

‘MUNDOS VIRTUAIS’ E IDENTIDADE SOCIAL: PROCESSOS DE FORMAÇÃO E MEDIAÇÃO ATRAVÉS DA ‘LÓGICA DO JOGO’

José Carlos Ribeiro¹

Thiago Falcão²

Resumo: O presente artigo pretende discutir o processo de formação de identidades sociais *online* nos ‘mundos virtuais’ - ambientes que, apesar de carregar toda herança dos mecanismos de interação *online* como *chat-rooms*, ainda são regidos por uma lógica bem definida, portando uma construção de objetivos e de repetição muito clara, óbvia à essência do jogo. Nossa hipótese é a de que a presença do que Salen e Zimmerman (2003) chamam de ‘círculo mágico’ exerça uma força mediadora – ao invés de apenas delimitadora – que singulariza o processo de criação de identidades sociais, de modo a tornar tal particularização algo digno de atenção pelos estudos da cibercultura.

Palavras-chave: Cibercultura; Mundos Virtuais; Identidade Social; Sociabilidade Virtual.

1. Da essência do jogar

É curioso perceber que existe um tipo de acordo no que se refere ao enquadramento utilizado pelos vários aspectos da mídia, seja massiva ou pós-massiva (LE MOS, 2007a), seja direcionada para grandes públicos ou para nichos, de se referir, comumente, ao ato de trabalhar e ao de jogar/brincar³ como dois pólos distintos de uma mesma dicotomia.

Tal enquadramento tem, ao longo da história, recebido o apoio – sob a forma de argumentação – de vários teóricos clássicos dos estudos dos jogos⁴: Huizinga (1950) e Callois (1961), por exemplo, acreditavam que para jogar, o indivíduo precisava conscientemente se desligar de sua vida ‘normal’ e adentrar uma atividade considerada ‘não séria’ – assumindo uma supressão do espaço-tempo. Ainda sobre esse entendimento específico da atividade do jogo, Huizinga (1950) acreditava que jogar era

¹ Professor Doutor do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Facom/Ufba. Pesquisador do Grupo de Pesquisa em Cibercidades (GPC) / Ciberpesquisa. Professor da Faculdade 2 de Julho (F2J) e da Faculdade de Tecnologia e Ciências (FTC). Email: j.c.ribeiro@terra.com.br

² Aluno do Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea da Universidade Federal da Bahia. Membro do Grupo de Pesquisa em Cibercidades (GPC) / Ciberpesquisa. Email: falc4o@gmail.com.

³ Os termos *jogar* e *brincar* são aqui separados de acordo com as definições construídas por Lalande (1928) em seu *Vocabulaire Technique et Critique de la Philosophie*, onde o filósofo propõe que a palavra *jeu* (jogo, em francês) precisa ser entendida de duas formas: (1) a da atividade meramente dirigida ao prazer, sem resultados concretos (vitória ou derrota, por exemplo) e a da (2) atividade orientada a esses resultados, na qual há ganho ou perda.

⁴ De acordo com Juul (2005, p. 36), “Um jogo é um sistema baseado em regras com um resultado variável e quantificável, onde diferentes resultados são associados a diferentes valores; o jogador procura influenciar nos resultados; o jogador se sente emocionalmente ligado ao resultado e as conseqüências de tal atividade são negociáveis”. Tal definição cobre não só jogos de tabuleiro ou *games*, mas também jogos de azar e outras apropriações do fenômeno lúdico. Para mais informações sobre o tema, ver Juul (2005).

uma atividade absolutamente livre de interesses materiais, que nenhum lucro poderia provir dos resultados do jogo – fato que Caillois (1961) traduz em sua obra como ‘atividade improdutiva’.

Esse suposto lugar no espaço-tempo no qual a atividade lúdica se desenvolve recebeu uma terminologia – e um tratamento mais cuidadoso – quando, em 2003, Salen e Zimmerman publicaram seu tratado de desenvolvimento e análise generalista dos processos pelos quais o jogo se dá – desde seu suporte analógico, representado comumente por cartas e tabuleiros, à hipermídia, onde se encontra a essência do *game*⁵ (NESTERIUK, 2002) – e passou a ser chamado de ‘círculo mágico’⁶, sendo inspirado em uma passagem do clássico *Homo Ludens*, de Huizinga (1950).

