isso forças específicas do mercado que também resultam em convergência de conteúdo e tecnologias.

4.4.1. Convergência Tecnológica

A convergência tecnológica é mais facilmente observada nos consoles de jogos digitais, onde se nota um crescente arranjo de tecnologias, incluindo acesso à rede mundial de computadores, DVD e dispositivos complementares, como discos rígidos e outros periféricos relativos aos computadores pessoais, a maioria deles presente nas plataformas disponíveis no mercado. Computadores pessoais, por outro lado, já estão em estado avançado de convergência. Todas as plataformas, particularmente os consoles, têm o potencial de se aprofundar muito mais em outras mídias como a radiodifusão e a rede mundial de computadores, especialmente onde houver conteúdo sob encomenda ou episódico, jogos digitais para carregamento, programas de TV, comércio eletrônico, entre outras possibilidades.

No desenvolvimento de uma plataforma convergente emergem questões que dizem respeito ao preço, à aceitação dos consumidores e, acima de tudo, a limites tecnológicos para as questões fundamentais. Durante os anos 1990, falhas em plataformas convergentes em sistemas de multimídia eram atribuídas às incertezas e confusões sobre seus propósitos. Os limites foram até certo ponto superados com a entrada do novo milênio e chegada da nova geração de aparelhos que possibilitam o jogo em rede de maneira mais permanente.

Entretanto, a convergência tecnológica não acontece sem implicações. Os recursos necessários para a construção de plataformas com gráficos em alta definição são muito altos, precisam de investimento maciço e os jogos digitais destinados a essas plataformas devem manter altos níveis de enredo e trama, em suma, priorizar padrões de qualidade, sobretudo apoiados em orçamentos vultosos. (“Cost of Making”, 2005).

De qualquer maneira, esforços para traduzir novas capacidades tecnológicas em conteúdo não necessariamente se transformaram em sucessos. Muitas das tendências tecnológicas recentes foram criticadas na Xbox 360 e na Playstation 3 e menosprezadas enquanto funcionalidades, em comparação com a geração de jogos digitais anterior, sem provocar uma grande excitação na comunidade de jogadores.

As análises estatísticas também apontaram nessa direção. Uma pesquisa feita com os títulos lançados entre 2000 e 2003 mostra um grande descontentamento por parte dos jogadores relativamente a 50% de jogos digitais lançados (Ip & Jacobs, 2006). Apenas o console Nintendo Wii, que adotou uma estratégia diferente, distanciou-se do debate tecnológico para localizar seu plano de negócios na distribuição focada em jogos com atrações diferenciadas. Em comparação, os jogos de multiusuários em rede não ficaram fora do debate e, especialmente *World of Warcraft* viu seus usuários saltarem de cinco para 11 milhões de jogadores.

O que parece ser mais claro na área da convergência tecnológica é o papel

desempenhado pelos consoles de games e sua expansão como futuros centros de mídia dentro do ambiente doméstico. Com capacidade para oferecer alternativas de entretenimento, como conteúdo para ser carregado, música, vídeo, acesso à rede mundial de computadores, além de jogos ultrarrealistas, os consoles deixaram de ser meras caixas restritas a jogos digitais e passaram a ser plataformas visadas por fornecedores de tecnologia de comunicações, ou vistos por diversos atores econômicos das telecomunicações como a porta de entrada para a distribuição de televisão por assinatura e vídeo por encomenda - o que, em tese, pode provocar a convergência econômica (Shapiro e Variant, 2003).

4.4.2. Conteúdo

Em contraponto à convergência tecnológica, a evolução do conteúdo dos jogos digitais está tomando outro caminho, que aparenta ser mais interessante. A habilidade da indústria de filmes em adaptar-se a novas convenções e remodelar as expectativas de sua audiência tornou-se evidente em sua história. Não é surpreendente notar que essa indústria tem um papel significativo.

MMORPGs são mídias que permitem engajamento social. São aplicativos em rede exemplares, admitem a criação de ambientes comerciais, ao mesmo tempo divertidos e lucrativos para seus produtores e para seus jogadores. Estão além da convergência tecnológica com algumas possíveis implicações para a convergência de mercado e, em si, agregam muito dos conceitos relativos ao público e ao privado. O fato de MMORPGs serem ao mesmo tempo um universo fictício e um produto de mídia, constitui-se também em serviços. Seus editores não apenas administram a propriedade intelectual do jogo, como as relações sociais dentro comunidade. A produção não está terminada no momento de lançamento, sendo um processo que evolui à medida do engajamento dos jogadores no conteúdo produzido. Grande parte dos participantes produz conteúdo a partir do universo do jogo para outras redes.

4.5. Mercado

Paralelamente à convergência tecnológica e de conteúdo, fatores mercadológicos têm um importante papel no modelo da indústria de jogos. Mas, ao contrário dos dois tipos de convergência descritos, a convergência de mercado não parece se desenvolver com o mesmo grau de fluidez.

De maneira geral, na área de convergência de mercado, os provedores de serviços são de diferentes indústrias, tradicionalmente consideradas protegidas. Entretanto, as pressões de mercado são crescentes e a necessidade de manter vantagem competitiva, especialmente durante a migração da tecnologia analógica para a digital, estabeleceu a necessidade do *triple play* (internet, televisão e telefone) ou *quadruple play* (internet, televisão, telefone e celulares) para permitir que os consumidores comprem múltiplos canais de telecomunicações em um único pacote (Eastwood, 2007)

Não é surpreendente, dentro desse quadro, que reformas regulatórias e políticas tenham sido documentadas com o objetivo de integrar várias indústrias.

A convergência de mercado é claramente uma área muito extensa, muito além do contexto desse estudo; no entanto, alguns aspectos da mesma são pertinentes na relação com a indústria de games.

A expansão dos jogos em rede cresceu nos anos mais recentes, fortalecendo as ligações entre jogo, internet, comércio e telecomunicações. A explosão de usuários em *World of Warcraft* e *Second Life* levou ao fenômeno dos mundos persistentes. Com efeito, a persistência é uma das características mais marcantes de *World of Warcraft* e se caracteriza por ser um desenvolvimento constante do ambiente, de acordo com a ação de milhões de jogadores espalhados pelo globo, daí o termo MMORPG adquirir seu significado mais particular enquanto gênero de jogo digital. (Castronova, 2005).

Assim mesmo, com a exceção da Microsoft, o desenvolvimento de serviços em rede para os consoles esbarrou em diversos obstáculos, principalmente em virtude da forte concorrência da Sony e da Nintendo. Hoje, cada empresa adotou estratégias diferentes em direção ao fornecimento de jogos digitais em rede. As vantagens da Microsoft se devem ao dispositivo Xbox Live, que permite a integração do console com o computador pessoal. Mas, mesmo com esse poderoso dispositivo em desenvolvimento no mercado, a expansão de *World of Warcraft* e mais timidamente de *Second Life* e suas economias virtuais ainda não foram replicadas em ambientes totalmente fechados.

O pequeno oligopólio de provedores de MMORPG e de fabricantes de consoles é um outro componente que merece análise, embora suas conexões com a convergência não sejam inicialmente aparentes. Desde os anos 1970, raramente houve mais do que dois ou três atores dominantes no mercado. No mundo dos MMORPGs, a máxima é tão clara quanto no mercado de consoles, embora nesse último seja mais clara a relação “oligopolística”. Geralmente, para desenvolver para o mercado de consoles, os estúdios de jogos digitais precisam pagar direitos aos proprietários das plataformas. O mecanismo assegura o controle sobre o mercado de uma maneira geral, determinando quais são os atores que podem participar do mesmo. Já jogos para computadores pessoais possuem uma estratégia diferente. Não é necessário pedir autorização aos donos das plataformas para desenvolver um jogo de multiusuários em rede. Mesmo dentro da possibilidade de plataformas abertas, são poucos os MMORPGs que alcançam o sucesso de *World of Warcraft*. Aqui talvez seja o ponto onde a convergência de mercado se encontra com a convergência de conteúdo.

A intrincada trama de *World of Warcraft* leva à percepção de que dentro da mesma plataforma estão desenvolvidos mais de um gênero de jogo. Além de suas características persistentes dentro da jogabilidade, possui vários mecanismos de manutenção dos jogadores dentro da rede que dizem respeito a questões em princípio localizadas fora do “tabuleiro” lúdico.

Para compreensão das questões que a convergência impõe aos usuários de *World of Warcraft* é preciso entender a governança do jogo feita por seus editores.

