

**FACULDADE CÁSPER LÍBERO
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO**

Sociabilidade em espaços digitais complexos de MMORPGs

MARCELO DE MATTOS SALGADO

SÃO PAULO

2011

MARCELO DE MATTOS SALGADO

**Sociabilidade em espaços digitais
complexos de MMORPGs**

Dissertação apresentada para a
obtenção do grau de Mestre em
Comunicação na Contemporaneidade
pela Faculdade Cásper Líbero.

Orientador: Prof. Dr. Antônio Roberto
Chiachiri Filho.

**SÃO PAULO
2011**

Salgado, Marcelo de Mattos

Sociabilidade em espaços digitais complexos de MMORPGs /
Marcelo de Mattos Salgado — São Paulo, 2011.

111 f.: il.; 30 cm.

Orientador: Prof. Dr. Antônio Roberto Chiachiri Filho
Dissertação (mestrado) — Faculdade Cásper Líbero,
Programa de Mestrado em Comunicação.

1. Comunicação. 2. Sociabilidade. 3. Laços. 4. Arquitetura. 5.
Internet. 6. Digital. 7. Esfera. 8. Espuma. 9. Jogo. 10. MMORPG. I.
Chiachiri Filho, Antônio Roberto. II. Faculdade Cásper Líbero,
Programa de Mestrado em Comunicação. III. Título.

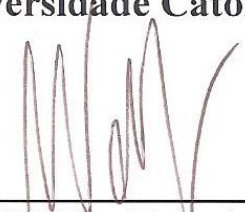
ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

AUTOR: MARCELO DE MATTOS SALGADO

**“SOCIABILIDADE E ARQUITETURAS COMUNICATIVAS EM
ESPAÇOS SOCIAIS DIGITAIS COMPLEXOS”.**



Prof. Dr. Maria Lucia Santaella Braga
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo



Prof. Dr. Walter Teixeira Lima Junior
Faculdade Cásper Líbero



Prof. Dr. Antonio Roberto Chiachiri Filho
Faculdade Cásper Líbero

Data da Defesa: - 19 de setembro de 2011.

AGRADECIMENTOS

Inicialmente, agradeço pelo gigantesco e quase irrestrito apoio de minha família e de minha namorada. Sei que sua paciência e generosidade foram severamente testadas. Prometo voltar a ser apenas o chato complicado de costume — e não mais o chato insuportável que fui em muitos momentos.

Chegando à Faculdade Cásper Líbero, deixo um abraço aos funcionários — o pessoal da manutenção, das lanchonetes, da impressão... A todos que direta e indiretamente me ajudaram a chegar aqui. Um abraço especial para todos da secretaria da pós-graduação, sempre tão profissionais, ágeis e simpáticos. Quero agradecer também, com carinho, a todos os professores do mestrado da Cásper: tanto àqueles com quem tive maravilhosas aulas, quanto àqueles que só encontrei fora das aulas, sempre de simpatia e gentileza fluorescentes. Nosso mestrado ainda é jovem, mas já tão saudável e forte — dá gosto de ver e de fazer parte dessa história!

Tive uma trajetória de mestrado um pouco mais ruidosa e complexa do que uma pessoa sensata escolheria para si — caso pudesse. Como, obviamente, não há em tais circunstâncias escolha, controle; e como já sou mesmo chamado frequentemente por um querido professor do mestrado da Cásper de “poeta” e “maluco”, decidi respirar e pensar. Gosto de enxergar as coisas, quase todas, como donas de prós e contras. Isto vale também para o fato de eu ter contado, ao longo de meu mestrado, com três orientadores.

Como os contras são óbvios demais — e já tenho uma tendência mais pessimista —, procurei redirecionar meu olhar e apegar-me aos prós da situação: contar com três fontes de ideias e mentes tão especiais, com três pessoas tão cheias de qualidades, cada uma a seu modo, é um presente. Somar e extrair o melhor de todos aqueles pontos de vista, lidar com aquelas personalidades e enfrentar as mudanças, um desafio — que valoriza ainda mais toda a experiência, bem como o resultado final.

Agradeço, pois, com muito gosto, aos três orientadores que tive ao longo deste processo: Prof. Dr. Sérgio Amadeu da Silveira, o “nerd optimus” que me trouxe tantas referências; Prof^a. Dr^a. Ângela Cristina Salgueiro Marques, profundamente detalhista, poderosamente “caxias”, imensamente importante para este trabalho; e Prof. Dr. Antônio Roberto Chiachiri Filho, que teve a missão de completar esta jornada comigo, e foi (e é) de

uma generosidade, de uma prontidão e de uma tranquilidade que me foram extremamente preciosas, sobretudo, na reta final. Gigantesco, solene e sincero obrigado a todos.

Aproveito ainda para agradecer aos dois acadêmicos que, juntamente com meu orientador, compareceram à qualificação e também compuseram a banca final de meu mestrado. Enorme abraço à Prof^a. Dra^a. Lucia Santaella, fundamental inspiração para este trabalho e importante referência no mesmo: sua presença, suas ideias e suas palavras gentis são uma honra e um grande gosto para mim. Espero poder participar de muitas reuniões, grupos e ricas trocas de ideias contigo. Deixo outro enorme abraço para o Prof. Dr. Walter Lima Teixeira Júnior, o “Malvadão”, que me concedeu a única nota B em oito disciplinas cursadas ao longo do mestrado: entreguei seu trabalho com atraso, é fato, do mesmo modo que tive a sensação de que meu estilo de expressar ideias não agrada tanto ao professor (algo completamente natural). Também por essa razão, sugeri seu nome para a minha banca, em que colabora com sua mente borbulhante de ideias multi e transdisciplinares.

Uma das muitas lições que tiro desta trajetória do mestrado trata de generosidade, bom senso e humildade: que **existem muitos caminhos para a grandeza**. E que todos podem — e devem — conviver, respeitar, acreditar que o outro tem coisas boas a oferecer; trocar ideias e aprender o máximo, uns com os outros. Bem como os fascinantemente imprecisos “espaços sociais digitais” que apresento e analiso aqui.

Marcelo Salgado

- - -

DEDICATÓRIA

Este trabalho é dedicado a todos que não têm medo de se afastar da norma, da média, da maioria. Não por arrogância ou por vontade de ser diferente; mas porque, simplesmente, não conhecem outro jeito de ser e de fazer as coisas.

CITAÇÃO

“(...) *If I can’t chat.. I can’t play.*” Safora, jogador(a) de Age of Conan reclamando de problemas técnicos no sistema de chat (conversa) interno ao MMORPG no fórum oficial do jogo em 14 de julho de 2011.
<http://forums.ageofconan.com/showthread.php?p=2967809>

RESUMO

O presente estudo parte das conclusões e inquietações que alcancei no trabalho de pós-graduação lato-sensu intitulado “Relações sociais em um MMORPG e suas derivações”. O propósito geral do estudo aqui desenvolvido é dar início à construção de um modelo teórico que permita uma melhor compreensão das interações sociais e da morfologia do amálgama composto por elementos que serão cuidadosamente apresentados como “espaços sociais digitais” de maior complexidade. Para melhor compreendermos as interações comunicativas e os vínculos de sociabilidade estabelecidos nesses espaços, dois MMORPGs (*Massive Multiplayer Online Role-playing Game*, ou jogos de interpretação online e maciços, para múltiplos jogadores) serão qualitativamente analisados: Age of Conan e RIFT.

Parte-se da premissa de que, ainda que baseados em softwares com o objetivo primário de entretenimento, espaços sociais e relações sociais configurados nos MMORPGs tipicamente crescem tanto e tão espontaneamente que, muitas vezes, superam em muitos sentidos os limites do jogo. Tais espaços sociais chegam, de fato, a ganhar um papel muito mais central para muitos jogadores — agora tão mais cidadãos e comunicadores — do que o próprio jogo.

O trabalho analisa as relações e interações sociais em espaços digitais complexos pertencentes aos dois games acima mencionados, a partir do acompanhamento da formação e intensidade de laços sociais. Partindo das abordagens de autores como Lucia Santaella, Peter Sloterdijk, Raquel Recuero, Alexander Galloway e Bernhard Rieder, proponho as figuras de pensamento e metáforas de “esferas” e “espumas” para constituir um modelo teórico que pretende auxiliar na compreensão das dinâmicas sociais em espaços online complexos.

A apresentação de análises qualitativas sobre a sociabilidade; a morfologia; e a arquitetura comunicativa desses espaços sociais online revela como se estabelecem os vínculos e as relações que se fazem e se desfazem a todo instante nos espaços e esferas comunicacionais que integram essas estruturas.

Palavras-chave: Comunicação. Sociabilidade. Laços. Arquitetura. Internet. Digital. Esfera. Espuma. Jogo. MMORPG.

ABSTRACT

This study begins at the findings and concerns that I reached with the lato sensu post-graduation work entitled "Social Relations in a MMORPG and its derivations". The general purpose of the study developed here is to initiate the construction of a theoretical model that enables a better understanding of social interactions and the morphology of the amalgam composed by elements which will be carefully presented as "social digital spaces" of greater complexity. To better understand the communicative interactions and the bonds of sociability established in these spaces, two MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role-playing Game) will be qualitatively analyzed: Age of Conan and RIFT.

The premise is that although based on software with the primary purpose of entertainment, social spaces and social relationships configured in MMORPGs typically grow so much and so spontaneously that often exceed in many senses the limits of the game. Such social spaces end up, in fact, playing a much more central role to many players — now so much more citizens and communicators — than the game itself.

This study examines the relationships and social interactions in complex digital spaces belonging to the two games mentioned above, from monitoring the formation and intensity of social bonds. Starting from the approaches of authors such as Lucia Santaella, Peter Sloterdijk, Raquel Recuero, Alexander Galloway and Bernhard Rieder, I suggest the figures of thought and metaphors of "spheres" and "foam" to constitute a theoretical model that will assist in understanding the social dynamics of complex online spaces.

The presentation of qualitative analysis on sociability, morphology, and the communicative architecture of these online social spaces reveals how links and relationships that make and break all the time in the spaces and communicational spheres integrating these structures are established.

Keywords: Communication. Sociability. Bonds. Architecture. Internet. Digital. Sphere. Foam. Game. MMORPG.

LISTA DE FIGURAS E ESQUEMAS

Figura 1 — AoC: tela de escolha de personagens. Cada jogador pode ter múltiplos avatares, mas frequentemente concentram-se esforços em um só: o “main character”, personagem principal.....	52
Figura 2 — AoC: a criação de avatares permite escolha de sexo e diversos traços físicos, como altura, nariz, cabelos, tamanho do busto, braços, etc. Nesta tela, algumas opções dadas por AoC.	52
Figura 3 — AoC: em servidor PvE, nomes de gosto duvidoso são permitidos.	55
Figura 4 — RIFT: tela de escolha de "shards", que são os servidores em RIFT, fisicamente localizados nos EUA. Há tipos para todos os gostos: PvE, PvP, PvE-RP e PvP-RP.	57
Figura 5 — AoC: efeitos visuais, inclusive de luzes e sombras, excelentes para um MMORPG.	59
Figura 6 — AoC: ótimos gráficos alcançam os próprios avatares (jogadores).	59
Figura 7 — AoC: organização de uma "raid" em um evento PvE. Até 24 jogadores (divididos em quatro grupos de, no máximo, seis pessoas) se reúnem para enfrentar desafios do jogo. A seta vermelha que inseri destaca o chat, principal via de comunicação no ESD interno do jogo. Neste caso, temos os canais de raid e da guilda em atividade. Repare, ainda, nos detalhes da interface do usuário (jogador) alterada ou “customizada” com ajuda de outros a partir dos ESDs (inteligências coletivas).....	63
Esquema 8 — AoC/ESDs: da esquerda para a direita, de cima para baixo: A) a página oficial do MMORPG no Facebook; B) Twitter do diretor de AoC, Craig Morrison; C) Site de terceiros, ou fãs; D) Site oficial de AoC; E) Fórum oficial de AoC; F) Fórum de uma guilda de AoC; G) Vídeo de AoC publicado no YouTube por fã; H) Interface do Ventrilo, programa VoIP.	65
Figura 9 — RIFT: qualidade visual modesta, se comparada a Age of Conan.	67
Figura 10 — RIFT: mesmo com seu aspecto mais "animado" e menos realista do que AoC, o visual de RIFT é bem impressionante.....	67
Figura 11 — RIFT: o aplicativo social RIFTconnect, que é acessado a partir da janela da interface de entrada no jogo.....	70
Esquema 12 — MMORPGs no Facebook e no Twitter: grandes diferenças em termos de popularidade e mobilização social digital entre RIFT e AoC.	74
Esquema 13 — Visualização do funcionamento do aplicativo social RIFTconnect.	76
Esquema 14 — AoC: modelo de espuma social digital baseado nos ESDs mais representativos/relevantes para este trabalho.	80
Figura 15 — "Redes dentro de redes", ideia mostrada a partir do modelo de espuma social digital do Esquema 14 (acima), com uma "lupa dando um zoom" em uma de suas esferas. A "rede social" de fato é estabelecida entre pessoas.	80

Esquema 16 — RIFT: modelo de espuma social digital baseado nos ESDs mais representativos/relevantes para este trabalho. Tentativa de ilustrar, também, a influência do RIFTconnect.	81
Esquema 17 — Do fórum da guilda ao Facebook, fotos da viagem à Grécia de uma jogadora e colega.	86
Figura 18 — AoC: homenagem em memória de Tutonka, pouco antes da construção do monumento. Alguns jogadores, por meio de seus avatares, usam o sistema de emotes para ajoelhar-se, outros ficam de pé. Os líderes falaram por meio do sistema de chat e Ventrilo. Recitei meu poema nessa ocasião.....	88
Figura 19 — AoC: a árvore "eternal summer" (verão eterno), parte do monumento que construímos em homenagem a Tutonka. O monumento ficará em frente à nossa cidade até o fim dos dias. Ou seja, até que este MMORPG deixe de existir.....	89
Figura 20 — AoC: à esquerda, a partir do sistema de chat do ESD interno do MMORPG (canal da raid), jogadores enviam links para o parser (à direita): informações detalhadas quanto ao desempenho de cada jogador são ordenadas em ranking e destaques para os “melhores” em certas categorias.....	93
Figura 21 — AoC: tela de informações ao final de um minigame: quem matou mais, quem morreu menos. Competitividade estimulada em um cenário já competitivo. Semelhança com os parsers: números e comparações que evidenciam os “melhores” e “piores”.....	95
Figura 22 — Ragnarök Online: gráficos inferiores não impedem a formação de laços sociais intensos.	99
Figura 23 — Detalhe da mensagem no fórum e “comunidade multigaming” Aliança Elemental: "Caramba, que saudades! Tentei várias vezes mandar e-mail pra vc mas nunca deu certo (...) po, bem vindo aí e veja o que nosso brincadeira está virando ;-) abraço" (sic). Naquele contexto, meu apelido (nome de meu principal avatar) era “Mark Rogan”; o ex-líder e meu amigo é “Flame”. Eu conheço seu nome verdadeiro e adicionei-o no Facebook dias depois.	101
Figura 24 — Servidor no Ventrilo da guilda The Epic Guard (AoC): uma macroesfera ou globo, envolvida em laranja; e três microesferas ou bolhas, marcadas em verde. Cada pequeno megafone vermelho acompanhado por um nome indica um jogador em algum lugar do mundo.	103

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1 — Relações e interações comunicativas em espaços sociais digitais.....	16
1.1 — Ciberespaço e cibercultura	18
1.2 — Espaços sociais digitais	23
1.3 — Sociabilidade	26
1.4 — Sociabilidade em espaços sociais digitais	28
1.5 — Laços: sua formação e atributos em espaços sociais digitais	31
1.6 — Modelos de estruturas sociais em espaços sociais digitais	35
CAPÍTULO 2 — Espumas sociais digitais	39
2.1 — Metáforas estruturais em ESDs	39
2.2 — Esferas e espumas	41
2.3 — A espuma como metáfora estrutural de ESDs complexos	44
CAPÍTULO 3 — Apresentação do corpus empírico: dois MMORPGs	51
3.1 — Age of Conan: o jogo, o mundo e seu funcionamento	58
3.2 — RIFT: o jogo, o mundo e seu funcionamento	66
CAPÍTULO 4 — Arquiteturas e sociabilidade em espumas sociais digitais de MMORPGs	72
4.1 — Morfologia de ESDs complexos de MMORPGs	77
4.2 — Sobre sociabilidade e laços em ESDs complexos de MMORPGs	84
CONSIDERAÇÕES FINAIS	97
REFERÊNCIAS	105

SOCIABILIDADE EM ESPAÇOS DIGITAIS

COMPLEXOS DE MMORPGS

INTRODUÇÃO

O estudo apresentado aqui pode, à primeira vista, ser confundido com um trabalho sobre jogos (games), particularmente de jogos online do tipo MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-playing Game*, ou jogos de interpretação online e maciços, para múltiplos jogadores), com ênfase em seu aspecto lúdico, de entretenimento. A proposta não é essa.

Os objetivos principais deste estudo são: analisar relações e interações sociais em espaços digitais complexos; a formação e intensidade de laços sociais; estudar a sociabilidade; a morfologia; e a arquitetura comunicativa desses espaços sociais online. Partindo de trabalhos anteriores (Salgado, 2008, 2010), proponho as figuras de pensamento e metáforas de “esferas” e “espumas” — particularmente, essas últimas (Sloterdijk, 2006) — para constituir um modelo teórico que pretende auxiliar na compreensão de espaços online complexos e dos atributos sociais mencionados acima.

São dois os caminhos investigativos aqui trilhados, com os seguintes propósitos: (1) observar como ocorrem as relações e interações sociais, laços ou vínculos e sociabilidade em espaços sociais não presenciais de MMORPGs — universo de estudos em si mesmo relevante e interessante. E, certamente mais importante, (2) desenvolver a proposição dos MMORPGs como contextos bastante representativos, talvez arquetípicos de arquiteturas sociais digitais (no caso, online, na Web) de maior complexidade. Nesse sentido, esta pesquisa volta-se para o estudo dos modos de sociabilidade que se constroem no que aqui chamo de “espaços sociais digitais complexos”, sobretudo aqueles materializados pelos MMORPGs, conferindo destaque às principais tentativas empreendidas até então de se descrever os vínculos e as estruturas extremamente fluídicas que se fazem e se desfazem a todo instante nesses espaços.

Neste trajeto, aproveito para enfatizar a importância da clareza e da precisão na escolha das palavras — e do risco do comodismo, ainda maior quando tratamos de noções e conceitos relativamente incipientes e erráticos. Destaco o valor da constante (re)avaliação de termos empregados — sejam palavras mais denotativas ou metáforas; talvez, mais ainda,

por tratarmos de estudos em comunicações. Sendo assim, o trabalho aqui apresentado busca (e encoraja) uma postura crítica e autocrítica quanto ao uso de metáforas passíveis de caracterizarem arquiteturas comunicativas de variados níveis de complexidade (social e espacial), bem como vínculos sociais online; ao mesmo tempo que crê, usa e sugere que as metáforas devem ser abraçadas — mas apenas enquanto cientificamente úteis, necessárias, pertinentes.

O corpus de análise deste trabalho é composto por dois MMORPGs internacionais. O primeiro e mais recente é RIFT, lançado e administrado pela empresa Trion. RIFT tem por público-alvo pessoas mais jovens — de adolescentes a jovens adultos — e teve seus servidores abertos pela primeira vez aos jogadores do mundo todo em março de 2011. Menos de dois meses depois, RIFT já contava com recursos para que seus jogadores pudessem, ao conquistar algo dentro do jogo, manualmente ou automaticamente ter publicada aquela conquista em sua conta de Twitter. E esse foi só o primeiro momento de integração a outros espaços sociais, a primeira ferramenta oferecida por este jogo para tornar mais densa, rica e complexa a experiência social (e do jogo) proporcionada por RIFT.

O segundo game estudado é Age of Conan (AoC), MMORPG criado e mantido pela empresa Funcom, baseado no clássico mundo do personagem bárbaro Conan, criado por Robert Ervin Howard na década de 1930 e propagado por meio de livros, quadrinhos, filmes e outros jogos. Como tal, AoC tem um público adulto (e a censura para limitar esse público-alvo): sangue, desmembramentos, insinuações sexuais e sensuais, nudez parcial... Apesar de ser quase três anos mais velho do que RIFT, já que AoC foi lançado em maio de 2008, o jogo é visualmente espetacular, com gráficos provavelmente ainda superiores a todos os MMORPGs lançados até o momento (junho de 2011). O tema e público adultos somados às particularidades visuais de AoC permitirão reflexões particulares acerca de como a experiência estética se relaciona à sociabilidade e ao desenvolvimento de laços sociais. Por outro lado, AoC não tem nenhuma das ferramentas sociais já disponíveis em RIFT; e também, apesar dos três anos de existência, AoC parece ter uma comunidade de fãs que, apesar de leal, não é numerosa nem socialmente tão interessada, vívida — até exuberante, socialmente falando, como é o caso dos espaços sociais online ligados a RIFT.

Ao longo dos dois primeiros capítulos, conceitos, ideias e noções centrais para este trabalho serão apresentados, discutidos e desenhados. Abordarei a cibercultura, o ciberespaço, a sociabilidade como conceito tradicional (em relações presenciais) e em

espaços online; e os laços sociais, também no âmbito das relações online. Apresentarei a ideia de “espaços sociais digitais”, ao mesmo tempo que pontuo a óbvia importância de se usar as palavras mais adequadas possíveis para tratarmos daquilo com que lidamos. O primeiro capítulo é concluído com a exposição de modelos conhecidos de arquiteturas sociais digitais (redes e coletivos), enquanto considera sua precisão e utilidade na descrição e previsão de espaços sociais digitais mais complexos — dos quais os MMORPGs são apresentados como exemplo ótimo.

No segundo capítulo, após falar mais longamente sobre a importância e uso constantemente autocrítico das metáforas, abordarei as figuras de pensamento e metáforas de esferas e espumas de Sloterdijk. Também farei a proposta da espuma como ideia e imagem que pode ajudar a compreender melhor os aspectos sociais enunciados no primeiro capítulo em espaços sociais digitais mais complexos.

Nos capítulos 3 e 4, apresentarei detalhadamente os objetos de estudo e o corpus de análise (brevemente introduzidos aqui); avaliarei como ocorrem em seus espaços digitais os aspectos sociais enunciados no capítulo 1; e também analisarei se e como a ideia, imagem e metáfora da espuma pode ser associada a tais espaços sociais digitais de MMORPGs.

Assim sendo, a relevância do presente trabalho se insinua para muito além de um estudo de jogos; de jogos online; ou ainda, somente da sociabilidade e interações sociais em jogos online. De qualquer maneira, Santaella ajuda a ratificar a importância de estudos ligados aos jogos eletrônicos, ao destacar a sua relevância econômica, cultural e social:

Para se ter uma idéia do papel que os jogos eletrônicos estão desempenhando na cultura humana (...) a movimentação financeira de sua indústria **é a primeira na área do entretenimento, superior à do cinema, e a terceira do mundo**, perdendo apenas para a indústria bélica e a automobilística. Dizer que **a indústria dos games fatura mais que a de Hollywood** é um dos argumentos preferidos quando a intenção é demonstrar a importância dos jogos e subverter a ideia do game enquanto “coisa de criança” (...) **As cifras, entretanto, mais do que indicadoras da força econômica dessa indústria, funcionam, antes de tudo, como índices da relevância cultural dos games**, pois eles estão em todos os lugares e crescem dia a dia, a uma velocidade espantosa, em todos os lugares do mundo. (Santaella, 2007, p. 407, grifos meus)

Este trabalho consiste majoritariamente em uma pesquisa qualitativa em que, como pesquisador, estive (e continuo) imerso nos espaços sociais do corpus empírico. Segundo Ludke e André (1986), a pesquisa qualitativa se caracteriza por estudar processos complexos, que envolvem diversas variáveis em sua compreensão.

Bogdan e Biklen (1982) definem que, em uma pesquisa qualitativa, a principal fonte de dados é o ambiente natural; isto determina a entrada do pesquisador no ambiente da pesquisa como uma forma de obter acesso irrestrito às informações mais relevantes. A partir de seu olhar especialmente preparado para a observação de eventos naquele contexto, o pesquisador torna-se o principal instrumento da pesquisa. Feita esta opção, admite-se, também, que a centralização na figura do pesquisador concede ao estudo, necessariamente, uma parcela de subjetividade. Da mesma maneira, Bogdan e Biklen (1982) destacam que tais abstrações se formam a partir da análise de dados: não há preocupação obrigatória em comprovar hipóteses definidas antes do início do estudo (e da imersão no corpus). Mesmo assim, como visto no início desta introdução, propus algumas perguntas centrais a este trabalho — as quais tentarei responder ao longo do mesmo e nas considerações finais.

No caso do presente estudo, mergulhar nos elementos formadores do corpus empírico também significa fazer a análise de informações em “campo”. Este “ir a campo” inclui visitas aos espaços sociais online intrínsecos e derivados dos dois MMORPGs que formam o corpus empírico da pesquisa (RIFT e Age of Conan). Em outras palavras, além de estar familiarizado e de jogar MMORPGs há pelo menos sete anos, adentrei, com um olhar especialmente preparado, os espaços sociais online de Age of Conan e RIFT de 1º de março de 2011 a 25 de junho de 2011. Como observador-participante, entrei nesses espaços para fazer uma pesquisa essencialmente qualitativa — fóruns na Internet, sites de jogadores, sites oficiais mantidos pelas empresas e os próprios espaços sociais online, internos aos jogos.

Ainda a respeito da metodologia, destaco que este é um trabalho eminentemente e densamente teórico e conceitual. A base teórica inclui ideias de Peter Sloterdijk, particularmente do terceiro volume de sua trilogia *Esferas: Espumas*. Sua visão de um mundo poliesférico e as figuras de pensamento mais importantes propostas por Sloterdijk — esferas e espumas — serão fundamentais ao presente estudo. Lucia Santaella, Bernhard Rieder, Raquel Recuero, Alexander Galloway e Pierre Lévy são outros autores de grande importância aqui.

CAPÍTULO 1 — Relações e interações comunicativas em espaços sociais digitais

No campo de estudos da comunicação social, os objetos de análise são construídos a partir de um olhar sobre as relações e interações tecidas entre indivíduos e grupos a partir do uso da linguagem — seja ele mediado ou não. Além de configurar nossos vínculos comunicativos, a linguagem é construída e reconstruída sempre que as pessoas dão início a conversações, diálogos e debates, criando, por meio dessas interações, situações e contextos em que vivenciam novas experiências.

Estudos de relações sociais e/ou de interações sociais, independente do contexto ou meio em que são observadas, podem incluir a análise de sociabilidade e dos laços sociais (formação e atributos); e também podem considerar as arquiteturas formadas por e/ou onde simplesmente acontecem essas relações sociais.

Por relações sociais, consideremos uma ideia mais abrangente e atualizada: desde a conversa face a face entre amigas em um bar, passando pelo telefonema entre irmãos, por um blog na Internet com espaço para comentários; até alcançar as interações entre múltiplos indivíduos em uma complexa rede social estabelecida na Internet – por exemplo, em um site ligado a um *Massive Multiplayer Online Role-playing Game*, ou jogo de interpretação online e maciço, para múltiplos jogadores; na sigla em inglês, MMORPG. Devo apontar que, quando feita referência a relações sociais em um âmbito de CMC (comunicação mediada pelo computador) neste trabalho, no entanto, o par interacional homem-homem, ou seja, o componente social humano é que estará em destaque, e não a dimensão tecnológica ou o meio, a estrutura em que a relação social tem lugar — ainda que sua existência esteja reconhecida e também sua influência no relação homem-homem. Isto ficará evidente mais adiante no trabalho presente, que tem por objetivo estudar e analisar as relações e interações sociais (assim como a sociabilidade e os vínculos ou laços sociais) em espaços sociais criados e relacionados a MMORPGs. Assim posta, a relação social é uma ideia larga tal que contém a mais específica interação social, normalmente considerada em um contexto mais particular.

Para compreender a noção de interações sociais, parto de Ribeiro (2005, p. 1) que frisa adequadamente que, “embora a expressão ‘interação social’ seja largamente utilizada em diversas esferas de conhecimento, e, portanto tenha a sua noção essencial normalmente compreendida pela maioria das pessoas, torna-se imprescindível uma melhor explicitação

de seu significado” em cada trabalho. Bretas e Silva (2006), em estudo sobre interfaces telemáticas e comunicação mediada por computador, explicitam a importância da interação como sendo o momento que define a existência de comunicação. “O simples encontro dos interlocutores não é suficiente para que haja comunicação: eles precisam estar em interação” (ibid., p. 5), dizem os autores, que definem como “o momento da interface” aquele em que a relação social se efetiva em interação social. Temos aí uma “zona de compartilhamento de sentido” onde acontece a comunicação; um “novo território”, uma “zona intermediária”, um “terceiro momento” (que não é só um, nem só o outro — considerando a interação entre duas pessoas). Essas reflexões que associam a interface, essa zona intermediária, à interação social, se aplicam tanto ao contexto mais tradicional (presencial) quanto a, por exemplo, o âmbito da comunicação mediada por computador.

Para Ribeiro (2005, p. 5), interações sociais no âmbito da CMC devem ser consideradas em suas dimensões tecnossociais (relação homem-computador), em adição ao par interacional homem-homem. Sendo assim, as interfaces ou zonas de contato estabelecidas entre homens e dispositivos técnicos têm também importância na avaliação das interações sociais via CMC.

No trabalho presente, utilizarei este conceito de interação social via CMC — e já enfatizo a importância que será dada ao espaço no qual acontecem essas interações sociais; ou seja, às interfaces que intermedeiam as interações sociais (o elemento homem-homem) via CMC. Mais especificamente, serão fundamentais a este trabalho a teorização e a análise espacial, estrutural do espaço em que as interações sociais via CMC acontecem. Uma vez mencionados nos parágrafos anteriores (1) a noção de relações sociais e (2) o conceito de interações sociais adotados para o presente trabalho, é importante acrescentar que esta abrangente noção de relações sociais tem interseções bastante óbvias com o conceito de interações sociais via CMC aqui adotado: de modo geral, poderíamos dizer que este conceito de interações sociais, mais preciso, está contido dentro do conjunto maior e mais incerto da noção apresentada como relações sociais: é um recorte bem específico, bem destacado e mais bem explicado retirado de dentro das relações sociais. As interações sociais consideradas especialmente neste trabalho são, pois, as que ocorrem via CMC e, especificamente, em espaços sociais relacionados a MMORPGs nomeados.

Consideremos o contexto das relações sociais ocorridas em sites ou em outros espaços sociais criados a partir da Internet. Lembremos que Slater (2001) reforça a ideia da

Internet como um “lugar” onde os usuários são “inquilinos”, enquanto Baym (2001) destaca a Internet como uma tecnologia fundamentalmente social. Os estudos sociais neste contexto de espaços da Internet são relativamente incipientes (se comparados aos estudos sociais mais convencionais, de relações presenciais): Recuero (2009, p. 118) indica que “o advento da CMC e seu espalhamento, através da apropriação das ferramentas técnicas proporcionadas pela Internet modificou profundamente o modo através do qual as pessoas se comunicam”. A autora também registra que, com a ascensão da CMC, “novos agrupamentos sociais”, “novas formas de conversação” e “novas formas de identificação e de construção do *self*” surgiram.

Em meio a tantas novidades ligadas direta e indiretamente ao advento da CMC, especialmente no âmbito social, foram criadas diversas expressões, termos e denominações, como se esperaria, para facilitar o entendimento de toda aquela emergência. A partir do próximo item, vamos analisar mais de perto algumas das principais denominações criadas e usadas a partir de e dentro dos espaços sociais ligados à CMC — sua importância, relevância e pertinência no momento que vivemos.

