

**Anais do 6º Interprogramas de Mestrado
da Faculdade Cásper Líbero
(São Paulo, SP, 5 e 6 de novembro de 2010)
ISSN: 2176-4476**

Texto original como enviado pelo/a autor/a

**ESTRUTURAS COMUNICACIONAIS NOS MMOG'S
As conexões entre o mundo real e o virtual**

Pablo Cezar Peixe Laranjeira¹

Resumo

Os MMOGs são um categoria/estilo de jogo eletrônico virtual online capaz de suportar centenas de milhares de jogadores simultaneamente. Em seus mundos, existem sistemas econômicos e regras sociais próprias, exigindo a socialização entre os jogadores através de importantes processos comunicacionais, permitindo que a comunicação ocorra em vários estágios/níveis. O objetivo deste trabalho é analisar os tipos de comunicação existentes entre os jogadores dentro e fora dos mundos virtuais dos MMOGs. Para tal será usada obras ligadas ao tema para o apoio teórico metodológico, como também análises sustentadas no método Observador Participante.

Palavras-chave: Comunicação. Jogos Eletrônicos. Relações Sociais. Interação. Mundos Virtuais.

O jogo: breve comentário

¹. Mestrando do Programa de Pós Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas (PPGC) da Universidade Federal da Paraíba – UFPB. E-mail: pablocezar@gmail.com

Os jogos sempre constituíram uma forma de atividade própria do ser humano, assumindo ao longo da história, diversos significados e tomando diferentes definições, sejam elas, antropológicas, culturais e educacionais. Segundo Vigotsky (1989), os jogos propiciam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Elementos que surgem a partir da interação humana.

Na visão antropológica, o jogo não toma forma de comportamento ou experiência observável, mas de uma idéia, uma relação estabelecida a partir das injunções do meio. Huizinga (2001) considera o jogo como elemento da cultura, assumindo importância nas práticas sociais que tendem a criar um espírito comunitário entre os participantes. Para esse autor, é no divertimento do jogo que reside toda a análise e interpretações lógicas.

Os jogos estão presentes em todos os níveis culturais de aprendizado (ciranda, peão, bolinhas de gude, futebol, entre outros). Nas tendências mais atuais, relacionadas com a cibercultura, os jogos eletrônicos possuem destaque, pois abrangem todas as classes sociais, diversas faixas etárias e qualquer condição de etnia. Estão presentes nos celulares, fliperamas, mini-games, videogames, computadores, televisores e etc.

A internet e os MMOG's

A era atual, dominada pelo fluxo de informações, tem mudado drasticamente as concepções acerca do indivíduo, da sociedade, da economia. Como consequência dessas mudanças, muda-se a maneira de se ver o mundo, como também a dinâmica das relações sociais. Nessa nova Era, aponta-se a internet como a tecnologia que mais influenciou estas transformações, pois permitiu a conexão entre os povos, o compartilhamento de informações, e a construção coletiva de novos conhecimentos. A internet acelerou e intensificou as relações sociais do homem contemporâneo, no qual o tempo e o espaço já não são mais medidas métricas exatas. Podemos estar em dois ou mais espaços sociais digitais ao mesmo tempo, cada um com suas delimitações e regras organizacionais que devem ser respeitadas.

Eis alguns exemplos: blogs, Orkut, Twiter, portais, espaços corporativos empresariais, bancos on-line (e-bank), entre outros espaços sociais virtuais propiciados pela Internet global. Segundo Castells (1999), trata-se de uma sociedade em rede, conectada, existente

em diversos ambientes virtuais denominados por Di Felice (2009) como “habitar atópico”, que estão em constante transformação.

