

Afinal, Quem Protagoniza as Fábulas de Hoje? Texto, Narrativa e Produção de Sentido em MMORPGs

THIAGO FALCÃO

Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea.
falcao@realidadesintetica.com

Resumo

O objetivo do presente artigo é verificar como se dão as particularidades na dinâmica de produção de texto – este sendo interpretado como artefato cultural com uma função de significação – em ambientes virtuais multiusuário, híbridos entre as dinâmicas das ferramentas de interação social e dos jogos eletrônicos, que promovem uma estrutura de interação síncrona entre seus usuários – ambientes conhecidos comumente como mundos virtuais ou MMORPGs. Partindo da hipótese de que apesar de existir uma narrativa linear, como a que é encontrada em vários jogos eletrônicos *single player* – desenhados para uma experiência entre usuário e computador –, tais ambientes apresentam-na como apenas um dos fatores que trabalham para que haja uma produção de significado no contato entre usuários e mundo – dando vazão também ao fato de que as experiências entre usuários, e não só entre usuário e texto, são portadoras de um potencial de criação textual que não pode ser menosprezado.

Palavras-chave: Mundos virtuais. MMORPGs. Textualidade. Produção de sentido.



1 Introdução

Parte considerável do esforço das ciências da comunicação se debruça sobre o entendimento da dimensão interpretativa inerente aos símbolos; da decodificação da polissemia habitual que permeia os vários espectros que compõem a ecologia midiática, mediante os mais diversos contextos, numa situação na qual a existência – e mesmo o uso – de uma prática hermenêutica nos é cognitivamente inescapável.

Tal prática, necessariamente dependente do processo pelo qual o significado se origina – um processo que se calca na existência de interação entre atores e objetos –, se não nos garante um entendimento completo de mundo, nos provê um mínimo de decodificação contextual, referente tanto ao modo como lidamos com outros atores, quanto ao modo como lidamos com o mundo de objetos produzidos por tais atores, e ao qual todos somos, de certa forma, inerentes; a nós, por fim, nos é permitido que exerçamos ações e demonstremos comportamentos adequados à conjuntura na qual nos encontramos. A necessidade interpretativa, necessidade de um discernimento simbólico, de uma contextualização apropriada, contudo, torna-se decisiva quando o intuito é o da produção de um tratado científico sobre um assunto: especificidades e nuances são essenciais para nos prover um entendimento minucioso das várias significações encerradas em um conceito.

Polissemia à parte, a problemática levantada converge com a problemática do presente trabalho no momento em que tentamos apontar a necessidade de se separar o entendimento dos vários aspectos do jogo necessários para se compreender melhor o objeto à frente estudado.

Em seu tratado sobre como os jogos são compostos por regras reais e mundos ficcionais Jesper Juul (2005), aponta uma necessidade de categorização da noção de jogo que vai além da simples definição. Há uma série de fatores que contribuem para que tal estado de confusão se instaure, na busca por tal definição – barreiras lingüísticas, imprecisões sistemáticas e essências culturais –, e para que tal definição se traduza da forma mais sólida possível, é necessário que percorramos cada uma delas.

Curiosamente, por familiar que a idéia do lúdico seja a cada um de nós, na figura formal do jogo de tabuleiro ou na brincadeira descompromissada entre pais e filhos, definições e enquadramentos – em especial por parte dos grandes veículos de comunicação – comumente apresentam discrepâncias e distorções, denotando uma variação entre extremos: se às vezes, ao professar resultados inéditos de pesquisas que atestam o valor do lúdico para o desenvolvimento da subjetividade e dos aspectos técnicos humanos (LENHART et al., 2008), a relação entre jogador e jogo é recebida com euforia (KALNING, 2008), não é incomum, contudo, nos depararmos com abordagens absolutamente depreciativas (LEUNG, 2005), que condenam o envolvimento entre jovens e jogos eletrônicos porque, supostamente, estes diminuem os coeficientes de sociabilidade

(GRIFITHS et al., 2003), causam problemas como falta de concentração (LECLAIRE, 2004) ou estimulam comportamentos agressivos (ANDERSON; BUSHMAN, 2001).

Tal comportamento dá forças a uma indeterminação cultural sobre como tratar a relação entre jogos eletrônicos e não apenas crianças e adolescentes – mas mais recentemente tal polêmica passou a permear o universo de entretenimento relativo aos adultos (SCHRAMM, 2007; GRAY, 2008). Em se tratando dos mundos virtuais, segundo Yee (2006), a faixa etária média do jogador de MMORPGs é de 25 anos – com uma amplitude que vai dos 11 aos 68. Não se pode ignorar, da mesma forma, que segundo a Entertainment Software Association (ESA 2005), a média da faixa etária dos usuários de jogos eletrônicos é de 30 anos.

Para endereçar de forma sistemática essa indeterminação cultural evocada no parágrafo anterior, o presente trabalho parte, então, de duas abordagens que têm o intuito de se aproximar da definição de jogo por dois caminhos distintos, e assim entender de forma adequada as questões que venham a ser levantadas por cada uma das problemáticas. A primeira delas é fundamentada num aspecto mais amplo, de cunho social, caro às ciências humanas, e que, se nasce no pensamento de Friedrich Schiller (1801) sobre como as formas lúdicas criam domínios estéticos autônomos com suas próprias “formas de vida” (*lebende Gestalten*), ganha maior expressão no *Homo Ludens* (1950) de Johan Huizinga, onde o historiador holandês faz uma análise do elemento lúdico como algo inerente à cultura humana; e no *Man, Play and Games* (1961), de Roger Caillois, onde o sociólogo francês traça as quatro categorias com as quais as atividades lúdicas – do jogo e da brincadeira – se alinhariam.