1.1 — Ciberespaço e cibercultura

Ribeiro (2001) faz uma breve introdução em que comenta sobre avanços tecnológicos e a união entre telecomunicação e informática nas redes telemáticas (de processos que ocorrem à distância — do grego *tele*) — caso da Internet. O autor sugere, indiretamente, que “espaço virtual” e “ciberespaço” seriam a mesma coisa. Ele relembra a origem de ciberespaço (com William Gibson, propagada por sua obra *Neuromancer*) e o define também como “mundo virtual”; ainda reforçando o quão recentes (ibid., p. 138) são os estudos sociais em tais “espaços virtuais”:

Neste contexto de inovações e possibilidades tecnológicas, foi se delineando um novo ambiente de convivências denominado de ciberespaço, no qual relações sociais com características peculiares estão sendo construídas. (2001, p. 138)

Através de um interessante e complexo processo, que poderíamos chamar de simbiótico entre o ser humano (usuário) e a tecnologia (computador), o cibernauta e seu mundo virtual vão sendo configurados em um novo ambiente (o ciberespaço), no qual se apresenta uma diversidade de práticas sociais incipientes, e onde se constata que muitas das suas características ainda estão em fase inicial de afloramento e de apreciação de seus efeitos na vida cotidiana de seus integrantes. (2001, p. 139)

A conceituação clássica de **ciberespaço** formulada por Lévy (1999, p. 92) aponta que ele é “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”. Fica nítida, desde esta definição, a grande importância do aspecto comunicacional no ciberespaço, o que só fortifica a natureza social da tecnologia da Internet. Essa menção às “memórias” dos computadores pode ser relacionada à característica de “persistência” lembrada por Recuero (2009, p. 119-120): “A conversação mediada pelo computador proporciona (...) que as interações persistam no tempo e possam ser acessadas em momentos diferentes (...)”. Salgado (2008, p. 7-8) também afirma que a memória da interação também é preservada no contexto de jogos online, que podem ser comparados a outros espaços sociais da/na Internet: mesmo quando o jogador de um MMORPG — jogo maciço de interpretação para múltiplos jogadores — está off-line, ou seja, fora do jogo e daquele espaço, o “mundo” do jogo continua lá. Eventos continuam se desenrolando, outros jogadores continuam se aventurando, conquistando, lutando, perdendo, ganhando. E, claro, se comunicando. Tudo acontece de maneira persistente e aditiva a tudo o que veio antes, em uma tentativa da melhor simulação possível do mundo real. Mas é preciso ter em mente que o ciberespaço não é o resultado de uma “cópia” (simulacro) do “mundo real”, ainda que, em muitos aspectos, aquele procure copiar os atributos desse.

Não é incomum em ambiente não acadêmico que se faça uma simplificação por meio da qual se resuma o ciberespaço à Internet e/ou a seus sites, fóruns, programas de comunicação (como o Windows Live Messenger, da Microsoft) e etc.; ou seja, que ciberespaço seja todo e qualquer espaço criado pela e na Internet — e nada mais. Santaella (2007, p. 179) apresenta um bom esclarecimento sobre o assunto: “Embora o termo ‘ciberespaço’ tenha surgido com a explosão da internet, os sentidos de ambas as palavras não são completamente coincidentes. A internet tem um campo de referências mais denotativo do que o ciberespaço. Este tem um teor mais metafórico e é usado para se referir a todas as entidades que têm sua existência configurada a partir das redes de telecomunicação mediadas por computador. Um texto que é postado na internet, por exemplo, tem sua existência em um espaço virtual”. A partir das considerações feitas pela autora, poderíamos dizer, talvez, que os espaços que se constituem na Internet, socialmente ricos em potencial e/ou de fato, seriam a “tangibilização” ou, ao menos, uma forma mais tangível (passível de análise, mensuração) do ciberespaço. Mas é importante, por agora,

registrar apenas que o ciberespaço não se resume aos espaços criados pela e na Internet: inclui os espaços (ou situações comunicativas) criados pela conversa entre dois irmãos por meio de telefones celulares, por exemplo.

Para Guimarães Júnior (1999, na Internet¹), o “ciberespaço configura-se como um *locus* de extrema complexidade e heterogeneidade, estabelecendo-se em seu interior as mais diversas e variadas formas de interação, tanto entre homens, quanto entre homens e máquinas”¹. A ideia de heterogeneidade desse *locus* que é o ciberespaço encontra um aliado em Galloway (2004, p. 201). Primeiro, o autor apresenta o protocolo (de Internet) como um “sistema físico restritivo” e um “estilo de administração” que injeta controle em “frentes de desordem”. Fazendo menção ao “11/9”, Galloway compara e contrapõe a lógica da verticalização e concentração de poder, representada pelas Torres Gêmeas, à lógica do protocolo (também relacionada à “lógica hacker”): horizontal, celular, ágil, com poderes distribuídos por vários pontos — múltiplos centros de variáveis níveis de poder (pluricentral) — e uma organização em redes. Ou seja, a lógica do protocolo, que administra, sistematiza o poder no ciberespaço, é uma lógica de heterogeneização em um espaço heterogêneo — o ciberespaço. Uma pergunta razoável seria: o quanto da heterogeneidade do ciberespaço está relacionada aos atributos do protocolo? Mas, por agora, para o presente trabalho, basta ter consciência do questionamento; aqui, o principal é compreender que a natureza do protocolo é um dos elementos que explicam a heterogeneidade e a pluricentralidade do ciberespaço. Galloway (ibid., p. 8, tradução minha) ainda afirma: “Visto como um todo, o protocolo é um sistema de administração distribuída que permite ao controle existir em um ambiente material heterogêneo”. Como uma nota secundária, adianto que o uso da palavra “material” por Galloway aqui indica uma preocupação muito forte do autor com a natureza física, tecnológica e não metafórica (segundo ele) das redes formadas na Internet, a partir do protocolo de Internet (ibid., Foreword, p. XIII). Prefiro considerar neste trabalho que as arquiteturas sociais (como as “redes”) formadas a partir da Internet e do protocolo são as duas coisas: materialidade, fisicamente previsíveis (em medidas totalmente variáveis caso a caso); e também metáforas. E isso não é, de maneira alguma, necessariamente ruim.

¹ Citação disponível em http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/plat_amb.html Acesso em 31 de maio de 2011.

Uma vez enunciadas essas ideias acerca da heterogeneidade, da pluricentralidade e da complexidade do *locus* comunicacional que é o ciberespaço, passemos ao conceito de **cibercultura**, o qual pode ser dito inseparável de ciberespaço. Lévy (1999, p. 32) afirma que a cibercultura “emerge com o ciberespaço constituído por novas práticas comunicacionais (...) e novos empreendimentos que aglutinam grupos de interesse (cibercidades, games, software livre, ciberativismo, arte eletrônica, MP3, cibersexo, etc.)”. Ou seja, o próprio Lévy aponta para uma muito estreita, até mesmo interdependente relação entre ciberespaço e cibercultura — enquanto reitera a dimensão constitutiva deste *locus* (e, por consequência, da inseparável cibercultura) por processos comunicacionais; e nos traz seu caráter aglutinador de interesses e, sendo assim, de pessoas com inclinações afins. Esta impressão é reforçada por Bell (2001), que acredita ser uma falsa dicotomia a distinção entre ciberespaço e cibercultura; que um é, de certa forma, o outro. E que não podemos separar o ciberespaço de seus contextos culturais — ou seja, da cibercultura. O mesmo autor (Bell, 2007, p. 5) também diz que “a cibercultura se refere a modos de vida no ciberespaço, ou modos de vida formatados pelo ciberespaço, onde o ciberespaço é uma matriz de práticas e representações”.

Tais pensamentos se coadunam bem com as ideias de Jenkins (2006) sobre processos ocorridos no ciberespaço a partir dos quais consumidores de cultura e informação se encontram, somam esforços e conhecimento e se transformam em produtores e co-criadores da sociedade da informação; formando, assim inteligências coletivas — a partir do conceito proposto por Lévy (1998) e utilizado por Jenkins — em um contexto favorável e retroalimentar de convergência de mídias (informações que atravessam barreiras midiáticas e se espalham. Ex.: desenho animado que vira filme, que vira gibi, que vira jogo, etc.). Esses processos criativos são possíveis, ainda pela ótica de Jenkins, porque nesta atual sociedade da informação há uma cultura participativa (que explica e é explicada pela convergência midiática), em que o consumidor é convidado a participar da experiência de produzir e reproduzir, em diferentes graus e de várias maneiras, aquilo que antes ele apenas consumia; este caráter interativo e participativo fica contraposto à antiga noção simplista e unilateral do espectador/consumidor passivo. Os processos criativos coletivos aqui mencionados, esta rica soma de conhecimentos individuais a partir da reunião de pessoas em torno de determinado assunto, constituem, como já sugerido, inteligências coletivas. Uma inteligência coletiva (acerca de determinado assunto — um MMORPG, por exemplo)

seria produto, soma e resultado certamente mais complexo e rico em variedade do que aquilo que cada colaborador faria isoladamente; e, provavelmente, essa inteligência coletiva seria tão somente “melhor” (sob o ponto de vista de seus criadores) do que as obras solitárias de seus colaboradores. As reflexões acima elaboradas nos ajudam a compreender conjuntamente ciberespaço e cibercultura. Todavia, é importante voltar de novo o olhar apenas para o conceito de cibercultura. Recomeço pela ideia de Lemos, que procura equilibrar as dimensões social e tecnológica da cibercultura:

... podemos compreender a cibercultura como a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70. (Lemos, 2003, p. 11-23)

González (2008, p. 113-138) ousa mais e traz novos elementos para a discussão: o autor utiliza a grafia “cibercultur@”, em que o @ sugere um circuito positivo de retroalimentação, “um processo aberto e adaptável que gera uma resposta emergente que surge da densidade das relações do sistema”. Temos aí destaque para as propriedades de autogestão, flexibilidade e, novamente, da importância das relações (sociais), integrais à cibercultura e ao ciberespaço. González fala também das transformações que são produzidas “quando os usuários das tecnologias digitais e da rede estão envolvidos em um processo coletivo e dialógico para o desenvolvimento de informação, comunicação e conhecimento”, o que reforça e nos remete de volta às relações feitas aqui entre ciberespaço, cibercultura, cultura participativa e inteligência coletiva.

O autor mexicano se atém ao vocábulo *kyber*² e a seu aspecto direcionador — de autorreferência e de autocondução —, “pois desenvolver cibercultur@ implica gerar, incrementar, aperfeiçoar, melhorar e compartilhar as habilidades para conduzir, dirigir e ‘pilotar’ relações sociais, num exercício de autogestão coletiva, horizontal e participativa” (ibid.). Também esta ênfase ao vocábulo *kyber* ratifica e enriquece ideias já vistas aqui. Podemos dizer que a cibercultura, como conjunto de manifestações comunicacionais e socioculturais que surge e se modifica juntamente com o *locus* digital do ciberespaço, se caracteriza pela reunião de práticas, interesses e pessoas afins (ainda que também possibilite o encontro dos que não teriam tanto em comum). Por conta de seu inseparável *locus* — e da natureza tecnológica deste —, a cibercultura herda atributos como a

² “Ciber” teria origem no grego *kybernetes*: timoneiro/piloto ou governador.

heterogeneidade e a pluricentralidade, que ajudam a explicar sua flexibilidade e seu caráter autogestor e autorreferencial — que sempre aponta para si mesmo, para o cultivo e aprimoramento dos processos dialógicos e coletivos que possibilitam, desde o nível mais simples, relações e interações sociais; e em grau mais complexo, a constituição de inteligências coletivas.

Para este trabalho, usarei a expressão mais tradicional: “cibercultura”, sem @. Entretanto, mantenho em mente muitas das observações de González, que enriquecem reflexões, criam e validam pontes úteis entre ideias ligadas às possibilidades de criação e de renovação.

1.2 — Espaços sociais digitais

Em um primeiro momento, considere utilizar no presente trabalho os conceitos de ciberespaço e cibercultura, já apresentados e analisados no item anterior, de modo a transformá-los no pano de fundo das relações e interações que constituem os processos de CMC. Enfatizo o quanto aprecio a praticidade e, mais ainda, a relevância das ideias associadas a esses conceitos — especialmente à noção de ciberespaço (ainda que ambos os conceitos caminhem juntos). Entretanto, ao longo da pesquisa teórica realizada para este trabalho, comecei a sentir um certo desconforto quando percebi que “ciberespaço” não se encaixaria tão adequadamente, tão precisamente e nem seria simples, direto e claro o suficiente para definir os espaços sociais que aqui estudo; e, talvez mais importante ainda, a maneira como esses espaços sociais se (des)organizam, considerando, sobretudo, aspectos estruturais e espaciais. Sobre o termo “espaço”, considero-o no presente trabalho tão somente conforme apresentado por Slater:

... estudar a Internet enquanto cultura significa considerá-la como uma **localização social** na sua totalidade, mais do que como um objeto complexo dentro de outra, **contextualizando espaços**. Isso significa perceber as formas de comunicação, socialização e identificação que são produzidas dentro desse **espaço social**, e como elas se sustentam através das fontes disponíveis no ambiente on-line. (Slater, 2001³, grifos meus)

³ Texto no site: http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol14/vol14_donslater.htm Acesso em 18 de outubro de 2011.

A finalidade da apresentação e uso da expressão “espaços sociais digitais” não é “reinventar a roda” (nesse caso, o ciberespaço); mas, tão somente, usar palavras que considero mais adequadas para definir os espaços a serem estudados. Chamar as coisas pelos nomes elas têm — nem mais, nem menos. Mais ainda: talvez buscar um pouco mais de precisão, clareza e ser mais denotativo na escolha dos termos que conduzirão as análises aqui produzidas. Afinal, se tratamos de “todas as coisas ciber”, já sabemos de antemão que estamos lidando com ideias ainda bastante novas, com meios de enorme mobilidade; de imprecisão espacial, de “arquiteturas líquidas” (Santaella, 2007, p. 183), algo ímpar nas comunicações. Se ainda por cima utilizamos palavras que sugerem ideias ficcionais, fantásticas e conotativas, ou seja, se usarmos “metáforas de metáforas”, talvez compliquemos e tornemos mais incerto ainda algo já bastante complicado e incerto. Posto tudo isso, observo que as reflexões aqui feitas podem ser aplicadas também ao uso do termo “virtual”⁴; e reafirmo a importância de ciberespaço e cibercultura, inclusive para o que será proposto aqui, e meu gosto pelas metáforas. Prossigo a esclarecer e a definir espaços sociais digitais, que certamente, como será visto, podem conviver perfeitamente com ambos ciberespaço e cibercultura (e com espaços/mundos virtuais).

A partir de Barros (2004, p. 106) coloco-me junto dos que consideram o conceito algo mais definido, estruturado; e a noção, algo mais vago, aberto. Mas, dentro dos princípios científicos, conceitos, noções — todos podem ser contestados e modificados. Ou não. Atrevo-me a propor a ideia de espaços sociais digitais, mas não a chamá-la de conceito ou noção — ideia ou expressão bastam.

Espaços digitalmente definidos ou espaços digitais são (nenhuma surpresa) quaisquer espaços — físicos e metafóricos por excelência — criados por e/ou em meios digitais (ex.: telefones celulares, videogames, computadores e a própria Internet), ou seja, meios produzidos por tecnologias digitais (não analógicas, não lineares, baseadas no sistema binário). A exemplo do ciberespaço, e em respeito à relevância e importância comunicacional e social da Internet (e, portanto, de seus espaços) e às particularidades do presente estudo, adianto que o espaço digital prototípico é um site na Internet.

⁴ De acordo com Pierre Lévy (1996, p. 16), “o virtual não se opõe ao real, mas sim ao actual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objecto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a actualização.”

Essa ênfase momentânea a “espaço digital” implica que, a início, no “tempo zero” (por exemplo, no momento exato do lançamento de um grande portal na Internet, ou de um grande jogo online), tais espaços digitais são socialmente neutros, apáticos; no entanto, carregam consigo grande potencialidade social — um potencial para o desenvolvimento e estabelecimento de interações sociais. Esses espaços digitais seriam, num estado inicial, do ponto de vista social, como folhas em branco ou células-tronco: com vasto potencial para ser e diferenciar-se. Quando e se deixam de ser simples espaços digitais para serem espaços digitais onde há relações sociais, podem ser chamados de espaços sociais digitais (ESDs). Verdade que, antes de serem espaços sociais, são espaços digitais. Mas chamá-los “espaços sociais digitais” é proposital: destaca o peso, o foco, a importância do aspecto social desses espaços — assim como vimos em relação ao conceito de ciberespaço.

As interseções entre ESDs e ciberespaço são muitas. É adequado dizer que o ciberespaço (sua totalidade, no mundo todo) contém inúmeros ESDs. A partir do que já vimos aqui, também afirmo que “espaço social digital” é uma expressão que sugere unidades sociais digitais, pedaços, recortes mais específicos — inclusive pelo esclarecimento de estarmos no âmbito das tecnologias digitais — dentro do conceito muito abrangente de ciberespaço. Ou seja, que espaço social digital é um recorte mais bem definido e particular do tão vasto e metafórico conceito de ciberespaço — frequentemente referido como a totalidade dos espaços criados pela e na Internet. Aqui, poderíamos dizer que o ciberespaço pode ser um coletivo, uma soma, uma totalidade dos espaços sociais digitais (de um bairro, de um gênero musical, do mundo todo, de um jogo — não importam os filtros). Isto merece uma observação à parte, já que muitos terminólogos, ao menos no Brasil (Barros, 2004), consideram “conceitos” as ideias mais precisas e fechadas; e “noções”, as mais metafóricas, flexíveis, abertas. Talvez o ciberespaço precise ser revisto como conceito ou noção; talvez (considerando-o conceito), o ciberespaço apenas seja um conceito sobre algo particularmente incerto, incipiente e flexível. De qualquer forma, espero que o trabalho presente contribua um pouco a partir da sugestão dessa simples ideia e expressão: espaço social digital.

Ainda sobre as similaridades entre ciberespaço e ESDs: a própria delimitação feita em ESDs quanto a tratarmos de espaços produzidos por tecnologias digitais é sugerida mais ou menos diretamente por muitos autores em relação ao ciberespaço (mantendo em mente a inseparável relação entre cibercultura e ciberespaço):

As cidades contemporâneas já estão sob o signo do digital e basta olharmos à nossa volta para constataremos celulares, palms, televisão por cabo e satélite, internet de banda larga e wireless, cartões inteligentes, etc. Vivemos já na cibercidade, trazendo novas questões na intersecção entre o lugar e o fluxo. Aqui surgem questões como a cibercidadania, a ciberdemocracia, a exclusão e inclusão digital. (Lemos, 2003, p. 11-23)

... A conjunção da falência dos metarrelatos, da idéia de fim do futuro e o surgimento das novas possibilidades planetárias da comunicação digital estão na origem da cibercultura. (Lemos, *ibid.*)

A cibercultura é um meio de pensar sobre como as pessoas e as tecnologias digitais interagem, como vivem juntas. (Bell, 2007, p. 5)

Diante das semelhanças destacadas entre ciberespaço e ESDs, seria compreensível que um olhar menos complexo contestasse a relevância da expressão proposta. Espero que a forma como apresentei a ideia de ESDs e suas principais diferenças em relação a ciberespaço sejam suficientes para justificar sua relevância. Esta deve ficar bem mais evidente nos capítulos seguintes: por sua maior simplicidade, especificidade e, portanto, maior precisão em comparação a ciberespaço, a ideia de ESDs tornará as análises estruturais e espaciais que serão feitas a respeito de espaços ligados a MMORPGs mais compreensíveis e proveitosas. E sendo assim, como explicitado na introdução deste trabalho, espera-se que as análises e reflexões de ordem mais estrutural e espacial feitas aqui junto a MMORPGs — também com o suporte da ideia de ESDs — possam, futuramente, ser proveitosas para outros trabalhos que analisem relações sociais, interações sociais, sociabilidade, laços sociais e arquiteturas de espaços sociais digitais; especialmente, os ESDs que ocorrem na Internet.

1.3 — Sociabilidade

O conceito de sociabilidade, central para este trabalho, foi desenvolvido por Simmel (1967) e retomado por vários autores, entre eles Maia (1999, p. 1) e Baldanza e Abreu (2007, p. 2), que o associaram a uma “forma pura” de interação, ou à “forma lúdica da socialização”, visão que sugere ser possível, por meio da socialização, desprender-se da seriedade imposta pela vida cotidiana enquanto a socialização durar. Ao mesmo tempo, a sociabilidade seria “a forma de interação social liberta do conteúdo ou da substância, uma vez que não possui um fim definitivo, nem conteúdo, e nem resultado fora dela mesma”

(Simmel, apud Baldanza e Abreu, 2007, p. 2). Ou seja, sociabilidade seria uma forma pura, isenta de substância, sentido e interpretação por si só; mas ainda assim, uma interação social lúdica, relaxante e agradável por excelência.

Maffesoli (2006) acentua que sociabilidade diz respeito a aspectos mais normativos, políticos e da natureza do vínculo (social) estabelecido; está ligada a questões mais gerais, mais abrangentes e atemporais; e a “como se dá a contextualização” das relações sociais. Vê-se assim que o conceito proposto por Maffesoli (2006) para caracterizar a sociabilidade conversa harmoniosamente com o de Simmel: uma normatividade que se preocupa mais com a análise da natureza do vínculo, e não com o conteúdo em si; o mais importante é que exista um vínculo, que haja a partilha de experiências afetivas, valores e sentimentos. A sociabilidade é, pois, de natureza mais estrutural. Por outro lado, Maffesoli traça uma distinção entre sociabilidade e socialidade. Esta última procura dar conta do “estar-junto fundamental” que atravessa a realidade social e está na base do contrato social. Constituindo uma forma ou estrutura fragmentada, multidimensional e polifônica, integra todos os aspectos passionais e não racionais, que estão em ação na natureza humana, mas que se opõem à ação racional.

A socialidade, que não é, de forma alguma, algo exterior à sociabilidade, mas uma secção importante sua, trata diretamente de afetividade, do “estar junto”, do compartilhamento de experiências pontuais; mas que, ao longo de tempo suficiente, a partir da busca e encontro de afinidades e referências partilhadas, podem constituir um “pano de fundo” costurado por empatia e identificação. A socialidade, portanto, diz respeito ao caráter mais efêmero, circunstancial e marcadamente presenteísta em oposição ao caráter mais formal e institucional das relações que compõem a sociabilidade. Se a sociabilidade está mais próxima de “como se dá a contextualização”, a socialidade — dimensão afetiva e flexível da sociabilidade — se identifica bastante com o contexto em si, ainda que esta também diga respeito à contextualização; por isso que, em tempo suficiente, o que seria “somente” socialidade pode tornar-se sociabilidade, algo mais estrutural e perene. Ambas socialidade e sociabilidade são intrínsecas a relações e a interações sociais; desta maneira, são também elementos integrais ao funcionamento de estruturas sociais, que serão analisadas mais detalhadamente nos capítulos seguintes. A natureza mais estável, racional e estrutural do conceito de sociabilidade torna-o mais útil e importante para as análises e reflexões que serão feitas sobre os espaços sociais digitais — focos deste trabalho.

1.4 — Sociabilidade em espaços sociais digitais

Baldanza e Abreu (2007, p. 3) afirmam que “a sociabilidade em espaço virtual é relativamente nova, se pensarmos na trajetória social humana”. Agora que já passeamos um pouco por ciberespaço, cibercultura e espaços sociais digitais, fica claro que poderíamos também dizer que a sociabilidade em espaços sociais digitais é relativamente nova, levando-se em conta a trajetória social humana.

Suely Fragoso postula que “... o exercício da **sociabilidade** por parte da população cosmopolita contemporânea requer **espaços tão desterritorializados quanto as próprias pessoas**. Testemunha por esta hipótese a imensa popularidade dos aplicativos sociais online e dos ambientes imateriais por eles estabelecidos em suas variadas versões.” (Fragoso, 2007, p. 4, grifo meu). A autora ainda destaca a “mobilidade internacional (física ou mediada)”, que ajudaria no que vou chamar (em consonância com Fragoso, grifo anterior) de “processos retroalimentares de produção de pessoas desterritorializadas”: neste contexto, processos comunicacionais ocorridos em espaços sociais digitais. Tais pessoas desterritorializadas, para Fragoso, seriam passíveis de serem influenciadas “por fatos ocorridos em locais distantes, emocionalmente ligadas a pessoas fisicamente dispersas e que cultivam valores e hábitos construídos com base em informações obtidas de muitas e variadas fontes, no mais das vezes desvinculadas de sua localização geográfica” (Fragoso, *ibid.*).

Raquel Recuero (2006, Introdução, p. 1) pode ajudar a explicar o que acima, a partir de Fragoso, chamei processos retroalimentares de produção de pessoas desterritorializadas. A autora conceitua dinâmica social como “as reações e ações de um determinado coletivo (sociedade) para regular-se, diante das influências do ambiente, dentro de uma perspectiva sistêmica” e acrescenta: “A esse comportamento coletivo, que é gerado pelos diversos indivíduos em uma mesma rede social, e **que impacta e é impactado pelo sistema social**, chamaremos dinâmica” (Recuero, *ibid.*, grifo meu). Lembrando que ambos os trabalhos citados acima também concentram suas reflexões nos espaços sociais digitais, talvez possamos afirmar, a partir das duas autoras, que a dinâmica social de um grupo qualquer em um espaço social digital é um dos elementos que constitui a sociabilidade daquele grupo naquele contexto; mais ainda, que a dinâmica social, em verdade, se aproxima mais da

socialidade (também um elemento da sociabilidade — a dimensão afetiva desta). Possivelmente esta costura de ideias fique mais clara se lembrarmos que a socialidade seria o componente mais flexível da sociabilidade (por tratar diretamente da afetividade). Adicione a isso uma leitura simplificada e despretensiosa do Princípio de Heisenberg⁵ para ajudar-nos com uma analogia que creio útil como simples adendo, aqui: quando você tenta olhar para dois elementos que se afetam significativamente em um sistema interativo, precisa assumir que nunca poderá ter a medida perfeita dos dois em um mesmo momento. Isto, porque os elementos — em constante interação — modificam necessariamente a posição ou condição do outro — todo o tempo.

Voltemos a pensar em um grupo de pessoas interagindo em determinado espaço social digital, e resgatemos o aspecto da dinâmica social que impacta e é impactada pelos indivíduos, de Recuero (2006, p. 1-2); e minha leitura de Fragoso (2007, p. 4-6), a partir da qual a sociabilidade em espaços sociais digitais precisaria de espaços “tão desterritorializados quanto as próprias pessoas”. Acresçamos a ideia dos processos retroalimentares de produção de pessoas desterritorializadas como sendo tipicamente, no contexto aqui estudado, os processos comunicacionais ocorridos em espaços sociais digitais; e lembremos a incipiência da sociabilidade (e de seus estudos) em espaços sociais digitais. Temos espaços extremamente complexos, espacialmente incertos e flexíveis (ESDs); da mesma forma, nós, as pessoas ou indivíduos — também chamados de usuários, habitantes e/ou, dependendo do contexto, jogadores — estamos nos redesenhando em meio a este processo em andamento, e que (novamente) mal começou, se considerarmos a história das comunicações. E, claro, na medida em que nós nos transformamos (em muitos níveis; não irei além aqui) juntamente com os espaços sociais digitais, esses espaços, assim como nós mesmos, também se modificam — inclusive, devido à nossa própria mudança; a qual, em parte, também ocorre por causa dos ESDs. Isso acontece especialmente na medida em que tais espaços vão se tornando cada vez mais ricos e significativos — mais complexos — nos âmbitos comunicacional, sociocultural e econômico, dentre outros; e, assim, redefinindo cada vez mais do que é ser humano. Importante notar que o uso dessa

⁵ Princípio de incerteza de Werner Heisenberg (mecânica quântica): questiona a precisão com a qual podemos efetuar medidas simultâneas de um par de partículas que interage entre si. Mais informações em http://www.gta.ufrj.br/grad/07_1/quantica/PrincipiodaIncertezadeHeisenberg.html Acesso em 18 de outubro de 2011.

analogia a partir da Física (Heisenberg) aqui é nada mais do que isso: uma simples ideia adicional. De forma alguma se pretende central ao argumento.

Fragoso (2007, p. 6) ajuda a reiterar o que acabamos de ver quando comenta que “é com crescente frequência e desenvoltura que indivíduos geograficamente dispersos lançam mão das redes digitais para estabelecer um modo de convívio compatível com a falta de território que caracteriza o cosmopolitismo contemporâneo”. Isto sugere o aspecto de “treinamento de habilidades” pontuado por Henry Jenkins em entrevista ao canal Globo News, em março de 2009, para o programa “Milênio”; e ratifica a ideia de que tais espaços sociais digitais e tudo o que eles proporcionam direta e indiretamente afeta os indivíduos inequivocamente, “num exercício da sociabilidade tecnologicamente mediada cuja frequência e intensidade não têm precedentes” (Fragoso, 2007, p. 7). Agora, vamos nos aproximar um pouco mais dos objetos e do corpus empírico deste estudo: espaços sociais digitais de MMORPGs, e pensar na sociabilidade de tais espaços — por si e também como representativas de outras estruturas sociais digitais.

Em sua tese sobre interação social em comunidades online de jogos para múltiplos jogadores, Siitonen (2007) destaca a sociabilidade como um motivador para os jogos online de múltiplos jogadores (ou MMOGs, *massive multiplayer online games*) — que incluem os MMORPGs, também estudados pelo autor. Registro o que talvez já esteja evidente: jogos online de múltiplos jogadores são, além de jogos, espaços sociais digitais. Siitonen afirma que a sociabilidade em torno dos jogos (de qualquer tipo) vem do simples fato de que boa parte dos jogos (seja em que meio for, de que tipo for) é jogada por múltiplos participantes, “frequentemente entre grupos e times”. Nesta linha de pensamento, o autor finlandês acrescenta:

Ainda que existam muitos exemplos de jogos que podem ser jogados solo, jogar como um conceito geral tem um forte aspecto comunal ou grupal. (...) Esta ênfase no agrupamento significa que jogar oferece um contexto interessante do ponto de vista comunicacional. Com frequência, jogadores precisam comunicar-se para que entendam melhor o jogo. (...) Mesmo a comunicação mais voltada para as tarefas dentro do jogo requer, frequentemente, uma interação social entre os jogadores. Tal comunicação pode ter por objetivo motivar outros membros do grupo para um desempenho melhor, ou consolar os colegas depois de uma derrota. (Siitonen, 2007, p. 17-18, tradução minha a partir do inglês)

Mesmo destacando a importância da “fruição lúdica”, Fragoso assinala que “os games online caracterizam-se como espaços privilegiados para a emergência de um novo

tipo de sociabilidade, que atende à demanda por interações interculturais pela população cosmopolita contemporânea” (2007, p. 14). Siitonen (ibid., p. 76) enumera algumas razões que levariam as pessoas a jogar um jogo online para múltiplos jogadores (MMOG), em lugar de jogar um jogo “single player” (solo): diversão, escapismo, competitividade, desafio e dependência dos relacionamentos criados no contexto do MMOG. Segundo o autor, tais razões seriam semelhantes às que as pessoas normalmente relatam sobre a escolha de outros hobbies, como dançar e tocar um instrumento. Siitonen acredita que, embora na maioria das vezes a sociabilidade sozinha não explique a escolha de uma pessoa por um MMOG, ela é fator integral da experiência de um MMOG para a grande maioria dos jogadores (2007, p. 78). O autor afirma que não se deve subestimar a importância de aspectos comunicacionais e sociais dos MMOGs. Afinal, “os motivos por trás da atividade social em MMOGs são tão variados quanto aqueles que guiam o comportamento humano em outros contextos, também”. Complexidade é atributo humano, não importa o meio em que ele esteja.