4.6. A governança de *World of Warcraft*

Um ponto a ser destacado é o aspecto da persistência. Ou seja, o mundo de *World of Warcraft* existe durante as 24 horas do dia e se desenvolve mesmo que o jogador não esteja conectado.

O tempo gasto dentro do jogo, verificado por pesquisa de campo, varia em média de 20 a 24 horas por semana. Geralmente, os usuários entrevistados, na maioria adolescentes, obtinham o direito de entrar no jogo tão logo terminassem as tarefas domésticas e neles permaneciam por pelo menos quatro horas diárias, com o objetivo de cumprir metas de elevação de grau da personagem ou do desenvolvimento da profissão do mesmo.

A circulação de significados culturais, sua construção e o acesso ao capital cultural, tal como descrito por Bourdieu, são crescentes de acordo com a participação no jogo dentro de um espaço particular. Nesse ponto, o estudo de *World of Warcraft* difere muito da questão da rede mundial de computadores como espaço público. Embora existam elementos que, de certa maneira, tornem esse jogo um espaço onde o público parece colidir com o privado, sua governança se mostra um elemento-chave para o entendimento de suas intrincadas relações, bem como das relações entre o *game design* e os aspectos sociais do jogo.

Os efeitos da propriedade são especialmente notados na maneira como eles modelam as atividades sociais.

O elemento que mais diferencia *World of Warcraft* de outras formas de mídia é justamente a interatividade, que, no entanto, não é tão livre quanto se

supõe. A primeira mudança que provoca não é sobre a recepção, mas na estrutura de produção da mídia (Humphreys, 2004). Uma produção de mídia linear é, geralmente, feita por um autor, um texto e um editor; distribuído para um público que o consome, mas não o altera. O texto é o único elemento comum a todas as mídias, além de imagens e sons. A origem e, mais claramente, o texto em sua forma digital, constituem a matéria-prima de *World of Warcraft*. A produção em rede de uma mídia participativa, com alta interatividade, passível de intervenção de usuários, constitui um contínuo processo de desenvolvimento; daí que a persistência e a permanência nele possam claramente alterar os conceitos de autor, texto e consumidor. Nesse processo organizacional apresenta-se um desafio maior para as instituições, já que os consumidores tornaram-se usuários produtivos. Dentro dos limites do jogo, pode-se perceber a existência de um mercado que, muitas vezes, ultrapassa os limites do mundo virtual, onde o controle autoral foi dissipado e o texto nunca está terminado – nessas circunstâncias, o modelo de controle também foi colocado em xeque.

O fato de ser mídia interativa emergente contribui para que diferentes resultados surjam de um produto criado por sujeitos variados. O controle autoral não está mais ligado apenas à lei dos direitos do autor, mas a uma plataforma de código do jogo (Lessig, 2004). Neste passo, se comparado ao controle de um texto que permanece firme na mão de um editor de um livro, foge ao controle de um editor de MMORPG e, em muitos aspectos, é dominado pelos usuários, que passam a pressionar os editores rumo a determinadas decisões.

O processo organizacional é então desafiado. Um exemplo disso é a instituição da propriedade intelectual baseada no fato de que a produção é um trabalho terminado, tem um autor identificado e uma audiência passiva. Nas criações e rede onde os consumidores se tornaram usuários produtivos, o controle autoral não é possível, pois o texto nunca está finalizado; a instituição associada à produção linear luta para manter o controle, conhecido como governança, e muitas vezes identificado como administração de comunidades.

O controle autoral em *World of Warcraft* saiu das mãos dos profissionais criativos e, agora, se expressa no código de programação. A natureza emergente das mídias participativas implica resultados inesperados e os seus caminhos dependem de que muitas pessoas contribuam para a criação de um produto em desenvolvimento eterno.

Foucault (1994) analisa as maneiras como o controle se manifesta quando a governança se faz presente. Ao traçar o desenvolvimento da "arte de governar" da pré-modernidade ao poder disciplinatório, o pensador identifica uma série de estratégias complexas, conhecimentos e efeitos, ao estabelecer a diferença entre forma de governo e simples dominação. Dominar, em muitos aspectos é ignorar ou tentar acabar com a capacidade de ação do dominado. Mas governar é reconhecer a capacidade de ação do governando e ajustar-se a isso. Governar é agir sob a ação. Em muitos aspectos é instrumentalizar o governado para que sua ação seja modelada, processada e obtenham-se resultados na direção desejada. Governar, portanto, não é acabar com a capacidade do dominado de agir, mas reconhecer essa capacidade e usá-la em seu favor .

Os MMORPGs são ambientes privados, administrados por corporações interessadas em lucro. Apenas uma boa governança do mundo virtual do jogo é capaz de determinar a lucratividade. De certa forma, a governança de *World of Warcraft* é ligada ao *game design* e o exercício de poder é um processo generativo (Humphreys, 2004). Dessa maneira, jogadores conhecem suas posições em relação ao jogo trabalhando ao lado e algumas vezes contra os editores, em estratégias para que seus caminhos avancem. Algumas vezes os objetivos dos jogadores se alinham com os dos editores e, em outras, são opostos. Nem sempre a relação de oposição e de poder se expressa de maneira desigual, como é de se notar na pesquisa de campo. Alguns usuários são considerados líderes de comunidade e, se não estão incomodando os outros, a Blizzard acaba por tolerar algumas trapaças. Essa concordância em manter alguns jogadores que, notadamente, servem como pilares de liderança, vai de encontro à tática dos jogadores produtivos. Esses últimos podem ser divididos em várias categorias, mas basicamente duas delas se

ressaltam em *World of Warcraft*: a maioria dos jogadores que apenas vivencia o jogo sem quebrar regras, e uma parcela menor, que cria conteúdo paralelo, como aplicativos para coletar informações, desvendar mapas, além de organizar os outros jogadores de maneira que o fluxo de jogo permaneça como planejado.

Esse processo de governança pode ser entendido como uma tentativa dos editores do jogo de trabalhar com as potencialidades dos jogadores. Entretanto, isso não significa que todas as trapaças sejam permitidas, toleradas ou até mesmo cheguem ao conhecimento das empresas.

Embora o mundo virtual não represente em escala a sociedade em si, como já foi feito em comparações nos trabalhos de Castronova (2005) e Dibbel (2006), as ferramentas analíticas de governança estão presentes tais como são descritas por Foucault, cujo trabalho tornou possível identificar certos elementos ou eixos que expõem as práticas de regime mantidas pela Blizzard relativamente à sua população de avatares.

Um deles é o campo de visibilidade que se refere às técnicas de usadas para conhecer a população. Além do cadastro, também conta com a produção de estatísticas, mapas, hábitos e outros indicadores úteis para o desenvolvimento da estratégia de *game design*. A maneira como essas informações são usadas reflete as demandas comerciais do editor.

Um segundo eixo se refere a tecnologias e técnicas que constituem as minúcias das práticas governamentais do mundo em rede e que procuram modelar o comportamento dos jogadores.

Em terceiro lugar, a observação das formas de conhecimento surgidas, capazes de informar quais técnicas de governança são importantes, que discursos constroem certos entendimentos da realidade, constituindo-se como verdade (pelo menos para uma parcela de jogadores), e também o entendimento do que são os MMORPGs e por que alguns comportamentos são problemáticos.

Discursos sobre propriedade intelectual, usuário co-criativo são usados estrategicamente - e muitas vezes contraditoriamente - para justificar alguns atos de governança.

Em muitos aspectos, os jogadores de MMORPGs se assemelham a jogadores de outros jogos digitais. Os próprios produtores dividem o mercado entre jogadores pesados (*hardcore players*) e audiência de massa. Outra divisão feita pela indústria para segmentar o próprio público refere-se aos gêneros dos jogos, freqüentemente mais ligados à tecnologia que ao formato do jogo. Mesmo assim, não existe um consenso entre atores sobre as categorias de jogos presentes no mercado, muitas vezes apresentando um leque de opções de gênero bem maior do que outras formas de narrativa.

Em grande parte dos modelos de negócios observados em relação aos jogos digitais, as lojas de varejo são vistas como a fase final do processo de comercialização. No entanto, produção e consumo de jogos digitais representam muito mais um processo circular que um processo linear. Nesse ponto, a indústria de jogos digitais difere muito da cinematográfica. *World of Warcraft*, por exemplo, é distribuído diretamente do próprio site dedicado ao jogo, em lojas de varejo ou até mesmo é possível instalar na máquina de um amigo e posteriormente comprar um número de série. Com um modelo baseado em assinaturas mensais, conta com diversas atualizações periódicas que adicionam funcionalidades ao jogo ou apenas realizam a manutenção dos servidores para garantir o funcionamento perfeito do mundo persistente. Conhecidas como *patches* (remendo), as atualizações são programas que modificam ou acrescentam código ao produto. O processo de produção de um MMORPG não termina quando ele chega a uma loja de varejo ou é instalado em um computador pessoal. Na verdade, o varejo é apenas o início do processo de consumo.