A segunda abordagem diz respeito a um aspecto muito mais relacionado à técnica; dando vazão ao pensamento de teóricos contemporâneos, como Salen e Zimmerman (2003), que estão muito mais interessados na composição do jogo enquanto sistema de regras do que no modo como os jogos se relacionam com seus usuários, ou com o mundo. Com o pensamento alinhado ao ato concreto e às experiências psicológicas associadas ao jogo, os autores abrem mão de uma aproximação focada nas estruturas sociais gerais construídas pela atividade. Tal pensamento se depara com um tratado detalhado e sistemático no livro *Half-Real* (2005), no qual o pesquisador dinamarquês Jesper Juul discorre sobre o que ele chama de *Modelo Clássico de Jogo*, e sobre questões internas do estudo dos jogos enquanto linguagem, enquanto mídia, e como jogos formalmente iguais podem incorrer em experiências diversas.

É importante que percebamos que o mérito em se estudar as duas aproximações se encontra em duas alçadas distintas: primeiro, se faz necessário o entendimento do jogo como elemento da cultura (HUIZINGA, 1950; CAILLOIS, 1961), e do âmbito social desvelado por essa atividade (GOFFMAN, 1961) porque, objetivamente, esse viés consiste em um alicerce conceitual para a temática mater do trabalho, que é a do estudo de interações mediadas pelo computador – e em consequência disso, faz-se necessária um levantamento bibliográfico de base sobre o tema da

interação social; em seguida, a abordagem mais voltada para o game design e para o jogo enquanto sistema de regras (SALEN; ZIMMERMAN, 2003; JUUL, 2005) se faz necessária à medida que, ao tratar de questões de âmbito mais interno ao entendimento do jogo como bem simbólico, principalmente com relação às experiências psicológicas suscitadas pela atividade, acaba por desvelar discussões que procuram não só formalizar a experiência lúdica, mas principalmente descrever as formas pelas quais tais estruturas vêm a ser compostas.

Se cristalizando, desde o final da década de 1970, como peças importantes no desenvolvimento da cultura contemporânea, assim denotando maior necessidade na existência de uma abordagem teórica de sua compleição, os jogos eletrônicos – ou games, como o campo acadêmico brasileiro convencionou chamá-los – passaram por um processo de transformação técnica e cultural que pode ser reduzido a duas questões centrais: (i) a que diz respeito ao modo como são jogados e (ii) a que se refere ao modo como passaram a contar histórias cada vez mais complexas.

Tal desenvolvimento técnico-cultural levou os video games a um movimento de decomposição em subtipos e subgêneros, ao longo de sua história, que, por sua vez, motivou teóricos mundo afora (AARSETH, 1997; JUUL, 2001; MURRAY, 1997; entre outros) a se debruçarem sobre essas primordialmente ferramentas do entretenimento, discutindo sobre, entre outras questões pertinentes, os processos pelos quais eles se utilizam dos mecanismos de produção de sentido para tornarem-se bens simbólicos, e pelos quais tais “padrões de idéias, imagens, sons, histórias e dados... padrões de pura informação” (BENEDIKT, 1992) dialogam com outros media e com outras variáveis culturais – num movimento de transformação semântica que enseja uma reconfiguração entre elementos da cultura, por conseguinte reconfigurando nossa própria relação para com o mundo que nos cerca.

Se o contato com as tecnologias telemáticas remodelou as dinâmicas sociais, se colocou em evidência e potencializou o surgimento de agregações sociais sedimentadas sobre a dinâmica da socialidade pregada por Maffesoli (1998) – de onde, a tal contato seria inerente uma apropriação da tecnologia por parte do homem, que contribui para a transformação de muitos ‘uns’ em um ‘muito’, seguindo um paradigma de autodespojamento (WÖRRINGER, 1978 apud MAFFESOLI, 2004), os jogos eletrônicos, historicamente, trabalharam no sentido de legitimar a essência do ‘sujeito moderno’, centrado e senhor de si – ethos rechaçado por um sem-número de postulados atuais sobre self e identidade (ROSE, 2001; BAUMAN, 2001; TURKLE, 1997; entre outros) – que de forma solitária, entrava em contato com a estrutura simulacional (FRASCA, 2003) e abdicava da estrutura da interação, do contato para com o ambiente social.

A mídia tradicional é representacional, não simulacional. Eles sucedem em reproduzir tanto descrições de características quanto seqüências de eventos (narrativa). Uma fotografia de um avião irá nos mostrar informações sobre sua

forma e sua cor, mas não vai voar ou cair, sendo parte de um acidente, quando manipulada. Um simulador de vôo ou um simples avião de brinquedo não são apenas signos, mas máquinas que geram signos de acordo com as regras que modelam alguns dos comportamentos de um avião real. Um filme sobre um avião aterrissando é uma narrativa: um observador pode interpretá-lo de maneiras diferentes (algo como “é um pouso normal”, ou “é um pouso de emergência”), mas não pode manipular o avião e influenciar sua aterrissagem, já que as sequências do filme são fixas e inalteráveis. De outro lado, o simulador de vôo permite que o jogador execute ações que vão modificar o comportamento do avião ‘atual’. Se o jogador aumentar a variável de poder no simulador, o avião simulado vai se mover mais rápido pelo céu virtual na tela do computador. [...] Jogos são apenas um modo particular de estruturar uma simulação, assim como narrativa é somente uma forma de estruturar a representação. (FRASCA, 2003, p. 223-224)¹.

Na esteira dessa transição paradigmática – que é dona, por si só, de um debate interno, mas que não é da intenção do presente artigo – relatos de que o contato com os jogos eletrônicos pode gerar comportamentos anti-sociais, como o publicado pelo Instituto Americano sobre Mídia e Família (*National Institute on Media and the Family, MediaWise*), por exemplo, derivam justamente da linha de pensamento explicitada no parágrafo anterior. O panorama midiático que envolve os jogos eletrônicos, contudo, mudou com o decorrer do tempo, e jogos para duas, quatro e em seguida n pessoas foram desenvolvidos, sempre obedecendo a uma demanda de mercado específica, que demonstrava o quão preparadas as pessoas estavam, para o emergir das novas formas de interface com o tecnológico.