Voltando aos jogos online para múltiplos jogadores: há também aqueles jogadores de MMOGs para quem a sociabilidade é o grande aspecto da experiência. Não por acaso, a maior parte dos jogadores que se envolvem profundamente com os aspectos sociais de um MMOG jogam um MMORPG (subtipo de MMOG): MMORPGs são, por definição, jogos que estimulam e valorizam o agrupamento de jogadores —, e diversas particularidades dos MMORPGs, inclusive o ritmo mais lento do jogo (em comparação a um MMOG de tiro e ação, por exemplo) facilitam e até estimulam a sociabilidade (Salgado, 2008, p. 16-26; Siitonen, ibid.; Falcão, 2010, p. 15). Esses e muitos outros aspectos ligados à sociabilidade nos MMORPGs serão amplamente abordados nos capítulos 3 e 4. Por agora, no item a seguir, vamos procurar compreender melhor como a sociabilidade em espaços sociais digitais (inclusive em MMORPGs) se relaciona aos laços formados entre os indivíduos envolvidos nas interações sociais ocorridas em ESDs.

1.5 — Laços: sua formação e atributos em espaços sociais digitais

Sendo a sociabilidade — considerada como uma base de normas focada na natureza e na manutenção do vínculo social — intrínseca a qualquer interação social, e os laços sociais aquilo que leva os indivíduos a se reunirem em grupos os mais diversos, como a

sociabilidade pode formar e manter laços sociais? Para Bauman (2010, p. 75), a resposta ao “nós” pressuposto em muitos contextos sociais a partir de um “entendimento mútuo” são os laços criados entre pessoas — em grande parte, pela importância da sensação de pertencimento. Tais laços levam as pessoas a se agruparem das mais diferentes maneiras.

É razoável considerar que esse entendimento mútuo pressuposto aconteça entre indivíduos afins — com interesses, características semelhantes. Se retomarmos as ideias associadas à socialidade (dimensão afetiva da sociabilidade, ligada ao “estar junto”; mais flexível e presenteísta), logo veremos que há uma proximidade entre socialidade e laços. De forma alguma são sinônimos; mas compartilham, sim, atributos de ordem social conectiva.

Vamos considerar um grupo tal em que cada indivíduo seja representado por uma bolha de sabão. Se tivermos uma enorme, amorfa e instável (variável em forma e tamanho) massa de bolhas de sabão coladas, poderíamos dizer que a socialidade e os laços seriam ingredientes desta cola que mantém as bolhas (indivíduos) reunidas — ou não. Dependendo da força desta cola, teríamos uma massa de forma X ou Y, maior ou menor, dependendo do momento registrado. O interessante desse sistema dinâmico complexo proposto como metáfora é que as bolhas, sendo flexíveis, mutáveis como os humanos que representam, se modificam na medida em que o sistema se modifica — inclusive pela entrada e saída de outras bolhas. A intensidade ou força da cola também altera todo o (des)equilíbrio do sistema, afetando diretamente a entrada e saída de “bolhas”; bem como os formatos de cada bolha, individualmente. A ligação deste exemplo proposto — que reúne sociabilidade, socialidade e laços — é bastante clara com os “processos retroalimentares de produção de pessoas desterritorializadas” (neste contexto, processos comunicacionais ocorridos em espaços sociais digitais) vistos no item 1.4. Temos, em ambos os casos, sistemas complexos (sociais) que reagem a cada novo elemento inserido ou removido, inclusive às modificações particulares de cada indivíduo. Essas reações sistêmicas também podem ser chamadas, dentro do que já vimos, de dinâmica social (Recuero, 2006, Introdução, p. 1-2).

Podemos elaborar um pouco mais a definição desta “cola social” para além da socialidade e dos laços. Recuero (2006, p. 3-6) apresenta o capital social como “um conjunto de recursos de um determinado grupo”, que estaria ao alcance dos indivíduos participantes deste grupo. Ao mesmo tempo, ele se constitui a partir do compromisso mútuo e da reciprocidade entre esses indivíduos que, a partir da mobilização das redes nas quais se inserem e da ativação dos vínculos entre seus integrantes conseguem ter acesso a

bens simbólicos e materiais importantes para a coletividade. É exatamente a importância da reciprocidade para o capital social que torna mais nítida sua ligação com os laços estabelecidos dentro do grupo: “sem investimento, os laços sociais tendem a enfraquecer com o tempo, depreciando o capital social de um determinado grupo” (Recuero, *ibid.*). Ou: se os integrantes do grupo não se dedicarem e não se engajarem em relações de cooperação e promoção do bem coletivo, a “cola” entre eles vai se enfraquecer. É útil acrescentar ainda a interessante visão de Granovetter (1973, p. 1360-1361) que diferencia os níveis de forças entre laços sociais, associando um laço mais forte àquele que conta com mais tempo investido nele; maior intensidade emocional; intimidade; e reciprocidade.

Putnam (2000, apud Krueger, Cody e Peckham, 2006, p. 1, 2 e 3), que analisara um contexto fora dos espaços sociais digitais, reforça o aspecto político dos laços, e também a importância da confiança existente entre sujeitos. Recuero, já dentro dos espaços sociais digitais, ressalta a mesma confiança, além de outros valores, a partir das particularidades sociais incipientes dos ESDs: “No universo do ciberespaço, elementos como reputação, confiança e visibilidade tornam-se importantíssimos para a interação, como bases de relações sociais e de redes sociais, através das quais alguém terá acesso a um determinado tipo de capital social” (Recuero, 2006, p. 3-6). Vamos analisar, nos próximos subitens, as duas manifestações primárias da sociabilidade — e, também, dos laços estabelecidos — em espaços sociais digitais.

1.5.1 — Cooperação

Baldanza e Abreu (2007, p. 1) apontam três aspectos característicos da sociabilidade presencial que também se revelam integrais à sociabilidade em ESDs, a partir de sua análise de um grupo de mochileiros (viajantes) na Internet: pertencimento, cooperação e conflito. Os autores relembam a visão de Maffesoli (1985, p. 17; 2006) sobre a sociabilidade como uma “expressão cotidiana e tangível de solidariedade” e “busca por pertencimento do indivíduo”.

A partir daí, a cooperação pode ser dita a manifestação mais arquetípica, mais simples e positiva da sociabilidade: focada na manutenção e no vínculo por si — na coesão; lúdica, agradável; e uma expressão de solidariedade. Baldanza e Abreu (*ibid.*, p. 4) assinalam que “a cooperação é responsável pelo desenvolvimento do sentimento de

pertencimento, promovendo o bem estar do grupo e um confortável sentimento de segurança enquanto ‘comunidade’”.

1.5.2 — Conflito

A princípio, um olhar simplista poderia reduzir o conflito à manifestação diametralmente oposta à cooperação. Em certos níveis, se a cooperação é a versão ou amostra mais positiva da sociabilidade, o conflito é mesmo sua manifestação mais negativa. Baldanza e Abreu (ibid.) enfatizam, acerca do conflito, que este “normalmente é analisado como processo que causa ocasionalmente afastamento e discórdia entre o grupo. As situações de conflito são vistas como antagônicas” e perturbariam a ação e tomada de decisões de indivíduos e/ou grupos. Ao mesmo tempo, situações de conflito são integrais às dinâmicas sociais e ao desenvolvimento das sociedades: não há relação plena sem conflito, uma vez que as diferenças e dissensões inseridas nas interações trazem à tona refrescantes pontos de vista, forçando impasses e negociações. Os autores buscam em Piaget (1973) ideias tais que aproximam um pouco cooperação e conflito — apesar de seus aparentes caminhos opostos. Segundo Piaget, bastaria haver os fatores de egocentrismo e/ou coação para que uma relação de cooperação se transformasse em um conflito.

Em trabalho anterior (Salgado, 2008, p. 13-14) que teve por corpus empírico de estudo o MMORPG Ragnarök Online no Brasil, expliquei como o evento Guerra do Emperium (GdE), então realizado duas vezes por semana, mobilizava enormemente a população de jogadores do ponto de vista social — como nenhum outro fato do jogo. Ainda que o conflito seja parte natural desta guerra (como se esperaria), a GdE tinha mesmo a sua base na competitividade entre jogadores e seus agrupamentos.

1.5.3 — Competição

A competição nos ambientes on-line pode, assim como em interações presenciais, causar conflito, uma vez que as pessoas passam a ver os demais membros do grupo como seus potenciais concorrentes.

Não coloco a competição no mesmo nível de importância que dei à cooperação e ao conflito como manifestações da sociabilidade; mas sugiro que a competitividade, como um

aspecto ou força provocativa e de estresse, costuma estar associada a e/ou ocasionar cooperação ou conflito (mais facilmente, o segundo) — e pode mesmo contribuir para ambos acontecerem em um mesmo contexto, dado um período longo o suficiente. Resgato novamente o exemplo das Guerras do Emperium do MMORPG Ragnarök Online no Brasil, relatado em trabalho anterior:

Há a realização de “guerras” regulares (duas vezes por semana) entre as guildas. São chamadas Guerras do Emperium ou GdEs. As guildas disputam, em combate, a posse de castelos. Esses castelos fornecem itens e riquezas de extremo poder e que não podem ser obtidas de nenhuma outra forma, o que enfatiza a importância dos castelos; por sua vez, evidencia a importância de se estar em uma guilda capaz; e cria um clima de grande competitividade entre os jogadores. (Salgado, 2008, p. 18-19)

No último capítulo deste trabalho, retomarei as manifestações da sociabilidade com exemplos relacionados ao corpus empírico; inclusive, com uma ocasião em que a força estressora da competitividade pode transformar cooperação em conflito — e vice-versa.

1.6 — Modelos de estruturas sociais em espaços sociais digitais

Até o momento, vimos uma ampla gama de conceitos, ideias e noções que compõem a “superestrutura” dos espaços sociais digitais. A partir deste item, vamos conferir maior importância às questões espaciais e estruturais dos ESDs; ou seja, à sua “infraestrutura”.

É de uma pretensão imensa, por definição, mesmo que apenas tentar tornar um pouco mais tangíveis, palpáveis — quem sabe, mensuráveis — os espaços sociais digitais. Seria exagero, mas não completamente errado, dizer que essa pretensão é algo como tentar encontrar alguma ordem no caos.

Lucia Santaella (2007) parte de Zygmunt Bauman (2001) para caracterizar o estado da sociedade moderna: “porque esta, como os líquidos, singulariza-se por uma incapacidade de manter as formas”. Ainda segundo a autora: “agora tudo está em permanente estado de desmontagem, sem nenhuma perspectiva de permanência” (ibidem, p. 14). Santaella fala sobre as “arquiteturas líquidas” como uma “sinfonia que nunca se repete e prossegue recriando-se. Uma arquitetura desmaterializada, dançante, difícil, etérea,

temperamental, transmissível a todas as partes do mundo simultaneamente, só indiretamente tangível, feita de presenças sempre mutáveis, líquidas” (ibidem, p. 17).

Como a própria Internet que os torna possíveis, os espaços sociais digitais têm limites imprecisos: crescem e murcham tanto quanto necessário. Vamos ver, a seguir, os dois modelos de arquiteturas ou estruturas sociais digitais mais conhecidos: redes e coletivos.

1.6.1 — Redes em ESDs

É muito provável que a proposta estrutural para espaços sociais digitais mais difundida e mencionada, especialmente em meios não acadêmicos, seja a de redes. Caracterizar esses espaços como redes significa ressaltar não a ausência de centros nucleares nas interações, mas a pluralidade, a multiplicidade de centros (de poder e de sociabilidade), evidenciando a possibilidade de constituição de uma trama em que há maior maleabilidade nas trocas comunicativas, comparativamente a estruturas sociais mais tradicionais — dentro da lógica das mídias de massa (mais rígidas, verticalizadas, com poucos centros de poder). A seguir, a conceituação de redes sociais dada por Recuero:

Redes sociais são metáforas utilizadas para grupos de pessoas, como forma de estudar as estruturas sociais. A partir dessa perspectiva, representam-se as redes sociais através de nodos (ou nós) – os indivíduos – e suas conexões. (...) As conexões entre os indivíduos na sociedade são comumente referidas como laços sociais. (Recuero, 2010⁶)

Aguiar (2007, p. 5-10) enumera e explica cada um dos diversos subtipos de redes sociais (presenciais e digitais): árvore, malha ou trama, teia e rizoma, que seria o subtipo mais adequado para descrever uma rede em ESD. Isto, porque a rizoma é a rede mais irregular em formato e fluxo de informações; tem aspectos de pluricentralidade e horizontalidade, de maneira que a possibilidade de contato entre os nós é facilitada — mas a opção de um indivíduo ignorar outro sempre existe, e vínculos de todas as intensidades são também possíveis em uma rede social em ESD.

Por conta de sua morfologia constituída por nós e atores, Rieder (2010, p. 42) questiona a utilidade das redes na descrição mais precisa das relações efêmeras e dinâmicas,

⁶ Texto no site: <http://www.comciencia.br/comciencia/handler.php?section=8&edicao=59&id=745> Acesso em 18 de outubro de 2011.

a qualidade dos nós e a variabilidade de trocas em espaços sociais digitais. Para ele, as redes ainda se configuram como estruturas demasiadamente estáticas e organizadas em torno de pontos fixos de convergência das interações, tornando difícil a construção de inferências acerca das relações online que são, essencialmente e na maioria, extremamente fluídicas.

Para Ilse Scherer-Warren (2006, p. 222), as redes desempenhariam um papel estratégico, de organização, articulação, informação e empoderamento de coletivos (item seguinte) e de movimentos sociais. As redes, enquanto estratégia de comunicação e de empoderamento da sociedade civil, “são as formas mais expressivas das articulações políticas contemporâneas dos movimentos sociais”.

Importante destacar que as redes acabaram por complexificar o modelo de “comunidades”, mais voltado para o agrupamento e criação de vínculos frágeis (Norris, 2004, p. 33) entre pessoas com interesses, ideias e experiências afins. Havia uma certa redundância a respeito de redes e certas comunidades de laços mais estáveis; e acontecia o mesmo — ou seja, uma sobreposição — entre as comunidades de laços mais frágeis e passageiros e a ideia de coletivos.

1.6.2 — Coletivos em redes em ESDs

Ilse Scherer-Warren (ibid., p. 216) sugere a ideia de “coletivos em rede” como sendo as conexões numa primeira instância comunicacional, “instrumentalizadas através de redes técnicas, de vários atores ou organizações, que visam difundir informações, buscar apoios solidários, ou, mesmo, estabelecer estratégias de ação conjuntas”.

Segundo a autora, os coletivos seriam especialmente representativos e propulsores de ONGs e de movimentos sociais e ideológicos — Scherer-Warren dá como exemplos possíveis de coletivos em redes os movimentos feminista e ecologista. Os coletivos em rede não teriam, a início, um caráter essencial para esses movimentos — não os definem por si só. Mas “são partes constitutivas dos movimentos sociais na sociedade da informação”, e, como tal, mesmo não tendo a força de uma rede social complexa, conta com outras vantagens.

A menor complexidade de um coletivo em redes em comparação a outras estruturas sociais digitais significa menor impacto social; mas também se traduz em agilidade: com

seu caráter mais pontual, localizado e específico, organizar um coletivo em redes certamente é mais simples do que fazê-lo com outras estruturas. Sendo assim, o caráter estratégico dos coletivos em redes fica ressaltado — dependendo da necessidade, usa-se uma ferramenta ou meio social mais cirúrgico.

Apresentados esses modelos de estruturas sociais em ESDs, podemos concluir que, para arquiteturas e organizações sociais digitais mais limitadas e mais simples, — também neste sentido da especificidade —, tais modelos poderiam bastar para explicar satisfatoriamente seus funcionamentos. Retomo os dois, contextualizados em relação a ESDs: (1) Redes, que talvez por ser a mais popular estrutura social digital, contraditoriamente ainda mantenha alguns atributos da lógica de massa, anterior a das redes. Como tal, produz laços mais fortes, mas relações mais estáticas, “pesadas”. (2) Coletivos, que são bastante específicos. Os laços forjados por e em coletivos teriam causa e duração muito mais bem definidas (tendendo à brevidade e limites mais claros). Assim, tal modelo também não poderia, sozinho, caracterizar adequadamente uma arquitetura social digital mais complexa — de laços, motivações e morfologia muito variáveis.

CAPÍTULO 2 — Espumas sociais digitais

No primeiro capítulo, percorremos um caminho teórico de ordem mais superestrutural (suporte conceitual e de ideias e noções); e também um pouco infraestrutural no âmbito dos espaços sociais digitais, ao passarmos por alguns modelos morfológicos já utilizados neste contexto.

Na medida em que espaços sociais — de quaisquer naturezas — evoluem, eles tendem a tornarem-se mais complexos; desafiam os limites (leis, regras, espaço físico) impostos por seus meios — por protocolos (de todas as ordens); e forçam esses limites. Em espaços sociais digitais, como já vimos no primeiro capítulo, muitas dessas limitações não existem — ou são muito mais generosas. A partir de um espaço social que é, praticamente, tão grande quanto precisa ser; e passando, por exemplo, por uma legislação ainda incipiente e nebulosa na maioria das vezes, os ESDs criam condições adequadas para a formação de espaços e estruturas sociais extremamente complexas. Neste capítulo, será construída e feita a proposta de uma metáfora estrutural mais adequada para a avaliação e análise de espaços sociais digitais de maior complexidade.

2.1 — Metáforas estruturais em ESDs

No item 1.2, apresentei algumas reflexões sobre o uso de expressões como ciberespaço, cibercultura e espaço/mundo virtual. Retomo o assunto para ir um pouco mais longe e preparar o cenário para desenvolver a ideia central deste capítulo, acima mencionada, e que inclui uma metáfora.

Sokal e Bricmont (2006, Introdução) destacam a importância de “defender os cânones da racionalidade e da honestidade intelectual” (ibid., p. 21) contra “abusos pós-modernos” diversos (ibid., p. 18-19). Dentre esses estaria o uso de metáforas de modo indiscriminado, inadequado e/ou que, tão somente, não enriquece o estudo em questão do ponto de vista científico. Os próprios autores (professores de física e matemática) colocam um exemplo de uso indevido de metáforas: eles supõem que não seria adequado se “num seminário de física teórica tentássemos explicar um conceito extremamente técnico de teoria quântica de campos comparando-o ao conceito de aporia na teoria literária de Derrida” (ibid., p. 24). Sokal e Bricmont põem-se no lugar do público de físicos que,

acreditam, questionaria o objetivo da metáfora literária sobre algo tão técnico da física — ou seja, a pertinência da metáfora; a qual passaria, neste caso, a ser muito mais um troféu egotista e pirotécnico de cultura em outras áreas do que instrumento útil ao entendimento da questão científica em mãos. Ainda sobre o uso das metáforas no fazer científico, os autores pontuam:

Na verdade, em certos casos a “ciência” tem indubitavelmente a pretensão de ser metafórica; porém qual é o propósito dessas metáforas? Uma metáfora é usualmente empregada para esclarecer um conceito pouco familiar relacionando-o com outro conceito mais familiar, não o contrário. (Sokal e Bricmont, 2006, p. 24)

A partir das considerações feitas por Sokal e Bricmont e das ideias apresentadas no item 1.2 sobre “todas as coisas ciber” e do que é “virtual”, coloco agora um pressuposto que norteará este capítulo e o trabalho como um todo: as metáforas devem ser empregadas apenas quando úteis e necessárias; e enquanto necessárias. Se ao longo do tempo uma metáfora for percebida como menos cientificamente útil e mais modismo (e/ou comodismo); se uma metáfora pode ser substituída por outra menos imprecisa e mais útil; ou ainda, e melhor, se ela pode ser substituída por palavras denotativas, objetivas, que cumpram a função representativa e explicativa com mais clareza e precisão — sendo assim, de maior valor científico —, que assim seja feito. Não devemos temer as metáforas; não devemos evitá-las, tampouco. Mas acompanhar o uso das metáforas em ciências com um espírito constantemente crítico, e que avalie frequentemente sua relevância e pertinência — ou seja, que atualize seu significado e sua utilidade —, isso sim é colocar as metáforas a serviço da ciência, e não a serviço do hábito, ou de outro capricho qualquer.

Nos três subitens do item 1.6, vimos também algumas metáforas que auxiliam na compreensão de determinadas estruturas em espaços sociais digitais, tais como árvore, teia e rede (a essas, acrescento a metáfora da nuvem em contexto digital). Estudos comunicacionais e, especificamente, sobre interações sociais em ESDs precisam — ao menos por agora — contar com metáforas que deem suporte a teorias e pesquisas. Isso se explica a partir da já discutida relativa incipiência dos estudos na área; e aos atributos intangíveis, flexíveis, imprecisos e dificilmente mensuráveis dos ESDs desde sua natureza digital; mas deve-se manter em mente o espírito crítico e constantemente vigilante acerca do uso das metáforas mencionado no parágrafo anterior. Sendo assim, parto para a

proposição de um modelo estrutural de ESDs mais complexos, por acreditar que as metáforas existentes não explicam satisfatoriamente o comportamento daqueles. Para construir e chegar a essa proposta, passarei antes pelo conceito, metáfora e figura de pensamento da esfera, à qual me referirei simplesmente como ideia.

2.2 — Esferas e espumas

Em 1998, com o primeiro volume de sua trilogia *Esferas*, o filósofo alemão Peter Sloterdijk propôs a ideia de esfera como algo que faz parte inerente do desenvolvimento dos indivíduos e de seus ambientes de vida. Para Sloterdijk (apud. Rocca, 2007a, p. 2), “viver é criar esferas”; e essas esferas são criadas de acordo com parâmetros ideológicos, religiosos e/ou científicos, como espaços de coexistência que procuram reproduzir o conforto da “caverna primária”: o útero materno. O autor também delineia uma distinção entre microesferas e macroesferas. As microesferas, associadas à figura das bolhas, são mais íntimas e tratam de relações ontológicas que, no nível mais simples, podem ser analisadas em díadas ou pares, como feto-placenta; mãe-filho; indivíduo-coletividade. As macroesferas, mais complexas (do que as microesferas), seriam como “úteros fantásticos para massas infantilizadas” (Sloterdijk apud. Rocca, 2007a, p. 2) e teriam por seus exemplos melhores os Estados-nações ou impérios. Macroesferas ou globos relacionam-se à ideia de globalização — e não só na etimologia.

Sloterdijk apresenta no segundo volume de sua trilogia *Esferas* a ideia de que a “globalização” do mundo começou pela geometrização do cosmos, com os gregos, incluindo a descoberta do formato aproximado do planeta Terra (fase metafísico-cosmológica); atravessou os mares e oceanos com os navegadores da idade média — a “segunda globalização” (fase marítimo-terrestre) (Sloterdijk apud Rocca, 2009, p. 2); posteriormente, veio uma terceira etapa da globalização, já na era moderna: esta, a exemplo das anteriores, também aconteceu a partir de avanços tecnológicos e científicos, mas teve enfatizados os aspectos comunicacionais e econômicos, com destaque para os avanços com as tecnologias de comunicação telemática, tais como telégrafo e telefone. O próprio Sloterdijk afirmou em entrevista (na Internet⁷, tradução minha) que: “Primeiro, o universo foi globalizado com a ajuda da geometria. Então, a Terra foi globalizada com a ajuda do

⁷ http://www.bookforum.com/archive/feb_05/funcke.html Acesso em 31 de maio de 2011.

capital”. O objetivo deste trabalho não é aprofundar-se nas globalizações, mas uma breve passagem por elas e a indicação de sua relação com a ideia de esferas será útil.

Continuando na linha do tempo do raciocínio e da obra em trilogia de Sloterdijk, temos, após as microesferas (bolhas) e as macroesferas (globos), seu terceiro volume de Esferas, onde apresenta a ideia de espumas. A partir desta ideia, conceito, metáfora e figura de pensamento da espuma, uma “imagem festiva”, que ajuda a “recuperar pós-metafisicamente o pluralismo pré-metafísico das ficções do mundo” (Sloterdijk, 2006, p. 24), o autor busca concluir sua ousada teorização filosófico-espacial do mundo e das relações. Sloterdijk pontua que “a esfera una explodiu, no entanto, as espumas vivem” (ibid., p. 25, tradução minha). Essa é sua interessante maneira de propor, figurativamente, que vivemos em um mundo multifocal: de interações cada vez mais complexas e de estruturas (sociais) incertas. Uma nova ordenação social e estrutural que, a partir da proposta do autor, pode começar a ser explicada pela aglomeração dificilmente (se possivelmente) previsível de esferas sociais várias que, por não serem herméticas ou isoladas — inclusive por conta dos progressos tecnológicos e comunicacionais e das globalizações referidas mais acima —, encontram-se, chocam-se. Deixam de ser como antes. Vivem, pois, as espumas — sociais.

A mesma figura de pensamento e metáfora da espuma se coaduna quase obviamente bem com os atributos líquidos — instáveis, imprecisos, fluídicos — propostos por Bauman (2001, 2003) no que concerne à condição dos laços ou vínculos sociais dessa “pós-modernidade líquida” (que no trabalho presente pode igualmente ser a “contemporaneidade líquida”); Bauman usa diversos termos econômicos ao avaliar como as pessoas veem hoje os relacionamentos e acredita que elas se relacionam “com a calculadora nas mãos” (Bauman, 2003). Ele também propõe uma reflexão e expõe seu juízo sobre a força dos laços ou vínculos sociais no contexto do que interpreto aqui como o das mudanças comunicacionais e sociais perpetradas, especialmente, pelas tecnologias digitais. Isto também enriquece a discussão já desenvolvida no item 1.5.

A realização mais importante da proximidade virtual parece a **separação entre comunicação e relacionamento**. (...) Estar conectado é menos custoso do que estar engajado, mas também consideravelmente menos produtivo em termos da construção e manutenção de vínculos. (Bauman, 2003, p. 82)

Santaella (2007, p. 14-22) já abordou a “metáfora da liquidez” e a ideia de “arquitetura líquida” desde Marcos Novac até Zygmunt Bauman. Na arquitetura líquida, “pela primeira vez, **o arquiteto não desenha um objeto, mas os princípios pelos quais o objeto é gerado** e varia no tempo” (ibid., p. 17, grifo meu). Ora, a associação da ideia de “arquitetura líquida” à própria (arquitetura da) Internet com seus espaços (sociais) digitais não é nada difícil. Os espaços sociais digitais, inclusive na Internet, herdaram atributos distintivos das tecnologias digitais: possível descontinuidade na transmissão de dados por conta da natureza booleana (0s e 1s; falsos e verdadeiros) dos processos; e consequente flexibilidade na manipulação dos dados, que podem ser transportados em parte ou totalmente; editados, em parte ou totalmente; e reconstituídos — normalmente sem perda alguma de informações.

Mais ainda: se a arquitetura líquida prevê um arquiteto que não desenha, necessariamente (ao menos), o objeto, mas apenas as regras pelas quais o objeto é gerado e varia no tempo, poderíamos considerar essas regras, no contexto da Internet, no nível mais primário, como sendo o próprio protocolo (de Internet). Lembro que Galloway define o protocolo de Internet como um “estilo de administração” que injeta controle em “frentes de desordem” (2004, p. 201). Bem, a arquitetura líquida, adequadamente representada por espaços sociais digitais como os da Internet (prototipicamente, um simples site na Web) e portadora das características da própria tecnologia digital, é bem definida por Santaella como “uma arquitetura desmaterializada, dançante, difícil, etérea, temperamental, transmissível a todas as partes do mundo simultaneamente, só indiretamente tangível, feita de presenças sempre mutáveis, líquidas” (2007, p. 17). Ao fim desta trilha metaforicamente fluídica, a autora chegou à trilogia Esferas, de Sloterdijk e ateve-se ao terceiro volume – Espumas:

Em Schäume (Espumas – Esferologia plural rústica), apresenta-se uma teoria filosófica do presente no qual a vida se desenrola multifocalmente. Com a imagem alegre da espuma, o autor busca recuperar o pluralismo das intervenções no mundo (...) O mundo moderno é aí tematizado em termos de uma teoria das multiplicidades espaciais, começando com a ideia de que o mundo não é estruturado monoesfericamente, como reza o pensamento holístico, mas poliesfericamente. (Santaella, 2007, p. 22-23)

Em um trabalho anterior⁸, a partir de Santaella (2007), percebi como a associação das ideias (especialmente) de Bauman e Sloterdijk, entre outros autores que incluí, merecia — merece — atenção particular; sobretudo, no que diz respeito à análise de estruturas sociais digitais complexas. Definirei esta “complexidade” no item seguinte. Por agora, resgato algumas colocações deste trabalho anterior em que relacionei as espumas de Sloterdijk à arquitetura social de um MMORPG — que já apresentamos aqui como sendo, por definição, um espaço social digital intrínseco ao próprio jogo, com outros espaços sociais digitais derivados e relacionados.

Podemos dizer que **os espaços sociais intrínsecos aos MMORPGs são como esferas (...)** No entanto, o espaço (social) fornecido pelo jogo **é só um elemento de uma complexa, enorme e amorfa estrutura social** que, de certa maneira, é espontaneamente desenvolvida pelos moradores de dado MMORPG. (...)

Tal **como se a esfera concedida pelo jogo não bastasse** para comportar a grandeza da ansiedade por mais espaço social e relacionamentos (e tal esfera realmente não basta), os jogadores ou moradores — os seres humanos por trás de cada avatar em um MMORPG — buscam algo mais. Maior. Melhor. (...) **Como a própria Internet que habita, essa massa amorfa não tem limite de tamanho:** crescerá (ou murchará) tanto quanto for preciso — **de acordo com as necessidades sociais** próprias àquele MMORPG, em dado momento. (Salgado, 2008, p. 12-13)

Com esta nova aproximação das figuras de pensamento e metáforas de esfera e espuma do contexto dos MMORPGs, que nos capítulos seguintes serão caracterizados como espaços sociais digitais complexos, temos a imagem da espuma cada vez mais próxima da representação da complexidade maior em espaços sociais digitais — inclusive em MMORPGs. A seguir, algumas reflexões a respeito da crescente complexidade de ESDs, até chegarmos ao “topo da complexidade” — onde e quando precisaríamos de renovadas ideias e modelos para análise estrutural e social.

2.3 — A espuma como metáfora estrutural de ESDs complexos

O Ciberespaço, da mesma forma que o “espaço” social, longe de ser um contínuo homogêneo, é territorializado e fragmentado em diferentes espaços simbólicos, constituídos e operacionalizados pelas práticas de sociabilidade que ocorrem em seu interior. Estas práticas constituem culturas locais, específicas e

⁸ SALGADO, Marcelo de Mattos. Relações sociais em um MMORPG e suas derivações. São Paulo, Faculdade Cásper Líbero, 2008.

eminentemente heterogêneas (...) (Guimarães Júnior, 1999; na Internet; grifos meus)

Na sentença acima, percebo ciberespaço em seu uso-definição mais comum, já relacionado ao que foi proposto no Capítulo 1 deste trabalho: a imprecisa — mas útil — ideia do conjunto, da totalidade dos espaços sociais digitais de toda a Internet (Web inclusa, portanto), em todo o mundo. Essa totalidade dos ESDs da Internet ou ciberespaço, como visto antes e acima, é heterogênea, descontínua, fragmentada; e comparável, metaforicamente, a fluidos por essas mesmas características, assim como por sua flexibilidade, mobilidade e instabilidade. Isto acontece tanto pelos atributos da tecnologia digital em que se baseiam esses espaços, quanto, no caso dos ESDs (não apenas espaços digitais), pelas particularidades igualmente líquidas das relações sociais — em quaisquer meios.

Assim como essa análise parece adequada para o “todo”, para a totalidade de ESDs da Internet (ou ciberespaço), consideraremos que cada elemento deste todo também pode, a início, ser tentativamente analisado pelo mesmo prisma; proprietários das mesmas faculdades digitalmente (e socialmente) fluídicas. Em outras palavras, consideremos que cada simples ESD, tal como um site na Web, possua também os atributos já mencionados.