Embora o círculo mágico seja meramente um dos exemplos de 'lugares de jogo' listados por Huizinga, o termo é usado aqui como um atalho para a idéia de um lugar especial criado por um jogo no tempo e no espaço. O fato de que o círculo mágico é só isso - um círculo - é uma característica importante deste conceito. Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é encapsulado e separado do mundo real. Como um marcador de tempo, o círculo mágico é como um relógio: ele simultaneamente representa um caminho com um começo e fim, mas sem começo e fim. O círculo mágico inscreve um espaço que é repetível, um espaço limitado e sem limite ao mesmo tempo. Resumindo, um espaço finito, com possibilidades infinitas (SALEN e ZIMMERMAN, 2003, p. 95)⁷.

O conceito de Salen e Zimmerman, embora de certa forma fundamentado em um dos mais clássicos tratados sobre a relação entre cultura e expressão lúdica, tem sido extensamente discutido nos últimos anos. Tal idéia, sugerida como enquadramento padrão tanto pela mídia quanto por instituições sociais de grande representação (como a família), vem, a cada dia, encontrando cada vez menos bases nas quais poderia se apoiar. Um argumento, aqui, é possível: de que tal dicotomia nunca tenha existido e que, na verdade, alguém que, por exemplo, joga futebol profissionalmente, exerce as duas atividades ao mesmo tempo (ou seja, joga e trabalha).

Por outro lado, é através de Salen e Zimmerman (2003, p. 96) que podemos construir melhor o argumento que nos leva a um entendimento diferenciado do conceito de ‘círculo mágico’. Os autores, na dada passagem, discutem sobre a existência hipotética de um tabuleiro de gamão – que serve meramente para enfeitar a mesa de uma casa qualquer – mas que eventualmente é ocupado por jogadores, e tem, assim, sua função modificada de simples item de decoração para dispositivo de entrada – e aqui evocamos a idéia da imersão, que há de ser tratada mais à frente – ou de transporte para outra realidade:

O tabuleiro de gamão se torna um espaço especial que facilita o ato de jogar o jogo. A atenção dos jogadores transfere-se completamente para

⁵ Escolhemos o termo *game* ao invés de *videogame*, mesmo sabendo que este infere uma preocupação metodológica. O termo *game* vem sendo utilizado na maioria das publicações do país sobre jogos eletrônicos, mas se nos alinharmos com uma bibliografia internacional surge a preocupação de que tal *game* possa ser mal-interpretado, pois ele designa tanto jogos eletrônicos como qualquer outro tipo de jogo.

⁶ *Magic Circle*, no original.

⁷ Tradução nossa: “Although the magic circle is merely one of the examples in Huizinga's list of “play-grounds,” the term is used here as shorthand for the idea of a special place in time and space created by a game. The fact that the magic circle is just that – a circle – is an important feature of this concept. As a closed circle, the space it circumscribes is enclosed and separate from the real world. As a marker of time, the magic circle is like a clock: it simultaneously represents a path with a beginning and end, but one without beginning and end. The magic circle inscribes a space that is repeatable, a space both limited and limitless. In short, a finite space with infinite possibility”.

o jogo, que *media* sua interação através da jogabilidade. Enquanto o jogo estiver em progresso, os jogadores não vão rearranjar as peças casualmente, e sim movê-las de acordo com regras muito particulares (SALEN e ZIMMERMAN, 2003, p. 96, grifo nosso)⁸.

Vale retornar ainda à idéia de transposição entre realidades sustentada por Salen e Zimmerman (2003, p. 97): “O que significa decidir jogar um jogo? Se o ‘círculo mágico’ cria uma realidade alternativa, que atitudes psicológicas são necessárias de um jogador que se encontra no momento de adentrar um jogo?”. Se contextualizarmos de forma mais sólida dentro do universo dos *games* que é inerente ao universo *imaginário* da cibercultura – saindo um pouco da abstração dos jogos de tabuleiro e desse modelo clássico proposto pelos autores aqui trabalhados –, tal afirmativa pode ser considerada uma alusão à ultrapassada dicotomia realidade-ciberespaço, que foi posta em xeque pelas teorias da cibercultura já há algum tempo (vide LEMOS, 2007b, por exemplo).