O vídeo game é, em boa parte, social. Quase 60% de jogadores usuais jogam com os amigos. 33% jogam com os irmãos, e 25% com cônjuges e parentes. Mesmo jogos desenhados para apenas um jogador são, comumente, jogados socialmente, com uma pessoa que dá conselhos à outra que segura o *joystick*.

¹ Livre tradução: “Traditional media are representational, not simulational. They excel at producing both descriptions of traits and sequences of events (narrative). A photograph of a plane will tell us information about its shape and color, but it will not fly or crash when manipulated. A flight simulator or a simple toy plane are not only signs, but machines that generate signs according to rules that model some of the behaviors of a real plane. A film about a plane landing is a narrative: an observer could interpret it in different ways (i.e. “it’s a normal landing” or “it’s an emergency landing”) but she cannot manipulate it and influence on how the plane will land since film sequences are fixed and unalterable. On the other hand, the flight simulator allows the player to perform actions that will modify the behavior of the system in a way that is similar to the behavior of the actual plane. If the player increases the power variable on the simulator, the simulated plane will move faster through the virtual sky on the computer screen. [...] games are just a particular way of structuring simulation, just like narrative is a form of structuring representation”.

Um número crescente de jogos são desenhados para muitos jogadores – para jogar de forma cooperativa no mesmo espaço, ou *online*, com jogadores distribuídos geograficamente. (JENKINS, 2004)².

Seguindo a linha de pensamento de Jenkins (2004), nos deparamos com jogos eletrônicos que, por fim, descendem não só dos consoles com os quais lidamos hoje quase que diariamente, mas da própria essência do movimento da ficção científica oitocentista – ficção cyberpunk – cujos símbolos encontram-se ainda hoje, dispersos pelas camadas culturais, num fenômeno semiótico pouco estudado, mas muito expressivo. Sendo estruturalmente inspirados no universo ficcional criado por Neal Stephenson, em seu romance *Snow Crash*, de 1992, os mundos virtuais hoje se encontram dispersos pela Internet, modificando, eventualmente, a dinâmica social à qual estamos acostumados, adicionando aos jogos eletrônicos uma dimensão social absolutamente diferente daquela experimentada quando do contato com jogos single player.

O presente artigo pretende argumentar, então, que, no que diz respeito às novas mídias – tocadas pelo advento do digital – existem certas peculiaridades que precisam ser visitadas; quando observados à luz de teorias da narrativa e textualidade (ALLEN, 2004; PARENTE, 2000; LEAL, 2006), tais canais transformam-se em vetores de uma experiência de produção de sentido singular.

Nos ocuparemos, no exercício de analisar o modo pelo qual tal processo acontece, apenas do universo dos MMORPGs, que particularizam ainda mais tal processo, no que se refere às suas contrapartes single player, porque adicionam um elemento de variabilidade crucial para o desenvolvimento, na forma de vivência, produção e consumo, de uma narrativa: um número incontável de outras figuras humanas, cujo comportamento não se pode prever.

2 Aproximação às Questões sobre Texto e Narrativa na Mídia Digital

Com a quantidade de pensamento e trabalho que os setores acadêmicos mundo afora vêm investindo nas mudanças – principalmente nas últimas três décadas – no âmbito midiático, em decorrência do surgimento e do contato com o que se convencionou chamar de ‘novas tecnologias

² Livre tradução: “Much video game play is social. Almost 60 percent of frequent gamers play with friends. Thirty-three percent play with siblings and 25 percent play with spouses or parents. Even games designed for single players are often played socially, with one person giving advice to another holding a joystick. A growing number of games are designed for multiple players – for either cooperative play in the same space or online play with distributed players”.

da comunicação’, tornou-se lugar comum apontar que os velhos processos pelos quais contamos histórias acabaram por se modificar.

Benjamin (1994) foi um dos primeiros teóricos a apontar tais modificações, se referindo ao modo como os homens passaram a narrar suas histórias – de forma sintomática após a Primeira Guerra Mundial. Para o autor, essa mudança é a própria marca do tempo, e consiste, primordialmente, na mudança no próprio ato: ao invés de contar histórias num círculo com outros ouvintes, que por ventura podiam interromper, talvez até mudar o rumo da narrativa desenvolvida, o autor passa a trabalhar em um lugar distinto do espaço de experiência da narrativa – um momento diferente do de sua recepção. Na contramão desse movimento de autoria suprimida dos olhos do público, contudo, trabalham algumas das narrativas mais recentes. Segundo Coutinho (2008),

[...] pode-se perceber o surgimento de objetos expressivos que possibilitam uma nova configuração desse fazer narrativo. Notadamente localizada em meios eletrônicos, essa outra forma de narrar se configura como uma trajetória por um banco dinâmico de informações, onde os eventos da narrativa, longe de estarem encadeados previamente em um enredo, vão se delineando através de uma diversidade de caminhos percorridos.

A evolução tecnológica e o contato das narrativas com as mídias digitais tornaram complexo o processo pelo qual o sentido se forma, na experiência do leitor em contato para com o texto. Não é só a localização material do objeto ‘narrativa’ que conta, mas sim a “relação estabelecida entre o interlocutor e o objeto no acontecimento da história” (COUTINHO, 2008). Coutinho ecoa, na última citação, o pensamento de Leal (2006), que acredita que pensar uma narrativa dessa forma “permite elaborá-la à maneira de formas capazes de articular o estar-num-mundo aberto, em fluxo, tecido no entremear de imagens, falares, tradições, saberes” (Id., 2006). Recorrendo, finalmente, a Barthes (1981), na corrente questão, “o texto ‘pede ao leitor que ele colabore ativamente’. O leitor, então, produz o texto”:

[...] uma vez que o texto é concebido como produção (e não como produto), ‘significação’ deixa de ser um conceito adequado. Logo que o texto é concebido como um espaço polissêmico onde os caminhos de muitos significados possíveis fazem intersecção, é necessário abandonar o status monológico e legal da significação e pluralizá-lo. (BARTHES, 1981, p. 37).