O papel das empresas produtoras na estruturação social dos MMORPGs é fundamental. Escolhas de produção limitam ou abrem o mundo persistente à interatividade ou “agência”, conforme termo cunhado por Janet Murray

(2003). A economia política da produção do jogo coloca limites no que é consumido, por quem e em quais circunstâncias.

Bastante claro é que, durante o processo de consumo de um jogo digital, é possível um espectro de níveis de engajamento por parte dos consumidores, estruturados a partir de um conjunto de fatores. Dois tipos de processos produtivos puderam ser notados tais como o "processo produtivo semiótico", onde a audiência se engaja internamente com o texto; e "processo produtivo textual", onde a audiência usa um texto produzido para construir um novo texto. Garnham (2000) aponta uma diferença entre o uso habitual de um produto quase sem refletir, e o uso reflexivo do mesmo, no qual os jogadores estão criticamente engajados no processo.

Fora do espectro da teoria de Garnham, é importante observar que o estudo dos jogos digitais desafia o entendimento da audiência, geralmente classificada entre passiva e ativa. Na verdade, os engajamentos notados no âmbito dos MMORPGs, tais como modificar o software para criar mapas ou novas missões e distribuir para os amigos, trapacear usando conhecimento de programação, enfim, transformar o ambiente de jogo de acordo com uma visão pessoal, também podem ser notados em outras formas de arte. É comum encontrar disponíveis para carregamento uma versão modificada de uma *patch* recém-lançada e truques para remover portas e fechaduras, visando mais liberdade no jogo. Sem qualquer conexão com o código, é observável no mundo dos MMORPGs, *World of Warcraft* em particular, a gravação das imagens do jogo para posterior montagem de vídeos curtos. Essa tipo de produção é sempre atrelada ao universo virtual e se insere em um círculo virtuoso, ou seja, o que se produz para *World of Warcraft* não pode ser usado em outra rede. A prática mantém os usuários do jogo sempre atrelados à ele.

A *machinima*⁵, técnica de montar pequenos filmes com imagens do jogo, é bastante popular entre jogadores e usada pelas produtoras de jogos para fidelizar seus próprios clientes, assim como as modificações e alguns truques permitidos. Mas, nesse universo, apenas a *machinima* é vista como uma prática saudável e sem maiores restrições; limita-se ao uso sem fins comerciais do resultado e direitos autorais e, algumas empresas, entre elas a Blizzard, estimulam os consumidores a participar de concursos e outras modalidades de distribuição gratuita desses curtas-metragens, geralmente distribuídos em sites dedicados na internet como o You Tube.

Já os limites de distribuição das modificações do jogo são bem mais restritivos. A Blizzard não aconselha uso de código não aprovado pela empresa, sob pena de danificar o jogo ou expulsar o cliente responsável pela distribuição. Mesmo assim, as modificações mais inofensivas são estimuladas: algumas facilidades de visualização dos mapas do território e, em alguns casos, oficialmente incorporadas após demanda da comunidade.

As trapaças e truques são outros pontos que exigem especial atenção. Muito do prazer de alguns jogadores e de seu engajamento no universo do jogo não vem do fato de seguir as regras, mas de subvertê-las em seu próprio benefício. Ao mesmo tempo em que trapacear é uma atividade prazerosa para alguns, nos MMORPGs podem ser um tormento para outros. Um dos principais dogmas do *game design* é justamente o balanceamento das regras para que todos os jogadores tenham iguais oportunidades de sucesso. Mudar as regras do jogo é simplesmente malvisto por empresas e outros jogadores. De qualquer maneira, as trapaças podem variar, desde uma maior visibilidade do mapa do jogo até o ajustamento do tempo ou melhorias na agência de um dos jogadores. Por exemplo, algumas trapaças como guias que ajudam alguns a superar obstáculos e quebras-cabeças são bem-vistas, enquanto o contrário ocorre com outras que melhoram as chances de alguém ser vencedor em uma batalha, sem que isso esteja ancorado em mérito próprio. Nos MMORPGs, as

⁵ *Machinima* é um neologismo usado para definir uma técnica de animação com base em componentes de videogames. É resultado da aglutinação das palavras inglesas *animation* e *machine*

trapaças e modificações são extremamente controladas pelas empresas, cuja política é de repressão a essas ações, com o objetivo de manter o jogo balanceado. Em jogos não-participativos, as trapaças são encorajadas através da publicação de soluções, códigos de atalho e “detonados”, espécies de guias que descrevem todas as jogadas possíveis, criando unidade de tempo e espaço, e revelando o enredo.

World of Warcraft contém uma série de guias confeccionados pela comunidade, como já observado, com o objetivo de auxiliar novos jogadores em suas missões. Muitos deles são validados pela própria Blizzard, que mantém no site do jogo ligações eletrônicas para essas publicações. A política da empresa não é a da repressão dessas pequenas trapaças feitas por toda a comunidade. No entanto, o próprio *game design* de *World of Warcraft* previne sobre o recurso, já que, ao descobrir uma nova missão por meio de conversa com as personagens controlados pelo jogo (NPCs- *non player character*), os jogadores têm as maiores pistas de como completar aquele desafio.

É notável que a maior parte das empresas tente controlar o comportamento dos usuários em relação aos seus produtos. A Blizzard não é diferente. A formação de comunidades, fóruns, confecção de blogs são de certa forma estimuladas. A estratégia da empresa é a de sempre manter o equilíbrio entre a fidelização de seus clientes e o que é ou não permitido, de modo não afetar o negócio. Jogadores trapaceiros identificados ficam sob constante vigilância.

De acordo com Kerr (2006), a circulação de mini-jogos, modificações e *patches* criadas pelos jogadores a partir de 11 de setembro de 2001, data da explosão do *World Trade Center*, em Nova York nos EUA, indica que certas circunstâncias políticas estão sendo realizadas. Em geral, os grupos de jogadores que criam *patches*, modificações e trapaças para obter mais dinheiro no jogo se auto-intitulam *hackers*, que acreditam fazer parte de um movimento artístico e organizam-se para reivindicar ações políticas digitais; confrontam o universo capitalista, geralmente em favor de uma *cultura livre*,

nos moldes descritos por Lawrence Lessig (2004), professor de Direito da Universidade de Stanford, nos Estados Unidos.

A linguagem de programação da interface de *World of Warcraft* é brasileira e atende pelo nome de LUA. Foi criada na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, sendo considerada um software livre, é usada em diversos consoles e jogos digitais.

Em torno dos softwares livres, especialmente o Linux, existe um movimento político que enxerga as novas tecnologias como um meio de democratização da expressão e garantia do direito ao acesso à informação. Várias bandeiras já foram levantadas e obras escritas em nome da *cultura livre* e da circulação liberada de informações. Os integrantes do movimento, em sua maioria *hackers* ou simpatizantes da causa, acreditam que o código aberto assegura a liberdade de criação e de circulação de idéias e ideais que confrontam o espírito capitalista mercantilista. Um das grandes expressões da produção entre pares acontece justamente no contexto dos jogos digitais e dos MMORPGs. A própria identidade dos jogadores praticantes dessa modalidade de envolvimento digital com os jogos eletrônicos é, de certa maneira, moldada pela contestação política e acredita que as novas tecnologias representam uma revolução no campo da comunicação - mais especificamente, uma revolução que altera substancialmente o modo capitalista de produção fordista.

A idéia de revolução é bastante contestável. No seio dessas teorias pré-revolucionárias dois teóricos - Lessig e Benkler - ganharam destaque entre os usuários mais pesados das tecnologias digitais e aqueles mais engajados com o mundo dos MMORPGs.

Lessig (2004) explica como os direitos autorais representam uma barreira à livre circulação de idéias; seu livro serviu de pilar ideológico a um movimento chamado *Creative Commons*, constituído por licenças, com base na lei dos direitos autorais, que liberam certos usos em prol da comunidade, objetivando formar um *commons* cultural. Os *Creative Commons* ganharam

vários adeptos no Brasil, entre eles, o ex-Ministro da Cultura do governo Luís Inácio Lula da Silva, o cantor Gilberto Gil.