Mas é realmente válido falar de uma barreira entre realidades, ou entre realidade e jogo que precisa ser rompida? Talvez sim, ao considerarmos *games* nos quais a essência da linha narrativa se faz mais perceptiva que a essência das regras (num retorno à antiga discussão narratologia *versus* ludologia, tão cara aos estudos dos jogos), como por exemplo em *Silent Hill*⁹, nos quais exista a necessidade de lidar com experiências sensitivas particulares, o que vem a pressupor completa absorção do jogador no jogo; usaremos aqui o termo imersão para endereçar tal fenômeno, de acordo com Murray (1999).

O mesmo já não pode ser dito quando nos endereçamos a outras categorias de jogos, como os *pervasive games*, os *alternate reality games* (ARGs) e os MMORPGs. Os primeiros acontecem em zonas híbridas entre materialidade e informação, com seu desenrolar necessariamente se dando tanto no pólo da realidade quanto no ambiente de jogo, que é o ambiente urbano experimentado e vivenciado tanto por jogadores (de maneira lúdica) quanto por transeuntes momentâneos (de maneira não lúdica) – como no jogo *Cruel 2 B Kind*¹⁰, analisado anteriormente por Ribeiro, Brunet e Falcão (2008). Os *alternate reality games* (ARGs), por sua vez, insistem no fato de que não são um jogo e que os jogadores adeptos a tais expressões lúdicas transitam entre ficção e realidade sem conseguir uma distinção precisa e categórica do que é e do que não é dentro dos procedimentos e tarefas sugeridas nas missões. Por fim, e de maior articulação com as propostas reflexivas deste trabalho, os MMORPGs¹¹, que atualmente se dissociam pela cultura e se tornam não só veículos de entretenimento, mas ferramentas de trabalho usadas para os mais diversos fins, desde funcionando necessariamente como ambiente para pesquisas científicas (BAINBRIDGE, 2007),

⁸ Tradução nossa: “*The Backgammon board becomes a special space that facilitates the play of the game. The players' attention is intensely focused on the game, which mediates their interaction through play. While the game is in progress, the players do not casually arrange and rearrange the pieces, but move them according to very particular rules*”.

⁹ Jogo de terror lançado pela empresa japonesa Konami em 1999, cujos cuidados com os detalhes de cenário, a trilha sonora poluída e sombria, e as seqüências de horror e de ação/aventura acabaram por transformá-lo num clássico possuidor de vários outros títulos de continuações e de uma adaptação para o cinema (*Silent Hill*, TriStar Pictures, 2006).

¹⁰ *Pervasive Game* desenvolvido em conjunto pelas empresas Avant Games e Persuasive Games em 2008, onde os jogadores confrontam os outros com elogios e declarações de amor – a idéia principal é não saber quem está ou não está jogando, porque a comunicação é feita mediante celulares e dispositivos de comunicação móvel e não revela quem é quem – só a possível localização do jogador. <http://www.avantgame.com/>

¹¹ *Massive Multiplayer Online Role Playing Games* – RPGs Multiusuário que se utilizam da Internet.

passando por especulação imobiliária de ambientes virtuais (vide o caso da alemã Anshe Chung¹² em *Second Life*¹³) até a apropriação e o desenvolvimento de novas práticas relacionadas ao trabalho, como a prática de *gold farming* (DIBBEL, 2007; HEEKS, 2008; FALCÃO, 2008).

De posse desse conhecimento, então, é importante frisar que o objetivo do presente trabalho não é desmerecer o conceito trabalhado por Salen e Zimmerman (2003), mas reconsiderá-lo a partir da premissa de que algumas formas lúdicas assumiram, com o passar do tempo e devido ao seu contato para com as tecnologias digitais e telemáticas, estruturas complexas que o formalismo e o generalismo de Huizinga (1950) e de Caillois (1961), bem como o conceito de Salen e Zimmerman (2003) não conseguem mais encapsular. Assim sendo, questionamos não a totalidade do conceito do ‘círculo mágico’ – cujo entendimento clássico associado ao processo de imersão é vital para o desenvolvimento do presente artigo –, mas principalmente sua aplicação a esses casos fronteiriços, nos quais fica claro que há um diálogo muito maior da estrutura do jogo com a realidade.