Ou seja, Barthes usa a questão da significação para se referir ao texto como algo em produção, algo produzido tanto pelo leitor quanto pela linguagem do texto. Tal idéia serve como um dos alicerces da argumentação do presente trabalho – especialmente no que diz respeito à

natureza “incompleta” do texto; à necessidade, segundo o teórico francês, que um texto possui de encontrar um leitor, para que finalmente seja tecido o sentido. Tal incompletude deve ser reinvocada à frente, quando da exposição da articulação pretendida pelo artigo.

Articulando, então, a partir dessa breve explanação sobre algumas abordagens mais tradicionais do processo de produção de sentido através de narrativas, podemos partir para a explicação do contato evidente entre texto e mídia digital, foco central do trabalho. É necessário, contudo, para que haja um entendimento mais palpável do dado contato, adentrar um contingente de propriedades que são, segundo Ryan (2005), algumas das mais relevantes para os estudos de narrativa e textualidade em sistemas digitais: (i) Natureza Interativa e Reativa: a habilidade do computador de registrar entradas voluntárias ou involuntárias de um usuário, e de assim, ajustar seu comportamento de acordo com as necessidades; (ii) Processamento Volátil e Tela Variável: que faz com que os bits na memória possam mudar de valor e mudem, assim, a cor dos pixels espalhados pela tela. Esta propriedade explica a fluidez das imagens digitais; (iii) Canais Sensoriais e Semióticos Múltiplos: que fazem com que o computador passe como síntese de todas as “velhas” mídias; (iv) Capacidade de Processamento em Rede: que remete à possibilidade de conectar computadores através do espaço, possibilitando a reunião de seus usuários em ambientes virtuais.

Segundo a autora, existe uma necessidade latente, para que se desenvolva a capacidade de se lidar com narrativas que estão em pleno contato com as mídias digitais, de que a essência ficcional dialogue com, pelo menos, alguma das faculdades listadas acima. Para ela, tais textos “pensam junto com seu meio” (RYAN, 2005) – e esse imbricamento não é simplesmente uma observação objetiva – é também um julgamento de valor, no que se refere à eficácia da narrativa: tal julgamento diz respeito “à capacidade do texto de gerar uma experiência que não pode ser duplicada em nenhum outro meio. Uma experiência que faz o meio ser realmente necessário” (RYAN, 2005). Ryan ainda aponta as dificuldades que os designers da experiência narrativa enfrentam ao lidarem com tantas potencialidades:

A interatividade quebra com o fluxo linear da narrativa e remove o controle das mãos do designer; a volatilidade impede o escrutínio completo do texto, que é geralmente necessário para que se aprecie as sutilezas do significado narrativo; o aspecto de rede – e eu quero pontuar a conexão de um número grande de usuários fazendo trocas ao vivo – provavelmente produz mais um *chat* indisciplinado do que a produção colaborativa de uma ação narrativa. (RYAN, 2005, p. 516).³

³ Livre tradução: “Interactivity breaks the linear flow of narrative and removes control from the designer; volatility impedes the thorough scrutiny of the text that is often necessary to appreciate the subtleties of narrative meaning; and networking – by this I mean connecting a large number of users for a live exchange – is more likely to produce undisciplined chat than the collaborative production of a sustained narrative action”.

É interessante, ainda nesse mapeamento de teorias, perceber que, ecoando sua fala sobre o diálogo entre texto e meio, que não só desloca o processo de produção de sentido mas o torna particular, a autora acredita que o modo pelo qual tais narrativas se apresentam é essencial para que concebamos sua investigação: ela considera, por exemplo, que além dos modos de apresentação através da pura linguagem, característica das narrativas representacionais, os video games, “um dos mais produtivos domínios da atividade narrativa na mídia digital” (RYAN, 2005), funcionam também sob outra alçada, já que clamam por uma interação ativa da parte de seu jogador/leitor.

Um dos componentes particulares do processo de imersão nos games é o que os povos de língua inglesa chamam de *agenciamento* (*agency*), onde o interator experimenta a sensação de que suas decisões realmente influem no desenrolar dos eventos determinantes da narrativa. Em suma, tais games clamam pela presença ativa do homem. (RIBEIRO; FALCÃO, 2008)

É sobre tal faculdade que devemos nos debruçar: a interação ativa por parte do leitor aliada ao potencial telemático apontado por Ryan (2005) é o pivô de mudanças significativas no processo de produção de sentido desencadeado quando do contato do jogador/leitor para com a estrutura de um mundo virtual. Isso acontece porque além do contato entre texto e leitor, se desenha uma estrutura de contato entre leitores. Tal questão, porém, só pode ser explicada quando tivermos idéia de que domínio simbólico estamos adentrando. Cabe, portanto, uma digressão na estrutura do artigo para trazer à tona o conceito formal de mundos virtuais/MMORPGs e adentrar sua problemática com relação ao processo de produção de sentido.

3 Narrativa, Texto e Produção de Sentido em Mundos Virtuais

A década de 1990 viu a ascensão de um fenômeno que hoje, dificilmente, pode ser ignorado. Os mundos de fantasia que acompanham o homem através de narrativas desde tempos imemoriais encontraram gráficos sofisticados e um suporte tecnológico no qual podem vir a encantar não só pela construção do enredo e da história, mas também pelos aspectos visual e interacional – entre homem-máquina e homem-homem, através da máquina – hoje íntimos dessas estruturas que vêm sendo chamadas, por teóricos mundo afora (KLASTRUP, 2003; MALABY, 2006), de ‘mundos virtuais’.