Já Benkler (2006), também parte da idéia de *commons* para explicar como a produção *peer* afeta o mundo das relações capitalistas de trabalho.

Todo esse contexto da nova economia, da sociedade em rede ou de um novo capitalismo, tem a maioria de seus reflexos e contradições no campo cultural.

Capítulo V – As fronteiras de Azeroth entre o público e o privado

5.1. Contestação e criatividade

Como um dos maiores sucessos de uma indústria de 28 bilhões de dólares, *World of Warcraft* é o tipo de produto de exploração capitalista ideal que não está livre da criatividade de seus jogadores. Tal atividade, além das fronteiras de Azeroth, se expressa muito nos mercados paralelos que se desenham a partir do jogo e são conhecidos como “*warez*” networks⁶, *abandonware archives*⁷, cena *modding*⁸, produção de *machinima* e tumultos provocados por contestação de jogadores em relação a atos de governança.

Vários jargões em uso são expressões veiculadas por *hackers* e jogadores de habilidades distintas, na maioria das vezes, criadores de funcionalidades não previstas pelas empresas editoras de MMORPGs. Muitos desses produtos são conhecidos como *commons digitais*, cuja defesa agregou na rede mundial de computadores milhões de vozes, unidas pela bandeira da liberdade de expressão. (Global Network Initiative, 2008)

A defesa do *commons* encontrou na lei dos direitos autorais e nos direitos de patentes seus principais percalços. O ambiente regulatório parece, à primeira vista, ser inapropriado à intenção dos militantes da *free culture*. Mas, não é intenção desse trabalho se aprofundar no conflito regulatório de atividades culturais condenadas pelos velhos padrões dominantes. Basta, para objetivos de análise, observar a existência da “Carta de São Paulo”, escrita pelo movimento do *Creative Commons* no Brasil direcionada ao Congresso Nacional. Seu principal representante é o advogado Ronaldo Lemos.

⁶ Warez Networks são redes ilegais na rede mundial nas quais se distribui conteúdo protegidos por direitos de autor sem licença.

⁷ Abandonware archives são sites dedicados à distribuição de jogos digitais cujos direitos autorais expiraram com o tempo ou foram abandonados por seus criadores.

⁸ Cena Modding é um termo que se refere à alteração de um jogo original criando-se a partir dele uma paródia.

5.2. Os *commons* digitais

Fala-se de *commons* digitais com a convicção de que a internet deve manter-se livre das barreiras de circulação e uso de conteúdo. O que se entende por *commons* evoluiu muito no século XVII e XIX. Trata-se de um conceito anglo-saxão, sem tradução exata para o português, mesmo que no Brasil o sistema coletivo de subsistência sobreviva no modo de vida dos índios. Ao longo do tempo, mais exatamente na primeira década do século XXI, o termo foi reinterpretado de tantas maneiras que é justo dizer que nem definição existe. Muitas pessoas vêem a própria internet como um *commons*. O próprio DNA mundial é citado como exemplo de um, assim como a água, principalmente quando tentam privatizar esse recurso natural. (Coleman & Dyer-Witheford, 2008)

Observando a teoria recentemente construída tanto em Benkler como em Lessig em contextos distintos, a idéia de *commons* parece traduzir-se como um movimento coerente para resistir à privatização dos meios e ao capitalismo neoliberal. O Banco Mundial, George Soros e outros advogados do acesso livre - patrocinados pela Ford Foundation, the World Conservation Union (IUCN) e muitas outras instituições, entre as quais MacArthur Foundation -, estudam, encorajam e financiam iniciativas de militância relacionadas a aspectos dos *commons* digitais. A confusão ideológica é tamanha que pode subverter seu significado e comprometer os movimentos sociais que trabalham em prol do fortalecimento de comunidades e o controle sobre a diversidade. É por isso que um pensamento crítico sobre isso é necessário.

Interpreta-se *commons* de diferentes maneiras, como ressaltado. Para alguns é principalmente a forma como a propriedade pode ser administrada coletivamente (*common property*). Para outros - especialmente ativistas e militantes -, *commons* parece fortalecer um setor público enfraquecido. Nos dois sentidos, ambas as abordagens são extremamente contraditórias.

No velho sistema inglês, uma propriedade *commons* consistia em forma de uso comunitário. Para uma grande parte dos acadêmicos envolvidos em promover a idéia de bem público hoje, parece que propriedade *commons* deveria abarcar todos os aspectos da vida. Nessa “cruzada *commons*”, propriedade é qualquer fundação, ou empresa, ou relação capitalista, e o objetivo principal é conseguir eficiência através da administração coletiva.

Similarmente, muitas comunidades científicas propõem diferentes formas de *commons* hoje, exatamente porque restrições de propriedade intelectual dificultam a pesquisa. Um bom exemplo é o '*protected commons*', de que se serve a CAMBIA, uma empresa de pesquisa biotecnológica na Austrália, para promover sua campanha sobre a ciência "livre". CAMBIA possui uma plataforma aberta, onde qualquer um pode comentar sobre um trabalho científico, sem impedir uma patente futura. Em outras palavras, um espaço foi criado para o trabalho colaborativo, que pode ser alterado e afetado, aperfeiçoado pelo trabalho de outro, sem prejudicar o direito de o primeiro registrar a patente, aperfeiçoamento inclusive.

Por outro lado, entre organizações sociais e ativistas, os *commons* são vistos como uma espécie de fênix que ressurge das cinzas do campo público. O principal objetivo nessa batalha é assegurar direito de acesso e direito de compartilhamento, freqüentemente sob a bandeira do interesse público, que segue indefinido, num mundo onde tudo vira privado, embora o próprio *Creative Commons* não seja uma resposta para isso. Por exemplo, antes de expurgar a idéia de registro dos direitos autorais, o *Creative Commons* reforça a mesma idéia em um grau de aceitação social supostamente mais conectado com as novas tecnologias, ao mesmo tempo em que, do ponto de vista legal, essas licenças não abrem mão da reivindicação do usufruto privado futuro (a exemplo do *cientific commons*). Outros buscam os *commons* sem fronteiras, sem regras, sem definição de quem participa.

A confusão entre “*commons*” e “bem público” é enorme. Historicamente, público é aquilo que serve a todos, não é de controle privado e está sob a jurisdição estatal, quando se assume que o Estado tem responsabilidade e

habilidade de proporcionar bem-estar comum. A maior parte dos Estados serve como agentes de privatização, seja por *bids*, *leasings* ou legislação. Público não é o mesmo que *commons*, mesmo que público seja parte do panorama social de hoje. Os *Commons* foram historicamente construídos para beneficiar comunidades, não para globalizá-las. Nessa perspectiva devemos reconhecer hoje que a palavra "público" é freqüentemente usada pelo Estado para servir à agenda de mercado.

Os *commons* são recursos cuja posse não é de ninguém, mas que todos em uma comunidade específica podem usar. Tal natureza contrasta com a mercadoria trocada por lucro e promessa de posse privada. O interesse no estudo dos *commons* foi reavivado pelos oponentes da globalização corporativa que os consideram como exploradores privados dos recursos sociais públicos (Lessig, 2001; Lemos, 2007). Muito do que é idealizado pelos novos teóricos dos *commons*, no entanto, é romantizado como uma utopia pré-capitalista e não como um suplemento à ordem feudal. De todo modo, o conceito permite repensar o uso coletivo de recursos como a água ou o espectro eletromagnético.

Com a chegada das novas mídias, desde que a raiz entre *commons* e comunicação foi colocada como uma potente metáfora para "comodificação" das redes digitais (Lessig, 2001), diversos teóricos desafiaram a perspectiva não proprietária das mídias, contrariando as previsões dos mais otimistas sobre as redes abertas, os softwares livres e outras utopias coletivas muito em voga nessa nova era da informação, na qual os jogos digitais em rede constituem mais compartilhamento do que propriedade.

Embora a tendência não tenha sido completamente entendida, essas práticas de troca de bits e bytes permanecem subordinadas a elementos de dominação de mercado com o qual tem uma relação complexa, complementar e conflituosa.

A indústria de jogos tolera e, na maioria das vezes, alimenta a alternativa da economia do *commons*, mas também criminaliza a prática quando ela atinge a propriedade intelectual.