Vamos imaginar uma escala crescente de complexidade de espaços (sociais) digitais: ela vai do espaço digital (não social) mais simples — suponhamos um blog sem espaço para comentários, sem e-mail de contato, sem interação possível; à estrutura social digital mais complexa, socialmente mais rica e plena em possibilidades de interações sociais. A extremidade que nos interessa agora desta hipotética escala é a da máxima complexidade social digital — particularmente, em espaços ligados e/ou que ocorrem na Internet.

Uma das propostas deste trabalho é apresentar a metáfora e a figura de pensamento da espuma como ideia e imagem que auxiliem na compreensão específica dos modos de interação e sociabilidade que se definem nos espaços sociais digitais de maior complexidade. Para tanto, precisarei de um corpus empírico (ou corpora) de estudo; que, a partir de um trabalho anterior (Salgado, 2008) e das reflexões já feitas (e que ainda serão realizadas) com o apoio de outros autores, apresento como sendo os MMORPGs — tipo de jogos online que se espalham, tipicamente, de maneira vasta e complexa pela Internet. Siitonen (2008, p. 20, tradução minha, grifo meu) fala da viabilização dos MMOGs (jogos maciços e online para múltiplos jogadores — que incluem os MMORPGs) em função de

sua complexidade: “MMOGs são tipicamente comerciais, pois **o custo de construir e manter mundos virtuais tão complexos é alto**”. O autor também destaca que uma “relativamente complexa comunicação” (ibid., p. 21) é requerida para funcionar em nível aceitável em muitos desses jogos, especialmente em uma situação de cooperação com outros jogadores. E reforça a relevância social e as singularidades dos jogos maciços em comparação a outros espaços sociais digitais:

Ainda que as comunidades de jogos maciços possam ser vistas como parte da categoria maior de comunidades virtuais, elas têm suas próprias dinâmicas significativas, também. Particularmente, todo o contexto de interações sociais em jogos maciços para múltiplos jogadores requer atenção especial. **Jogos online de computador para múltiplos jogadores são tipicamente sistemas complexos que disponibilizam uma série de maneiras para que jogadores interajam com o jogo, assim como entre si.** Mesmo que os jogos maciços online compartilhem características com outras tecnologias comunicacionais e informacionais, eles não devem ser confundidos com chats melhorados. (Siitonen, 2008, p. 76, tradução minha, grifo meu)

Para nos auxiliar no embasamento teórico dos MMORPGs como estruturas sociais digitais complexas que requerem uma teorização espacial particular, busco o francês Bernhard Rieder que, a partir da obra de Sloterdijk, apresentou a ideia de “espumas digitais” em 2010 — uma noção que dialoga de maneira extremamente harmoniosa com o trabalho presente, inclusive com a ideia enunciada no Capítulo 1 de espaços sociais digitais.

Rieder (2010, p. 45-47) entende que, originalmente, a proposta das esferas de Sloterdijk diz respeito a arquitetura e urbanismo; “no entanto, a metáfora da espuma pode ser facilmente desenvolvida no contexto dos sistemas e práticas sociais” (ibid.). O propósito do autor é interpretar a imensa produção de conteúdo pelos internautas (mensagens, imagens, vídeos, listas de preferências, autodescrições em perfis, sistemas de classificação, etc.) como um trabalho de criação e manutenção de bolhas — um espaço próprio, uma identidade. Da maneira já vista, a bolha como ideia e imagem fornecida por Sloterdijk é o espaço extremo de intimidade, que procura reproduzir, tipicamente em relações díadas, o conforto original do útero materno (portanto, o par feto-mãe ou filho-mãe). A partir de Rieder e Sloterdijk, argumento que uma bolha social digital (ex.: um perfil pessoal no Facebook) pode ser interpretada como uma formatação ou versão digital (da identidade) de um indivíduo; ainda, a partir de Rieder (ibid.), chamo-as de “bolhas identitárias”, ou bolhas sociais identitárias, constituídas, decoradas e atualizadas com frequência. Podemos

interpretar que os pares ou díadas que ocorrem nessas bolhas identitárias seriam, antes de tudo, (1) a relação do indivíduo consigo mesmo — no caso, com sua própria criação digital ou edição a seu respeito; (2) a relação entre o indivíduo ali perfilado e o “mundo”, como um todo, que o visita; e (3) o indivíduo perfilado e cada um “visitante”, cada qual também por meio e desde sua própria bolha identitária.

É importante destacar, a partir dos atributos fluídicos e heterogêneos já amplamente discutidos das relações sociais ocorridas em ESDs, que um mesmo indivíduo pode ter (e frequentemente tem) perfis, ou seja, pode criar bolhas identitárias bastante diferentes sobre si mesmo, em ESDs distintos — ou até no mesmo ESD. Exemplo: João da Silva é engenheiro civil, casado, coleciona cachaças e gosta de escrever contos de terror. No Facebook (www.facebook.com), ele prefere criar uma bolha identitária tal que mostre um perfil “médio” de todas as suas características e algumas fotos mais sorridentes dele e de sua família; no LinkedIn (www.linkedin.com), site de perfis e contatos profissionais, João enfatiza sua história profissional e habilidades como engenheiro, coloca uma foto em que está sério e vestindo terno e gravata e omite totalmente a família, cachaça e contos de terror; por fim, em um site como Recanto das Letras (www.recantodasletras.com.br), que permite a publicação de textos, contos, poemas e etc., João decide criar um alter ego: “Fantasma”. Ele omite quase todas as informações pessoais, tais como idade, onde mora, formação e o gosto por cachaças, e usa uma foto do personagem Gasparzinho. No Recanto das Letras, a bolha identitária de João é a do contista de terror, e pouco mais do que isso. Importante percebermos que é por opção própria que João decide manifestar-se de maneiras distintas através dos mais variados ESDs, por meio de formatações e atualizações diversas de bolhas identitárias que têm em comum no mínimo um elemento: o indivíduo João da Silva. Da mesma maneira, há pessoas que preferem utilizar a maior parte das mesmas informações pessoais, inclusive fotos, ainda que em ESDs diferentes (ex.: alguém que usa as mesmas informações e fotos no Orkut e no Facebook); sendo assim, essas pessoas teriam bolhas identitárias muito mais semelhantes (até iguais) entre si. Elas buscariam, talvez possa ser dito, consciente ou inconscientemente, certa homogeneidade em um ambiente (como já visto) amplamente heterogêneo e fluídico; possivelmente um impulso compensatório, uma tentativa de colocar ordem no caos molhado. Voltemos a Rieder.

O autor francês menciona a divisão constante entre trabalho sobre a identidade (gestão pessoal de dados) e trabalho sobre as relações sociais (desenvolvimento de

estruturas relacionais) e a “tensão” entre essas forças (2010, p. 45-47). Acredito que elas não são, de maneira alguma, mutuamente excludentes — em verdade, estariam sempre juntas; afinal, para relacionar-se é preciso “utilizar o intermédio” da identidade, aqui vista como a imagem que o “eu” projeta de si mesmo no discurso que apresenta ao outro. E, além disso, a identidade só é construída e formatada nas relações. No entanto, a tensão mencionada pode ser explicada, em um nível mais essencial e lógico, pelo simples fato de as administrações de identidade e de relações tomarem o mesmo tempo e energia dos indivíduos.

Pensando agora na questão clássica de “ser e parecer”, poderíamos considerar que o “parecer” em um espaço social digital é exatamente o que quisermos mostrar por meio da bolha identitária. E nós nos relacionamos por meio dessas bolhas, as quais formam pares entre nossa(s) identidade(s) e o “mundo” que nos visita e/ou nos observa; ou pares entre nossa(s) identidade(s) e outras identidades igualmente definidas por seus pareceres-seres apresentados por bolhas. Cada identidade exposta por meio dessas bolhas sociais digitais identitárias dificilmente “é” (a verdade e a totalidade do indivíduo), mas sempre “parece” e sempre “está” (em um dado ESD), em descontínuo e mutável parecer-ser, por meio da bolha identitária — a qual é, pois, representação do indivíduo. A ideia aqui não é fazer juízo de valor — se essas bolhas sociais digitais identitárias são “boas” ou “más”; deixemos o binarismo para a tecnologia digital que empodera tudo o que aqui estudamos. A intenção é apenas registrar como as identidades se apresentam em espaços sociais digitais — particularmente, nos mais complexos.

Mas o que acontece quando essas bolhas se chocam e inevitavelmente trocam informações? Consideremos o exemplo proposto dos MMORPGs como estruturais sociais digitais complexas e a imagem alegre da espuma para começarmos a responder adequadamente esta pergunta.

Em resumo, a estrutura social digital em torno de um MMORPG poderia ser assim definida: **uma esfera social digital intrínseca ao MMORPG, mergulhada em um amálgama que também contém inúmeras outras esferas sociais digitais**, todas relacionadas em algum nível ao jogo e, a rigor, todas, inclusive a esfera intrínseca ao jogo, seguem em **estado físico impreciso — em permanente mudança**. Todas se movimentam pelo amálgama, soltando moléculas, absorvendo outras; esbarrando-se umas nas outras, trocando informações em suas diferenças e interseções, enriquecendo e dando alguma densidade àquela amorfa estrutura. Uma espuma. (Salgado, 2008, p. 14. Revisado em 2011)

Retomo a imagem das bolhas identitárias vista há pouco, e lembro que, para Sloterdijk, bolhas são também esferas (apenas de um tipo particular). A partir dessas ideias, é adequado considerar que quando bolhas sociais digitais identitárias, inclusive as que ocorrem em MMORPGs, se chocam, o resultado é uma mistura espacialmente imprecisa, heterogênea, flexível, líquida — que aqui chamamos espuma, ou espuma social digital.

Sugiro agora parar o relógio e voltá-lo ao momento exatamente anterior à hipotética colisão entre duas bolhas sociais digitais identitárias. O que acontece no momento em que as bolhas começam a se tocar? Rieder (2010, p. 47-51) destaca que “as bolhas de uma espuma são coisoladas”, e que existem membranas que as separam. Essas membranas são, ao mesmo tempo, filtros, agentes de separação e de conexão entre as bolhas: são interfaces. Membranas digitais podem ser comparadas — à distância — ao elementar protocolo de Internet, pois também são controladoras, protocolares no sentido original da palavra (grego *protokollon*, “primeira cola”; regras de conduta, etiqueta diplomática). Como filtros entre bolhas sociais digitais identitárias, as membranas digitais impõem limites e definem quem (que outras bolhas) e o que (quais informações) passarão para lá ou para cá da bolha “guardada” pela membrana.

Rieder sugere ainda, sobre a membrana digital como espaço intermediário e de controle, que a sociabilidade, neste contexto, é a dinâmica entre as bolhas; que o controle exercido depende das “especificações do sistema em questão”, o qual definirá os contatos “pertinentes” e “não pertinentes” (ibid., p. 50). O autor francês completa o desenho desta aparentemente discreta estrutura de controle de acesso (entrada e saída) às bolhas digitais contida nas membranas digitais dizendo que “o contato entre pessoas depende de testes de compatibilidade **invisíveis** e universais fundados sobre a comparação dos perfis de utilizadores” (ibid., grifo meu). Há, entretanto, um alerta na conclusão de Rieder. Pois sim: como vimos aqui, podemos ter, por exemplo, na arquitetura de um MMORPG, espumas sociais digitais formadas por esferas (bolhas, globos) sociais digitais; e estas, intermediadas e interconectadas por membranas digitais — as quais exercem controle, são filtros, impõem regras de acesso e trânsito.

As tensões mencionadas anteriormente entre trabalho sobre a identidade e trabalho sobre as relações sociais somadas a uma morfologia excepcionalmente bem controlada e regrada — desde o protocolo de Internet até as membranas digitais — ajudam a compreender, mas também a incrementar, o “individualismo de massa” (em ESDs), o qual

se mistura ao narcisismo recorrente em espaços tais como blogs (ibid., p. 45). Neste cenário, temos diversas pessoas em um ambiente fluídico, onde as informações circulam livremente... Até certo ponto. Por conta do controle discreto, quase “invisível” imposto pelas membranas (e desde a raiz, pelo protocolo de Internet), as pessoas, então representadas pelo pareceres-seres de suas bolhas sociais digitais identitárias acabam, contraditoriamente (em relação ao que se esperaria de um ambiente socialmente rico — tão fluídico, flexível e heterogêneo), se isolando mais do que se imaginaria e trocando apenas as informações que suas membranas permitem.

Diante da multiplicidade de elementos avaliados neste capítulo para a configuração de arquiteturas e de sociabilidade em espaços sociais digitais, é importante salientar que alguns autores, como Rieder, consideram a imagem metafórica das esferas/bolhas/espumas mais adequada para revelar as peculiaridades e a fluidez das interações comunicativas em ESDs complexos do que as metáforas até então utilizadas por diferentes autores — sobretudo de redes e coletivos. Nesse sentido, as análises empíricas a serem elaboradas adiante estarão mais embasadas nas ideias e metáforas exploradas neste último item, 2.3.

A seguir, vamos analisar as esferas, membranas e espumas de dois ambientes muito específicos socialmente e morfologicamente — dois MMORPGs. Buscaremos esboçar como ocorrem as interações sociais, a sociabilidade e os vínculos/laços formados em meio às espumas sociais digitais dos MMORPGs em questão.

CAPÍTULO 3 — Apresentação do corpus empírico: dois MMORPGs

... a primeira necessidade, após instalar o jogo, é criar um personagem. Este será o “avatar” ou personificação do jogador no mundo do jogo. O avatar pode ser criado de acordo com opções dadas pelo jogo, sendo mais forte, inteligente, destro ou ágil; podendo ser de diversas “raças” míticas ou não, bem como ter profissões ou classes diferenciadas, tipicamente um guerreiro, mago, ladrão ou padre em um jogo ambientado na idade média, por exemplo. O próximo passo é entrar no mundo do jogo, onde o usuário passa a interagir com outros jogadores. (Salgado, 2008, p. 3-4)

O trecho acima relata alguns passos e características integrais à grande maioria, senão a todos os MMORPGs de computadores: devem ser obtidos de alguma maneira (comprados, baixados a partir da Web, etc.) e instalados como quaisquer outros softwares ou programas; e, uma vez “dentro” do jogo, o primeiro e essencial passo é a criação de um personagem, o “avatar”, palavra com origem no sânscrito *avatarana*: “a descida de uma divindade encarnada à terra”. É por meio deste personagem criado ao gosto do jogador — obviamente sempre dentro dos limites oferecidos pelo jogo — que o usuário/jogador/morador do mundo do jogo interage com aquele mundo e com os demais jogadores. O avatar é, pois, a interface do jogador com aquele mundo criado e com os demais jogadores, que também interagem por intermédio de seus avatares. Tipicamente, o jogador escolhe características como aparência (altura, cor da pele, olhos, cabelos — mais ou menos detalhamento, de acordo com o MMORPG), sexo e o nome do avatar — alguns jogos permitem o uso de sobrenomes.

Outro detalhe: a maioria dos MMORPGs (inclusive os aqui destacados) permite a criação de mais de um avatar — alguns limitam o número de avatares a cada servidor do jogo. De qualquer maneira, é atitude comum entre os jogadores focar esforços em um personagem (ou em poucos): este é o “main character”, o personagem (avatar) principal. Ao concentrar esforços em um avatar, como se imaginaria, temos jogadores mais especializados, mais habilidosos com certa classe, função e poderes; ainda, ao focar tempo e energia em um personagem, o jogador aumenta suas chances de obter itens e facilidades (experiência, armas, magias, etc.) que tornam aquele um avatar ainda mais forte e desejável em seu contexto social (por exemplo, uma “guilda”⁹). A título de curiosidade, os

⁹ Guilda é um grupo formalmente organizado de jogadores. A maioria dos MMORPGs cria mecanismos para a criação e organização de guildas, que incluem sistemas hierárquicos (com líderes e oficiais). As guildas em

personagens que não o principal (“main character”) costumam ser chamados de “alts”, ou “alternate characters” — os personagens alternativos, secundários. Os jogadores que têm muitos “alts” e dedicam muito tempo a eles são frequentemente chamados de “altholics” (algo como “viciados em personagens secundários”). Essas particularidades são comuns também aos dois MMORPGs que constituem o corpus empírico do presente estudo: Age of Conan (AoC) e RIFT.

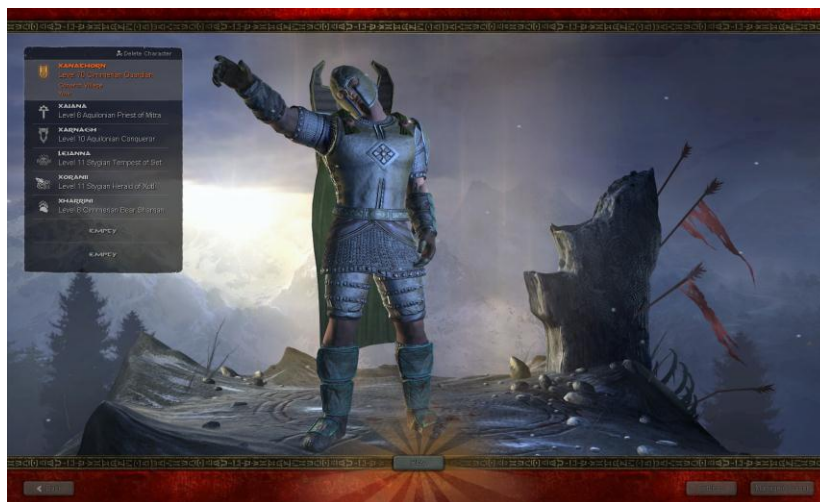


Figura 1 — AoC: tela de escolha de personagens. Cada jogador pode ter múltiplos avatares, mas frequentemente concentram-se esforços em um só: o “main character”, personagem principal.



Figura 2 — AoC: a criação de avatares permite escolha de sexo e diversos traços físicos, como altura, nariz, cabelos, tamanho do busto, braços, etc. Nesta tela, algumas opções dadas por AoC.

AoC podem construir uma cidade com os esforços de cada membro, e conquistar fortes de batalha; todas essas atividades concedem benefícios variados aos membros — além de serem sinais de status.

Neste capítulo, conheceremos alguns detalhes desses dois MMORPGs e, especialmente, dos ESDs relacionados a eles. Isto será feito para que, posteriormente (no capítulo 4), os atributos sociais e estruturais vistos nos capítulos 1 e 2 sejam relacionados aos ESDs dos dois MMORPGs da maneira mais proveitosa possível.

Se for do interesse do leitor, é possível acompanhar uma breve evolução, com teor histórico, dos MMORPGs em um trabalho anterior (Salgado, 2008, p. 2-5), bem como outras características dos MMORPGs. Estas incluem seus principais métodos de comercialização: (1) F2P (“free to play”), o “grátis para jogar”, viabilizado por meio das cada vez mais populares microtransações (você joga de graça, mas pode comprar uma série de itens digitais meramente estéticos e/ou itens e facilidades que afetam seu poder no jogo); (2) P2P (“pay to play”), o “pague para jogar”, método mais tradicional, em que o jogador paga uma mensalidade. Jogos mais complexos e, tipicamente, mas não sempre, de melhor qualidade (de custos maiores para produção e atualização de conteúdo) costumam usar o método P2P. No entanto, cada vez mais empresas administradoras de MMORPGs (inclusive os mais complexos e caros) usam métodos mistos: permitem que os jogadores joguem gratuitamente — mas, por exemplo, com acesso parcial ao conteúdo do jogo —, e dão a eles a oportunidade de comprar acesso a pedaços do jogo separadamente; e/ou comprar os tais itens e facilidades em pequenos shoppings digitais, que podem funcionar dentro do jogo, como também a partir sites na Internet. A ideia da “customização”, da liberdade de escolha, do “jogue como e quanto quiser, pague pelo que desejar” fica bastante evidente.

Reaproximo o olhar dos dois elementos de nosso corpus para avisar que, por conta da natureza extremamente dinâmica dos MMORPGs (constantemente alterados, atualizados, corrigidos, incrementados com novidades, etc.), é preciso delimitar com clareza o período considerado para análise: entre 1º de março de 2011 (que marca o lançamento de RIFT) e 25 de junho de 2011 para ambos os MMORPGs. Neste intervalo, apliquei meu olhar mais crítico e teoricamente embasado (já dentro do que este trabalho trata) aos dois jogos; participei de certos eventos unicamente para obter informações; coletei imagens; e, munido deste olhar mais analítico, visitei e revisei diversos ESDs ligados aos MMORPGs. De qualquer forma, devo declarar que alguns exemplos aqui mencionados são anteriores a este

período. E que há no presente estudo, subtextualmente, muito de minhas experiências vividas em AoC desde seu lançamento em 20 de maio de 2008.

Esta escolha por um período formal de pesquisa que terminou em 25 de junho de 2011 foi feita (1) para haver tempo de processar os dados e construir este trabalho, concluído em meados de agosto de 2011. E (2) também, particularmente, por conta de AoC: até o final de junho de 2011, o jogo utilizava apenas o método de comercialização P2P na Europa e nos EUA — mercados principais e únicos considerados para todos os efeitos neste estudo. A partir de 1º de julho de 2011, AoC passou a funcionar sob um misto de P2P e F2P, com microtransações por meio de um shopping digital. Destaco, ainda, que o foco do presente estudo não é a parte comercial — ainda que esta obviamente afete as “variáveis sociais”, tais como as interações sociais em si (modificadas pela possibilidade de compra direta de facilidades) e tenda a aumentar o volume de jogadores (atraídos pela possibilidade de jogar gratuitamente e de gastar como e o quanto quiserem). A influência dos aspectos comerciais nas relações sociais em ESDs pode merecer atenção em outros momentos e trabalhos. Aqui, a postura será mais objetiva e fenomenológica em relação à realidade social de dados ESDs no momento da análise.

Apresento uma última e importante característica comum a quase todos os MMORPGs, inclusive aos de nosso corpus: a presença, uso e organização em “servidores”. No contexto dos MMORPGs, servidores são cópias do mundo do jogo que abrigam os jogadores. Quanto mais jogadores ocupando espaços, morando, fornecendo e exigindo informações do MMORPG, mais servidores são necessários, por questões técnicas. Essas limitações técnicas variam de jogo para jogo, e cada empresa administradora de um MMORPG decide onde terá fisicamente seus servidores, o que tem relação estreita com os mercados focados pelas empresas (seu público-alvo). Uma distinção importante entre servidores é que, ainda que sejam cópias do mesmo mundo do jogo, cada um pode ter um conjunto de regras ligeiramente (ou muito) diferente de outros servidores. Tipicamente, um servidor PvE (“player versus environment”) é aquele que enfatiza a cooperação entre jogadores, que se agrupam — de várias maneiras, formais e informais dentro e fora dos ESDs do jogo — para enfrentar os desafios do próprio jogo, ou seja, aqueles criados pela empresa que administra o MMORPG. Um servidor do tipo PvP (“player versus player”) foca nos conflitos entre os próprios jogadores: os desafios, as regras, as recompensas tendem a girar em torno de eventos que colocam os jogadores em confronto com outros

outros jogadores de que ali, dentro do jogo, há “uma mulher”; mais especificamente, uma feiticeira, ladra, guerreira, etc. Tal expectativa da interpretação do papel de uma mulher seria esperada, sim, caso fosse um servidor RP. E, conforme adiantei, a ocupação, classe ou profissão do avatar também cria uma expectativa de interpretação adequada àquele papel. Por exemplo, um guerreiro de aparência forte, que anda com um machado grande nas costas, a início, não seria alguém muito delicado ou discreto no trato. Mas, claro: se o jogador criar uma história (uma narrativa) tal que seu guerreiro de mais de dois metros de altura seja um homem sensível e delicado, a lógica dos servidores RP permite essa e outras possibilidades.

Selando este assunto: comparo as relações sociais ocorridas em um servidor RP de um MMORPG a um teatro — é ainda mais artifício, é um controle ainda maior do que simples pessoas normalmente usam sobre atitudes e palavras. Temos personagens interagindo com personagens; e não pessoas interagindo com pessoas por meio de avatares. Diria que, nos servidores RP, os avatares ganham mais importância e poder nas relações sociais. Já no caso de servidores não-RP, percebo em suas relações, interações e sociabilidade algo muito mais próximo das relações presenciais — de nosso dia-a-dia; pois, dentro da ordem não-RP, os avatares são simples fantoches, intermediários de pessoas, de indivíduos de carne e osso que podem comportar-se exatamente como são: não estão interpretando papel algum (ao menos, não precisam). É por isto, principalmente, que o trabalho aqui desenvolvido opta por analisar servidores PvE (não-RP).

Além da razão mencionada acima, listo outras três: (1) São os servidores mais tradicionais dos MMORPGs em geral, inclusive porque atividades PvE são anteriores às PvP na história dos MMORPGs¹⁰; (2) Atividades e servidores PvE mostram mais claramente o que chamei no capítulo 2 de “manifestação mais arquetípica, mais simples e positiva da sociabilidade”, que é a cooperação/cooperatividade, mas ainda tem elementos suficientes de conflito e competição para uma análise rica; 3) Já passei mais de três anos (e continuo) jogando Age of Conan ativamente em um servidor PvE, e mais alguns meses de pouca atividade em outro servidor PvE de RIFT. Em ambos os casos, mesmo sendo servidores PvE, também há atividades PvP — apenas são menos enfatizadas, e costumam ser voluntárias: em um servidor PvE de Age of Conan ou RIFT (bem como em muitos outros MMORPGs), um jogador só pode atacar outro e ser atacado por demais jogadores se

¹⁰ http://en.wikipedia.org/wiki/Player_versus_player#History Acesso em 7 de agosto de 2011.

todos aceitam o conflito. Completo essas informações sobre servidores dizendo que há, ainda, muitos MMORPGs que, para dar mais opções a seus jogadores (e agradar e expandir seu público-alvo), criam servidores que misturam PvE, PvP e RP — caso do RIFT.



SHARD NAME	TYPE	CHARACTERS	POPULATION	LANGUAGE	QUEUE
Shatterbone	PvE	5	Medium	English	
Deepwood	PvE	1	High	English	
Alsbeth	PvE	1	High	English	
Harrow	PvP-RP	0	Medium	English	
Estrael	PvE-RP	0	Medium	English	
Byriel	PvE	0	Medium	English	
Crucia	PvE	0	High	English	
Gnarlwood	PvE	0	High	English	
Asphodel	PvP	0	High	English	
Epoch	PvP	0	Low	English	
Neddra	PvP	0	Low	English	
Snarebrush	PvP	0	Low	English	
Amardis	PvP	0	Low	English	
Carrión	PvP	0	Low	English	
Greybriar	PvE	0	Medium	English	

Figura 4 — RIFT: tela de escolha de "shards", que são os servidores em RIFT, fisicamente localizados nos EUA. Há tipos para todos os gostos: PvE, PvP, PvE-RP e PvP-RP.

Quanto menor a distância entre o servidor e o jogador, melhor será a qualidade da experiência do jogo, e melhor será o desempenho do jogador. Isto acontece por questões técnicas: a chamada “latência” (ou lag), ou seja, o atraso entre uma ação e uma resposta. Exemplo: estou no Brasil e jogo AoC em um servidor dos EUA. Comando, a partir de meu teclado, que meu avatar (personagem criado, por meio do qual um jogador interage com outros e com o mundo do MMORPG) dê um pulo. O atraso entre meu comando e o pulo, efetivamente, do personagem, deveria ser nenhum. Mas por uma série de questões técnicas (como a qualidade e a estabilidade do provedor de Internet) e a distância entre emissor e receptor de informações cria um atraso, que pode ser desde a fração de um segundo — quase imperceptível — a alguns ou muitos segundos, o que produz uma experiência de jogo péssima e prejudica ou elimina a possibilidade de participar de certas atividades em grupo dentro do jogo.

Agora que já conhecemos alguns detalhes comuns a ambos os MMORPGs de nosso corpus (e também à grande maioria dos MMORPGs), seguiremos ao relato de detalhes específicos de cada um deles. Isto nos ajudará posteriormente (no capítulo 4) a realizar uma análise mais rica dos jogos, procurando destacar em diferentes momentos de sociabilidade online os atributos sociais vistos nos capítulos 1 e 2, pois seremos capazes de enxergar distinções claras entre dois objetos (espaços sociais digitais de alta complexidade) essencialmente semelhantes.

3.1 — Age of Conan: o jogo, o mundo e seu funcionamento

Lançado em maio de 2008, o MMORPG Age of Conan (AoC) foi e continua sendo desenvolvido e administrado pela empresa norueguesa Funcom e é o principal elemento do corpus empírico deste estudo no que diz respeito à análise de modos de sociabilidade e de criação e manutenção de laços. Apesar de lançado há mais de três anos, AoC é graficamente (visualmente) considerado superior à grande maioria dos MMORPGs desenvolvidos desde então¹¹. Esta decisão afeta o público-alvo do jogo da seguinte maneira: cria uma barreira técnica — exige de quem quer jogar AoC um computador mais poderoso (especialmente em processamento gráfico e memória).

Ao mesmo tempo que produz essa restrição técnica, tal qualidade visual modifica, sem dúvidas, a experiência total dos jogadores de AoC — também moradores de seu mundo e de seus ESDs: o entretenimento, a simples fruição estética e as relações sociais que ocorrem dentro e fora, derivadas do jogo. AoC é baseado na Era Hiboriana de Conan, o bárbaro criado por Robert E. Howard na década de 1930 e famoso por livros, gibis, desenhos animados, muitos outros jogos, e, em boa parte, pelos filmes estrelados por Arnold Schwarzenegger. Aliás, Conan ganha um novo filme¹² (possivelmente o primeiro de uma série) em 2011 — e o pessoal da Funcom está aproveitando esta convergência midiática feliz para criar conteúdo de AoC “casado”, relacionado diretamente ao filme¹³; e o diretor do jogo disse que os produtores do filmes também usaram ideias e conceitos visuais do jogo no novo filme.

¹¹ <http://forums.gametrailers.com/thread/best-looking-graphics-in-a-mmo/1104602?page=3> Acesso em 7 de agosto de 2011.

¹² <http://www.imdb.com/title/tt0816462/> Acesso em 9 de agosto de 2011.

¹³ <http://forums.ageofconan.com/showthread.php?t=233479> Acesso em 9 de agosto de 2011.



Figura 5 — AoC: efeitos visuais, inclusive de luzes e sombras, excelentes para um MMORPG.



Figura 6 — AoC: ótimos gráficos alcançam os próprios avatares (jogadores).

De acordo com a entidade reguladora de conteúdo em jogos de computador e vídeo ESRB (Entertainment Software Rating Board), dos Estados Unidos, AoC é indicado e deve ser vendido apenas para pessoas de 17 anos ou mais. Isto acontece pela violência contida no jogo (sangue, desmembramentos, incinerações, etc.) e também por algum conteúdo sexual, linguagem chula e nudez parcial. Uma das consequências dessas escolhas da Funcom é a limitação de seu público-alvo, em teoria, especialmente a adultos. Como jogador de AoC desde seu lançamento e participante de uma grande guilda chamada The Epic Guard¹⁴, com algo em torno de 120 pessoas, devo dizer que muitos de meus colegas dentro do jogo são casados; alguns têm filhos; outros são veteranos de guerra; e não consigo detectar nenhum adolescente ou criança no grupo. A enorme maioria tem entre 30 e 60 anos de idade. Interessante destacar o aumento da idade média do gamer (jogador de jogos eletrônicos) em geral: em 2004, era em torno de 29 anos. Hoje¹⁵ está em 34 anos.

A partir do lançamento de AoC a Funcom divulgou, em poucas semanas, um recorde: o jogo teve o lançamento de maior sucesso do gênero desde World of Warcraft (maior MMORPG da história, hoje com cerca de 11 milhões de jogadores¹⁶). Segundo a Funcom, Age of Conan vendeu algo em torno de um milhão de unidades na semana de seu lançamento¹⁷. No entanto, o jogo tinha uma quantidade de defeitos (bugs) muito grande quando foi lançado; isto ocasionou uma retenção baixíssima de consumidores-jogadores. A Funcom, empresa com ações na bolsa da Noruega, nunca revelou detalhes; mas alguns sites¹⁸ dizem que, poucos meses depois, além de ter amargado uma perda financeira de mais de US\$ 20 milhões, o jogo teria despencado para um número em torno de 100 mil jogadores. Por conta da péssima retenção de jogadores após um lançamento estelar, a Funcom precisou fechar e fundir muitos servidores (de PvE, PvP e RP).