Os jogos eletrônicos, “games”, chamados MMOG’s (Massively Multiplayer Online Game) são jogados somente online, capazes de suportar centenas de jogadores simultaneamente, utilizam um espaço na Internet, no qual pode haver diversos mundos, compartilhados por todos os jogadores. Estes mundos possuem mercados, lojas, arenas, casas, bancos, quase todos os elementos do mundo real. Com essas características, os MMOG’s simulam ambientes complexos, nos quais jogadores de diversos lugares se conectam em um mesmo mundo, tendo diversas experiências produzidas pelo jogo. Para jogar nesses mundos virtuais, os jogadores necessitam interagir com os demais, simulando comportamentos e criando novas relações sociais. Ou seja, existe uma vida social dentro dos jogos eletrônicos on-line. Tais jogos incluem uma variedade de estilos de jogabilidade e são representantes de vários gêneros de jogos, como corrida, estratégia, simulador de vidas e etc. Segundo Sousa (2010):

O aparecimento da internet e o barateamento dos computadores seriam responsáveis pela origem do gênero online e do modo multiplayer massivo. A criação dos jogos em rede (games online) é o marco para a difusão de uma nova forma de experiência de interação e entretenimento mediada por dispositivos informacionais (Sousa, 2010:18-19).

Os MMOG’s, constituindo-se numa vida social paralela ao mundo real, permitem que jogadores se ajudem e compitam, através de ferramentas de comunicação escritas ou orais. Sendo assim, esses jogos online, além da competição, estimulam um agrupamento social de cooperação, pois é a partir da colaboração entre os jogadores que se consegue avançar nos desafios e conquistas fornecidas pelo jogo.

O tempo investido no jogo também auxilia no desenvolvimento de habilidades e competências, já que a evolução do seu personagem o torna cada vez mais especializado ou “poderoso/destaque” dentro do espaço digital. À medida que vai evoluindo no jogo, o jogador vai conquistando renome e prestígio entre os jogadores, assumindo uma outra vida paralela. Sobre a realidade criada pelos jogos online, Azevedo (2009) afirma:

Realidade paralela, os MMOG’s interferem cada vez mais na vida real dos jogadores, mostrando-se como espaço para comunicação, disseminação de cultura e, principalmente, de

socialização. Enfim, um fenômeno da cibercultura e um campo de estudos bastante promissor. Não são somente um jogo, mais uma segunda vida. (Azevedo, 2009:219)

O início do sucesso do gênero MMOG's teve repercussão mundial através do lançamento do jogo denominado *Ultima Online* construído por Richard Garriott em 30 de setembro de 1997. Até então os jogos eram baseados em textos, e os participantes organizados em salas de bate-papos rudimentares. O *Ultima Online* renovou o mundo dos jogos, pois introduziu um complexo mundo imersivo gráfico em que os jogadores teriam que desenvolver habilidades específicas, tais como mineração, artesanato, alquimia, alfaiate entre inúmeras outras profissões, iniciando-se um processo de troca de habilidades entre os participantes. Por exemplo, se o jogador fosse um guerreiro e tivesse sua espada quebrada em campo batalha ele teria que procurar, nas aldeias ou cidades virtuais, outro jogador especializado em consertar espadas, geralmente um ferreiro. A forma de pagamento pelo conserto da espada poderia ser em moedas de ouro, ou em outros casos, trocas de favores. Encontramos nessa situação, elementos de interação, comunicação e socialização, elementos necessários nesses novos espaços digitais. Conforme Lévy (1999):

Um mundo virtual pode simular fielmente o mundo real. Pode permitir ao explorador que construa uma imagem virtual muito diferente de sua aparência física cotidiana. Pode simular ambientes físicos imaginários ou hipotéticos, submetidos a leis diferentes daquelas que governam o mundo comum. Pode, finalmente, simular espaços não-físicos, do tipo simbólico ou cartográfico, que permitam a comunicação por meio de um universo de signos compartilhados. (Lévy, 1999:72)

Comunicação, interação e interatividade

Como visto anteriormente, nos dias de hoje já é possível a interação entre jogadores à distância pela máquina, num mesmo mundo criado, graças à internet. No entanto, as barreiras da interatividade dos jogos eletrônicos estão cada vez mais sutis, pois as ferramentas desenvolvidas pelos institutos tecnológicos com o objetivo de aperfeiçoar a interatividade e aproximar os jogadores estão cada vez mais acessíveis e fáceis de usar. Permitindo cada vez mais o exercício da comunicação, na interação.