5.3. A ética hacker

A ética *hacker* tem origem no próprio nascimento da indústria de jogos digitais. De acordo com Sérgio Amadeu da Silveira:

“Os hackers do movimento de software livre estão enfrentando as companhias que buscam monopolizar no planeta o controle dos intermediários da comunicação (softwares, códigos e protocolos da comunicação em rede). Estas companhias alegam que seus direitos de propriedade estão acima de todos os demais direitos, inclusive da liberdade de conhecer, do uso justo de uma obra protegida pelo copyright, do direito à privacidade, à segurança e ao anonimato. Enfim, estamos em uma novo terreno. Dele emanam a reivindicação de novos direitos, direitos de comunicação, de liberdade de expressão e da possibilidade democrática de tomar decisões em uma sociedade em rede, virtual ou ciberespacial. O debate mal começou.”⁹

Hackers geralmente exploram o código buscando transformar um produtor digital à sua maneira. É comum que criem redes próprias de distribuição de arquivos de jogos com o código alterado, personalizações,

⁹ Documento publicado pelo Intercom em 2005. Disponível no blog pessoal do pesquisador: <http://samadeu.blogspot.com/2006/11/hackers-monoplios-e-instituies.html>

possíveis trapaças e outras artimanhas. São os *warez networks* e os *abandonware*. Já o *machinima* pertence a outra classe do uso da propriedade intelectual.

Em relação ao código de *World of Warcraft*, igualmente protegido pela lei de direitos autorais, existem pelo menos 90 alterações gratuitamente disponíveis na rede mundial, sobre as quais a Blizzard evidentemente faz vista grossa, e desautoriza o uso de algumas. Normalmente são os *add-nos*, uma espécie de programa que adiciona código à interface de *World of Warcraft*, provocando modificações na experiência do usuário. Muitos deles são cobrados dos jogadores, o que implicaria em pagamentos de direitos autorais para a Blizzard não fosse o fato de que a maioria é distribuída ilegalmente.

No decorrer do desenvolvimento da computação, inicialmente a ética *hacker* era uma inovação técnica estilística, feita por prazer e não necessariamente voltada para um objetivo de mercado. Como lembra Kline et al. (2003), tal exploração dos códigos fazia parte do meio de engenheiros que trabalhavam com os mesmos. Assim aconteceu, por exemplo, no surgimento de jogos mais simples, pioneiros de toda a indústria, tais como o conhecido *Spacewar* (1972). Os primeiros *hackers* tinham pouco senso comercial e buscavam em seus conhecimentos uma forma de arte.

Alguns computadores passaram a ser comercializados com jogos de criação espontânea instalados, até que a Atari, seguindo o sucesso da comercialização de sistemas operacionais proposto por Bill Gates, lançou a primeira plataforma de computador de entretenimento, como eram conhecidos os primeiros consoles de videogame.

Nos anos 1980, a indústria de jogos eletrônicos assistiu ao declínio, não sem ressurgir com o fôlego renovado, em meados dos anos 1990, com a emergência da Nintendo como líder de mercado (Sheff, 1993). É a partir desse marco que a cultura *gamer* se populariza, mas dentro de um regime de

propriedade intelectual forte, seguindo os preceitos da economia da informação tal qual descrita por Shapiro e Variant (2003).

Os consoles, o código, as plataformas e outros ativos digitais como um *browser* próprio, são maneiras de manter o consumidor dentro do círculo de geração de valor de uma empresa de entretenimento de jogos. Para que esse sistema tenha efeito, entretanto, é necessário que as patentes e a propriedade intelectual sejam asseguradas. Ou seja, mesmo que a fantasia do jogador seja parte integrante e valorosa daquele universo através das propriedades dos efeitos da rede, tudo pertence à empresa criadora.

É esse um dos principais aspectos reforçado pelo marco regulatório hoje vigente, que desperta o engajamento por parte dos *hackers* que de simples estilistas do código passaram a ser militantes pela liberdade de expressão.

5.4. A quem pertence Azeroth?

A maior expressão proprietária de *World of Warcraft* é o *End User License Agreement* (EULA), ou o contrato assinado entre a empresa produtora e o usuário do jogo, que define os direitos dos jogadores, os quais muitas vezes fazem parte daquele universo sem ter o menor conhecimento do teor de seu conteúdo.

De modo geral, como nos lembra Festinger (2005), o principal direito do jogador é o usufruto, mas não a alteração, o compartilhamento ou outras atividades condenadas pelas leis de patentes e direitos autorais.

É a partir das disposições do EULA que se dão a maioria dos processos nesse campo e é assim que foi condenada a cultura da pirataria.

Entretanto, pirataria de cópias não é o maior problema enfrentado pelos produtores de *World of Warcraft*: as disposições do EULA incidem sobre outros campos.

Mesmo que os piratas sejam considerados os maiores parasitas da indústria, o aspecto de co-existência é largamente notado fora dos tribunais. Alguns *hackers* criam *commons* para os jogos, muito além da relação de simplesmente copiar o jogo.

Exemplos disso são os mencionados *add-ons*. Por exemplo, *World of Warcraft* possui um sistema de coordenadas que é oferecido fora do jogo em livre distribuição por seus criadores na internet. Tal software auxilia muito vários jogadores a se localizar durante as partidas, encontrar os lugares mais difíceis e são proibidos pelo EULA. O sistema de coordenadas, no entanto, é autorizado pela Blizzard desde que seus criadores o disponibilizem sem fins comerciais. Os *hackers* que criaram tal sistema provavelmente investiram tempo na confecção do aplicativo, ao proibir sua comercialização.

5.5. *World of Warcraft* entre o público e o privado

O fato de que *World of Warcraft* representa em muitas medidas um campo fechado e privado de interações, muda em vários aspectos a análise sobre a geração de *commons* e ativos intangíveis. O mundo sintético, tal qual proposto à luz da análise de Castronova (2005), tem enormes custos para as empresas que os fabricam, algo que gira em torno de 30 milhões de dólares no lançamento, além da manutenção mensal em valores muito altos. Se jogos como *World of Warcraft* não possuírem uma base de assinantes expressiva, simplesmente deixam de existir, por falta de sustentação econômica, o que em suma acaba com o potencial de capital cultural e social associado à sua existência. O retorno de um mundo sintético como esse também é expressivo e gira em torno de 700 milhões de dólares por ano (Schiesel, 2005).

Observando os números, o fato de serem digitais não coloca o mundo sintético no papel de um *commons*, mas de uma mercadoria. Também, por dependerem de seus jogadores para a manutenção e existência, adquirem o status de uma mercadoria particular. Ou seja, embora os jogadores não possuam o jogo, são eles que dão vida ao mesmo, são eles que o usam e, em sentido geral, essa relação traz em si a idéia de *commons*. A própria governança mantida pela Blizzard, em muitos aspectos, está na mão dos jogadores; embora o editor determine o que acontece, muito da aceitação das propostas cabe aos pioneiros.

Um dos debates mais acalorados no meio acadêmico internacional é sobre o fato de quem realmente estabelece as regras dos mundos sintéticos (Jakobsson & Taylor, 2003; Lastowka, 2005).

Ao observar essa relação de interdependência na governança dos jogos e suas características de espaço público, embora seja em si completamente propriedade da Blizzard, Humphreys (2004) comentou que o triunfo do jogo capitalista é se apropriar da produção imaterial, afetiva e coletiva de sua população virtual, exatamente onde reside a contradição dos ativos intangíveis quando estão associados aos efeitos produzidos pela rede, seja essa pública como a internet, ou privada como o *World of Warcraft*. Apenas que quando tal rede é fechada, essa contradição é mais visível.

Tais mundos sintéticos são exemplos clássicos de “trabalho livre”, identificando esse componente mais genericamente em ambientes comerciais culturais na rede mundial de computadores.

O conceito aplicado aos MMORPGs adquire a forma de uma classe híbrida de mercadoria que carrega em si um valor afetivo e intangível, mas não abandona as características clássicas da mercadoria fora do jogo, já que constitui uma co-criação corporativa e de seus jogadores.

No EULA, até mesmo os avatares pertencem à Blizzard, mas na prática, essa empresa é obrigada a mudar constantemente suas estratégias, pedir

conselhos à sua audiência, melhorar o jogo, redefinir o código, balancear o jogo ou correr o risco de que sua população abandone aquele mundo.

Essa característica híbrida, no entanto, resulta em conflitos constantes entre a propriedade corporativa e a prática *commons*.

Guildas muito importantes e outros coletivos presentes nesses mundos sintéticos - representando classes, raças ou outros tipos de agrupamentos -, contestam vigorosamente as decisões dos editores sobre a disciplina dentro do jogo, mudanças ou regras. Mesmo que frequentemente os editores apenas não dêem ouvidos, algumas vezes são obrigados a voltar atrás.