Mundos virtuais são ambientes multiusuário, navegáveis espacialmente através de um avatar e mediados por computador que, apesar de deverem muito de sua lógica aos MUDs, funcionam hoje como sua evolução, portando gráficos potentes, mitologias complexas e uma capacidade de receber milhões de jogadores no sistema de forma simultânea. É importante frisar

que apesar de serem portadores de semelhanças – principalmente no que diz respeito a processos de repetição, necessários para que possa se estabelecer a dinâmica do jogo (JUUL, 2005) – ‘mundos virtuais’ e games não são exatamente sinônimos.

A dinâmica social inerente a tais ambientes virtuais mediados por avatares subverte a lógica solitária – ou pelo menos de amplitude social limitada – do game tradicional, ampliando o espectro de relações sociais que pode ser desenvolvido quando dado o processo de imersão. ‘Mundos virtuais’ são, então, híbridos entre jogos eletrônicos e comunidades virtuais (KLASTRUP, 2003), e como se deve esperar, modificam certos atributos herdados de suas partes contribuintes.

Objetivamente, um ‘mundo virtual’ é um ambiente simulado baseado na interação via computador, no qual os usuários ‘habitam’ estes espaços através de seus avatares. A metáfora da habitação é aqui apoiada sobre um conceito que a própria Klastrup (2003) discute em sua tese, mas que será enfocado um pouco à frente no presente trabalho – o conceito de worldness. Tal ‘habitação’, continuando, geralmente é mediada através de uma representação na forma de figuras humanóides que podem ser desenhadas tanto em 2D quanto em 3D.

Um mundo virtual é uma representação persistente online que contém a possibilidade de comunicação síncrona entre usuários, e entre usuário e mundo dentro de uma estrutura espacial desenhada como um universo navegável. “Mundos virtuais” são mundos nos quais se pode navegar através de representações persistentes do usuário, ao contrário de mundos imaginados de ficções não-digitais, os quais são apresentados como habitados, mas não são realmente habitáveis. Mundos virtuais são diferentes de outros ambientes virtuais porque não podem ser imaginados em toda sua totalidade espacial. (KLASTRUP, 2003, p. 26).⁴

Uma série de apropriações da tecnologia telemática desenvolvida entre a década de 1960 e 1990 guarda, em sua essência, os primeiros traços que ensejam a construção de ‘mundos virtuais’ como aqui os referenciamos. Desde as primeiras experiências comunitárias efetivadas através das famosas BBSs (*Bulletin Board Systems*), passando pelos tópicos de discussão específicos da Usenet, e pelos diversos chats (salas de bate-papo, web-chats, chats gráficos etc.), até os MUDs e os sites de promoção de relacionamentos sociais, o que se observa é a gradativa sofisticação destes ambientes e mundos narrativos ficcionais, tanto no que se refere às tecnologias comunicacionais

⁴ Livre tradução: “A virtual world is a persistent online representation, which contains the possibility of synchronous interaction between users and between user and world within the framework of a space designed as a navigable universe. “Virtual worlds” are worlds you can move in, through persistent representation(s) of the user, in contrast to the represented worlds of traditional fictions, which are worlds presented as inhabited by real people, but not actually inhabitable”.

empregadas quanto aos processos de sociabilidade adotados, conforme apontamentos efetuados por diversos autores (TURKLE, 1997; MURRAY, 1997).

Atenta a estas mudanças, Klastруп (2003) transparece uma preocupação para com a formalização dos estudos dos ‘mundos virtuais’ – alertando para o fato de que eles geralmente se concentram em apenas um aspecto do objeto: a configuração técnica do ambiente. Além disso, conforme a autora sugere, se vamos estudar tais fenômenos, é justo que façamos uso de um jargão adequado, um modo legítimo de incluí-los num debate que cresce a cada dia: o debate sobre os vários tipos de apropriações e desenvolvimentos de narrativas apoiadas sobre suportes digitais.

O debate sobre jogos já existe, já está delineado e possui toda uma vasta literatura para se apoiar, assim como o debate teórico sobre a lógica das comunidades virtuais e das redes sociais. Por outro lado, o debate sobre ‘mundos virtuais’ como híbridos – portanto não simplesmente uma combinação entre dois componentes, claramente baseados na dinâmica dos jogos eletrônicos e das comunidades virtuais – ainda não está completamente estabelecido, o que ressalta a pertinência, a atualidade e a necessidade de discussões mais específicas que abordem o fenômeno a partir das características particulares.

A preocupação da autora está principalmente associada à criação da experiência presencial num ‘mundo virtual’. Baseando-se em questões do tipo: “Como você descreveria a experiência de ‘estar lá’ ou a experiência de habitar o ‘mundo virtual?’”, “O que cria essa experiência?” ou “Como podemos interpretar o que acontece quando você está lá dentro?”, ela tenta, então, desenvolver uma poética dos ‘mundos virtuais’, que se ocupa principalmente de definir o que faz de um ‘mundo virtual’ um ‘mundo virtual’ experienciado – ou seja, busca sua essência. Essa seria a idéia que a palavra *worldness* transpareceria, quando associada a tal teoria.

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

Percebe-se, então, que o discurso da autora dinamarquesa se alinha com fio argumentativo desenvolvido no presente trabalho. Ela própria aponta no começo de sua tese (KLASTRUP, 2003) que escolheu trabalhar a terminologia ‘texto’ porque seus interesses são bem cobertos pela teoria

da escola de semiótica e análise estrutural, representada por Roland Barthes, Christian Metz e Tzvetan Todorov, entre outros teóricos, em meados das décadas de 1960 e 1970.