Uma informação adicional sobre os servidores de AoC: o jogo conta, desde o lançamento — e após a fusão mencionada acima —, com apenas quatro servidores fisicamente funcionais nos EUA e outros sete espalhados pela Europa; e, meses após o lançamento (e até hoje, 13 de julho de 2011), também na Coreia do Sul — mercado

¹⁴ The Epic Guard existe desde agosto de 2008, mas foi fundada com outro nome: Epic. Cerca de um ano após fundarmos nossa guilda, encontramos outra guilda de pessoas com mentalidade semelhante chamada The Guardian e realizamos uma fusão, optando pelo nome The Epic Guard.

¹⁵ <http://www.greatplaygames.com/tag/online-gaming-market-2011/> Acesso em 13 de julho de 2011.

¹⁶ <http://www.mmorpg.com/newsroom.cfm/read/21419/Down-300000-Subscribers.html> Acesso em 13 de agosto de 2011.

¹⁷ <http://www.gamespot.com/news/6192230/age-of-conan-ships-1-million> Acesso em 13 de julho de 2011.

¹⁸ <http://www.shacknews.com/article/57362/funcom-loses-23m-age-of> Acesso em 13 de julho de 2011.

fortíssimo para os MMORPGs. Jogadores da América do Sul e da Oceania, por exemplo, precisam optar por jogar em um servidor alojado nos EUA ou na Europa. A escolha natural, como explicado anteriormente, é jogar no servidor fisicamente mais próximo de onde o jogador se encontra (no caso do Brasil, seria um servidor nos EUA). O servidor coreano é limitado àquele país por conta do idioma muito específico; e também, porque a Funcom decidiu aplicar no servidor coreano, desde seu início, uma modalidade econômica de funcionamento que já vigora com sucesso em outros MMORPGs naquele país e aqui mencionada: misto de P2P e F2P, com microtransações (shoppings digitais com itens meramente estéticos e facilidades que afetam o poder do jogador). Como já dito, a metodologia que inclui as microtransações chegou apenas recentemente (final de junho de 2011) aos servidores dos EUA e da Europa e, para este trabalho, é apenas digna de nota — mas sem relevância direta para as análises, que consideram o período desde o lançamento do jogo até 1º de junho de 2011.

3.1.1 — Age of Conan: espaços sociais digitais

A exemplo de outros MMORPGs, Age of Conan tem espaços digitais internos ao próprio jogo e externos a ele, onde os interessados pelo MMORPG se comunicam — estabelecem relações sociais. Dentro do jogo, o principal ESD é o sistema de conversa ou “chat”, que inclui vários canais de comunicação: cada jogador pode escolher (com poucas limitações) quais canais deseja acessar, ler e escrever. Entre os diversos canais de chat e AoC estão: Global (comum a todos os jogadores, meio que “terra de ninguém” e de todos ao mesmo tempo); e LFG ou “looking for group”, que é o canal para jogadores que procuram outros para, especialmente, atividades PvE (mas também PvP).

Há a possibilidade de enviar mensagens privadas a indivíduos (um por vez) e também a canais de agrupamentos específicos. Em particular: (1) “Guild”, canal da guilda, que é um agrupamento de até centenas de jogadores, formal e tipicamente organizado para o longo prazo; (2) “Group”, canal do grupo (formado por entre duas e seis pessoas) em que o jogador esteja inserido naquele momento — caso esteja em um grupo. Esses “grupos” normalmente têm duração breve, e existem para cumprir desafios estabelecidos em comum acordo — normalmente, enfrentar os inimigos do conteúdo PvE desenvolvido precisamente para grupos (portanto, para aquela quantidade de jogadores) em busca de itens, poderes e

facilidades digitais. Depois, o grupo é dissolvido 3) “Raid”. O canal de uma raid (incursão) permite a comunicação escrita entre os membros de uma raid — grande e organizado agrupamento de até 24 jogadores que se reúnem com objetivos de prazo bem-definido, a exemplo do grupo. Não por acaso, a raid em AoC é composta por até quatro grupos; por isso, terá até 24 membros. Normalmente, uma raid se reúne para enfrentar desafios de conteúdo PvE, que são desenvolvidos especificamente para raids, e normalmente mais complexos — e recompensadores — do que os desafios para grupos.

Perceba que uma guilda pode, com mais facilidade, usar seu canal de comunicação para organizar grupos; e, especialmente, uma raid, que demanda mais jogadores e é, na maioria dos casos, mais complexa de ser administrada: imagine organizar, apresentar estratégias e articular 24 pessoas em uma raid contra apenas seis, no caso de um grupo. Em outras palavras, quem participa de uma guilda bem ordenada terá muito mais possibilidades de socializar e participar dos vários momentos do jogo — sejam grupos, raids, PvE, PvP...

Existe, ainda, um “sistema de correio” interno ao jogo, e bastante comum em MMORPGs: o jogador de AoC, por meio de seu avatar, interage com determinado NPC (non-player character, personagem controlado pelo jogo) e pode preparar mensagens — de modo semelhante aos e-mails a que estamos acostumados na Web — e enviá-las para o jogador que nomear.

Considere o intervalo de três horas de jogo. Neste tempo, o mesmo jogador de AoC pode, facilmente, participar de uma breve raid; após esta, de um pouco de PvP solo (sozinho). Então, quando ele está prestes a sair do jogo, um membro de sua guilda pede ajuda — por meio do canal da guilda: ele precisa de um sexto membro para seu grupo, que pretende derrotar o terrível bandido Atzel. É com esse dinamismo que as relações sociais e eventos podem se desenrolar dentro de AoC (e, até agora, mencionamos diretamente apenas os meios de comunicação internos ao jogo).



Figura 7 — AoC: organização de uma "raid" em um evento PvE. Até 24 jogadores (divididos em quatro grupos de, no máximo, seis pessoas) se reúnem para enfrentar desafios do jogo. A seta vermelha que inseri destaca o chat, principal via de comunicação no ESD interno do jogo. Neste caso, temos os canais de raid e da guilda em atividade. Repare, ainda, nos detalhes da interface do usuário (jogador) alterada ou “customizada” com ajuda de outros a partir dos ESDs (inteligências coletivas).

Outro aspecto importante das relações sociais que ocorrem no ESD interno a AoC é a existência de um sistema de “emotes”, semelhante aos “emoticons” dos programas de comunicação online como o Windows Live Messenger, no sentido de possibilitar a expressão não textual, visual e simples de emoções e ideias. Mas os emotes são mais sofisticados e visualmente expressivos: é o avatar que realiza a ação que o jogador escolhe pelo emote. Tais sistemas são bastante comuns em MMORPGs — mas cada um tem suas peculiaridades e qualidade. Por exemplo: como AoC é um jogo para adultos, e com excelentes gráficos (e sons), há um emote em que o avatar se inclina para a frente com perfeição e simula a emissão de gases por baixo, com direito ao som da flatulência, que varia a cada vez que o emote é acionado pelo jogador. Alguns outros emotes de AoC são: rir, chorar, sentar (que é uma maneira comum de dizer “não estou aqui” — código criado por jogadores, na prática), mexer no cabelo, vomitar... Curiosamente, existia em AoC um

emote a partir do qual o avatar, caso fosse masculino, gesticulava como se estivesse urinando de pé (nenhum detalhe íntimo aparecia, ainda que houvesse a suposta urina sendo derramada). Este emote foi removido do jogo sem explicações e, até hoje, jogadores pedem o retorno dele¹⁹, argumentando que há coisas muito mais ofensivas no jogo.

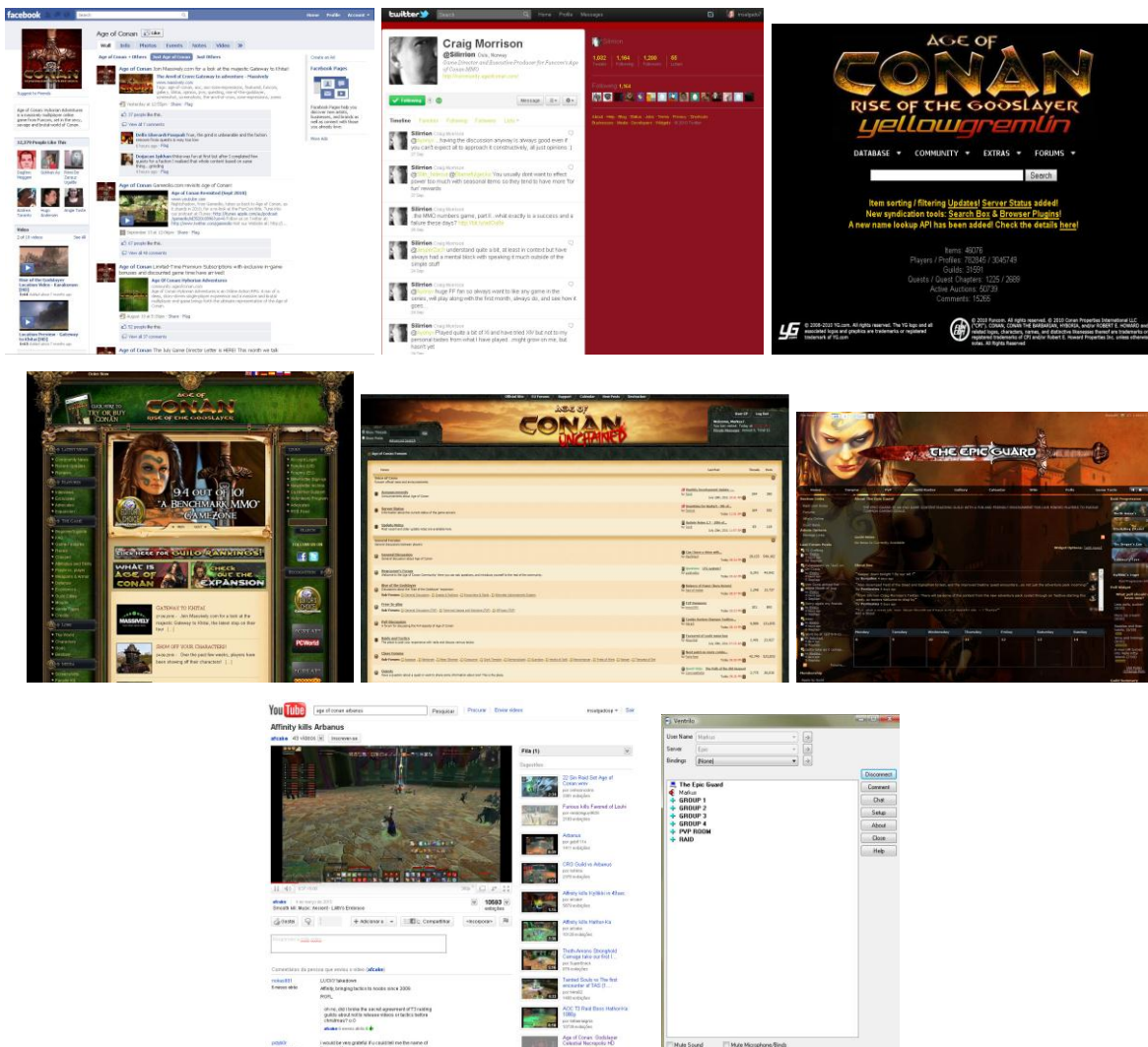
Ainda no âmbito da comunicação “gestual” (visual e não textual) dos avatares, um simples pulo feito uma ou repetidas vezes pode ser um jeito de cumprimentar outro jogador que você conhece, quando os avatares se encontram dentro do jogo, ou de apenas dizer “ei, estou aqui”. Obviamente, nada impede que se misturem essas vias de comunicação — chat e emotes —, o que, de fato, é feito rotineiramente.

É assim que funciona, em parte, o trânsito entre esses ESDs internos a AoC (válido em boa parte para RIFT e para a vasta maioria dos MMORPGs). No entanto, como dito, mencionei até agora apenas os ESDs internos ao MMORPG: existem também os ESDs externos a AoC, e esses enriquecem e tornam mais complexas as experiências totais do jogo — as relações sociais, os desafios e a diversão.

Em trabalho anterior, propus que a única maneira de tentar vislumbrar a soma, a totalidade dos espaços sociais digitais de um MMORPG seria com a humildade consciente de um olhar metonímico (Salgado, 2010, p. 148); ou seja, capaz de escolher os elementos mais representativos de toda aquela realidade social digital e considerá-los em análises. No caso de AoC, listo a seguir oito ESDs externos ao jogo que apresentam adequadamente aquele contexto — e que serão relevantes para o capítulo 4. Quanto ao ESD denominado “Ventrilo”, recorro a trabalho anterior (Salgado, 2010, p. 149):

O Ventrilo é exemplo de um programa VoIP (*voice over Internet Protocol*) que permite a conversa oral entre indivíduos, desde que possuam som e microfone no computador. Além de acrescentar uma nova dimensão sensorial e interpretativa à experiência do MMORPG, inclusive, claro, em seu aspecto social, a esfera do Ventrilo ou (apenas Vent para os *gamers*) necessariamente se cruza, troca informações com outras esferas (...) (Salgado, 2010, p. 149)

¹⁹ <http://forums.ageofconan.com/showthread.php?t=222920> Acesso em 8 de agosto de 2011.



Esquema 8 — AoC/ESDs: da esquerda para a direita, de cima para baixo: A) a página oficial do MMORPG no Facebook; B) Twitter do diretor de AoC, Craig Morrison; C) Site de terceiros, ou fãs; D) Site oficial de AoC; E) Fórum oficial de AoC; F) Fórum de uma guilda de AoC; G) Vídeo de AoC publicado no YouTube por fã; H) Interface do Ventrilo, programa VoIP.

Por agora, deixo sobre esta lista de ESDs externos a AoC apenas a ideia de que todas dispõem da e estão na Web de alguma maneira (portanto, digitais). No capítulo 4, analisarei os principais ESDs externos quanto a suas arquiteturas e atributos que afetam o desenvolvimento de relações sociais; a criação e manutenção de laços sociais; e a sociabilidade. Ainda neste contexto, verei como esses elementos — ESDs externos de AoC — se relacionam aos ESDs internos do jogo na constituição da experiência social do MMORPG.

3.2 — RIFT: o jogo, o mundo e seu funcionamento

Este MMORPG foi lançado em março de 2011 e é administrado pela empresa Trion. Seu objetivo é o de alcançar (e agradar) um público bem mais amplo do que AoC: de acordo com a entidade reguladora de conteúdo em jogos de computador e vídeo ESRB, RIFT é indicado para crianças de 13 anos ou mais. Dentro deste MMORPG, o jogador encontra violência animada, linguagem usualmente suave e nenhuma nudez ou insinuação sexual. A título de curiosidade: em enquete feita pela própria Trion no fórum oficial de RIFT com mais de 14 mil pessoas, mais de dois terços dos jogadores de RIFT tem mais de 25 anos — sendo mais de 9% de adultos acima dos 45 anos²⁰. A trama central de RIFT diz respeito a um mundo, chamado Telara, onde duas facções (Guardians e Defiant) lutam entre si e também contra “invasões” de criaturas místicas dos planos elementais — que no jogo são fogo, água, terra, ar, morte e vida. De acordo com a Trion, em seus três primeiros meses, RIFT alcançou o total de um milhão de cópias vendidas²¹ — até agosto de 2011, não encontrei informações precisas sobre a retenção de jogadores.

Graficamente, RIFT é mais simples do que AoC, o que também significa que mais pessoas podem jogar (pois RIFT não exige um computador muito poderoso). Essa relativa simplicidade gráfica também facilita um pouco, do ponto de vista técnico, os eventos em que muitos jogadores estão reunidos: há menos chances de problemas de lentidão e defeitos por conta de excessos de informações trafegando entre as máquinas dos jogadores pelo mundo e os servidores de RIFT — que são dezenas, divididos entre Estados Unidos e Europa.

²⁰ <http://forums.riftgame.com/official-rift-news/polls-contests/655-how-old-you-161.html> Acesso em 9 de agosto de 2011.

²¹ http://www.gamasutra.com/view/news/35044/Interview_trions_debut_rift_closes_in_on_1M_sellthrough.php Acesso em 11 de agosto de 2011.



Figura 9 — RIFT: qualidade visual modesta, se comparada a Age of Conan.



Figura 10 — RIFT: mesmo com seu aspecto mais "animado" e menos realista do que AoC, o visual de RIFT é bem impressionante.

No próprio site do jogo, RIFT se autodenomina um “Dynamic Fantasy MMORPG”, ou “MMORPG dinâmico e de fantasia”. Pode ser interpretado como uma redundância, já que MMORPGs são (como já vimos neste trabalho) essencialmente dinâmicos, constantemente atualizados, modificados. No caso de RIFT, é uma ênfase justa a uma característica que o distingue da concorrência: o jogo consegue ser mais dinâmico²², de fato, do que outros MMORPGs. Os eventos chamados de “invasões” das forças de outros planos elementais acontecem aleatoriamente, a qualquer momento, nas diversas áreas do jogo. São interessantes exatamente por serem, ao mesmo tempo, aleatórios e comuns: fazem parte da rotina diária do jogo, e são tão frequentes e grandiosos (a respeito do desafio proporcionado) quanto mais jogadores existirem em determinada área — o que enfatiza o dinamismo do jogo. Além disso, a Trion mostrou em poucos meses que é rápida nas atualizações e tem a intenção e capacidade de criar grandes eventos extras, para mobilizar os jogadores e mantê-los sempre pensando: “o que vem agora?”.

Como outros MMORPGs, você compra RIFT ou o ganha em alguma promoção da Trion; baixa o conteúdo, instala-o; escolhe o servidor em que deseja jogar inicialmente; e cria seu primeiro (talvez único) personagem-avator. A exemplo de AoC, há raças e sexos a serem escolhidos, assim como características físicas diversas e um nome. No entanto, outro aspecto distintivo de RIFT, que reforça seu dinamismo, é que há uma flexibilidade inerente ao sistema quanto às funções que um personagem pode ocupar. A tradicional noção de “classes”, verdadeira para AoC e para muitos outros MMORPGs, mais restritiva, é substituída por um leque de opções: em vez de escolher uma classe específica, cada avatar é obrigado apenas a escolher um “arquétipo” (dentre quatro: Guerreiro, Clérigo, Marginal/Ladrão e Mago); ou seja, uma orientação mais generalista de funções — o que concede mais possibilidades para o jogador. Em outras palavras: em vez de ser obrigatoriamente um Necromante, feiticeiro frágil que se baseia em levantar mortos-vivos, a máxima escolha final de um jogador é ser do arquétipo Mago, o que pode lhe conceder acesso a combinações entre as habilidades das oito classes inseridas no arquétipo Mago — dentre as quais, Necromante.

Afora as características mencionadas, RIFT compartilha muito com AoC e demais MMORPGs: permite a formação de duradouras guildas; de efêmeros grupos (de cinco pessoas) e raids (de 20 pessoas — quatro grupos); conta com servidores de tipos diferentes

²² <http://www.riftgame.com/en/game/living-world.php> Acesso em 8 de agosto de 2011.

(PvE, PvP, PvE-RP e PvP-RP); e oferece uma grande variedade de atividades PvE e PvP para manter os jogadores ocupados até o fim dos dias.

3.2.1 — RIFT: espaços sociais digitais

Da mesma forma que AoC, os espaços sociais digitais de RIFT também podem ser divididos entre internos ao jogo e externos a ele. Internamente, RIFT é similar a AoC (e à grande maioria dos MMORPGs): conta com um sistema de chat — com vários canais para comunicação e a possibilidade de envio de mensagens privadas; sistema de emotes para uma interação “gestual”, visual, não textual entre avatares; sistema de correio, muito similar ao envio de e-mails na Web — mas, em RIFT, o jogador interage com uma caixa de correio (algo que acontece em outros MMORPGs, como World of Warcraft). Resumidamente: à primeira vista, não há nada excepcional nos ESDs internos de RIFT — nada que o distinga de AoC ou da maioria dos MMORPGs. O que é realmente fora do comum, no âmbito social, a respeito de RIFT, deve ser explicado a partir do espaço exterior ao jogo. E basta para justificar sua presença no corpus empírico deste estudo.

Boa parte dos ESDs externos de RIFT seguem a cartilha de AoC e da maioria dos MMORPGs: sites de fãs, sites oficiais, sites de fóruns, sites de guildas, página no Facebook, canais e vídeos no YouTube, espaços no Ventrilo e em outros serviços VoIP semelhantes... Porém, menos de dois meses depois de sua estreia, RIFT já contava com recursos para que seus jogadores pudessem, ao conquistar algo dentro do jogo, manualmente ou automaticamente ter publicada aquela conquista em sua conta de Twitter. E esse foi só o primeiro momento de integração a outros espaços sociais, a primeira ferramenta oferecida por este jogo para tornar mais densa, rica e complexa a experiência social (e do jogo) proporcionada por RIFT.

Cerca de quatro meses após seu lançamento, RIFT já permitia aos jogadores o acesso a um aplicativo chamado RIFTconnect. A partir da interface de acesso ao MMORPG, o jogador passa a ter a opção de ingressar em até quatro conhecidos SRSs (sites de redes sociais): Facebook, Twitter, YouTube e Tumblr.



Figura 11 — RIFT: o aplicativo social RIFTconnect, que é acessado a partir da janela da interface de entrada no jogo.

Suponhamos um jogador que tem contas nesses quatro SRSs decide “fazer login” (ou ingressar) nos quatro SRSs, a partir da interface do RIFTconnect. Uma vez dentro do jogo, simplesmente ao teclar determinados comandos, ele pode fazer qualquer uma dessas ações: (1) publicar textos escritos a partir do jogo em Facebook, Twitter ou Tumblr, individualmente; (2) publicar textos escritos a partir do jogo diretamente nos três SRSs: Facebook, Twitter e Tumblr; (3) publicar screenshot ou “foto da tela” para Facebook, Twitter ou Tumblr, individualmente; (4) publicar screenshot nos três SRSs: Facebook, Twitter e Tumblr; (5) fazer vídeos de suas ações dentro do jogo e publicá-los diretamente em seu canal no YouTube; (6) Opções adicionais, como automaticamente publicar no Twitter certas conquistas e descobertas feitas no jogo.

Devo destacar que a mera publicação de textos ou de um vídeo em um ESD não significa a necessária formação de vínculos ou de relações comunicativas. É fato também que, a cada texto e vídeo enviado (sobre RIFT, no caso), acontece o aumento da circulação

de informações sobre o assunto — já pré-compartilhado por muitos indivíduos. Faz sentido propor que esse simples incremento na oferta de dados sobre determinado assunto alimenta a sociabilidade em torno dele: a cooperação na busca por informações, o conflito de ideias e de desempenhos dentro de RIFT (ex.: a guilda que derrota pela primeira vez certo inimigo faz questão de propagar a notícia pelos ESDs); e a competitividade, como força estressora e motivadora, também na busca dessas vitórias, assim como da foto ou vídeo mais belo feitos a partir de RIFT e publicados nos mares digitais. Possivelmente, pelo aplicativo social RIFTconnect.

As implicações desta ferramenta RIFTconnect são muitas (e tão fascinantes). No próximo capítulo, será possível visualizar como esses dois MMORPGs, Age of Conan e RIFT, aqui considerados também espaços sociais digitais de alta complexidade, se diferenciam a respeito da densidade social em torno de suas intrincadas estruturas digitais — e o RIFTconnect será parte dessa averiguação. Mais especificamente, como os dois MMORPGs — que compartilham muitas características — tem distinções interessantes e importantes quanto às relações sociais estabelecidas; aos laços sociais; e à sociabilidade. Sobretudo, veremos diferenças e particularidades a respeito da maneira como tais variáveis sociais ocorrem em cada jogo, bem como no volume das relações sociais: no interesse que cada jogo é capaz de despertar, no quanto cada um dos dois MMORPGs consegue mobilizar socialmente.

CAPÍTULO 4 — Arquiteturas e sociabilidade em espumas sociais digitais de MMORPGs

Neste último capítulo, revelarei e reforçarei, por meio de exemplos e dados referentes aos principais ESDs externos de AoC e RIFT, a associação entre o que foi visto nos capítulos 1 e 2 (particularmente, no segundo capítulo) e os dois MMORPGs que integram o corpus empírico deste trabalho, descritos detalhadamente no capítulo anterior. Lembro que seus ESDs — internos e externos — são de especial importância. Vamos ver, primeiro, como AoC e RIFT se diferenciam a respeito da atividade social em seus ESDs externos, para então iniciarmos a análise dos atributos sociais nesses espaços.

Uma informação que ajuda, de imediato, a ilustrar a maior diferença neste contexto entre AoC e RIFT está na observação das páginas oficiais desses MMORPGs no Facebook: desde antes de seu lançamento (em março de 2011), mais de 150 mil já “Curtiam” RIFT no Facebook; ou seja, visitaram a página oficial do jogo no Facebook e marcaram a opção “Curtir”. Naquele momento, a página oficial de AoC (lembro: lançado em maio de 2008) no Facebook tinha em torno de 26 mil “Curtir”.

Hoje (10 de agosto de 2011), as páginas oficiais de ambos os MMORPGs no Facebook estão no seguinte estado: AoC tem 29,5 mil “Curtir”²³; e RIFT conquistou 239,8 mil “Curtir”²⁴. O Twitter ratifica esta informação, bem como o que parece uma nítida — e grande — diferença no interesse, na mobilização social despertada por esses MMORPGs em ESDs: o perfil oficial de AoC no Twitter²⁵ tem, também hoje (10 de agosto de 2011), pouco mais de 3,3 mil de “followers” ou seguidores (a título de curiosidade, o Twitter do diretor do jogo, Craig Morrison, tem cerca de 1,5 mil seguidores). Já em seu “Twitter oficial”, na mesma data, RIFT é seguido por mais de 28 mil pessoas²⁶. Uma informação adicional, que também reforça o que destaco aqui: mesmo com lançamento em maio de 2008, AoC criou seu perfil no Twitter apenas em 12 de março de 2009. RIFT fez o oposto e criou seu Twitter “oficial” quase um ano antes do lançamento do jogo: o primeiro “tweet” (envio de mensagem via Twitter) oficial de RIFT data de 26 de abril de 2010. É possível perceber nessas informações, mais uma vez, a diferença de atitude desde a empresa que

²³ <http://www.facebook.com/ageofconanhyborianadventures> Acesso em 10 de agosto de 2011.

²⁴ <http://www.facebook.com/RIFTgame> Acesso em 10 de agosto de 2011.

²⁵ http://twitter.com/#!/funcom_conan Acesso em 10 de agosto de 2011.

²⁶ <http://twitter.com/#!/Riftgame> Acesso em 10 de agosto de 2011.

administra os MMORPGs a respeito de como utilizar os SRSs (no caso de Facebook e Twitter); ou seja, de como usar e espalhar-se, como água que escorre, por ESDs — o quanto antes, o mais possível.

O número total de tweets dos perfis oficiais de AoC e RIFT também diz muito: ao longo de dois anos e cinco meses, o perfil oficial no Twitter de AoC enviou apenas 248 tweets; já o perfil de RIFT, em somente um ano e quatro meses, publicou quase 1.700 tweets (registro feito em 10 de agosto de 2011). E, ao visitarmos o YouTube, temos ainda mais uma confirmação do tratamento desigual que cada MMORPG dá a esses ESDs. Em 10 de agosto de 2011, fiz três pesquisas no sistema de busca do site (www.youtube.com), todas sem o uso de aspas, sem a conjunção “e” nem sinal de adição (+): (1) “age of conan” e “MMORPG”; (2) “AOC” e “MMORPG”; (3) “RIFT” e “MMORPG”. Temos que considerar que uma quantidade (desconhecida) dos resultados obtidos pelas pesquisas 1 e 2 certamente é repetida. Mesmo assim, a pesquisa 1 apresentou 2.140 resultados; na pesquisa 2, foram 3.010. Ainda que considerássemos a soma desses resultados, teríamos o número de 5.150²⁷. Pois bem: a pesquisa 3, sobre RIFT no YouTube, revela 21.300 resultados. Para resumir esse apanhado de informações sobre AoC e RIFT em seus ESDs externos, aponto o pedido de um jogador de AoC, que acabou por tornar-se um tópico destacado pela Funcom em seu próprio fórum oficial²⁸: “Um desafio para jogadores de AoC”, onde o jogador Ardwulf, em 10 de maio de 2011, fala francamente (tradução minha): “A wiki²⁹ de Age of Conan é uma droga (...) a maior parte das informações está radicalmente desatualizada (...) há dados até mesmo anteriores ao lançamento do jogo”, e pede a ajuda dos jogadores para atualizar e cuidar da principal wikipedia de AoC. Nada parecido com isso ocorre com RIFT, que tem uma longa lista oficial de cerca de 110 sites de fãs³⁰ e algumas wikipedias — a principal, muito bem atualizada³¹. Na mesma data, a lista oficial de sites de fãs de AoC é indicada em seu fórum com 58 itens³².

²⁷ Fiz uma quarta pesquisa no YouTube: *age of conan mmorpg –aoc*, o que exclui os resultados da sigla popular do jogo. O resultado da pesquisa foi de 1.130 resultados. Mesmo assim, preferi usar a soma dos resultados das pesquisas 1 e 2, que ainda evidencia, em contraste à pesquisa 3 (RIFT), uma diferença enorme.

²⁸ <http://forums.ageofconan.com/showthread.php?t=233218> Acesso em 11 de agosto de 2011.

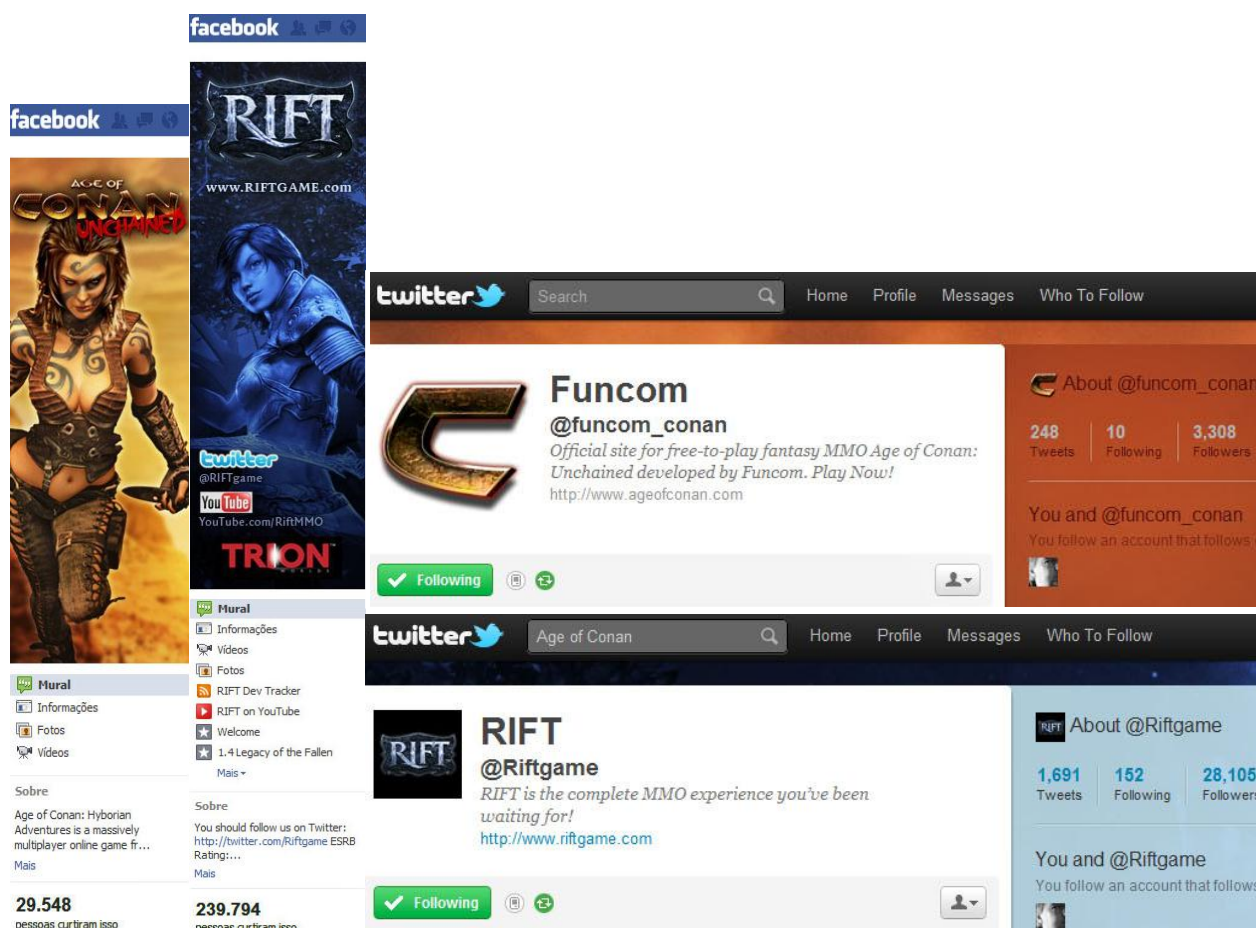
²⁹ Site que abriga documentos abertos, compostos e atualizados de maneira pública e colaborativa. A principal wikipedia de AoC fica em http://aoc.wikia.com/wiki/Age_of_Conan_Wiki Acesso em 11 de agosto de 2011.