Em uma ação judicial movida por um grupo de homossexuais, a Blizzard se viu obrigada a permitir a publicação de guildas com essa orientação, mesmo que o sistema de classificação indicativa de jogos eletrônicos nos Estados Unidos enxergasse a prática com preconceito.

Uma carta de direitos dos jogadores protegendo os habitantes dos MMORPGs de favoritismo e disciplina arbitrária circulou na rede mundial de computadores e foi largamente discutida pela comunidade (Koster, 2000).

A situação mais complexa, entretanto, se refere à economia virtual.

Como já foi comentado anteriormente, Catronova (2001) publicou um artigo no qual fazia comparações entre economias virtuais e nacionais. Nessa exposição, o autor comenta que o trabalho dos jogadores, através da troca de modas, armaduras, encantamento e propriedades permutados por dinheiro real, são equivalentes a 3,42 dólares por hora-jogo, dividindo-se o valor de venda nas casas de leilão pelo tempo gasto para acumular a propriedade virtual.

O fato encontrado por Castronova (2001), por exemplo, coloca Norrath, o país de *Everquest* - jogo no mesmo estilo de *World of Warcraft* -, na posição da septuagésima sétima economia do mundo.

Soma-se a isso que a compra e a venda de propriedade virtual começou individualmente, até se tornar um negócio com escala industrial no México, em Hong Kong e em lugares como a Europa do Leste (Thompson, 2005). Tais tipos de negócios são conhecidos por subempregar jogadores para interagir nos jogos.

Barboza (2005) identificou centenas dessas empresas na China e verificou que o tamanho do mercado que movimentam pode variar de 200 milhões de dólares a um bilhão por ano.

Do ponto de vista do contrato de *World of Warcraft* tais transações são ilegais e a Blizzard toma uma variedade de atitudes para impedi-las. São, na maioria, medidas disciplinares como a suspensão das contas dos usuários engajados em tais práticas, até o completo banimento da personagem do jogo. Recentemente, a empresa lançou uma campanha de denúncias e faz policiamento constante.

Não é raro encontrar protestos dos jogadores banidos nos fóruns ou até mesmo movimentos libertários pela legalidade de tais práticas.

Por outro lado, jogos como *Entropia* ou *Second Life* se apropriaram dela e passaram a permitir a troca de moeda virtual por moeda real. O caso mais conhecido é a venda de uma ilha em *Second Life* pelo valor de 100 mil dólares.

A proposta libertária de *Second Life* permitia que os jogadores tivessem total propriedade sobre suas criações, mas problemas na interface do jogo e o constante esforço de criação de itens feitos por meio do código acabaram retendo apenas uma minoria de usuários. A proposta de *Second Life* era encorajar o conteúdo criado pelos jogadores dentro de um sistema de mercadorias e considerar como virtude o que é largamente criticado na comunidade. Em *World of Warcraft*, entretanto, a Blizzard afirma que a criação espontânea de conteúdo, assim como a troca ilegal de *add-nos*, prejudicam a formação da comunidade e alteram a dinâmica do jogo.

Conhecidos como *farmers*, os jogadores que se dedicam a essa modalidade de negócios frequentemente ocupam pontos estratégicos do jogo, impedindo que outros possam desfrutar daquela área. Alguns deles usam programas de trapaças e acabam por desequilibrar completamente toda a estrutura econômica desenhada pelos criadores originais, o que leva a reclamações por parte de muitos que estão ali apenas por diversão.

Mas o fato é que o comércio de itens virtuais se coloca entre a questão do *commons* e da mercadoria. Por um lado, a exploração comercial dos itens virtuais realiza a mercantilização da atividade de jogar, que deveria ser característica da ética do *commons*, ou seja, do participar da comunidade, do criar para a comunidade, compreendendo tipicamente o empreendedorismo *hacker*. Por outro lado, a prática destrói alguns aspectos comunitários mesmo que através de algumas criações os *hackers* previnam falhas ou criem programas que auxiliam outros jogadores. Justamente o aspecto comercial é que se constitui em prática condenável e, manter o controle sobre ele é a chave de sucesso da maioria dos jogos do gênero.

De certa maneira, o movimento do *Creative Commons* define os serviços e produtos como uma co-criação da sociedade, na qual a paridade entre consumidores e produtores deve ser levada em consideração, com respeito aos direitos autorais. A teoria de co-autoria entre os jogadores e o mundo virtual até que faz bastante sentido; no entanto, é necessário observar que por mais que a personagem tenha alguma liberdade no mundo de *World of Warcraft*, a maioria dos aspectos de design e de diversão do jogo ainda se encontram sob controle.

Hamilton (2003) descreve as práticas realizadas tanto por jogadores como por empresas de MMORPG como um modelo de mídia multidimensional, em que o resultado da criação cultural é concebido como híbrido e, em muitos casos, não é possível identificar um modelo compartimentado de produtores e consumidores.

Nos jogos digitais, a divisão entre produtores e consumidores é aparente. A definição da interatividade e acontecimentos lúdicos está nas mãos de seus produtores e isso elimina o modelo bidimensional na raiz. Não existe uma audiência, mas jogadores, e o limite entre a passividade e a atividade, produção e consumo é obscuro desde o princípio.

Nesse universo, é natural que tensões legais se multipliquem e sejam resultados da confrontação entre as mídias corporativas e os *commons* digitais.

De acordo com Strangelove (2005), as novas práticas coletivas de produção e circulação nos jogos representam o comunismo digital da parte de uma proporção dos jogadores. O mais estranho é notar que, em meio a tantos discursos pela liberdade da rede e de circulação de bens digitais, a maioria ainda prefira um regime de controle, no qual operam tantos os interesses das produtoras de jogos como a aceitação de elementos dos contratos de usuários. Afinal, o principal desejo da maioria dos jogadores de *World of Warcraft* é apenas se divertir.

Até agora, a relação entre os *commons* e as mercadorias permanece fluida, fértil e mal-resolvida. O processo dos *commons* de *World of Warcraft* é complexo e variado, incluindo violações legais de *copyright*.

É possível entender cada um desses processos, como a remercantilização das mercadorias; por outro lado, ainda que ilegais, não é raro ver algumas dessas criações espontâneas alcançarem grande sucesso na rede mundial de computadores. Alguns *add-ons*, como o *Auctionner* para *World of Warcraft*, por exemplo, são distribuídos com o aval da Blizzard.

O que complica a análise é o papel dos jogadores na criação dos MMORPGs. Enquanto os desenvolvedores programam os parâmetros iniciais, é a interação dos jogadores com o mundo que lhe confere substância, inclusive na criação do *ethos* dos jogadores, padrões de comportamento, regras sociais e instituições coletivas. O colorido da comunidade em rede determina se ela persiste ou não.

Como *World of Warcraft* depende das milhões de interações de seus usuários, todos podem usá-lo, mas nenhum deles pode possuí-lo.

Observada a governança do jogo - que, em muitos aspectos depende de suas guildas, da cooperação voluntária, da ajuda mútua para sobrevivência no jogo e da divisão de recursos entre os jogadores dentro dos limites estabelecidos -, a propriedade permanece na mão dos editores. É evidente que a Blizzard exerce poder; é também evidente que um *hacker* pode se apropriar de parte desse poder, ao dizer que está compartilhando conhecimento.

Enquanto o assunto não encontra solução possível, podemos dizer que o processo dos *commons* dentro do universo proprietário de *World of Warcraft* é complexo, variado e, de alguma forma, simbiótico entre as partes. Uma das maiores expressões dessa simbiose é a prática de apropriação e capitalização dos filmes *machinima* para a própria rede da Blizzard. Geralmente promovidos através de concursos elaborados pela empresa, os *machinima* acabam por tornar-se peças publicitárias para o próprio jogo, ao serem distribuídos nas redes de troca.

Se os ativos são intangíveis, se a riqueza não é mensurável, em muitos aspectos é fácil para a Blizzard apropriar-se do movimento, aceitar a contestação, fazer vista grossa. Aqueles 11 milhões que se conectam ao mundo de Azeroth, certamente não estão lá porque um *hacker* criou uma nova funcionalidade. Fica claro que esta constitui sempre uma boa desculpa para se manter dentro das fronteiras de Azeroth. Colocar-se entre o público e o privado é apenas uma contestação cultural.