A comunicação rege todas as relações sociais existentes nos jogos eletrônicos. Nesse sentido, durante um jogo online é possível haver vários tipos de comunicação entre os jogadores, seja um bate-papo sobre a vida cotidiana, seja sobre dúvidas do próprio jogo, ou planejamento de estratégias. Segundo Wolton (2004), existem três “níveis” para a palavra comunicação, que são reflexivos na relação entre comunicação e sociedade. São elas a Direta, Técnica e a Social. Esses três eixos definidos representam bem a estrutura comunicacional dos MMOG’s.

A Comunicação Direta é livre e aberta, existente nas relações sociais, tanto de indivíduo para indivíduo, como de indivíduo para o coletivo. É o aspecto antropológico da comunicação, trocando livremente informações com o outro, criando assim modelos culturais da sociedade. É a interação do eu com o todo. A Comunicação Técnica é formada a partir do conjunto de técnicas (ferramentas e equipamentos) que surgem como novas tecnologias, quebrando a limitação da Comunicação Direta. É a comunicação mais rápida, à distância, e mais global (ex.: telefone, televisão, rádio, informática e etc.). A Comunicação Social (funcional) é um eixo das relações existentes entre a Direta e a Técnica, surgindo a partir de uma necessidade, a do crescimento desenfreado das relações globais.

Dentro dos MMOG’s, os três níveis descritos por Wolton estão sempre se cruzando. Os jogadores conversam uns com os outros (Direta) através de softwares de comunicação (Técnica) como o Skype², como também, ao mesmo tempo, pela comunicação escrita através de chats on-line, nativos dos jogos. Elaborando estratégias, compartilhando assuntos interpessoais, debatendo assuntos técnicos sobre o jogo, são exemplos comuns de comunicação entre os jogadores. Essa comunicação acaba por incentivar o surgimento de uma série de conjuntos de relações sociais (Social), seja por afinidade, ou por concordância de idéias. Lembrando que essas etapas ocorrem em vários sentidos, com auxílio direto da interação entre jogadores e das facilidades interativas das plataformas midiáticas (Técnica).

A comunicação ocorre através da interação humana gerando novos ciclos de relações sociais. Nos jogos eletrônicos esses canais de ligação são auxiliados pela interatividade presente em sua programação. Seja por ícones ou pelo próprio som ambiente, os MMOG’s

² Software que permite a comunicação entre os jogadores simultaneamente por canais de áudio.

possuem diversas ferramentas que facilitam a interação humana, conseqüentemente gerando relações sociais. Fora dos jogos as interações continuam a ocorrer entre os jogadores, através de blogs, sites de relacionamento, fóruns dos clãs, inclusive através de encontros presenciais em ambientes públicos.

Interatividade e interação são conceitos semelhantes, mas não totalmente iguais. Alguns pesquisadores utilizam o termo interatividade como um sinônimo de interação, outros como um caso específico de interação, a interação digital. A interação se refere às relações humanas, enquanto a interatividade diz respeito às relações entre homem e máquina (Lévy, 1999). Interação é definida, por Primo e Cassol (1999), como sendo as relações de influências mútuas entre dois ou mais indivíduos, que altera o outro; a si próprio; e também a relação existente entre eles.

A interação acelera a difusão da informação, sendo compartilhada de forma instantânea, através de diversos meios. Como um fluxo intenso, a informação salta de espaço em espaço, reproduzindo a própria informação. Segundo De Felici (2009), a sociedade digital apresenta-se como uma sociedade feita de fluxos comunicativos e de interações homens-máquina que anulam a distinção analógica entre o emissor e o receptor. Nesse sentido, o social passa a ser um produto da interação entre máquinas comunicativas, do fluxo de informações e por fim, das inteligências coletivas, conceituadas por Lévy (1998) em seus estudos.

Ainda sobre a importância da interação, segundo Negroponte (1995), os jogos eletrônicos, são caracterizados pela interação através de uma interface, um meio, ou uma plataforma mediadora não atual, pela qual os jogadores podem interagir. Quanto maior forem as possibilidades de uso dos jogos virtuais eletrônicos, maior é a interatividade. Desse modo, a mensagem oferece ao usuário interceptar de maneira direta o desenvolvimento da interação. Fortalecendo o conceito, interação não é uma ocorrência momentânea, não é uma resposta isolada a um estímulo isolado; é um processo persistente de ação e reação (Chinoy, 2002:54).