³⁰ <http://www.riftgame.com/en/community/fansites.php> Acesso em 11 de agosto de 2011.

³¹ http://telarapedia.com/wiki/Rift_Wiki Acesso em 11 de agosto de 2011.

³² <http://forums.ageofconan.com/showthread.php?t=2936> Acesso em 11 de agosto de 2011.

Todos esses dados revelam, separada e conjuntamente, ainda mais do comportamento das empresas desses jogos em ESDs externos a eles; da diferente importância conferida por elas àqueles espaços; e, também, como as pessoas (especialmente, no caso, os jogadores) reagem àqueles impulsos e possibilidades de socialização concedidas desde os próprios administradores dos MMORPGs.



Esquema 12 — MMORPGs no Facebook e no Twitter: grandes diferenças em termos de popularidade e mobilização social digital entre RIFT e AoC.

Além do que acabamos de ver, consideremos ainda o aplicativo social RIFTconnect — apresentado no capítulo 3 —, capaz de enviar, com um simples comando de dentro do jogo, uma mensagem ou foto de uma só vez para 3 SRSs (Twitter, Tumblr e Facebook), ou para um por vez; ou fazer e publicar, diretamente, um vídeo de suas ações dentro do jogo no YouTube. Pensemos também na própria natureza desses SRSs, bem como a dos espaços sociais digitais (fóruns, Ventrilo, outros sites, etc.), conforme vimos no item 1.4. Acrescento o aplicativo social RIFTconnect, que pode ser interpretado como um megafone

comunicacional, um propagador de mensagens, um agitador social; e, dentro do que observamos aqui, RIFTconnect seria também uma “fábrica de espumas”, exatamente porque mobiliza esferas sociais digitais, aproxima essas esferas e permite que elas — e os indivíduos dentro delas — troquem informações com facilidade e agilidade enormes.

Quando escreve sobre a topologia de cidades modernas (não digitais) no item que denomina “Cidades de Espuma”, Sloterdijk faz reflexões sobre a multiplicidade desses espaços urbanos e admite que, “desde que o impulso eletrônico alcançou a teoria, esta chega até ficções como a da cidade virtual, o território-online, a *City of Bits*, a *Ciberville* e outras metáforas de descorporificação similares. Quanto mais avança este modelo, mais vaporiza a cidade atual (não digital)” (Sloterdijk, 2006, p. 497. Tradução e observação entre parênteses minhas). O autor afirma que, em cidades não digitais, “macroespumas urbanas”, acontecem processos de agrupamento de “potências espaciais discretas”, que ele chama de “metacoletas”; essas têm por objetivo “garantir a coexistência de vizinhanças”.

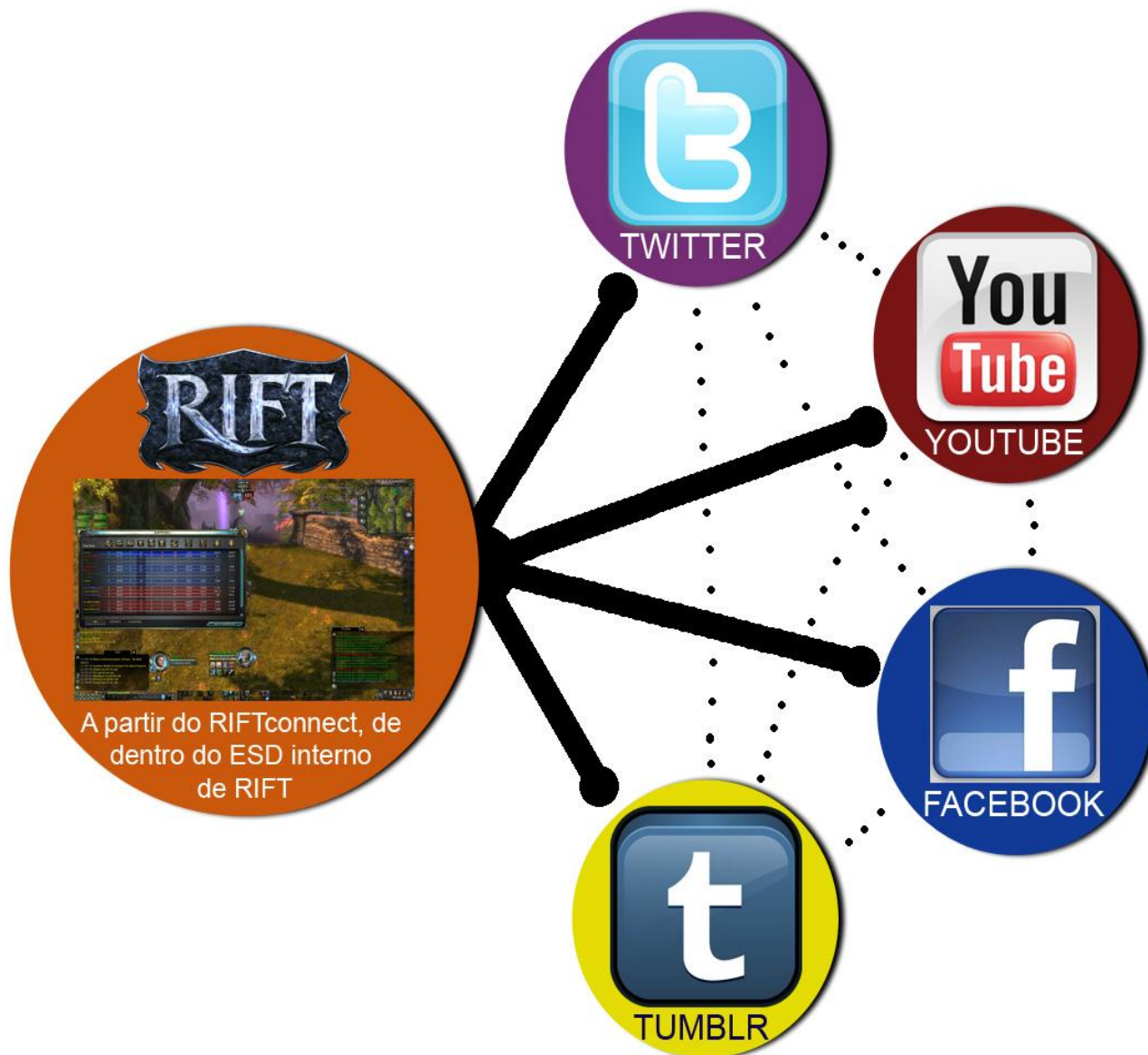
Segundo Sloterdijk, essas metacoletas da qual surgem e crescem cidades (não digitais) não tem “nada a ver com pessoas, que podem estar reunidas ou isoladas” (ibid. Tradução minha):

*La meta-colecta (...) Se refiere a lugares, es decir, a **invenciones espaciales preparadas** en las que las personas perciben o no perciben oportunidades de reunión y hacen uso o no hacen uso de **oportunidades de comunicación**. (ibid. Grifos meus)³³*

Associo essas reflexões de Sloterdijk — conscientes de que foram originalmente feitas a respeito de “cidades de espuma” não digitais — ao aplicativo social RIFTconnect. Acredito que, quando Sloterdijk diz que as metacoletas “não tem nada a ver com pessoas” mas, a seguir, fala de potencialidades comunicacionais (e sociais), o que isto significa é que, no fim das contas, o poder (de perceber e usar essas oportunidades de comunicação) está mesmo nas mãos das pessoas — do elemento humano. O máximo que um espaço (digital ou não) pode fazer é oferecer essas oportunidades. Que é exatamente o que faz o RIFTconnect, uma invenção espacial digital preparada para reunir e espalhar informações — no caso, sobre RIFT — e, se for do interesse das pessoas, elas se reunirão (em ESDs, por

³³ A metacoleta (...) Refere-se a lugares, ou seja, a invenções espaciais preparadas nas quais as pessoas percebem ou não percebem as oportunidades de encontro e fazem uso ou não fazem uso de oportunidades de comunicação. (Sloterdijk, 2006, p. 497. Tradução minha)

exemplo). Sendo assim, RIFTconnect pode ser considerado, a partir de Sloterdijk, uma “fábrica de espumas” (sociais); e, também, um metacoletor.



Esquema 13 — Visualização do funcionamento do aplicativo social RIFTconnect.

Torna-se razoável, diante de tudo isso, imaginar que RIFT, por contar com ESDs tão bem geridos — e queridos (sobretudo pelos jogadores) —, possibilitaria e/ou levaria à formação de laços sociais em maior volume e de maior força em comparação a AoC. Portanto, que RIFT seria capaz de proporcionar um maior e melhor exercício da sociabilidade, por garantir e estruturar vínculos com mais presteza e maior intensidade. Para confirmar ou não essa aposta, é preciso olhar com mais atenção para as arquiteturas comunicativas desses dois MMORPGs — pois tais arquiteturas estão mais relacionadas aos

processos de construção de relações comunicacionais e de laços sociais do que ao exame estético de estruturas rizomáticas prontas. E, em seguida, falarei mais diretamente sobre sociabilidade e laços sociais nos ESDs de AoC e RIFT.

4.1 — Morfologia de ESDs complexos de MMORPGs

Nosso exercício é, portanto, estabelecer uma superfície, um mapa, para então reconstituir a interação que aconteceu ali e visualizar suas possíveis resultantes, numa tentativa de identificar e compreender o movimento dos atores naquele momento específico. (...) (Bretas e Silva, 2006, p. 6)

Dentro do contexto aqui estudado, interpreto o trecho acima associando-o à importância de tentar vislumbrar as formas e arquiteturas dos ESDs, como caminho útil — mas não único — para a compreensão e estudo das interações sociais que porventura ocorram em dados ESDs; bem como, por derivação, de laços sociais criados comunicacionalmente e mantidos (ou não); e da sociabilidade. Em um trabalho anterior (Salgado, 2010, p. 5-8) teorizei acerca de como a espuma social de um MMORPG poderia também ser chamada “rede social poliesférica”, e que essa rede “herda algumas características principais de espaços digitais na Internet, como flexibilidade e mobilidade” (ibid., p. 5). Também propus olhar para a espuma social (“total”) de um MMORPG como uma “rede social macro”; e que, na medida em que fôssemos nos aproximando de cada elemento — como que com uma lupa nas mãos — ou seja, de cada esfera (à luz de Sloterdijk) dessa rede macro, teríamos novas redes: relativamente, várias “redes micro” ou sub-redes. Por exemplo, dentro da “esfera Twitter”, teríamos as sub-redes (micro) formadas entre as pessoas que acessam aquele SRS (no contexto de um MMORPG, no caso).

No presente trabalho, já vimos que a noção de redes é frequentemente utilizada como metáfora (Recuero, 2006, Introdução, p. 1) para ilustrar as dinâmicas interativas e comunicacionais que se desdobram em estruturas sociais complexas — espaços nos quais são tecidas relações sociais (e, potencialmente, formam-se laços que consolidam ou recompõem formas de sociabilidade). Apesar da importância de olhar com cuidado também para as práticas comunicacionais que as pessoas constroem, devemos manter em mente que as redes sociais são estabelecidas a partir dos indivíduos que as costuram — que se conectam entre si. Recuero usa o Twitter como bom exemplo para esclarecer o assunto.

O Twitter (...) é uma ferramenta. **Rede social é, basicamente, um grupo de pessoas interconectado. A rede social seria, assim, constituída pelas pessoas** que usam o Twitter através dele. O Twitter, portanto, não é mesmo uma rede social. Mas está CHEIO delas. (...) **O propósito inicial** da ferramenta parece ser aquele mesmo dos SRSs*: **o da sociabilidade**. No entanto, foi com o uso e a apropriação das redes sociais que o Twitter passou a apresentar o que hoje é seu maior valor. Portanto, nesse sentido, **o Twitter também é suas redes sociais, pois depende dos valores que são criados por elas e de seu uso**. São as redes que dão, em última análise, valor ao Twitter (Recuero, site pessoal em 30/9/2010, grifos meus e da autora; *sites de redes sociais).

Também recuperamos outro olhar, que admite o aspecto abstrato das redes, mas reforça a tecnologia nelas materializada como estruturas tangíveis (Galloway, 2004, Foreword, p. XIII). Após conhecer o trabalho de Rieder (2010), que, conforme visto anteriormente, questiona o uso da metáfora das redes na descrição de relações efêmeras e dinâmicas — próprias dos espaços sociais digitais — e propõe as “espumas digitais”, ideia que se coaduna tão bem com minha própria pesquisa mais antiga sobre o tema (Salgado, 2008), assim como também parte de Sloterdijk; refleti e concluí que devia rever algo em minha linha de pensamento.

De certa forma, o que chamei naquele momento (Salgado, 2010, p. 8) de “redes dentro de redes” não é completamente inadequado. Se nos afastarmos do conceito de rede utilizado aqui por um momento, e buscarmos o significado simples, original da palavra “rede”, encontraremos³⁴: “malha feita de fios”, “conjunto de vias de circulação”, “conjunto de pessoas, organizações que (se) comunicam entre si” e “conjunto de computadores ligados entre si”. As redes repercutem umas sobre outras, fortalecendo-se reciprocamente.

Voltemos ao contexto social digital de um MMORPG — AoC, por exemplo. Não parece tão estranho, agora, considerar que suas esferas sociais digitais (ex.: Facebook, Twitter, Ventrilo, ESD interno do jogo) — cada qual abarcando redes sociais entre pessoas — formam também entre elas, esferas, outra “rede” (ou outras redes). Mesmo assim, prefiro dizer neste momento que essas “redes dentro de redes” nada mais são do que a espuma social digital de dado objeto observado; em nosso caso, um MMORPG. Ou seja, que as espumas sociais digitais — metáfora que creio, por agora, ser a mais adequada para tratar de ESDs de alta complexidade (dos quais os MMORPGs são aqui propostos como exemplos arquetípicos) — contêm inúmeras redes sociais entre pessoas. Fazendo o caminho oposto: essas redes sociais entre pessoas estão inseridas em esferas sociais digitais,

³⁴ <http://pt.thefreedictionary.com/rede> Acesso em 12 de agosto de 2011.

as quais colaboram para dar alguma densidade à espuma social digital e, ao mesmo tempo, estão mergulhadas nela. Conforme visto no final do item 2.3, essas esferas sociais digitais têm por espaços intermediários o que podemos, a partir de Rieder, chamar de membranas digitais; que são também como filtros entre bolhas sociais identitárias. O próprio Sloterdijk, ao falar de “espumas humanas”, reforça a existência desses intermediários:

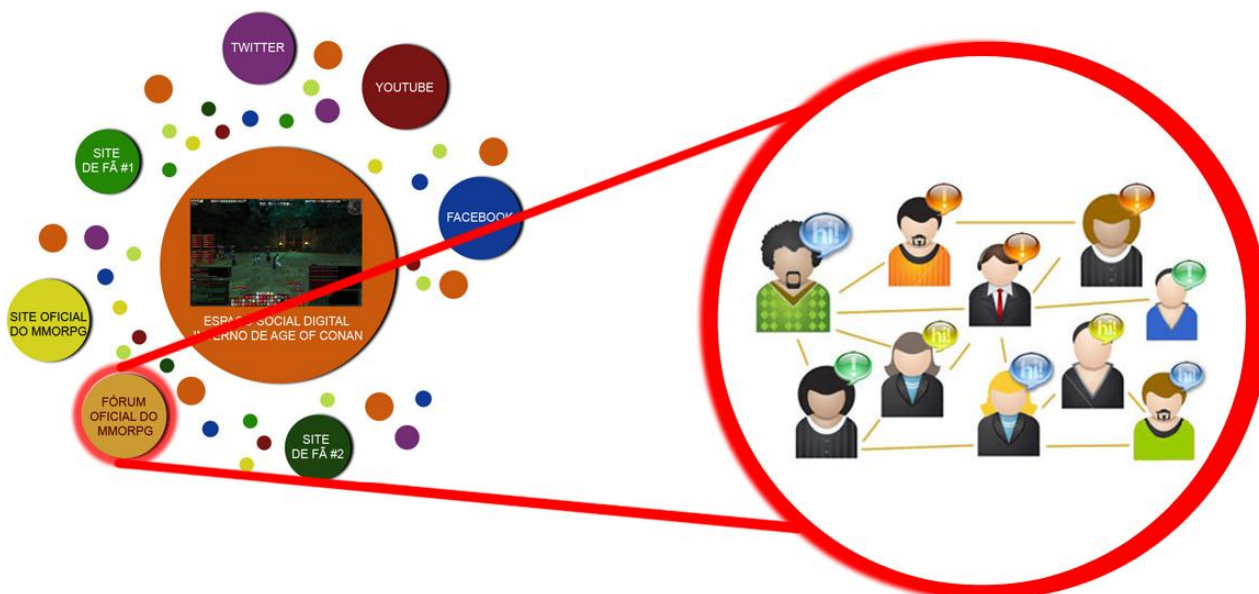
La introversión de cada uno de los hogares no contradice que se aglomeren en alianzas más densas, me refiero a las espumas sociales: el enlace de vecindad y la separación recíproca hay que interpretarlos como dos caras del mismo hecho. En la espuma rige el principio del co-aislamiento, según el cual una y la misma pared de separación sirve de límite en cada caso para dos o más esferas. Tales paredes, que se apropian ambos lados, son las interfaces originarias. Del hecho de que en la espuma físicamente real una burbuja concreta limite con una pluralidad de globos vecinos, que le condicionan la repartición del espacio, puede deducirse una imagen prototípica para la interpretación de asociaciones sociales: también en el campo humano las células concretas se aglutinan unas con otras por inmunizaciones, separaciones y aislamientos recíprocos. (Sloterdijk, 2006, p. 48, grifos meus)³⁵

Como visto na comparação entre AoC e RIFT (de que maneiras as empresas Funcom e Trion administram os ESDs oficiais ligados aos jogos), pudemos perceber que AoC não é, desde a postura da Funcom, um MMORPG que se destaca por uma atuação intensa nos ESDs externos ao jogo. Considerando os dados dos principais SRSs aqui analisados (Twitter, Facebook e YouTube) e o número de sites de fãs — bem como a representatividade desses espaços em relação a todos os demais; a presença do aplicativo social RIFTconnect em RIFT; e a partir das ideias analisadas de Sloterdijk e Rieder, esboço, a seguir, as espumas sociais digitais de nossos dois MMORPGs. A figura da metonímia está inevitavelmente e conscientemente em uso.

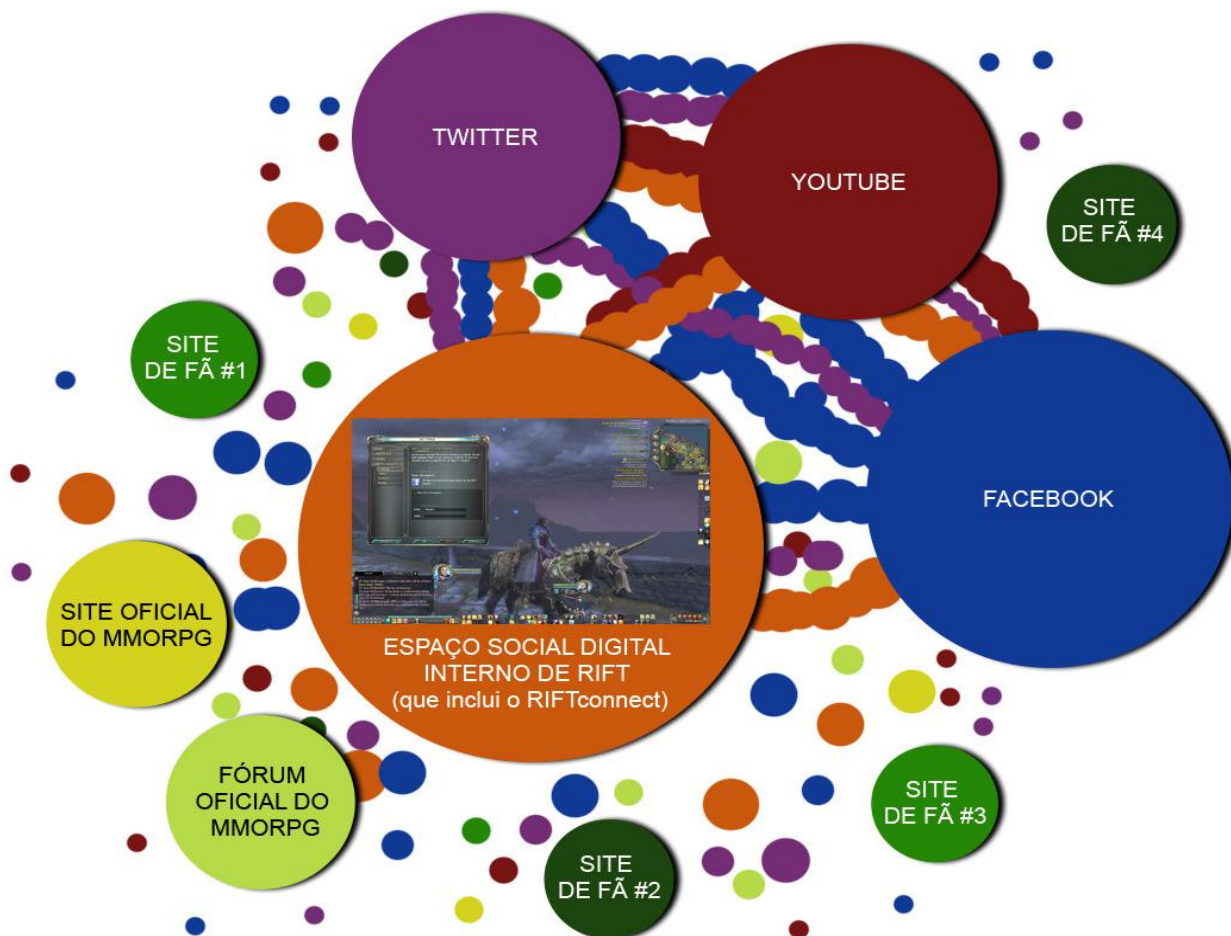
³⁵ A introversão de cada domicílio ou ambiente familiar não contradiz o fato de que se aglomerem em parcerias mais densas, me refiro às espumas sociais: devemos interpretar o enlace da vizinhança e sua separação mútua como dois lados de um mesmo evento. O princípio que rege a espuma é o de coisolamento, segundo o qual uma mesma parede de separação serve como fronteira para duas ou mais esferas. Estas paredes, que se apropriam de ambos os lados, são as interfaces originais. De fato que, na espuma fisicamente real, uma bolha concreta tem seus limites com uma pluralidade de globos vizinhos, os quais condicionam a repartição do espaço; podemos deduzir uma imagem prototípica para a interpretação de associações sociais: também no campo humano, as células concretas se aglutinam umas com as outras por imunizações, separações e isolamentos mútuos. (Sloterdijk, 2006, p. 48. Tradução minha)



Esquema 14 — AoC: modelo de espuma social digital baseado nos ESDs mais representativos/relevantes para este trabalho.



**Figura 15 — "Redes dentro de redes", ideia mostrada a partir do modelo de espuma social digital do Esquema 14 (acima), com uma "lupa dando um zoom" em uma de suas esferas.
A "rede social" de fato é estabelecida entre pessoas.**



Esquema 16 — RIFT: modelo de espuma social digital baseado nos ESDs mais representativos/relevantes para este trabalho. Tentativa de ilustrar, também, a influência do RIFTconnect.

É fácil perceber muitas diferenças entre esses esquemas (14 e 16) das espumas sociais digitais representativas de AoC e RIFT. Em primeiro lugar, no caso de RIFT, para ilustrar os números mostrados anteriormente, temos mais elementos; ou, a partir do que vimos no item 2.3, mais esferas sociais digitais. No caso, globos (macroesferas), que são mais complexas e seriam como “úteros fantásticos para massas infantilizadas” (Sloterdijk apud. Rocca, 2007a, p. 2). Nos momentos em que apenas dois indivíduos se relacionam a partir e dentro desses ESDs, é razoável chamar a figura de pensamento da bolha — a microesfera, mais simples, definida pelo encontro de pares ou díadas. Nesse caso, a interação acontece por meio do que chamei bolhas sociais identitárias. Um exemplo no contexto aqui estudado é a interação entre dois avatares dentro de um MMORPG (seja por meio do sistema de chat e/ou com emotes, pulos, etc.): cada jogador interage consigo mesmo dentro de sua bolha — com seu avatar — e, a partir desta representação que é o

avatar, cada jogador pode interagir com outros (que também o fazem por meio de seus avatares, desde suas próprias bolhas identitárias ensimesmadas). A partir dessas bolhas particulares (avatares), dessas relações autocentradas e autodefinidas, novas relações comunicacionais são possíveis. Temos, agora, com a interação entre avatares, a formação de novas relações em díadas ou pares; novas microesferas ou bolhas sociais. Os trechos a seguir, de Sloterdijk, podem ser interpretados à luz de nosso contexto social digital, onde esferas de todos os tipos e tamanhos funcionam como “pequenas sociedades”.

La expresión vale para sistemas o agregados de vecindades esféricas, en los que cada una de las «células» constituye un contexto (dicho en lenguaje usual: un mundo, un lugar) autocomplementante, un espacio-sentido íntimo, tensionado por resonancias diádicas o multipolares, o un «hogar», que bulle en su animación propia, sólo experimentable por él y en él mismo. Cada uno de esos hogares, cada una de esas simbiosis y alianzas es un invernadero de relaciones sui generis. (...) Se podrían calificar tales conformaciones como «sociedad de a dos» (...) (Sloterdijk, 2006, p. 47. Grifos meus)³⁶

(...) Quien pretenda hablar teóricamente de «sociedad» tiene que operar fuera de la obnubilación del «nosotros». Si se consigue eso se puede uno percatar de que las «sociedades» o los pueblos están constituidos más fluida, híbrida, permeable y promiscuamente ellos mismos de lo que sugieren sus nombres homogéneos. (ibid., p. 49. Grifos meus)³⁷

Outro destaque da comparação entre os esquemas é o tamanho das esferas sociais digitais; particularmente, Twitter, YouTube e Facebook. Isto foi feito para corroborar os dados muito diferentes de atividade social nessas esferas de AoC e RIFT. Também deixei evidente no esquema da espuma de RIFT o que seria a influência do aplicativo social RIFTconnect: grande densidade de mobilização/atividade social entre o ESD interno do jogo e os espaços/esferas de Twitter, YouTube e Facebook. A menor distância entre essas esferas externas e o ESD interno de RIFT também indicaria maior facilidade de contato e trocas de informações entre tais espaços. Importante notar que esses esquemas procuram ilustrar a quantidade, o volume de atividades sociais em torno, no caso, de cada MMORPG.

³⁶ O termo se aplica a sistemas ou agregados de vizinhanças esféricas em que cada “célula” constitui um contexto (a linguagem usual: um mundo, um lugar) autocompletante, um espaço-sentido íntimo, salientado por ressonâncias diádicas ou multipolares ou um “lar ou domicílio” que se move em sua própria animação, apenas vivenciado por ele e em si mesmo. Cada um desses lares, cada uma dessas simbioses e parcerias é uma estufa para criação de relações sui generis. (...) Poder-se-ia qualificar tais conformações como “sociedade de dois” (...) (Sloterdijk, 2006, p. 47. Tradução minha)

³⁷ (...) Quem quiser falar teoricamente de “sociedade” tem de operar fora da turvação do “nós”. Se conseguir isso, poderá perceber que “sociedades” ou povos estão constituídos de maneira mais fluídica, híbrida, permeável e promíscua eles mesmos do que sugerem seus nomes homogêneos. (ibid., p. 49. Grifos meus)

No próximo item, alguns exemplos tornarão mais claras informações sobre qualidade, força, intensidade de laços; e sobre sociabilidade, por conseguinte.

Finalizo este item retomando Galloway (2004) e o protocolo (de Internet), que já admiti estender parte de seus atributos a todos os seus “produtos” (sites, softwares que usam a Internet, MMORPGs); em outras palavras, tudo o que acontece dentro dos espaços digitais regulados pelo protocolo possui mais ou menos das características dele: são como filhos do protocolo; possuem sua marca, seu carimbo. Abaixo, o mesmo trecho reproduzido em inglês (original).

*Protocol is a language that regulates flow, directs netspace, **codes relationships, and connects life forms.** (...) **The best tactical response to protocol is not resistance but hypertrophy.** (Galloway, 2004, p. 244, original. Grifos meus)³⁸*

Argumento, a partir de Galloway e de tudo que vimos até o momento, que a espuma é a própria manifestação, resposta dos indivíduos e mais representativa imagem da hipertrofia nos e dos espaços sociais digitais. Essa manifestação hipertrófica — humana e social — em meios digitais é possível em parte, como visto no item 1.2, por conta dos atributos digitais, que incluem: agilidade, fluidez e leveza. A partir de uma arquitetura comunicacional baseada em tecnologia digital, a transmissão de informações é muito facilitada — e a oportunidade da formação de “díadas ou configurações espaço-anímicas mais complexas, com espírito de comunidade e de equipe” (Sloterdijk, 2006, p. 52, tradução minha) é maior.

*Subrayamos que **la célula en la espuma no consiste en el individuo abstracto, sino en una estructura diádica o multipolar.** (...) Desde la perspectiva técnico-mediática **la «sociedad» de células de espuma es un médium turbio,** que posee una cierta **conductibilidad para informaciones** y una cierta permeabilidad para materiales. Pero **no transmite efusiones de verdades inmediatas.** Si Einstein viviera en la casa de al lado, no por eso sabría yo más sobre el universo. (...) **las espumas son medio transparentes, medio opacas.** (ibid., p. 52-53. Grifos meus)³⁹*

³⁸ Protocolo é uma linguagem que regula fluxo, direciona espaços em redes, codifica relacionamentos e conecta formas de vida. (...) A melhor resposta tática para o protocolo não é resistência, mas hipertrofia. (Galloway, 2004, p. 244. Tradução minha)

³⁹ Ressaltamos que a célula na espuma não é o indivíduo abstrato, mas em uma estrutura diádica ou multipolar. (...) Do ponto de vista técnico-midiático, a “sociedade” de células de espuma é um meio turvo, que tem certa condutividade para informações e permeabilidade a alguns materiais. Mas não transmite aos borbotões verdades imediatas. Se Einstein estivesse vivo na casa ao lado, não (necessariamente apenas) por isso eu saberia mais sobre o universo. (...) as espumas são meio transparentes, meio opacas. (Sloterdijk, 2006, p. 53. Tradução minha)

Particularmente dentro do contexto estudado (ESDs complexos de MMORPGs), fica mais fácil interpretar a impossibilidade de garantir a transmissão de “verdades aos borbotões” juntamente a “as espumas são meio transparentes, meio opacas”. O que isso significa para nós é: existe um componente não técnico, não relacionado à programação da arquitetura comunicacional (desde a empresa administradora do MMORPG) que pode e vai, invariavelmente, definir se uma simples oferta volumosa de informações pode se transformar em relações sociais; então, em laços de certa força; e, possivelmente, algo ainda mais estruturado. Este é o componente humano: muito aleatório, difícil de ser previsto com precisão. E quando esse componente toma posse da principal linguagem desses ESDs (o protocolo), criando e propagando as mais diversas inteligências coletivas, as possibilidades — inclusive no âmbito social — são gigantescas e de limites ainda mais incertos.