Capítulo VI – Conclusão

Os diferentes aspectos dos MMORPGs tornaram a pesquisa intensa e permitiram percorrer alguns aspectos desses mundos fantásticos. Todavia, foi impossível ao longo de poucas páginas detalhar toda a diversidade da floresta digital que se desenha no mundo de Azeroth.

Ao longo da pesquisa ficou evidente que a interatividade, enquanto componente fundamental desses novos produtos da rede mundial de computadores, não tem implicações apenas no design da comunicação, como também transforma aspectos negociais e de posicionamento midiático.

Atrativos, diferentes, povoados por uma nova geração, os MMORPGs são uma expressão de aglutinamento cultural completamente nova e refletem as alterações pelas quais passa o capitalismo com conseqüências que, certamente, serão percebidas ao longo da transição tecnológica na qual transitamos.

Entretanto, o que se marca como mais evidente é que embora os MMORPGs se situem nesse momento de transição tecnológica, a despeito da interatividade, usam estratégias conhecidas de outras indústrias culturais.

As diferentes relações entre os produtores de cultura e o mercado, aquilo que é artesanal e aquilo que não é artesanal, o rápido desenvolvimento de um estágio a outro e até a complexidade de um sistema como *World of Warcraft* mostram o estabelecimento de novos interesses que buscam moldurar aquilo que é novo.

Em meio a novos paradigmas midiáticos, *World of Warcraft* surgiu como uma resposta global ao consumo localizado. A intersecção entre a organização tecnológica do código, a financeira e a cultural com relações políticas introduzidas ao longo da dissertação mostraram as dificuldades de tradução lingüística e das diferenças culturais entre os diferentes mercados.

Um primeiro argumento a ser destacado é o de que enquanto é possível jogar *World of Warcraft* com usuários de qualquer parte do mundo, uma série de fatores negociais e culturais impede que eles sejam verdadeiramente globais. Tal aspecto coloca os jogos digitais em uma posição na qual eles espelham outras mídias e são sujeitos a quase as mesmas regras econômicas das velhas mídias. A diferença está na maneira como se usa *World of Warcraft* para o modo que se assiste, por exemplo, à televisão.

Ainda assim, tanto a televisão como o MMORPG são dependentes das estruturas estabelecidas nas esferas midiáticas. Tanto um meio como o outro são sujeitos a sua audiência.

World of Warcraft é extremamente dependente de sua governança e, mais do que isso, um sistema econômico comunitário de valor. É necessário ainda continuar explorando suas conseqüências e, principalmente a forma pela qual a existência de jogos desse porte pode modelar os padrões sociais, os padrões culturais, a reconstrução cultural e as relações sociais.

BIBLIOGRAFIA

AARSETH, E. J. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

BARBOZA, D. **Boring Game? Hire a Player**. Nova York: International Herald Tribune, 2005. Disponível em: <http://www.iht.com/articles/2005/12/08/business/gaming.php> (consulta em maio de 2008)

BARBROOK, R. **Cyber-communism: how the americans are superseding capitalism in cyberspace**. Londres: The hypermedia research Center, 2006. Disponível em: <http://www.hrc.wmin.ac.uk/theory-cybercommunism.html> (consulta em junho de 2007)

BARTHES, R. **Le degré zéro de l'écriture suivi de Nouveaux essais critiques**. Paris: Seuil, 1972

BARTLE, R. A. **Designing Virtual Worlds**. Indianapolis: New Riders, 2003

BATESON, G. **A theory of play and fantasy**. In: Bruner, J.S.; Jolly, A. Sylva, K. (eds.). **Play: Its Role in Development and Evolution**. Harmondsworth: Penguin Books, 1976. p. 119-129

BENKLER, Y. **Freedom in the Commons: Towards a Political Economy of Information**. Duke Law Journal, 52, p.1245-1276, 2002. Disponível em: <http://www.law.duke.edu/shell/cite.pl?52+Duke+L.+J.+1245> (consulta em maio 2008)

_____. **The Wealth of Networks: : How Social Production Transforms Markets and Freedom.** New Haven: Yale University Press, 2006.

BLIZZARD. **World of Warcraft surpasses 11 million subscribers worldwide.** Los Angeles: Blizzard, 2008.

BOURDIEU, P. **The Forms of Capital.** In: Richardson, J. (Ed.) **Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education.** Nova York: Greenwood, 1986. p. 241-258.

CAILLOIS, R. **Les jeux et les hommes.** Paris: Folio Essais, 1961.

CASTELLS, M. **La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura.** Vol.1. La sociedad Red. Madrid: Alianza Editorial, 1999.

CASTRONOVA, E. (2001) **Virtual Worlds: A First-hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier.** Indiana: The Gruter Institute Working Papers on Law, Economics, and Evolutionary Biology 2, 2001. Disponível em: http://www.bepress.com/giwp/default/vol2/iss1/art1/current_article.html (consulta em maio de 2007)

_____. **Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games.** Chicago: University of Chicago Press, 2005

CHAUÍ, M. **Brasil: mito fundador e sociedade autoritária.** São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2000.

COST OF MAKING GAMES SET TO SOAR. BBC, 2005. Disponível em: <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4442346.stm> (consulta em novembro de 2007)

CNN: **Online gamer in China wins virtual theft suit.** Nova York, Dezembro, 2003. Disponível em: <http://www.cnn.com/2003/TECH/fun.games/12/19/china.gamer.reut/> (acesso em fevereiro de 2008)

COSTIKYAN, G. **New Front in the Copyright Wars: Out-of-print Computer Games.** Nova York: New York Times, 18 de maio, 2000. Disponível em: <http://nytimes.com/library/tech/00/05/circuits/articles/18aban.html> (consulta em abril de 2007)

CHEN, V. H.; PHUAH, S. K. P.; DUH, H. **What Makes MMORPGs fun? An Explication of Enjoyment, Social Interaction, and Types of Gamers.** São Francisco: Annual meeting of the International Communication Association, 2007. Disponível em: http://www.allacademic.com/meta/p173005_index.html (consulta em janeiro de 2009)

COLEMAN, S.; DYER-WITHEFORD, N. **Playing on the Digital Commons: collectivities, capital and contestation in video game culture.** Sage: Journal of Media, Culture & Society, 2007. Vol. 29, No. 6, pag. 934-953.

DA SILVEIRA, S.A. **Hackers, Monopólios e Instituições Panópticas: Elementos para uma Teoria da Cidadania Digital.** São Paulo: Intercom, 2005. Disponível

em: <http://samadeu.blogspot.com/2006/11/hackers-monoplios-e-instituies.html> (acesso em janeiro de 2009)

DIBBELL, J. **Play Money, or How I Quit My Day Job and Struck It Rich in Virtual Loot Farming.** New York: Perseus, 2006

DICARLO, L. **Do Game Publishers Ignore Piracy?** Nova York: Forbes.com, Julho, 2005. Disponível em: [http://www.forbes.com/2005/07/18/video game-piracy-worldwide-cx_ld_0718piracy.html](http://www.forbes.com/2005/07/18/video_game_piracy-worldwide-cx_ld_0718piracy.html) (consulta em maio de 2008)

EASTWOOD, G. **The future digital home. New technologies, growth strategies and customer uptake.** Londres: Business Insights, 2007

ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION. **Federal Court Slams Door on Add-on Innovation.** Nova York: Setembro, 2005. Disponível em: http://www.eff.org/news/archives/2005_09.php#003949 (consulta em maio 2008)

EZABELLA, F. **Quadrinista recria São Paulo em versão futurística de game.** São Paulo: Folha de São Paulo, 2009. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u493056.shtml> (consulta em janeiro de 2009)

FAIRFIELD, J. **Virtual Property.** Boston University Law Review, Vol. 85, Indiana Legal Studies Research Paper No. 35, 2005, p. 1047. Disponível em: <http://ssrn.com/abstract=807966> (consulta em maio de 2008)

FRASCA, G. **Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place.** Utrecht: Digital Games Research Conference, 2003. Disponível em: http://www.digra.org/dl/order_by_author?publication=Level%20Up%20Conference%20Proceeding (consulta em novembro de 2008)

FESTINGER, J. **Video Game Law.** Ontário:LexisNexis, 2005

FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir: história da violência nas prisões.** Petrópolis: Vozes, 1996.

_____. **Governmentality.** In: Faubion, J.D. (ed.) **Michel Foucault. Power. Essential Works of Foucault 1954-1984.** Londres: Penguin, Vol.3, 1984. p.201-222

GARNHAM, N. **Emancipation, the Media and Modernity: Arguments about the Media and Social Theory.** Nova York: Oxford University Press, 2000.