Além disso, como ponto de articulação entre ao pensamento citado de Ryan (2005), que enfoca o diálogo entre texto e meio (*medium*) e o de Klastrup (2003), explicando as dinâmicas de interação entre o jogador/leitor e o mundo que se desvela frente a seus olhos, está um conceito já considerado clássico nos estudos dos jogos eletrônicos – o de cibertextos. O teórico que cunhou tal conceito, Espen Aarseth, acredita que cibertextos são

[...] textos que são vistos como máquinas - não metaforicamente, mas como um dispositivo mecânico para a produção e consumo de signos verbais. Assim como um filme é inútil sem um projetor e uma tela, um texto precisa consistir de um meio (medium) material e também de uma coleção de palavras. (AARSETH, 1997, p. 21).

Temos, nos mundos virtuais, então, sintetizando toda a gama de pensamento mostrada no presente artigo, dois micro-processos distintos que auxiliam no processo de produção de sentido: (i) um que envolve somente os aspectos técnicos – o meio e a linguagem, aqui interdependentes, segundo Ryan (2005) – ou sua combinação na essência de um cibertexto; e (ii) um que envolve o processo de interação entre leitor e texto, mas que seria, como vamos ver à frente, tocado pela presença de outros leitores ao mesmo tempo e interagindo entre si.

Vale pontuar que, segundo as correntes de pensamento apresentadas no corrente artigo, o primeiro processo citado não se configura como ‘produção de sentido’, pois ele está isento de todo do ato da produção – ele passa a existir, ali, como ‘trabalho’, mas “não é um texto, não é algo que carrega significado até que o leitor tenha aberto seus caminhos intertextuais” (ALLEN, 2004):

[...] contrastando com a noção tradicional baseada no autor *do trabalho com o texto*, Barthes afirma que enquanto um trabalho pode ser carregado nas mãos e visto das prateleiras das bibliotecas e livrarias, o texto apenas existe quando é produzido por um novo leitor: ‘o Texto é experimentado apenas em uma atividade, em uma produção’. (ALLEN, 2004, p. 83).

Portanto, enquanto o primeiro micro-processo citado encerra apenas a potência textual, o segundo é o grande responsável pelo desencadeamento dos mecanismos que levam à produção de sentido – é através dele que se abrem, como Allen (2004, p. 82) aponta, os caminhos da intertextualidade – para Barthes a própria condição da significação – e se realiza o ato de leitura.

Tal tratamento dado à relação entre texto e significação é reducionista, quando aplicado aos mundos virtuais. A base para tal argumento é, novamente, o trabalho da autora dinamarquesa

Klastrup (2003). Ela se utiliza, indo buscar no livro *S/Z*, de Barthes (1970), sobre a novela *Sarrasine*, de Honoré de Balzac, do conceito de *lexia* – pedaços autônomos de texto – que, para o autor, configuram “o melhor espaço possível para se observar significados” (BARTHES, 1970).

O problema, para Klastrup (2003), é que “no caso dos mundos virtuais, é mais difícil identificar exatamente o texto que estamos a observar. É o mundo em si [...] ou sua experiência?”. Para a autora o diferencial em se lidar com tais ambientes, em particular, é que as experiências dificilmente serão as mesmas – e não é que a linha narrativa que rege o mundo (possível ou secundário) se modifique toda vez que o usuário/jogador/leitor decide entrar em contato com ele – não é o componente hermenêutico que está em jogo, para Klastrup (*idem*), porque tal componente, embora subjetivo – à medida que depende da interpretação e significação de cada um –, é passível de certo grau de previsibilidade.

O componente interessante, na experiência, é o humano – toda e qualquer uma das vezes que um jogador/leitor decide adentrar o mundo, sua experiência é absolutamente imprevisível. Isso acontece porque o mundo não comporta somente agentes programados, como é o caso dos vídeo games *single player* – nos MMORPGs, outras pessoas comandam seus avatares – esse movimento transforma o cenário em algo muito mais fluido (até volátil), interferindo na interação entre usuário e mundo. Essa visão está alinhada com a visão de Aarseth sobre o mesmo problema:

[...] estruturalmente, uma sessão de MUD não se parece com mais nada do que uma sessão improvisada de jazz, onde os músicos improvisam um platô rítmico de acordes, riffs, vozes e contra-vozes. Nessa perspectiva, a questão da literariedade de MUDs se torna auto-evidente e localizável: não em grandes temas estruturais, como prosas narrativas, intrigas de jogos de aventura, ou visões líricas, mas como *happenings*, cujo nível de sucesso depende da competência e da performance dos jogadores. (AARSETH, 1997, p. 158).

Tal problemática é muito bem apontada por Coutinho (2008), que questiona como seria possível caracterizar tais interações? Ora, “como a coerência será dada pelo jogador, e não pelo bloco textual em si, é difícil remeter essa dinâmica a uma organização homogênea e bem estruturada” (COUTINHO, 2008). Tal afirmativa denota uma preocupação com ‘o que seria o fator mais importante na experiência de produção de sentido’ – ou algo mais: será que podemos realmente falar de um ‘centro’, em tal experiência, quando o objeto são os mundos virtuais?

Nenhum dos autores aponta claramente respostas para tais questionamentos, mas Klastrup (2003) lida, em seu trabalho, com algo que ela chama de “textos multiusuário”. Aarseth (1997), na citação acima, parece retirar da linha narrativa ficcional à qual o mundo virtual está posicionado sobre, a responsabilidade pela experiência de produção de sentido – parece colocá-la, segundo sua fala, mais nos ombros daqueles que experimentam o mundo como potência do que nos “autores”.