4.2 — Sobre sociabilidade e laços em ESDs complexos de MMORPGs

Neste item, compartilharei experiências e exemplos obtidos a partir da observação-participante feita, particularmente, entre 1º de março de 2011 e 25 de junho de 2011; assim como de minha vivência de mais de três anos em AoC para falar de laços sociais e, conseqüentemente, de sociabilidade. Recordo a introdução deste trabalho, em que mencionei que a metodologia do presente estudo consiste, na maior parte, em pesquisas qualitativas realizadas por um observador-participante que mergulha nos elementos de seu corpus empírico.

Minha experiência social em RIFT é pequena — mesmo porque, em agosto de 2011, quando publiquei este trabalho, o jogo tinha poucos meses de existência. Mas, ao longo do processo de observação e coleta de dados realizado para este trabalho, percebi que muitos dos membros de minha guilda de AoC ficaram interessados em RIFT quando este foi lançado (devo destacar que, mesmo antes de boa parte dos membros de minha guilda em AoC mostrarem interesse por RIFT, eu já tinha decidido observar e associar RIFT a meu trabalho). Como existiam laços fortes pré-estabelecidos entre esses membros que jogavam/jogam AoC, decidimos formar um grande grupo também para RIFT: escolhemos juntos um servidor e fundamos nossa guilda em RIFT com o mesmo nome de AoC (The Epic Guard). Jogamos por algumas semanas, mas, por alguma razão não deu certo — nossa

guilda em RIFT está praticamente abandonada. No entanto, fica o interessante exemplo das relações sociais, dos laços e, neste caso, certamente de uma sociabilidade estabelecida entre indivíduos dentro da espuma social digital de AoC ter derivado em outra espuma — de RIFT. De qualquer maneira, nossa guilda continua firme como nunca em AoC.

No início deste capítulo, vimos como cada um dos MMORPGs aqui analisados é administrado (desde as empresas responsáveis) em SRSs — que também são ESDs. Tais espaços não podem ser associados diretamente, cruamente, com os conceitos de sociabilidade e laços sociais; mas, certamente, existe uma ligação indireta e parcial entre ESDs e esses atributos sociais. Diria que ESDs são, por definição, “facilitadores sociais”, berços da relação social; sendo assim, também da interação social, já que esta se define no momento do encontro, nas “zonas de compartilhamento de sentido”, um “terceiro momento”, como afirmam Bretas e Silva (2006, p. 5). Importante não confundir a ideia já vista e revista da membrana digital, que funciona como um filtro, uma zona de interface, intermediária entre esferas sociais digitais; e o uso de “zona de interface” por Bretas e Silva no trecho a seguir. No caso das membranas, a ideia é a de uma “zona de passagem”, de algo bastante breve; abaixo, fala-se do “terceiro momento”, que é o encontro de interlocutores, quando acontece a interação social propriamente dita.

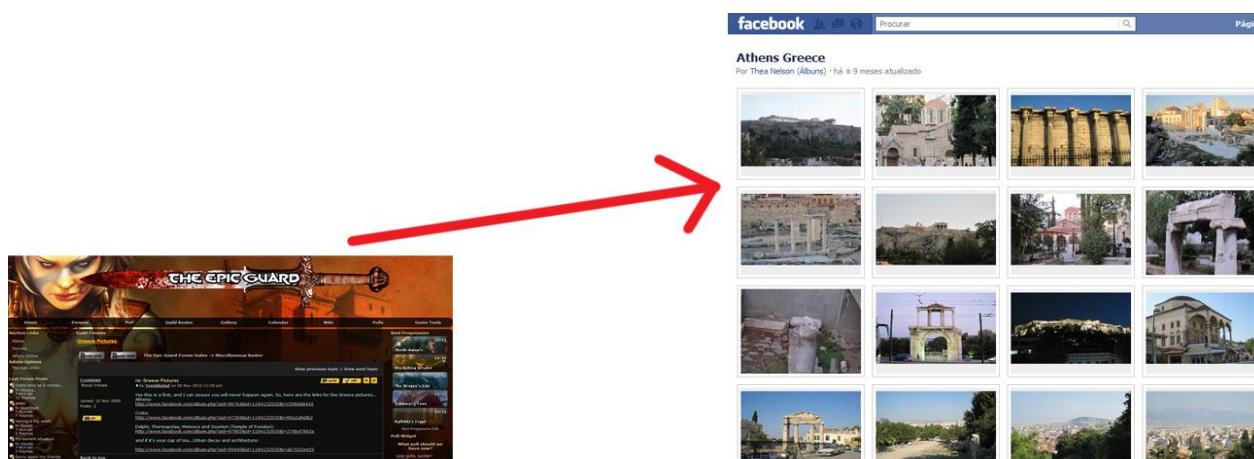
... a zona de interface só existe na ocasião em que os interlocutores se encontram e passam a estabelecer um processo interativo. E deixa de existir quando os interlocutores se separam. (Bretas e Silva, *ibid.*)

Como disse anteriormente, jogo AoC desde seu lançamento. Estou na mesma guilda (The Epic Guard) há mais de dois anos, e, além de mim, apenas outras duas pessoas (um casal de estadunidenses na faixa dos 40 anos, que considero “amigos”) estão na guilda há todo esse tempo — lembro que temos cerca de 120 membros, em 12 de agosto de 2011). Vi pessoas começarem a jogar e largarem o jogo; e voltarem de novo; e largarem de novo; e agora, voltar mais uma vez. Certos jogadores entraram, brigaram com alguém após certo tempo (de dias a meses) e saíram. Os motivos são os mais variados e dentro do que se experimenta na vida presencial: pessoas que simplesmente não se entendem; que não gostam do jeito uma da outra; egoísmo de uns, grosseria de outros...

O idioma usado é, universalmente, o inglês — o que, salvo raras exceções, não me criou problemas de relacionamento. Na verdade, vivi muito mais situações engraçadas e curiosas por não ser um falante nativo da língua inglesa do que desentendimentos e

discussões. Nos poucos momentos em que precisamos debater alguma estratégia mais complexa, sempre há alguém para explicar as coisas com mais calma para mim, e logo consigo compreender — a prática do jogo ajuda.

A partir do fórum⁴⁰ da guilda, compartilhamos, majoritariamente, nosso maior interesse comum: o jogo. Mas também há tempo — e espaço no fórum — para muitas piadas e novidades agradáveis, como fotos de viagens que os membros fazem. Em novembro de 2010, a colega Thea “Creiddylad” compartilhou conosco, em um tópico no fórum da guilda, fotos maravilhosas de uma viagem que ela fez à Grécia com o marido, que também joga conosco; o link para as fotos da Grécia nos levou direto a seu perfil no Facebook.



Esquema 17 — Do fórum da guilda ao Facebook, fotos da viagem à Grécia de uma jogadora e colega.

Em outras palavras, é correto dizer que há laços sociais mais fortes e mais fracos — de todas as intensidades — formados dentro e a partir dos ESDs de AoC. De forma geral, por conta da natureza fluídica e incerta — tanto humana quanto dos espaços digitais — os laços criados dentro do jogo parecem mais frágeis (do que os formados a partir de encontros presenciais): são mais fáceis de serem rompidos. Mas lembro que Granovetter (1973, p. 1360-1361) associa a força de um laço ao tempo investido nele, assim como intensidade emocional, intimidade e reciprocidade.

Em meados de 2011, pude vivenciar intensamente uma experiência que me confirmou cabalmente o quanto os laços formados dentro de um MMORPG podem ser intensos. Relato a história a seguir com sincero e profundo pesar. Em 5 de junho de 2011,

⁴⁰ <http://epicaoc.guildlaunch.com/>. Acesso em 12 de agosto de 2011.

um de nossos jogadores faleceu por causa de um ataque do coração. Ele já estava conosco há pelo menos um ano e era um dos líderes; era um estadunidense de 40 anos, casado, pai de três filhas e, segundo disseram no fórum oficial de AoC em tópico por sua memória⁴¹, orgulhoso pelas filhas e um verdadeiro “homem de família”. Gary “Tutonka” serviu na Força Aérea dos EUA durante a Guerra do Golfo como enfermeiro e, segundo seu obituário⁴², era um “ávido pescador e jogador de games”. Claro que nós, colegas de sua guilda, conhecíamos especialmente este último pedaço: para nós, sua bolha identitária era “Tutonka”, ou seja, primariamente, o jogador de games. De minha parte, lembrarei sempre de Tutonka como um excelente e habilidoso jogador; do jeito meio grosseiro, de falar palavrões, mas imensamente generoso, especialmente para ensinar estratégias aos outros (inclusive a mim). Também ficará em minha memória sua voz forte, meio rude, que ouvíamos sempre no Ventrilo, entre piadas, estratégias e papos sobre política internacional.

Devo dizer que, mesmo antes de saber outros detalhes sobre sua vida, eu chorei, e chorei muito. Muito mais do que imaginaria. O fato realmente me afetou, e percebi que foi um golpe para muitos membros da guilda, inclusive para alguns daqueles que não estavam conosco há tanto tempo. Dias depois, tive o impulso de escrever um poema em inglês após muito tempo (meus poemas são quase todos em português) para prestar uma homenagem a Tutonka. Segue:

*“Guardian”
Good-humored and bad-mannered
His rough voice hid a gentle heart
He’d hug and help — then suddenly fart..!
That was our friend; that’s to be remembered.*

*Eyes of all world poured painful waters
Yet the burden is on four women.
Let all Goodness and Strength be theirs
Let our friend rest in peace: Amen.*

(Marcelo Salgado, 21 de junho de 2011)

Os membros da guilda decidiram prestar uma grande homenagem a Tutonka dentro do jogo. Como nossa guilda possui uma enorme e bela cidade — algo que toda guilda de AoC (e de outros MMORPGs) pode fazer, com tempo e dedicação suficientes —, os líderes propuseram a construção de um monumento bem na frente do portão principal de nossa

⁴¹ <http://forums.ageofconan.com/showthread.php?t=234128> Acesso em 12 de agosto de 2011.

⁴² <http://richmondregister.com/obituaries/x1697313625/Gary-L-Lawson-40> Acesso em 12 de agosto de 2011.

cidade. Juntamos os recursos necessários (materiais digitais tais como pedras, madeira e muitos outros) rapidamente e reunimos os membros em um dia e horário combinados (por meio do fórum, Ventrilo e do próprio sistema de chat do jogo — canal da Guilda). O arquiteto oficial da guilda, que também é um dos líderes (e meu amigo) coletou os materiais dos membros e começou a construir (dentro do jogo, acontece em poucos segundos) as partes do monumento, que inclui uma enorme árvore chamada “eternal summer” (verão eterno) e outros objetos que tinham um simbolismo especial para Tutonka. Nossa proposta é jamais modificar ou destruir esse monumento a Tutonka — diferentemente de outros tantos objetos na cidade da guilda, que eventualmente são alterados ou removidos pelo arquiteto por razões variadas.



Figura 18 — AoC: homenagem em memória de Tutonka, pouco antes da construção do monumento. Alguns jogadores, por meio de seus avatares, usam o sistema de emotes para ajoelhar-se, outros ficam de pé. Os líderes falaram por meio do sistema de chat e Ventrilo. Recitei meu poema nessa ocasião.



Figura 19 — AoC: a árvore "eternal summer" (verão eterno), parte do monumento que construímos em homenagem a Tutonka. O monumento ficará em frente à nossa cidade até o fim dos dias. Ou seja, até que este MMORPG deixe de existir.

Outra homenagem muito bela — e que retoma o forte tráfego entre ESDs, bem como reforça a intensidade dos laços sociais estabelecidos dentro de minha guilda em AoC — e, portanto, possíveis de ocorrerem em contextos similares — partiu de um canadense: David “Korgull”⁴³. Curiosamente, ele e sua namorada Isabelle “El”⁴⁴ formam outro dos tantos casais (na vida presencial) da guilda, e adicionei ambos a meu Facebook recentemente. Mais um detalhe interessante: ambos são falantes nativos de francês, mas têm um inglês pior do que o meu — sofrem um pouco nas comunicações. No entanto, nitidamente a barreira do idioma não criou impedimentos para a construção de laços sociais intensos.

Korgull tem uma ótima habilidade na edição de vídeos. Foi assim que decidi homenagear Tutonka: fez um lindo vídeo⁴⁵ de 7 minutos e 40 segundos, com músicas do próprio AoC e o registro do momento em que construímos o monumento em memória de Tutonka; ele publicou este vídeo no YouTube e disponibilizou o link para nossa guilda a

⁴³ <http://www.facebook.com/dpetrin> Acesso em 12 de agosto de 2011.

⁴⁴ <http://www.facebook.com/profile.php?id=744050261> Acesso em 12 de agosto de 2011.

⁴⁵ <http://www.youtube.com/watch?v=IMrubmq3XAk> Acesso em 12 de agosto de 2011.

partir do sistema de chat do jogo e, também, de um tópico em nosso fórum. Entre outros detalhes muito sensíveis, Korgull colocou mensagens gentis de diversos jogadores (de outras várias guildas, que conheciam mais ou menos Tutonka), e também acrescentou o poema que fiz recitado por mim — dias antes, Korgull pediu que eu recitasse os versos via Ventrilo, o que fiz com dificuldade, mas honrado e contente por poder participar daquela homenagem, ao mesmo tempo que obviamente triste.

Nos exemplos dados a partir da observação-participante, é possível identificar o que apresentei no item 1.5 como as manifestações primárias da sociabilidade: cooperação e conflito — bem como a força estressora da competitividade. No caso do falecimento de nosso membro, a cooperação — que diz respeito ao sentimento de pertencimento, à solidariedade e, também, à manutenção do vínculo — é notável em pelo menos dois momentos. (1) Quando os membros da guilda se mobilizaram prontamente (dezenas de pessoas em poucos minutos) a fornecer os muitos e digitalmente custosos materiais para a construção do monumento em memória de Tutonka; (2) muitos ajudaram Korgull a fazer o vídeo em homenagem à Tutonka: uns concederam fotos do jogo; outros deram informações adicionais sobre Tutonka e avisaram a Korgull sobre a repercussão do fato no fórum oficial de AoC; e eu (como relatei no parágrafo anterior), atendi no mesmo momento ao pedido de Korgull e recitei (no Ventrilo) o poema que escrevi, cooperando para a composição de seu vídeo. Outros exemplos de cooperação em AoC incluem a simples formação de raids (de até 24 pessoas) e de grupos (de até seis jogadores), que se reúnem em clima de grande cooperação para aprender e realizar conjuntamente as estratégias e vencer os desafios propostos pela Funcom (empresa que desenvolve AoC). Dentro do que vimos com Sloterdijk, poderíamos dizer que a cooperação alimenta as esferas (bolhas e globos) e espumas sociais digitais ao conceder alguma densidade, ao dar alguma firmeza àquelas estruturas tão instáveis e imprecisas.

Apesar dos exemplos simples e positivos de cooperação, também há casos — com razoável frequência — em que elementos como o egocentrismo (Piaget, 1973), egoísmo e até malícia transformam uma situação cooperativa em conflito. Quando, no caso de AoC, até 24 jogadores se organizam para enfrentar desafios nas raids, acontece um dos cenários mais complexos, senão o mais complexo, de um MMORPG. Temos uma grande quantidade de pessoas reunidas; os desafios são, tipicamente, os maiores oferecidos pelo jogo, e as estratégias envolvidas, as mais intrincadas. Da mesma maneira, as recompensas

(normalmente, itens digitais que incrementam o poder dos avatares) são proporcionais aos desafios. Sendo assim, com mais gente envolvida em algo tão difícil, as chances de erros serem cometidos são maiores: em uma raid (não só de AoC — em muitos MMORPGs), basta, em certas situações, que uma pessoa cometa um erro para que todas paguem pelo equívoco. Em algumas situações, um erro de uma pessoa pode provocar um "wipe", que é a morte de todos os avatares da raid, fazendo com que todas as pessoas percam tempo e outros recursos digitais — e da vida presencial, também, como a paciência de cada um (e a de entes queridos); ou o último gole de refrigerante.

Em AoC, as sessões de jogo em raids podem levar até três, quatro ou cinco horas, o que torna as recompensas ainda mais preciosas para os jogadores. Se uma pessoa se sente, por qualquer razão, prejudicada com a divisão dos itens — o que não é tão raro em um contexto de 24 pessoas que integram um grupo ainda maior (no caso de uma raid formada por membros de uma guilda) —, as tensões podem aumentar rapidamente. No limite, podem transformar uma ação cooperativa — unir e coordenar 24 pessoas por um tempo considerável, para derrotar desafios que só poderiam ser superados por uma raid — em conflito aberto. Presenciei mais vezes do que gostaria pessoas brigarem por itens e benesses digitais e, diante do desagrado com a negativa, até mesmo deixarem uma guilda, enfraquecendo e tornando menos densa aquela esfera social digital (da guilda).

Outra possibilidade de conflito relacionada a raids e recompensas digitais parte da má conduta de alguns jogadores. A maioria dos MMORPGs (inclusive AoC) conta com mecanismos para prevenir abusos em raids e grupos, quando chega o momento de dividir os itens digitais — a recompensa mais tangível proporcionada pelo jogo. No entanto, ainda é possível que, no limite das más intenções e da malícia, alguns jogadores realizem o “ninja looting”, que é o roubo descarado de um ou mais itens digitais; a obtenção desses itens sem a anuência dos demais jogadores. Nesse caso, particularmente se o roubo acontecer durante uma raid, a pior situação de conflito — antagonismo e afastamento entre indivíduos — é quase certa. Discussões e xingamentos que podem se espalhar por sites, fóruns e outros ESDs são uma grande possibilidade⁴⁶. Alguns jogadores criam “listas negras”⁴⁷ de “ninja looters” (os ladrões de itens digitais). Esta manifestação mais negativa da sociabilidade — o conflito — pode provocar, à luz de Sloterdijk e no contexto de AoC, a liquefação do

⁴⁶ <http://forums-eu.ageofconan.com/showthread.php?t=161174> e

<http://forums.ageofconan.com/showthread.php?t=204255> Acesso em 15 de agosto de 2011.

⁴⁷ <http://forums.ageofconan.com/showthread.php?t=192315> Acesso em 15 de agosto de 2011.

pouco que há de mais sólido em sua espuma social digital e/ou a implosão de bolhas e globos. Por exemplo, um conflito interno forte o suficiente pode acabar com a esfera social digital de uma guilda (seu canal de chat no ESD interno do jogo; sua cidade digital; seu fórum na Web; seu ESD no Ventrilo; etc.). Agora que já falamos das duas manifestações primárias da sociabilidade (cooperação e conflito), abordaremos a força estressora e provocativa da competitividade — conforme adiantado no item 1.5.3, capaz de transformar, em particular, cooperação em conflito.

Especialmente no caso de uma raid de alto nível em AoC, existe uma situação subjacente de competição entre todos os 24 jogadores: ninguém quer falhar e “matar todo mundo”, fazendo todos perderem tempo e outros recursos. Pode-se dizer que é uma competitividade saudável — enquanto as tensões não saírem do controle. Quanto mais alta a complexidade da raid, menor é a tolerância a erros; e se um determinado jogador, em tal contexto, erra seguidas vezes e não mostra condições de superar-se, uma situação aberta ou discreta de conflito pode ter lugar (por exemplo, podem acontecer trocas de mensagens privadas, por meio do sistema de chat, entre jogadores reclamando daquele que está falhando demais). Neste nível tão alto, a competitividade ganha outro aspecto interessante: o uso de “parsers” simultaneamente ao jogo.

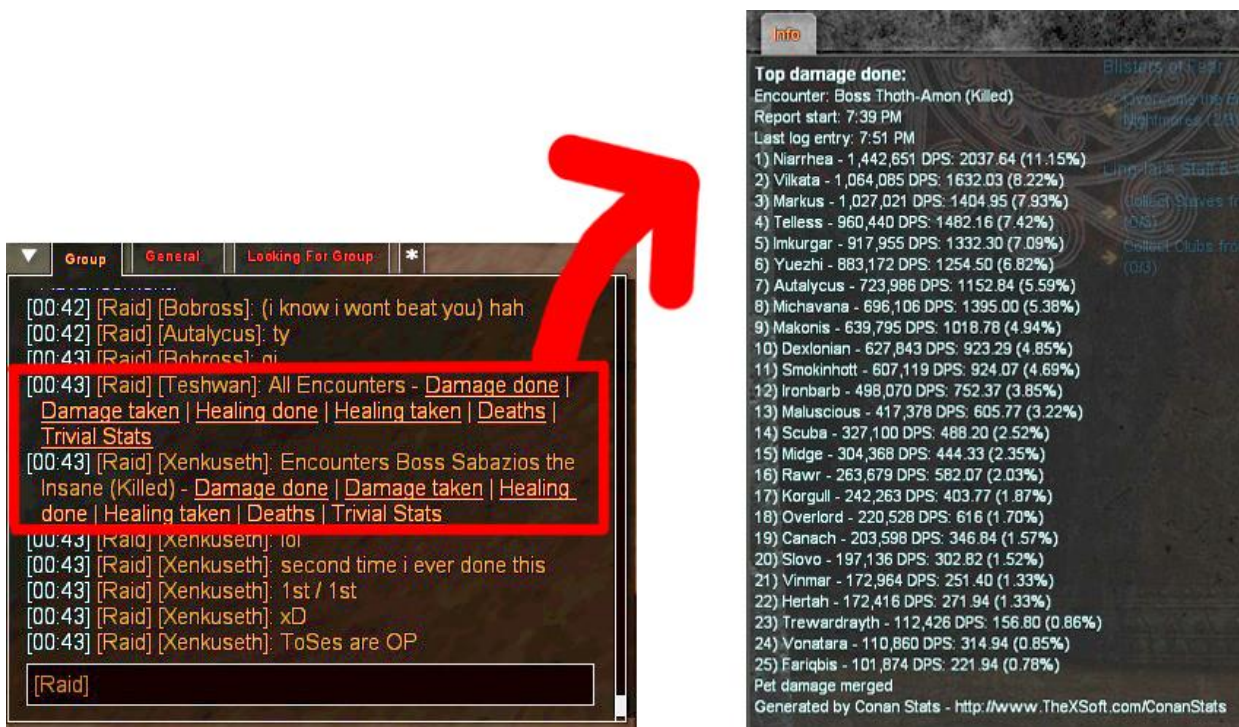


Figura 20 — AoC: à esquerda, a partir do sistema de chat do ESD interno do MMORPG (canal da raid), jogadores enviam links para o parser (à direita): informações detalhadas quanto ao desempenho de cada jogador são ordenadas em ranking e destaques para os “melhores” em certas categorias.

Comum em muitos MMORPGs, parsers (“analisadores”) são pequenos programas, tipicamente feitos por jogadores-fãs de maneira colaborativa e atualizados com frequência — este é, também, mais um exemplo das inteligências coletivas existentes no universo dos MMORPGs. Os parsers, como o Conan Stats⁴⁸ (para AoC) são programas capazes de analisar detalhadamente o desempenho dos jogadores dentro do MMORPG (tipicamente, em cenários de combates). Resumidamente, pode-se saber com grande precisão e variedade de estatísticas quem foi “melhor” e quem foi “pior”; e tudo ordenado em rankings, do mais eficiente ao desempenho menos útil ao grupo. O uso de parsers é, de fato, uma faca de dois gumes: muitas pessoas se sentem encorajadas a serem melhores, a superarem seus colegas de guilda (em um clima de rivalidade saudável) e seus próprios limites em habilidade. Sendo assim, temos uma situação em que a competitividade estimula e melhora as condições para a cooperação, por termos indivíduos que, ao participarem desta “disputa amistosa” com seus colegas, se sentem ainda mais pertencentes ao grupo — e podem

⁴⁸ <http://www.conanstats.com/Default.aspx> Acesso em 15 de agosto de 2011. O Conan Stats ainda permite, por meio de seu site, que os jogadores publiquem parsers de eventos particulares e comparem seus resultados com os de outros jogadores e guildas (inclusive de outros servidores de AoC). Pode-se dizer que isso cria a possibilidade de competições de desempenho entre ainda mais jogadores.

observar e mensurar de maneira mais concreta o quanto eles ajudam (ou não) sua guilda em situações de combate, sobretudo nas tão recompensadoras raids.

Por outro lado, é de se imaginar que, dependendo das pessoas e das circunstâncias envolvidas — por exemplo, vaidades exacerbadas e pequenas divergências anteriores —, podemos facilmente ver essa “competição entre colegas” ou “rivalidade saudável” virar uma concorrência descontrolada. A partir dali, aconteceriam dissensões e afastamentos entre indivíduos no que, até então, era um coeso grupo; quando já teríamos, pois, uma situação de conflito e de enfraquecimento — e, até, de implosão de esferas sociais digitais.

Os cenários em que a competitividade é até mais óbvia do que nos casos já mencionados é qualquer evento PvP (player versus player; jogador contra jogador); ou seja, qualquer situação em que jogadores, por meio de seus avatares, lutam entre si diretamente. A Guerra do Emperium, enorme evento PvP do MMORPG Ragnarök Online, estudado em trabalho anterior, (Salgado, 2008) é ótimo exemplo disso. Da mesma forma, o PvP em Age of Conan, que não foi foco deste trabalho, acontece aleatoriamente e com pouco ou nenhum controle, no caso de servidores PvP. E, em ambos os tipos de servidores (PvE e PvP), as atividades que colocam jogadores contra jogadores também podem acontecer de maneiras organizadas e coletivas. (1) Os chamados “minigames” (minijogos), onde dois grupos de seis jogadores cada se enfrentam em mapas especialmente feitos para o PvP. Minigames podem acontecer a qualquer momento, desde que o número suficiente de jogadores (no caso, 12 pessoas) tenha optado por participar de um minigame a partir da interface do usuário, contida no próprio ESD interno do jogo. (2) E eventos chamados “sieges” (cercos), marcados com mais antecedência e que colocam até 24 jogadores (como em uma raid) contra outras 24 pessoas.

À primeira vista, pode parecer que qualquer situação de PvP inclui, por definição, “conflito”. No entanto, friso que não se trata do conflito aqui considerado como manifestação da sociabilidade. A única certeza no PvP é que há luta, enfrentamento — uma medição de forças e habilidades de batalha. Afinal, também é possível (e comum em AoC) que amigos se organizem para divertir-se em eventos PvP — e deem muitas risadas juntos, no Ventrilo, enquanto seus avatares se matam dentro do ESD interno do jogo. O único aspecto relativo à sociabilidade, da forma apresentada neste estudo, que associa direta e inevitavelmente a qualquer cenário PvP (se não for artificialmente controlado. Ex.: um time

deixa o outro vencer) é a competitividade; se existe cooperação ou conflito, isto deve ser analisado caso a caso.



Individual	Kills	Class	Level	Deaths	Score
Matthius	27	Barbarian	80	2	0
Markus	17	Priest of Mitra	80	2	0
Caesarus	16	Guardian	80	0	3
Mcwallace	14	Barbarian	80	3	0
Littletank	5	Guardian	80	11	0
Axle	4	Assassin	80	6	0
Umero	4	Bear Shaman	80	3	0
Keytie	2	Assassin	80	11	0
Testhedragon	2	Conqueror	80	14	0
Champsin	1	Assassin	80	21	0
Gudbrandr	1	Barbarian	80	5	0
Tyroneus	1	Herald of Xotli	80	16	0

Figura 21 — AoC: tela de informações ao final de um minigame: quem matou mais, quem morreu menos. Competitividade estimulada em um cenário já competitivo. Semelhança com os parsers: números e comparações que evidenciam os “melhores” e “piores”.

Em minhas considerações finais, avaliarei os objetivos alcançados ou não neste trabalho; responderei como e se (1) a qualidade gráfico-visual e (2) o volume de atividade social em ESDs (externos e internos) de MMORPGs afetam a intensidade e a qualidade dos laços sociais — portanto, também a estruturação da sociabilidade. Por fim, apontarei os

resultados e conclusões do presente estudo que acredito, desde já, serem de especial importância para futuras investigações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As reflexões desenvolvidas ao longo desta dissertação se estruturam a partir de toda a teoria costurada ao longo dos capítulos que a compõem; de todos os dados, análises e exemplos; e das vivências ao longo dos últimos três anos (de um total de sete anos de experiências sociais em MMORPGs⁴⁹) imerso em Age of Conan — e de alguns meses em RIFT. Em ambos os jogos, fica enfatizado o período entre 1º de março de 2011 e 25 de junho de 2011 como aquele em que estive mais intensa e criticamente inserido em seus ESDs como observador-participante.

Não vejo, necessariamente, uma relação diretamente proporcional entre atividade social nos ESDs externos ao MMORPG e a força ou intensidade dos laços sociais estabelecidos — mas, sim, ao potencial da formação de mais laços sociais. Algo que não pode ser negado diante dos números e informações vistos (que comparam AoC e RIFT) é que a administração mais atenta dos ESDs externos e internos ao jogo aumenta o volume de **oportunidades para relações sociais**. Isto é incrementado ainda mais com a presença de um aplicativo social (RIFTconnect) propagador de informações, ou, como chamei, “fábrica de espumas”. Como as próprias espumas, os laços sociais promovidos nesses ESDs são, desde seu início, frágeis, instáveis, fluídicos. Dependerá muito mais de cada agrupamento e das próprias pessoas (duas ou mais em interação social), a partir desses ESDs, do que das oportunidades criadas pelos próprios espaços.

No contexto dos MMORPGs (aqui apresentado como representantes de ESDs de alta complexidade), aplicativos sociais e outras facilidades comunicacionais ajudam a promover interações sociais. Isso acontece simplesmente pelo **inchaço dos ESDs** — espaços produzidos dentro das regras do protocolo (Galloway, 2004) — com informações textuais, visuais e palavras-chave relacionadas direta e indiretamente com o assunto (no caso, AoC ou RIFT). Se considerarmos todos os outros aspectos os mesmos, tais aplicativos e ferramentas sociais devem aumentar as chances de serem estabelecidos laços sociais mais intensos (ex.: se houvesse um RIFTconnect em AoC, **possivelmente** os laços entre os membros de minha guilda seriam ainda mais fortes. Mas não tenho como certificar-me disto). Ou de maneira mais breve: a arquitetura comunicacional —

⁴⁹ SALGADO, Marcelo de Mattos. Relações sociais em um MMORPG e suas derivações. São Paulo, Faculdade Cásper Líbero, 2008. Neste trabalho, relato também diversas experiências sociais vividas e acompanhadas em três anos com o MMORPG Ragnarök Online (servidor brasileiro, língua portuguesa).

inicialmente projetada pelos produtores dos jogos — influencia na configuração das relações estabelecidas dentro dos ESDs (internos e externos) de MMORPGs; mas o “pulo” necessário desde esse potencial relacional até a formação de laços e, em último grau, a sólida institucionalização de interações (sociabilidade) dependerá mesmo de como cada grupo de indivíduos se comporta — da dimensão humana, particular a cada caso e bastante variável. Ainda assim, seria correto dizer que, **em teoria**, se há mais oportunidades para trocas de informações e, portanto, um ambiente mais atraente para o início e manutenção de relações sociais, teríamos mais laços formados; e, dentro deste universo mais amplo, as chances seriam maiores para que mais pessoas estabelecessem mais laços — mais fortes.