Retornando à citação de Salen e Zimmerman (2003) mencionada, a idéia principal não seria então, a de necessariamente encapsular o sujeito, suprimir-lhe o espaço-tempo e projetar-lhe numa zona alternativa. Melhor que isso talvez fosse considerar que o ‘círculo mágico’ existe sim – e é inerente à estrutura do jogo – mas como fator mediador, que auxilia no diálogo do jogador para com o jogo e a realidade. Trabalhando no processo de relacionamento do homem para com o duo jogo/real, essa mediação pode se apresentar tanto de forma fluida, desenhando fronteiras que se mostrem borradas (não plenamente identificadas), que permitam que ficção e realidade se encontrem, quanto de forma mais sólida, realmente fazendo com que o usuário/jogador experimente um sentimento de deslocamento, supressão espaço-temporal através de um processo de imersão, conforme vamos sugerir em um tópico mais adiante.

A partir de agora, trataremos de uma melhor definição do objeto escolhido, com o intuito de prosseguir com a argumentação proposta.

2. ‘Mundos virtuais’ como híbridos entre jogos eletrônicos e comunidades virtuais

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

¹² Anshe Chung é o avatar de Ailin Graef, chinesa radicada na Alemanha que se tornou literalmente milionária ao adentrar os negócios de corretagem, administração e desenvolvimento de propriedades online no ‘mundo virtual’ *Second Life* (Linden Lab, 2003).

¹³ Mundo virtual controlado pelo Linden Lab, fenômeno de mídia e público em 2007 que teve uma violenta queda no número de usuários em 2008 (fonte: Linden Labs, <http://lindenlab.com/>). Para mais informações, ver <http://www.secondlife.com/>.

‘Mundos virtuais’ – também chamados de mundos sintéticos (CASTRONOVA, 2006) – são ambientes multiusuário, navegáveis espacialmente através de um avatar e mediados por computador que, apesar de deverem muito de sua lógica aos MUDs¹⁴, funcionam hoje como sua evolução, portando gráficos potentes, mitologias complexas e uma capacidade de receber milhões de jogadores no sistema de forma simultânea.

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

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

Para que esse conhecimento se apresente de forma mais visível, precisamos transitar por entre algumas definições e reflexões associadas aos elementos que aqui se relacionam – *games*, comunidades virtuais e ‘mundos virtuais’ – que vão nos levar a uma contextualização mais sólida, para que seja possível identificar o objeto específico no qual escolhemos trabalhar, quando abordando a questão do processo de formação de identidade e sua relação com a comunicação mediada por computador (CMC).

Objetivamente, um ‘mundo virtual’ é um ambiente simulado baseado na interação via computador, no qual os usuários ‘habitam’ estes espaços através de seus avatares. A metáfora da habitação é aqui apoiada sobre um conceito que a própria Klastrup (2003a) discute em sua tese, mas que será focado um pouco à frente no presente trabalho – o conceito de *worldness*. Tal ‘habitação’, continuando, geralmente é mediada através de uma representação na forma de figuras humanóides que podem ser desenhadas tanto em 2D quanto em 3D¹⁵.

Um mundo virtual é uma representação persistente online que contém a possibilidade de comunicação síncrona entre usuários, e entre usuário e mundo dentro de uma estrutura espacial desenhada como um universo navegável. "Mundos virtuais" são mundos nos quais se pode navegar através de representações persistentes do usuário, ao contrário de mundos imaginados de ficções não-digitais, os quais são apresentados como habitados, mas não são realmente habitáveis. Mundos virtuais são diferentes de outros ambientes virtuais porque não podem ser imaginados em toda sua totalidade espacial (KLASTRUP, 2003a, p. 26)¹⁶.

¹⁴ *Multi-User Domains*. Ambiente virtual multiusuário navegável via texto, desenvolvido primeiramente na década de 1980, na Universidade de Essex, no Reino Unido. Para mais informações, visitar <http://www.mud.co.uk/richard/>.

¹⁵ 2D e 3D são termos utilizados para referenciar animações em duas e três dimensões – existem, porém, algumas técnicas de perspectiva 2D, como a perspectiva isométrica, que simulam a animação em três dimensões, como pode ser visto no ‘mundo virtual’ *Ultima Online* (Origin Systems, 1997).

¹⁶ Tradução nossa: “A virtual world is a persistent online representation, which contains the possibility of synchronous interaction between users and between user and world within the framework of a space designed as a navigable universe. “Virtual worlds” are worlds you can move in, through persistent representation(s) of the user, in contrast to the represented worlds of traditional fictions, which are worlds presented as inhabited by real people, but not actually inhabitable”.