Thompson (1998) entende que interações mediadas “implicam o uso de um meio técnico (papel, fios elétricos, ondas eletromagnéticas, etc.) que possibilita a transmissão de

informação e conteúdo simbólico para indivíduos situados remotamente no espaço, no tempo, ou em ambos” (Thompson, 1998:78). Portanto, se a interação face a face (presencial) implica um contexto de co-presença, o mesmo não ocorre com os envolvidos na interação mediada por computador, especialmente, via Internet.

No entanto, Lévy (1999) informa que os jogos oferecem diversos níveis de interatividade, como também as tecnologias de comunicação (TV, telefone, por exemplo), se encontram em diferentes níveis. Os conceitos que podem ser medidos, por “eixos” que fazem a relação da “mensagem” entre o usuário e o dispositivo de comunicação usado, são: a da reciprocidade da comunicação; da virtualidade; da implicação e da apropriação da mensagem (conteúdo). No caso dos MMOG’s seria o Nível “todos-todos”, onde os jogos desse nível permitem aberturas das narrativas, já que as possibilidades jogadas podem ser combinadas, discutidas e negociadas.

Método

O objetivo primordial desse trabalho é relatar como a comunicação entre os jogadores de um jogo eletrônico do tipo MMOG acontece e que dispositivos auxiliam a interação entre esses jogadores. Como os jogos eletrônicos são mídias que constantemente estão em reconfiguração, foi considerada pertinente a escolha de um método que pudesse fornecer um ângulo mais interno dentro dos mundos virtuais. Para esse empenho foi escolhido o método observador participante.

A escolha do jogo

Para execução desse trabalho foi escolhido o jogo eletrônico *Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited* (abreviado nas comunidades virtuais como DDO) lançado no início de 2010 e desenvolvido pela americana Atari. A justificativa da escolha desse título se dá pelo fato de que todo o enredo do jogo eletrônico é baseado nas regras e nos ambientes fantásticos do *Dungeons & Dragons*³ que é um RPG⁴ de mesa com a temática de

³ *Dungeons & Dragons* ao pé da letra significa “Masmorras & Dragões”, no Brasil, o público em geral absorveu com o nome Caverna do Dragão, graças a uma animação/desenho com o mesmo nome, que fez muito sucesso na década de noventa entre as crianças e jovens.

⁴ Role Playing Game “jogo de interpretação de papéis”.

fantasia medieval, com várias raças e povos, desenvolvido originalmente por Gary Gygax e Dave Arneson, e publicado pela primeira vez em 1974 nos EUA pela editora americana TSR. Um ponto que contribui para a escolha do DDO como objeto de estudo é a quantidade de ferramentas interativas disponíveis no jogo, auxiliando a todo o momento a socialização entre os jogadores em vários níveis comunicacionais. O jogo demanda que os jogadores se comuniquem o tempo todo, sejam para trocas comerciais, para execução de tarefas coletivas ou conversas cotidianas.

Durante trinta e seis anos o mundo de *Dungeons & Dragons* foi adaptando-se e reconfigurando-se, saltando em diversas plataformas midiáticas: como cinema, desenhos animados, revistas em quadrinhos, brinquedos, internet com os blogs e os sites de relacionamento. A idéia central do jogo se mantém mais viva do que nunca, graças a essa convergência midiática. Segundo Jenkins (2008), o fluxo de conteúdo que transita em múltiplos suportes, através de diversos espaços midiáticos, permite que o público migre e continue a consumir a “idéia” de diversas maneiras diferentes, e a retro alimentar o mundo fantástico através dos fãs.