Os laços sociais, assim como a socialidade (dimensão afetiva da sociabilidade) foram apresentados no capítulo 1 como ingredientes de uma cola que, sendo mais ou menos forte, mantém (ou não) indivíduos reunidos. Minha conclusão é que, mesmo uma espuma social digital volumosa, bem administrada e capaz de contar com um ótimo aplicativo social pode tratar-se de uma arquitetura social extremamente frágil e efêmera. Isto, do ponto de vista de: (1) laços sociais (o que leva as pessoas a se agruparem); (2) da socialidade (intensidade afetiva entre indivíduos, o “estar junto”); e, em última instância, (3) da sociabilidade (que expressa interações mais formalizadas, estáveis, calcadas em expectativas recíprocas e preocupadas com a manutenção do vínculo). Em outras palavras, ferramentas e facilidades comunicacionais podem ajudar, mas, sozinhas, não garantem laços sociais fortes, socialidade intensa e a formação de uma sólida sociabilidade. As experiências humanas e emocionais são completamente particulares; vão bastante além da simples facilitação proporcionada por uma “fábrica de espumas”. É preciso avaliar caso a caso para constatar a intensidade dos laços sociais (e, por conseguinte, a socialidade e a sociabilidade) existentes em determinado contexto.

Importante destacar outra consideração: se ferramentas e facilidades comunicacionais não podem garantir laços sociais fortes (e socialidade e sociabilidade), o **caminho inverso** certamente é muito possível. E um dos melhores representantes desse caminho inverso são as inteligências coletivas (que mencionei no item 1.5.3). Quando e onde o MMORPG não proporciona instrumentos para uma experiência de jogo boa o bastante; e/ou uma socialização suficientemente satisfatória para seus jogadores, eles podem — se tiverem interesse, ou seja, laços fortes o suficiente com outros indivíduos daquele contexto — achar um caminho. É exatamente isso que acontece em AoC, onde os

jogadores criaram programas e módulos tais como Conan Chat⁵⁰ e Bebot⁵¹, que aprimoram a experiência social e interativa do jogo, oferecendo mais informações sobre cada membro de uma guilda e permitindo outras formas de comunicação textual dentro do jogo. O próprio uso do Ventrilo nos MMORPGs é uma manifestação dessa urgência social que emana desde os jogadores: se o jogo não proporciona o que eles precisam, eles buscam todas as possibilidades dentro do protocolo (de Internet), a já referida hipertrofia de Galloway (2004); não tentam resistir a ele. Cedem a ele no sentido de aprender a funcionar com ele. E crescem junto e dentro dos ESDs codificados e regulados pelo mesmo protocolo.

Da mesma maneira, a qualidade gráfica/visual dos MMORPGs também não parece ter influência relevante sobre a força dos laços estabelecidos; portanto, da socialidade e também da sociabilidade. Recorro a um trabalho anterior (Salgado, 2008, p. 19-20) em que estudei um MMORPG de gráficos (mesmo à época) muito simples: Ragnarök Online.

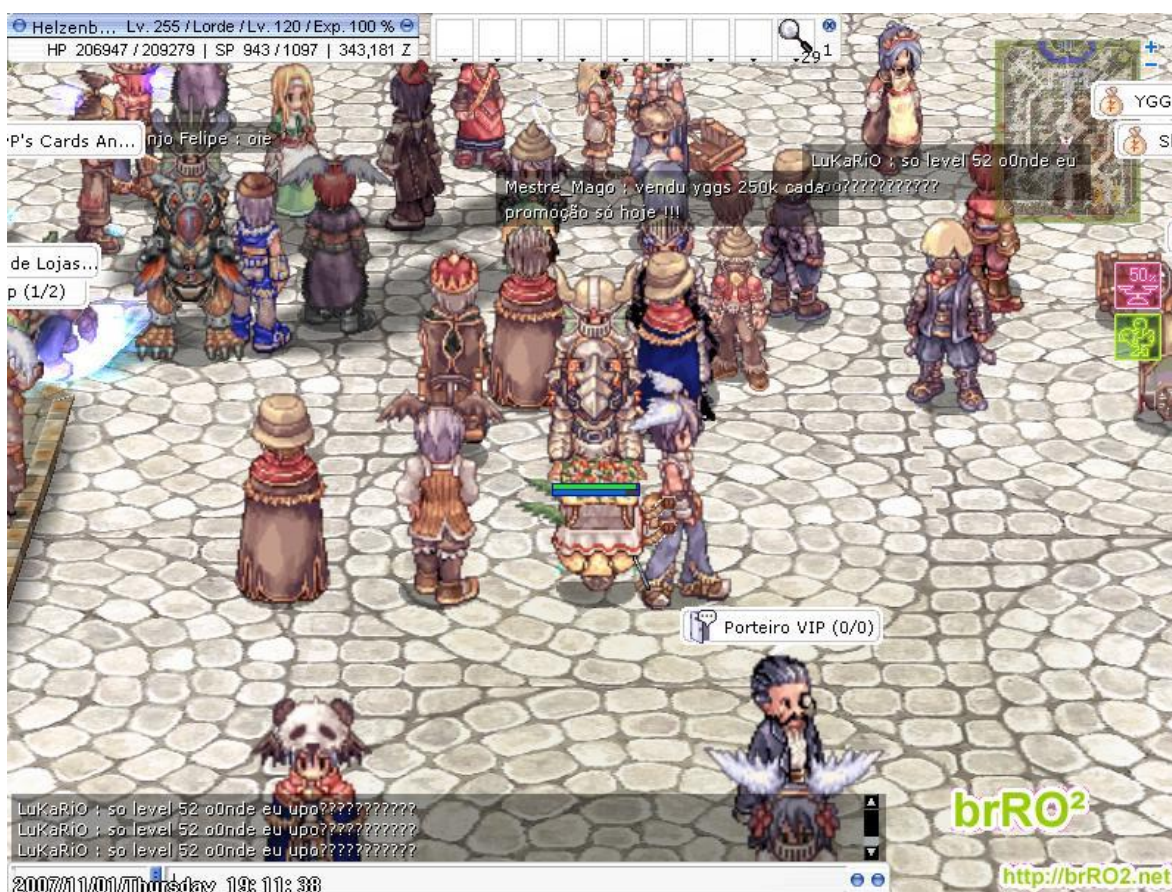


Figura 22 — Ragnarök Online: gráficos inferiores não impedem a formação de laços sociais intensos.

⁵⁰ <http://forums.ageofconan.com/showthread.php?t=235551> Acesso em 13 de agosto de 2011.

⁵¹ <http://forums.ageofconan.com/showthread.php?t=235543> Acesso em 13 de agosto de 2011.

Mesmo assim, ao longo de cerca de três anos (2004-2007) pude experimentar e testemunhar as mais diversas vivências sociais e emocionais. Fiz amizades sinceras, vi casamentos acabarem (e outros acontecerem dentro do jogo), namoros na vida presencial começarem a partir do jogo, encontros diversos na vida presencial, drama, traições, alianças entre guildas e indivíduos, inúmeras discussões em fóruns digitais e no Ventrilo...

Aliás, preciso destacar que, após passar alguns anos sem ter notícias de meus colegas e amigos feitos durante a época do Ragnarök, recebi um e-mail de um ex-líder da “Aliança Elemental”, guilda de que participei por muito tempo e onde fiz os melhores amigos, em maio de 2011. Esse rapaz, hoje pós-graduando, me chamou para frequentar o site da comunidade e do fórum da Aliança Elemental⁵², que não só ainda existe, como foi reformulado e expandido. Trocamos e-mails diversos: falamos das vidas acadêmicas, profissionais, amorosas e, claro, lembramos com muita nostalgia momentos vividos há tantos anos dentro do MMORPG. Ainda que eu mesmo tivesse considerado aquelas pessoas e a Aliança Elemental coisas de meu passado, enganei-me: aqueles laços sociais e as emoções daquelas experiências decididamente ainda existem.

E duas outras coisas muito interessantes: o que era “apenas uma guilda de um MMORPG” está virando uma “comunidade multigaming”, com direito a eventos dentro e fora de jogos (não apenas Ragnarök); e, segundo meu amigo me contou em um dos e-mails, muitos membros da comunidade Aliança Elemental comparecem a um grande churrasco anual que acontece, desde 2007, na cidade de São Paulo.

⁵² <http://forum.aliancaelemental.com/> Acesso em 11 de agosto de 2011.

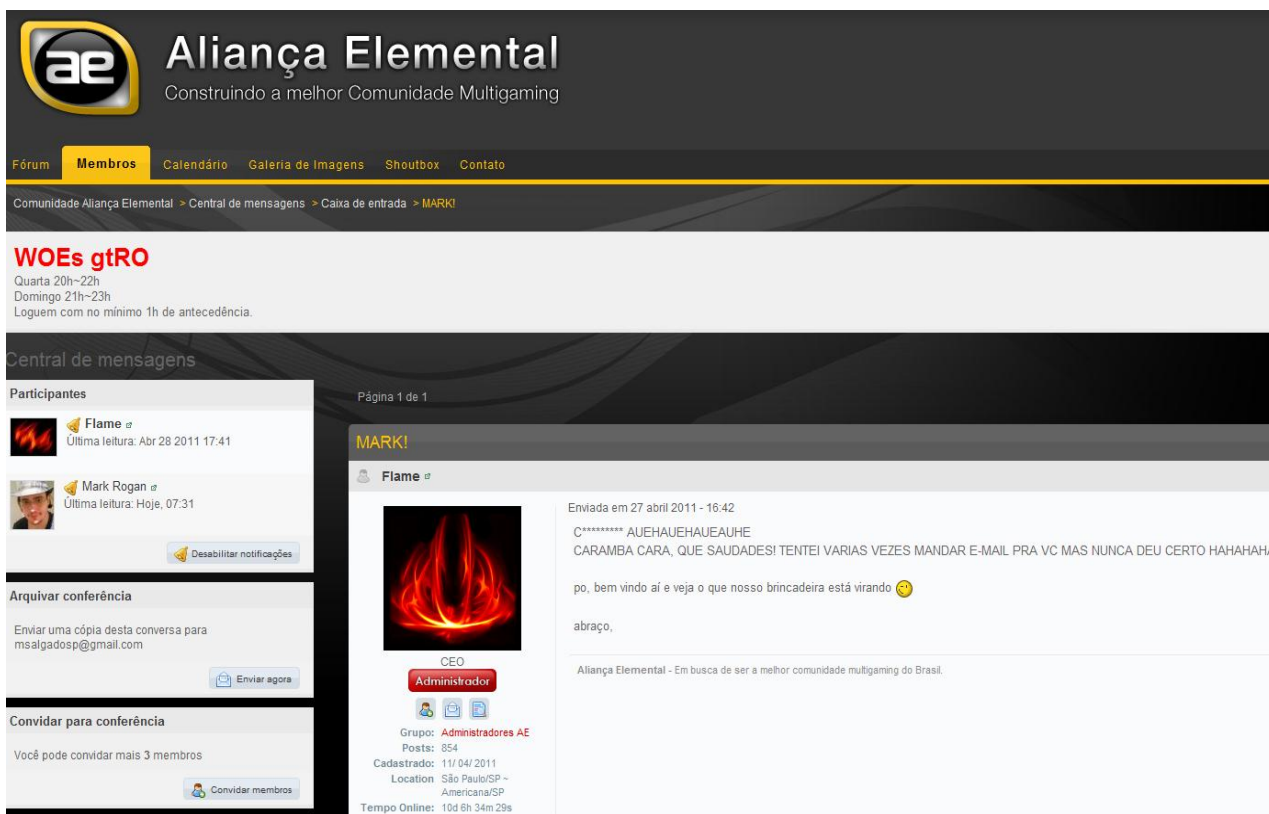


Figura 23 — Detalhe da mensagem no fórum e “comunidade multigaming” Aliança Elemental: “Caramba, que saudades! Tentei várias vezes mandar e-mail pra vc mas nunca deu certo (...) po, bem vindo aí e veja o que nosso brincadeira está virando; :-) abraço” (sic). Naquele contexto, meu apelido (nome de meu principal avatar) era “Mark Rogan”; o ex-líder e meu amigo é “Flame”. Eu conheço seu nome verdadeiro e adicionei-o no Facebook dias depois.

Quanto às propostas feitas na introdução deste trabalho, estou certo de que os MMORPGs se revelam, de fato, “espaços sociais digitais de alta complexidade” (ou espumas sociais digitais) arquetípicos, por excelência: muito representativos dessa categoria de ESDs. A figura de pensamento e metáfora da espuma é uma alegoria adequada e útil para compreender essas arquiteturas sociais digitais tão complexas; desde o nível mais simples da imagem e da metáfora até o mais avançado dentro da filosofia de Sloterdijk, conforme vimos ao longo do trabalho. Considero que uma das contribuições mais relevantes desta pesquisa consiste em mostrar, empiricamente, e a partir de Sloterdijk, que cada ESD de um MMORPG — e, por derivação, de outros ESDs complexos (ou espumas sociais digitais) — pode ser considerado uma esfera social digital. Na maioria dos casos, temos macroesferas (ou globos), espaços que procuram reproduzir a intimidade, conforto e segurança do útero materno (assim como cidades, estados-nações e impérios). Dentro dessas macroesferas, indivíduos se relacionam por meio de suas microesferas, que

chamei de bolhas (sociais digitais) identitárias. Essas bolhas dispõem de membranas digitais, que são, ao mesmo tempo, filtros e agentes de separação e de conexão entre as bolhas; as membranas controlam quem e o que passa de uma a outra esfera.

Nesse sentido, poderíamos dizer que a (re)configuração da espuma acontece a partir do momento em que um jogador (que se relaciona por meio de bolhas identitárias — uma em cada ESD, possivelmente uma em cada momento) acessa o Ventrilo (macroesfera social digital ou globo que pode conter outras esferas) enquanto joga Age of Conan (outra macroesfera ou globo — o ESD interno do jogo).

Obtive a imagem a seguir (Figura 24) em 12 de agosto de 2011 no servidor de Ventrilo particular de nossa guilda The Epic Guard (“servidores” do Ventrilo não têm relação com os servidores já descritos de MMORPGs). Ela mostra com a clareza e peculiaridade de uma fotografia — retrato de um momento específico — o que podemos considerar, relativamente àquele bastante delimitado contexto, como quatro esferas sociais digitais. No topo, temos uma macroesfera ou globo, marcada pela cor laranja; abaixo, há três microesferas ou bolhas, marcadas pela cor verde — cada qual formada por um par de indivíduos que interage dentro de um nomeado “grupo” (ou subgrupo, relativamente à totalidade do servidor da guilda no Ventrilo).

Mais uma vez, é importante notar o dinamismo e fluidez, já enfatizados, típicos dos ESDs: a qualquer momento, uma dessas esferas pode deixar de existir; ou novas podem formar-se; ou todos os seis indivíduos que estão em pares nas três bolhas podem deslocar-se para a macroesfera e tornar aquele globo ainda maior.

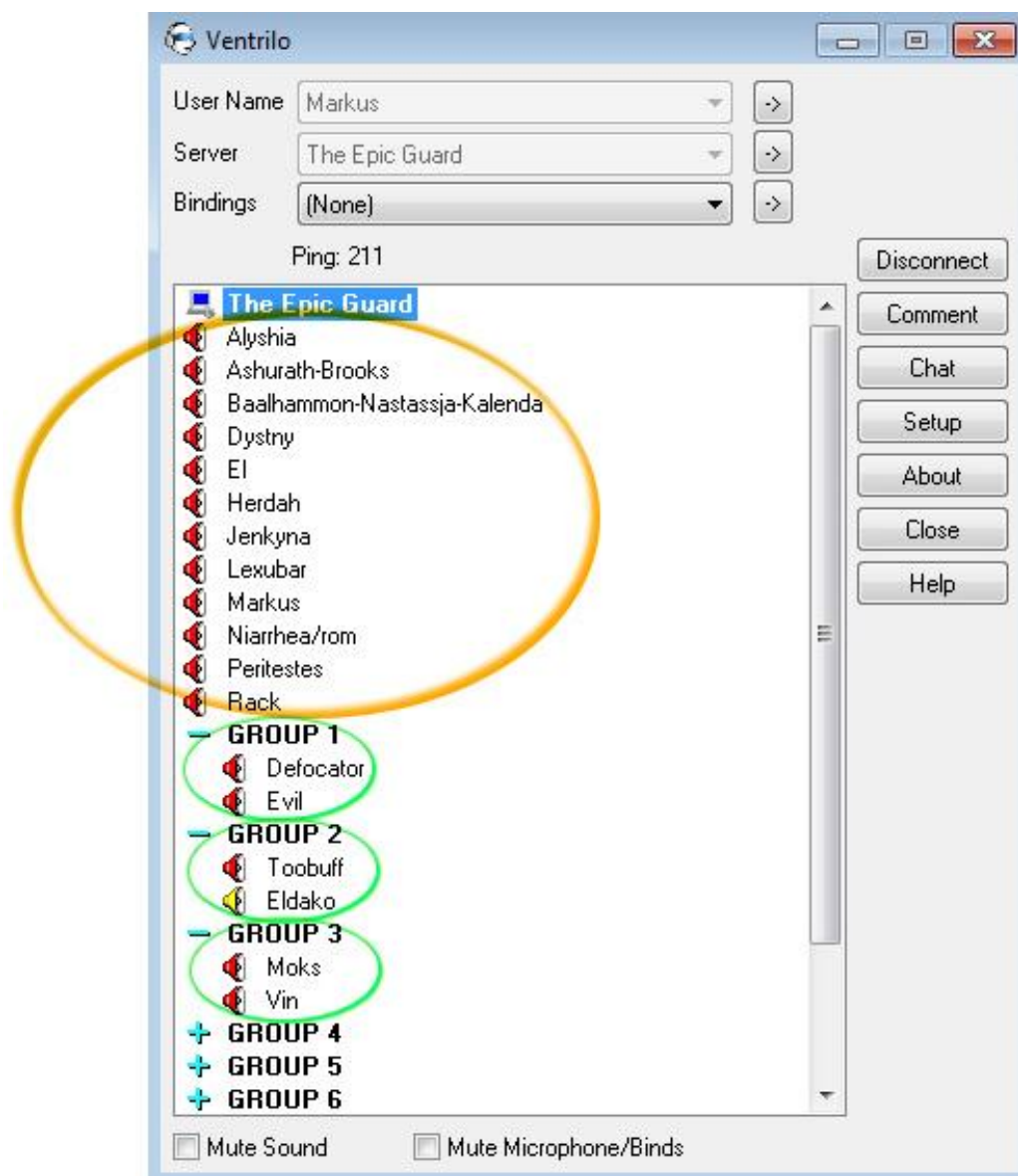


Figura 24 — Servidor no Ventrilo da guilda The Epic Guard (AoC): uma macrosfera ou globo, envolvida em laranja; e três microesferas ou bolhas, marcadas em verde. Cada pequeno megafone vermelho acompanhado por um nome indica um jogador em algum lugar do mundo.

Tudo isto forma a **espuma social digital** do MMORPG, de **arquitetura poliesférica**; e cada globo ou macrosfera social digital é composto por **redes entre indivíduos** (a partir de encontros entre suas microesferas ou **bolhas sociais digitais identitárias**). Essas pessoas podem ou não estabelecer entre si laços sociais de diferentes intensidades; e a partir desses laços e da socialidade (dimensão afetiva) que porventura se desenvolva, alcançarem a força de um vínculo mais profundo, estruturado, duradouro — a sociabilidade.

Lembro que, conforme mencionei no item 2.1, uma figura de pensamento ou metáfora deve apenas ser utilizada enquanto for considerada útil — cientificamente relevante. O fato dos assuntos aqui tratados escorrerem tão facilmente entre nossos dedos cria dificuldades para seu estudo e pesquisa. Contudo, apesar da extrema fluidez dos temas relacionados aos vínculos comunicacionais em ambientes digitais complexos, este trabalho evidencia como formas de sociabilidade e socialidade ganham consistência sob a forma de bolhas e espumas que se dissolvem e se recompõem de maneira ininterrupta.

Essas figuras de pensamento, ideias e metáforas, detalhadamente problematizadas ainda mais por este trabalho, apresentam um modo de registro de nossas tentativas de nos aproximarmos e de nos afastarmos de nós mesmos — e dos outros; contínuos exercícios de acomodação de esferas, cessão e concessão entre egocentrismo e alteridade, indivíduo e coletividade, eu e nós.

- - -

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Sonia. Redes sociais na Internet: desafios à pesquisa. Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação. Santos, 2007.

BALDANZA, Renata Francisco e ABREU, Nelsio Rodrigues de. Comunicação e sociabilidade on-line: análise de uma comunidade virtual de turismo. Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom. Santos. 2007.

BARROS, Lúcia Almeida. Curso básico de terminologia. São Paulo: EdUSP. 2004.

BAUMAN, Zygmunt e MAY, Tim. Aprendendo a pensar com a sociologia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.

BAUMAN, Zygmunt. Modernidade líquida. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar Editores. 2001.

_____. Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar Editores. 2003.

BAYM, Nancy K. Interpersonal Life Online In: S. Livingston & L. Lievrouw (Eds.), The Handbook of New Media (p. 62-76). London: Sage Ltd. 2001. Trad. Débora Lapa em: http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol14/vol14_nancybaym.htm

BELL, David. An introduction to cybercultures. Londres: Routledge, 2001.

BELL, David. Cyberculture theorists. Londres: Routledge, 2007.

BOGDAN, R. e BIKLEN, S. Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1982.

BRETAS, Beatriz e SILVA, Rafael Figueiredo Cruz e. Interfaces telemáticas: linguagens e interação na construção de momentos comunicativos. Trabalho apresentado na 15ª COMPÓS. Bauru, UNESP, 2006.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede: a era da informação — economia, sociedade e cultura. 3.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1.

DARLEY, Andrew. Visual Digital Culture. Rontledge, EUA. 2000. Trad. Raquel da Fontoura Budaszewski em:
http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol12/vol12_andrewdarley.htm

DEBORD, Guy. A Sociedade do Espetáculo. Lisboa: Edições Mobilis in Mobile, 1991. p. 9-23; p.40-53.

DUARTE, Fábio e FREY, Klaus. Redes Urbanas. In: Duarte, Fábio; Quandt, Carlos; Souza, Queila. O Tempo das Redes. 2008. p. 156.

FALCÃO, Thiago. Uma incursão sobre as estruturas comunicacionais em mundos virtuais. Salvador, UFBA, 2010.

FRAGOSO, Suely. Games online como terceiros lugares. Trabalho apresentado no XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Santos, Unisinos, 2007.

GALLOWAY, Alexander R. Protocol: how control exists after decentralization. London, England: The MIT Press. 2004.

GONZÁLEZ, Jorge. Digitalizados por decreto. Cibercultur@: inclusão forçada na América Latina. Revista Matrizes. 2008. p. 113-138.

GRANOVETTER, Mark S. The strength of weak ties. American Journal of Sociology, Volume 78, Edição 6, Maio de 1973, p. 1360-1380.

GUIMARÃES JÚNIOR, Mário J. L. Sociabilidade no ciberespaço: distinção entre plataformas e ambientes. 1999. Texto disponível em
http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/plat_amb.html

HABERMAS, Jürgen. O papel da sociedade civil e esfera pública política. In: _____. Direito e Democracia: entre facticidade e validade, volume II. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1997, p. 57-121.

HAUG, Wolfgang F. Crítica da Estética da Mercadoria. São Paulo: Editora Unesp, 1996. p.67-85; p.112-129; p.149-154.

JENKINS, Henry. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press. 2006.

KLASTRUP, Lisbeth. Paradigms of interaction conceptions and misconceptions of the field today. 2003. Texto disponível em: www.dichtung-digital.org//2003/4-klastrup.htm

KRUEGER, James; CODY, Scott e PECKHAM, Matt. Bridging and Bonding in Cyberspace? The Impact of Online Communities on Social Capital and Political Participation. Trabalho apresentado na reunião anual da American Political Science Association, Marriott, Loews Philadelphia; e no Pennsylvania Convention Center, Philadelphia, PA, 2006.
<http://www.allacademic.com/one/apsa/apsa06/index.php?cmd=Download+Document&key=unpublished manuscript&file index=2&pop up=true&no click key=true&attachment st yle=attachment&PHPSESSID=7a7819d176cfa738fb95529ecd0d9704>

LEMOS, A.; CUNHA, P. (Org.). Olhares sobre a cibercultura. Porto Alegre: Sulina. 2003.

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

_____. O que é o virtual? São Paulo: Ed. 34, 1999.

_____. Cibercultura (trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 1999.

LUBENOW, Jorge Adriano. “A categoria da Esfera Pública em Jürgen Habermas”, 2007. p. 88-92.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. Pesquisa em educação: abordagem qualitativa. São Paulo: Editora EPU, 1986.

MAFFESOLI, Michel. O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. 4ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

_____. A sombra de Dionísio, contribuição a uma sociologia da orgia. Rio de Janeiro: Graal, 1985.

MAIA, Rosiley C. M. Sociabilidade: apenas um conceito? Revista Textos em Comunicação e Cultura. Salvador: UFBA, 1999.

NORRIS, Pippa. Social capital, community, and content. — The bridging and bonding role of online communities. In: Howard, Philip E. N.; Jones, Steve (Orgs.). Society online — the Internet in context. California: Sage Publications, 2004.

NUSSBAUMER, Gisele Marchiori. Das comunidades clássicas às virtuais. In: Sampaio, Adriano; Coelho, Lilian; Silva, Sivaldo da (Orgs.). Temas em comunicação e cultura contemporâneas IV. Salvador: UFBA, Faculdade de Comunicação. 2004.

PAPACHARISSI, Zizi. The virtual sphere: The internet as a public sphere. Revista digital New Media & Society. Fevereiro de 2002, vol. 4, nº 1. p. 9-27.

PEREIRA, Daniele Prates e SANTOS, Andrea Paula dos. Sociabilidades na Contemporaneidade: os Mods de Curitiba/PR e sua expressão presencial e virtual. Curitiba. 2008.

PIAGET, Jean. Estudos sociológicos. Rio de Janeiro: Forense, 1973.

PUTNAM, Robert. Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community. Simon and Schuster, 2000. In: KRUEGER, James; CODY, Scott e PECKHAM, Matt. Bridging and Bonding in Cyberspace? The Impact of Online Communities on Social Capital and Political Participation. PA, 2006. p. 1, 2 e 3.

RECUERO, Raquel da Cunha. Dinâmicas de Redes Sociais no Orkut e Capital Social. Sao Leopoldo. Gt de Internet Comunicación e Sociabilidad, 2006. Introdução e capítulo 2.

_____. Diga-me com quem falas e dir-te-ei quem és: a conversação mediada pelo computador e as redes sociais na internet. Revista Famecos. Porto Alegre: EDIPUCRS, nº 38. 2009.

_____. Redes sociais e sites de relacionamento: em busca de comunidades. Revista Eletrônica de Jornalismo Científico. Campinas, Unicamp, 2010. <http://www.comciencia.br/comciencia/handler.php?section=8&edicao=59&id=745>

RIBEIRO, José Carlos S. e FALCÃO, Thiago. Mundos virtuais e identidade social: processos de formação e mediação através da lógica do jogo. Revista Logos. Rio de Janeiro: UERJ, nº 30, 2009. http://www.logos.uerj.br/PDFS/30/07_logos30_JoseThiago.pdf

RIBEIRO, José Carlos S. Um breve olhar sobre a sociabilidade no ciberespaço. In: Lemos, André; Palacios, Marcos (Orgs.). Janelas do ciberespaço: comunicação e cibercultura. Bahia: ed. Sulina. 2001.

_____. Interações virtuais: apreciações sobre seus aspectos constitutivos. Trabalho apresentado no XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação — UERJ. Rio de Janeiro. 2005.

RIEDER, Bernhard. De la communauté à l'écume: quels concepts de sociabilité pour le "Web Social"? Revista Tic & Société. 2010, vol. 4, nº 1. p. 34-53. Tradução do francês para o português de Angela Cristina Salgueiro Marques.

(a) ROCCA, Adolfo Vásquez. Peter Sloterdijk: Esferas, Flujos, Sistemas Metafísicos de Inmunidad y Complejidad Extrahumana. Konvergencias Filosofía y Culturas en Diálogo. Año IV, Nº 15 Segundo Cuatrimestre, 2007. Texto em: http://www.ucm.es/info/nomadas/17/avrocca_sloterdijk.pdf

(b) _____. Peter Sloterdijk: Espumas, mundo poliesférico y Ciencia ampliada de invernaderos. Konvergencias Filosofía y Culturas en Diálogo. Año V, Nº 16 Tercer Cuatrimestre, 2007. <http://www.konvergencias.net/vasquezrocca155.pdf>

_____. Sloterdijk y el imaginario de la globalización; mundo sincrónico y conciertos de transferencia. Nómadas — Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas.

Universidad Complutense de Madrid. 4º trimestre. 2009.
<http://www.ucm.es/info/nomadas/24/avrocca2.pdf>

SALGADO, Marcelo de Mattos. Relações sociais em um MMORPG e suas derivações. São Paulo, Faculdade Cásper Líbero, 2008.

_____. Sociabilidade em redes poliesféricas de MMORPGs. In: Menezes, José Eugenio de O. Martino, Luís Mauro Sá. (Orgs.). Processos e produtos midiáticos. São Paulo. Editora Plêiade. 2010. p. 139-154.

SANTAELLA, Lucia. Sujeito, subjetividade e identidade no ciberespaço. In: Lucia Leão (Org.). Derivas: cartografias do ciberespaço. Annablume Editora: São Paulo. 2004.

_____. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo, Paulus. 2007. Introdução e capítulos 1, 7, 16 e 17.

SCHERER-WARREN, Ilse. Redes sociais na sociedade da informação. In.: Maia, Rousiley C. M. e Castro, Maria Céres P. S. (Orgs.). Mídia, Esfera Pública e Identidades Coletivas. Belo Horizonte: Ed. UFMG. 2006.

SIITONEN, Marko. Social interaction in online multiplayer communities. Jyväskylä (Finland): University of Jyväskylä. 2007.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: Velho, Otávio Guilherme (Org.). O fenômeno urbano. Rio de Janeiro: Zahar Editores. 1967.

SLATER, Don. Social relationships and identity online and offline. In: Livingstone and Lievrouw, Culture and new media. (p. 533-545). 2001. Trad. Ana Laura de Freitas e Juliana Maia em: http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol14/vol14_donslater.htm

SLOTERDIJK, Peter. Esferas III — Espumas. Trad. do alemão para o castelhano por Isidoro Reguera. Madrid: Siruela, 2006.

SOKAL, Alan; BRICMONT, Jean. Imposturas Intelectuais: o abuso da Ciência pelos filósofos pós-modernos. Rio de Janeiro: Record, 2006. Introdução.

Outros sites da Web referenciados

RI1 — RECUERO, Raquel. Site pessoal. Post de 16/09/2010: “O Twitter e as Redes Sociais”. <http://www.pontomidia.com.br/raquel/>

RI2 — Globo.Com — Entrevista com Henry Jenkins para o programa Milênio, da Globo News — 30/3/2009. Trecho: 5’15’’ a 6’11’’. Observação: o vídeo foi tirado pela Globo da Internet em algum momento do mês de novembro de 2010, mas a transcrição da entrevista foi feita pelo autor antes disso e registrada cuidadosamente.

RI3 — Bookforum — “Against gravity”, entrevista com Peter Sloterdijk feita por Bettina Funcke. Fev/Mar de 2005. http://www.bookforum.com/archive/feb_05/funccke.html

- - -