Se o estruturalismo moveu o eixo da significação dos autores para os leitores, a idéia de Aarseth (1997) é que cada vez mais tal processo esteja localizado sobre aqueles que experimentam – e não sobre aqueles que criam. Sobre tal conjectura, Klastруп (2003) afirma que:

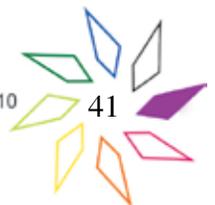
Textos multiusuário que são gerados dentro de um mundo são muito mais complexos, mas talvez muito mais recompensadores como experiência estética - pois o texto como experiência passa a ser a expressão de um ato colaborativo de escrever e produzir não apenas sentenças, mas ‘eventos’, através da interação com outros usuários e com o mundo no qual eles se movem. O que faz este tipo de texto interessante é que, também de um ponto de vista literário, é que nós temos um exemplo de texto o qual é produzido por um número de atores humanos em tempo real - e que todos esses atores são produtores do texto (como jogadores) e receptores do texto (como usuários na frente da tela) ao mesmo tempo. De um ponto de vista de outros jogadores, ‘você’ é também um signo no texto, não só como um produtor, mas como algo que é literariamente ‘visto’ ou lido como parte do mundo. (KLAstrup, 2003, p. 33).

Se o fio pelo qual o pensamento dos autores era guiado ainda deixava algo a desejar, a última citação da autora dinamarquesa parece se posicionar firmemente: para Klastруп (2003), então, o processo de produção de sentido está tão associado ao mundo enquanto potência – assim se firmando nas premissas indicadas por Ryan (2005, p. 561), no começo do artigo – quanto aos interlocutores, que através de suas ações acabam por gerar lexias aparentemente desassociadas da linha narrativa central do mundo em questão, mas que, no processo de produção de sentido associado ao meio em questão, são tão importantes quanto – ou mais que – a produção de significado entre simplesmente leitor/jogador e o mundo enquanto bem simbólico (ou cibertexto).

4 Considerações Finais

À luz das teorias que foram abordadas no decorrer do presente artigo, espera-se atingir um objetivo: demonstrar que o processo de produção de sentido como experimentado do contato para com mundos virtuais é particularizado pela inserção de vários atores em um mesmo momento, em uma mesma cena.

Imagine o MUD como um livro. Você o abre simplesmente fazendo o *login*, e de repente você se encontra imerso no texto. Você pode se mover página por página, de forma não linear e hipertextual, e você pode começar uma conversa com outros leitores que, por acaso, estão na mesma página que você. Esses



outros leitores parecem ser parte do texto que é lido. Não é realidade virtual. (HAYNES et al., 2000, p. 235).⁵

Tal particularização desafia o entendimento teórico clássico da idéia de texto, textualidade e produção de sentido, mas de forma alguma o inviabiliza – de modo que autores clássicos, como o citado Roland Barthes, entre muitos outros, se traduzem em uma base sólida e eficaz para que se inicie a reflexão sobre tais particularidades.

Em especial, o trabalho mostrou que a idéia de textualidade, quando aplicada à esfera multiusuário dos mundos virtuais, precisa ser trabalhada sempre tendo em mente os aspectos sociais – remetendo à própria idéia de intertextualidade defendida por Barthes, não como ‘referência a outros autores’, mas como mecanismo vital para a significação do bem simbólico ao qual se é exposto, ao qual se experimenta. A pergunta que justifica isso, saindo da esfera da textualidade e provocando o campo da estética, é: ‘como ignorar os outros jogadores na experiência de mundo, se eles são responsáveis por boa parte da carga estética desencadeada pelo processo?’.

Mundos virtuais dão, aos seus usuários, a possibilidade de viver histórias que antes só eram passíveis de imersão representacional. Movem o eixo cognitivo para a alçada da simulação e são responsáveis pelo entretenimento de mais de 20 milhões de pessoas mundo afora – ao mergulhar em uma dessas simulações, definitivamente o foco narrativo se modifica. A pergunta que intitula o artigo passa, então, a ser válida.

Afinal, quem protagoniza as fábulas de hoje?

Finally, Who are the Protagonists of Today’s Fables? Text, Narrative and the Production of Meaning in MMORPGs

Abstract

The main goal of this paper is to discuss what happens with the particularities related to the dynamics of text production in virtual multiuser environments known nowadays as virtual worlds, or simply MMORPGs – where the idea of *text* is interpreted according to the tradition of the Structuralism, as a cultural artifact imbued with meaning. Our hypothesis posits that, even though such environments commonly are backboneed by a linear narrative, like the ones found out in single player video games, designed solely to provide a human-machine interaction experience, such environments display it as only one of the factors that are amongst the resultant production of meaning from the contact between users

⁵ Livre tradução: “Imagine the MOO as a book. You open it by logging in and suddenly you find yourself emerging in the text itself. You can move from page to page in a hypertextual, nonlinear fashion, and you can strike up conversations with other readers who happen to be reading the same page you are. Those other readers appear to be a part of the text others read. It is not virtual reality”.

and the world. This particular architecture of the contact between actors and information gives birth to a somewhat unnoticed practice: the emergence of appropriated user narratives, a practice that holds a potential that should not be reduced.

Keywords: Virtual worlds. MMORPGs. Textuality. Production of meaning.

Referências

AARSETH, Espen. **Cybertext**: perspectives on ergodic literature. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

ALLEN, G. **Roland Barthes**: routledge critical thinkers. New York: Routledge, 2004.

ANDERSON, C. A.; BUSHMAN, B. J. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. **Psychological Science**, v. 12, n. 5, p. 353-359, set. 2001.

ATKINS, Barry. What are we really looking at?: the future orientation of video game play. **Games and Culture**, v. 1, p. 127-141, 2006.

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BARTHES, R. **S/Z: an essay**. Paris: Seuil, 1970.

_____. **Theory of the text**. In: YOUNG, R. (Ed.). **Untying the text**: a post-structuralist reader. London: Routledge and Kegan Paul, 1981. p. 31-47.