O universo de *Dungeons & Dragons* contempla jogadores de todas as faixas etárias. O sociólogo Steven Johnson (2005), debatendo sobre os benefícios dos videogames e desse jogo em questão, faz o seguinte comentário quando ainda não existiam jogos on-lines:

Tema é a imaginação e que permite que você crie um personagem – algumas vezes chamado de avatar - e interaja com milhares de outros avatares controlados por outros seres humanos, conectados ao jogo pela Net. Imagine uma versão de *Dungeons & Dragons* onde você está jogando com milhares de estranhos por todo mundo. (Johnson, 2005:22).

Procedimento

Através do método da observação participativa, o autor deste trabalho jogou durante dois meses o MMOG *Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited*. Por ter um foco em que o pesquisador entra no núcleo do objeto pesquisado, outras áreas técnico-científicas se utilizam e atualizam esse método para levantar informações mais pertinentes relacionadas ao comportamento social dos indivíduos com seus respectivos grupos, em vários espaços sociais coletivos. Segundo Peruzzo (2005):

A observação participante – ou investigação etnográfica – realizada com a finalidade de observar comportamentos das pessoas em relação aos meios de comunicação pressupõe a inserção do pesquisador no ambiente investigado (uma família, uma gangue, uma comunidade)... (Peruzzo, 2005:136)

Durante o tempo da pesquisa sessões de jogo “*in-play*” foram gravadas (pelo *fraps*⁵) e catalogadas. Após análise do material coletado, foi possível verificar alguns níveis comunicacionais.

Resultado da observação

DDO é um jogo eletrônico que enfatiza o desenvolvimento das ferramentas comunicacionais que serão descritas a seguir de acordo com a evolução do jogo durante os dois meses de observação. O jogo possui um território exclusivo para os iniciantes. Nesse espaço o próprio jogo vai “conversando” com o jogador, através de vários recursos interativos que vai ensinando o participante a jogar e a interpretar vários signos/ícones comunicacionais do jogo.

Para a comunicação com outros jogadores o jogo oferece três ferramentas de comunicação: os chats, o correio eletrônico e o painel social.

1) Os chats no game funcionam através da escrita para direcionar a comunicação entre os jogadores. O jogador pode configurar o espaço que os receptores da mensagem estão. Por exemplo, o jogador envia uma mensagem de dúvida ou de solicitação, esta mensagem pode ser direcionada para todos os jogadores que estão on-line, apenas para os membros do seu grupo, ou enviados com exclusividade para os membros do clã. Como utiliza a escrita, o espaço dos chats é usado para localização e para diálogo simples entre os jogadores. O jogo utiliza estes mesmos chats para fornecer informações diárias sobre o jogo.

2) O correio eletrônico do DDO funciona de maneira similar aos e-mails convencionais. A principal diferença é que no e-mail do jogo, além da comunicação, o jogador pode anexar itens ao e-mail, enviando diretamente para outro jogador. Podem ser realizadas negociações com outros jogadores, iniciando diferentes relacionamentos a partir desse comércio interno fictício do jogo.

⁵ Software específico para gravação de partidas nos games.

3) A terceira delas considerou-se como a mais importante. É a barra de opções chamada “Social Painel”. Essa barra é dividida em quatro estruturas de acesso:

a) *Grouping*: espaço reservado para criação de grupos temporários entre os jogadores para o cumprimento das missões do game. Qualquer jogador pode iniciar a formação do grupo, o que no jogo é chamado de *Party*. O líder do grupo faz uma solicitação descrevendo um perfil para entrar no grupo, os jogadores on-line que estiverem buscando grupos e que possuem o perfil indicado podem clicar para solicitar a sua entrada. O líder, então, analisa e decide se aceita ou recusa o pedido. Esse processo algumas vezes demora, pois para que o grupo avance no jogo é necessário haver jogadores com habilidades essenciais, como por exemplo, destravar armadilhas. Com o grupo formado, automaticamente o jogo ativa o “*team speak*”, que é um sistema de comunicação digital por áudio, nativo do jogo. Os grupos podem suportar até sete jogadores simultaneamente. Durante a formação do grupo, os participantes interagem, não mais pela comunicação escrita, mas pela comunicação oral. O jogo nesse momento ganha outro nível de interação e interatividade, pois o áudio aproxima os jogadores, pois através da comunicação oral é possível distinguir com mais exatidão as emoções do outro (riso, tristeza, raiva). Como também desprende o jogador do teclado, pois suas mãos ficam livres para o movimento do personagem virtual, acelerando as decisões, a elaboração de estratégias, e as conversas interpessoais.