GLOBAL NETWORK INITIATIVE. **Global Network Initiative.** 2008

GRANADE, S. **Warez, Abandonware and the Software Industry.** Nova York: Brass Lantern, The Adventure Game Website, 2002. Disponível em: <http://www.brasslantern.org/community/companies/warez.html> (consultado em maio de 2008):

GYGAX, G.; ARNESON, D. **Dungeons & Dragons.** São Paulo: Devir, 1984.

HAMILTON, J. **Remaking Media Participation in Early Modern England.** Londres: Journalism:Theory, Practice and Criticism, Vol. 4, 2003. p. 293–313.

HIMANEN, P. **The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age**. Nova York:Random House, 2001

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

HUMPHREYS, S. **Commodifying Culture - It's Not Just about the Virtual Sword**. Copenhagen: Other Players conference, Center for Computer Game Research, 2004. Disponível em: <http://www.itu.dk/op/papers/humphreys.pdf> (consulta em abril de 2007)

HWANG, K. **Blizzard versus BNetD: A looming ice age for free software development?** Ithaca: Cornell Law Review, Vol. 92, 2007, p. 1043-1067.

IP, B.;JACOBS, G. **Territorial lockout—An international issue in the video games industry**. Londres: European Business Review, 2004, Vol.16, 5, p. 511-521.

_____. **Quality in the games industry—An analysis of customer perceptions**. Londres: International Journal of Quality & Reliability Management, 2006, Vol. 23,5, p. 531-546.

JAKOBSSON, M.; Taylor, T L . **The Sopranos meets EverQuest: social networking in massively multiplayer online games**. Melbourne: RMIT University, 2003. DAC Conference proceedings, p. 81-90.

JENKINS, H. (2002) **Interactive Audiences?**. In Harries, D. (ed.) **The New Media Book**. Londres:British Film Institute, 2002 pp. 157–70

_____. **Convergence culture. Where old and new media collide.** Nova York: New York University Press, 2006

KERR , A. **The Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay.** California: Sage Publications, 2006.

KLINE, S.; DYER-WITHEFORD, N.; DE PEUTER, G. **Digital Play: The Interaction of Culture, Technology and Marketing.** Montreal: McGill-Queen's University Press, 2003.

KOSTER, R. **Declaring the Rights of Players.** San Diego: Raph Koster website, 2000. Disponível em: <http://www.raphkoster.com/gaming/playerrights.shtml> (consulta em junho de 2007)

LASTOWKA, G. **You Will Rule the Planes of Power.** Homepage of Terra Nova: Exploring Virtual Worlds, 2005. Disponível em: http://terranova.blogs.com/terra_nova/WWR-PoP.pdf (consulta em maio de 2006)

LAZZARATO, M; NEGRI, T. **Trabalho imaterial: formas de vida e produção de subjetividade.** Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

LEMOS, R. **Cultura Livre: uma solução criativa.** Rio de Janeiro: Jornal O Globo, 28 de setembro, 2007. Disponível em: http://www.culturalivre.org.br/index.php?option=com_content&task=view&id=196&Itemid=40 (acesso em janeiro de 2009)

LESSIG, L. **The Future of Ideas: The Fate of the Commons in a Connected World.** Nova York : Random House, 2001.

_____. **Free Culture: The Nature and Future of Creativity.** NovaYork: Penguin Books, 2004

LOWOOD, H. (2005) **Real-time Performance: Machinima and Game Studies.** Florida: International Digital Media Arts Association Journal, Vol.1, 3, 2005, p. 10-18.

MALABY, T.M. **Parlaying Value: Capital in and beyond Virtual Worlds.** University of Wiscosin: Games and Culture, 2005. Disponível em: <http://ssrn.com/abstract=871851> (consulta em dezembro de 2007)

MANNINEN E KUJANPÄÄ. **The Value of Virtual Assets – The Role of Game Characters in MMOGs.** Middlesex: International Journal of Business Science and Applied Management, Volume 2, Issue 1, 2007, p. 22-33.

MANOVICH, L. **The Language of New Media.** Cambridge: MIT Press, 2001.

MILLER, J.H. **Narrative.** In: Lentricchia, F; McLaughlin, T. (eds). **Critical Terms for Literary Study.** Chicago: The University of Chicago Press, 1995.

MILLER, K. **Communication theories: Perspectives, processes, and contexts.** Nova York, NY: McGraw-Hill, 2005.

MURRAY, J. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace.** Nova York: MIT Press, 2003.

NOAM, E. **Is the Internet Still Wide Open and Competitive?.** In: Chadwick,A; Howard, P.N. **Routledge Handbook of Internet Politics.** Nova York:: Routledge, 2008

PEARCE, C. (2007). **Narrative Environments from Disneyland to World of Warcraft**. In: Von Borries, F; Walz S. P.; Bottger, M. (eds). **Space, Time, Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level**. Basel: Birkhauser, 2007. Disponível em: <http://lcc.gatech.edu/~cpearce3/PearcePubs/PearceSpaceTimePlay.pdf>

(consulta em maio de 2008)

POSTIGO, H. **From Pong to Planet Quake: Post-industrial Transitions from Leisure to Work**. Londres: Routledge, Information, Communication and Society, Vol. 6, 4, 2003, p.593–607.

POULSEN, K. **Game Over for Modders?**. Nova York: Wired News, 2005.

Disponível em: <http://www.wired.com/news/games/0,2101,68284,00.html>

URL (consulta em agosto de 2008)

RAESSENS, J. (2005) 'Computer Games as Participatory Media Culture', pp. 373–88 in J. Raessens and J. Goldstein (eds) *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, MA: MIT Press.

RYAN, M.L. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**. Baltimore: John Hopkins University Press, 2003.

SCHIESEL, S. **Conqueror in a War of Virtual Worlds**. Nova York: New York

Times, 2005. Disponível em:

<http://www.nytimes.com/2005/09/06/arts/design/06worl.html> (consulta em maio de 2007)

SCHWARTZ, Gilson. **Digital Emancipation and Local Development in Brazil.**

Londres: London School of Economics and Political Science, 2007. Disponível em:

http://www.lse.ac.uk/collections/media@lse/Conference/Conference_Papers_Keep_them_here/Medi@LSE_Schwartz_2008_Draft_01.pdf (consulta em dezembro de 2008)

SHAPIRO, C; VARIANT. H. R. **A economia da informação.** São Paulo: Elsevier Editora, 2003.

SHEFF, D. **Game Over: How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars, and Enslaved Your Children.** Nova York: Random House, 1993.

SPOLIN, V. **O Jogo Teatral no livro do diretor.** São Paulo: Perspectiva, 1999.

STRANGELOVE, M. **The Empire of Mind: Digital Piracy and the Anti-capitalist Movement.** Toronto:University of Toronto Press, 2005.

TAYLOR, T.L. **Play between Worlds: Exploring Online Game Culture.** Cambridge: MIT Press, 2006.

THE REGISTER. **Dutch teen swipes furniture from virtual hotel.** Novembro, 2007. Disponível em:

http://www.theregister.co.uk/2007/11/14/habbo_hotel_heist/ (consulta em fevereiro de 2008)

THORHAUGE. A.M. **Playing while making sense - How to understand the position of the video game player.** Sydney: Dlux.org, Theorizing the zone,

2005. Disponível em:
http://www.dlux.org.au/fs03/media/anne_mette_thorhauge_web.pdf (consulta em maio de 2008)

WARK, M. **A Hacker Manifesto**. Cambridge:Harvard University Press, 2004

WOODCOCK, B. **Mogchart.com Version 18.0**. Disponível em:
<http://mmogchart.com>. (consulta em janeiro de 2009)

ZIMMERMAN, E. E SALEN, K. **Rules of Play**. Cambridge: MIT Press, 2003.

ZIMMERMAN, E. (2004) **Narrative, Interactivity, Play and Games**. Nova York:
Electronic Book Review, 2004. Disponível em:
<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/ludican-do>
(consulta em julho de 2008)

JOGOS

BLIZZARD. **World of Warcraft**. Los Angeles, 2004.

LINDEN LABS. **SecondLife**. San Diego, 2004.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. **Everquest**. San Diego, 2000.

SITES

<http://futuresoflearning.org/index.php>

www.gamasutra.com

<http://gamestudies.org/0802>

www.google.com

<http://www.instituteofplay.com/>

<http://terranova.blogs.com/>

<http://www.tumeroks.com/top-10-most-popular-mmorpgs-of-2008/>

www.uo.com

www.worldofwarcraft.com

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)