BENEDIKT, M. Cyberspace: first steps. In: BELL, D.; KENNEDY, B. **The cybercultures readers**. London: Routledge, 2002.

BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: _____. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BLUMER, H. **Symbolic interactionism**: perspective and method. New Jersey: Prentice-Hall, 1969.

CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**. Chicago: University of Illinois Press, 1961.

CHILDS, P.; FOWLER, R. **Text** (verbete). In: THE ROUTLEDGE DICTIONARY OF LITERARY TERMS. New York: Routledge, 2006.

COUTINHO, Pedro. **O Labirinto e o novo**: entrelaçamentos entre jogo e narrativa nos jogos multiplayer online. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISADORES EM CIBERCULTURA, 2., 2008, São Paulo, SP.

[ESA] ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. Game player data. 2005. (online) Disponível em: <http://www.theesa.com/facts/gamer_data.php>. Acesso em: 8 abr. 2005.

FRASCA, G. Simulation versus narrative: introduction to Ludology. In: WOLF, J. P.; PERRON, B. **The video game theory reader**. New York: Routledge, 2003.

GRAY, M. **Do WoW players make bad employees?** (Online). 2008. Disponível em: <<http://bit.ly/1Ee6fu>>. Acesso em: 27 maio 2009.

GIDDINGS, S. Dionysiac machines: videogames and the triumph of the simulacra. **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**, v. 13, n. 4, p. 417-431, 2007.

GRIFFITHS, M.; DAVIES, M.; CHAPPELL, D. Breaking the stereotype: the case of on-line gaming. **CyberPsychology & Behavior**, v. 6, p. 81-91, 2003.

GOFFMAN, E. **Encounters: two studies in the sociology of interaction**. New York: The Bobbs-Merrill Company, 1961.

HAYNES C. et al. MOO's, anarchitexture, toward a new treshhold. In: GIBSON, S.; OVIEDO, O. (Ed.). **The emergin g cyberculture: literacy, paradigm, and paradox**. Creskill Hill, New Jersey: Hampton Press, 2000.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1950 (2001).

JENKINS, Henry. Reality bytes: eight myths about video games debunked. In: The Video Game Revolution, KCTS9. (Online). 2004. Disponível em: <<http://to.pbs.org/a2tbYe>>. Acesso em: 13 abr. 2009.

JUUL, J. **A clash between game and narrative: a thesis on computer games and interactive fiction**. (Online). 2001. Disponível em: <www.jesperjuul.dk/thesis/>. Acesso em: 19 mar. 2007.

- _____. **Half-real: video games between real rules and fictional worlds.** Cambridge: MIT Press, 2005.
- KALNING, K. **Can games make your kid a better citizen?** (Online). 2008. In: MSNBC.Com. Disponível em: <<http://www.msnbc.msn.com/id/26726230/>>. Acesso em: 7 jul. 2009.
- KLASTRUP, Lisbeth. **Towards a poetics of virtual worlds.** Tese (Doutorado) – University of Copenhagen, Copenhagen, 2003.
- LEAL, B. Saber a narrativa. In: GUIMARÃES, C.; FRANÇA, V. (Org.). **Na mídia, na rua: narrativas do cotidiano.** Belo Horizonte: Autêntica, 2006.
- LECLAIRE, J. **Violent video games affecting self control, concentration.** (Online). 2004. In: TechNewsWorld. Disponível em: <<http://bit.ly/KBymQ>>. Acesso em: 7 jul. 2009.
- LENHART, A. et al. **Teens, video games and civics.** Washington: Pew Internet & American Life Project, 2008.
- LEUNG, R. **Can a video game lead to murder?** (Online). 2005. In: CBSNews.com. Disponível em: <<http://bit.ly/TGWL0>>. Acesso em: 7 jul. 2009.
- MAFFESOLI, Michel. **Elogio da razão sensível.** Petrópolis: Vozes, 1998.
- _____. **Notas sobre a pós-modernidade: o lugar faz o elo.** Rio de Janeiro: Atlântica, 2004.
- MALABY, T. Parlaying value: capital in and beyond virtual worlds. **Games and Culture**, v. 1, p. 141-163, 2006.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace.** Cambridge: MIT Press, 1997.
- PARENTE, A. **Narrativa e modernidade: os cinemas não narrativos do pós-guerra.** Campinas: Papyrus, 2000.
- RIBEIRO, J. C.; FALCÃO, T. **Mundos virtuais e identidade social: processos de formação e mediação através da 'lógica do jogo'.** In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISADORES EM CIBERCULTURA, 2., 2008, São Paulo, SP.
- ROSE, N. Inventando nossos eus. In: SILVA, T. (Org.). **Nunca fomos humanos: nos rastros do sujeito.** Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

RYAN, Marie-Laure. Narrative and digitality: learning to think with the medium. In: PHELAN, J.; RABINOWITZ, P. **A companion to narrative theory**. Oxford: Blackwell Publishing, 2005.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge: The MIT Press, 2003.

SCHILLER, F. **On the aesthetic education of man**: in a series of letters. In: WILKINSON, E. M.; WILLOUGHBY (Ed.). Oxford: Clarendon, 1967. Trabalho original publicado em 1801.

SCHRAMM, M. **Playing virtual games in the workplace**. (Online). 2007. In: WoW.com. Disponível em: <<http://bit.ly/lxWgF>>. Acesso em: 27 maio 2009.

TURKLE, S. **Life on the screen: identity in the age of the internet**. New York: Simon and Schuster, 1997.

Correspondência

THIAGO FALCÃO

Av. Adhemar de Barros nº 447

Bloco A - Apto 301 - Ondina

40170-110 - Salvador - BA

falcao@realidadesintetica.com

Recebido em 26.07.2010

Aprovado em 15.08.2010