b) *Guild*: espaço reservado para a socialização exclusiva do clã que o jogador pertence. Como pesquisador participante, em alguns momentos tentei ser aceito nesses grupos maiores, de preferência em clãs com jogadores que falam a língua portuguesa. Até que depois de várias missões com sucesso, fui aceito no clã denominado *Matadores de Aluguel LTDA*. Nesta esfera de relacionamento os jogadores já possuem confiança para a troca de informações pessoais, como *Orkut*, *facebook*, *MSN* e etc.

c) *Friends*: esse é um espaço dedicado aos amigos. A ferramenta lhe informa se alguém da sua lista ficou on-line, e, em que ambiente o amigo se encontra dentro do jogo.

d) *Who*: Ferramenta de busca livre para encontrar outros jogadores com perfis diferentes. Todos os jogadores on-line naquele momento entram na busca.

Estas são as ferramentas comunicacionais do jogo DDO. Não há como progredir nesse jogo sem utilizá-las, pois só é possível obter êxito na jornada se o jogador estiver inserido em um grupo, seja fixo ou temporário. Para que essas relações ocorram a comunicação é indispensável.

Considerações finais

Nos MMOG's a comunicação é multilateral, gerada através de inúmeras interações, a partir da interatividade fornecida pelo jogo. Dentro dos MMOG's, as imagens, as falas, os textos narrativos e os mecanismos de interatividade possuem um papel muito importante, pois mediam a relação entre os jogadores/usuários e entre os jogadores e a máquina. O que acaba por gerar relacionamentos por afinidades. O usuário cria e desenvolve “marionetes virtuais” (Lévy, 1996) que acabam por serem extensões do próprio usuário. Essa criação é feita dentro de mundos virtuais onde a “liberdade” permite um conjunto mais dinâmico de relações interpessoais, através de diversos dispositivos comunicacionais existente nos jogos.

Especificamente em DDO, a socialização é imprescindível para o sucesso individual e coletivo de cada jogador. Pois, nos desafios encontrados no DDO, requer dos jogadores a formação de grupos. Nesses grupos, as tarefas, responsabilidades e perícias são organizadas e distribuídas entre os membros, através da comunicação interna do grupo, seja oral ou escrita. O fluxo comunicacional é intenso gerando inúmeras relações.

Portanto, a comunicação, a interação e a socialização são necessárias tanto dentro como fora dos mundos virtuais. As relações continuam saltando por outras plataformas midiáticas, como em muitos casos, existindo no mundo real.

Referências

AZEVEDO, Théo. “Mundos virtuais dos MMOGs como disseminadores de cultura”. In: SANTAELLA, Lucia e FEITOZA, Mirna (orgs.). **Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHINOY, Ely. **Sociedade: Uma Introdução à Sociologia**. São Paulo: Cultrix, 2002.

DI FELICE, Massimo. **Paisagens pós-urbanas: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar.** São Paulo: Annablume, 2009.

DE SOUSA, Igor Ramady Lira. A história do entretenimento interativo: sobre a construção do sentido de interação social in game. In: Revista **Temática**, Ano VI, n. 01, jan/2010.<http://www.insite.pro.br/index2.html>.

DUARTE, Jorge. BARROS, Antonio. (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação.** São Paulo: Atlas, 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2001.

JOHNSON, Steven. **Surpreendente!** A televisão e os games nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2005.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.** São Paulo: Edições Loyola, 1998.

_____. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

NEGROPONTE, Nicholas. **A Vida Digital.** São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

PRIMO, Alex ; CASSOL, M. B. F. . Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, UFRGS-RS, v.2, n. 2, p. 65-80, 1999.

THOMPSON, John. **Ideologia e cultura moderna: uma teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa.** Petrópolis: Vozes, 1998.

WOLTON, Dominique. **Pensar a comunicação.** Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2004.

VYGOTSKY, LS. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.