Um ponto recorrente, em se tratando de ‘mundos virtuais’, é o fato de que tais simulações, independente de seus papéis não-miméticos, quase sempre desenvolvem seu ambiente tendo como suporte metafórico as referências utilizadas na percepção da espacialidade cotidiana presente no ‘mundo real’. Desta forma, simulam, através da tela do computador, certos elementos que remetem ao ‘mundo real’, tais como: gravidade, topografia, locomoção, ação e comunicação em tempo real (RIBEIRO, 2003).

Façamos aqui uma distinção: tratamos, com exclusividade, no presente artigo, de mundos imaginários apoiados sobre as tecnologias telemáticas – em detrimento de mundos ficcionais que habitam a literatura, o cinema e tantas outras mídias. Com base em tal premissa, que nos exige de um mapeamento abrangente, haja vista que foge do escopo deste artigo, podemos apontar os primeiros passos dados pela tecnologia rumo às estruturas que hoje se desenham e constituem tal fenômeno.

Uma série de apropriações da tecnologia telemática desenvolvida entre a década de 1960 e 1990 guarda, em sua essência, os primeiros traços que ensejam a construção de ‘mundos virtuais’ como aqui os referenciamos. Desde as primeiras experiências comunitárias efetivadas através das famosas BBSs (*Bulletin Board Systems*), passando pelos tópicos de discussão específicos da *Usenet*, e pelos diversos *chats* (salas de bate-papo, *web-chats*, *chats* gráficos etc.), até os MUDs e os sites de promoção de relacionamentos sociais, o que se observa é a gradativa sofisticação destes ambientes e mundos narrativos ficcionais, tanto no que se refere às tecnologias comunicacionais empregadas quanto aos processos de sociabilidade adotados, conforme apontamentos efetuados por diversos autores (TURKLE, 1997; MURRAY, 1999; ALVES, 2005; dentre outros).

Atenta a estas mudanças, Klastруп (2003a) transpõe uma preocupação para com a formalização dos estudos dos ‘mundos virtuais’ – alertando para o fato de que eles geralmente se concentram em apenas um aspecto do objeto: a configuração técnica do ambiente. Além disso, conforme a autora sugere, se vamos estudar tais fenômenos, é justo que façamos uso de um jargão adequado, um modo legítimo de incluí-los num debate que cresce a cada dia: o debate sobre os vários tipos de apropriações e desenvolvimentos de narrativas apoiadas sobre suportes digitais. O debate sobre jogos já existe, já está delineado e possui toda uma vasta literatura para se apoiar, assim como o debate teórico sobre a lógica das comunidades virtuais e das redes sociais. Por outro lado, o debate sobre ‘mundos virtuais’ como híbridos – portanto não simplesmente uma combinação entre dois componentes, claramente baseados na dinâmica dos jogos eletrônicos e das comunidades virtuais – ainda não está completamente estabelecido, o que ressalta a pertinência, a atualidade e a necessidade de discussões mais específicas que abordem o fenômeno a partir das características particulares.

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

Para entender (as formas e leis que compõem um mundo virtual), ao invés de olhar para os mundos virtuais simplesmente como espaços sociais ou jogos, precisamos entendê-los como híbridos, que possuem os elementos de ambas as estruturas. Mais, para entender totalmente os

processos complexos contidos na criação da experiência, eu acredito que precisamos unir o conhecimento de atuação (*performing*) online, narrativas interativas (*interactive storytelling*) e trabalhos cibertextuais na análise também. Todos esses elementos juntos criam o sentimento de *worldness* e nos habilitam a sentir-nos envolvidos, talvez até imersos, em um mundo virtual (KLAstrup, 2003b, p. 1)¹⁷.

Mostra-se claro que a maneira como este mundo é percebido torna-se parte fundamental na sua composição, uma vez que é através destes processos de (re) leitura e de (re) configuração dos elementos narrativos, propiciados pelos dispositivos técnicos possíveis de serem utilizados nos ambientes (variáveis técnicas), e das demandas individualizadas dos jogadores (variáveis psicossociais), é que o ‘mundo virtual’ vai adquirindo o formato de ambiência imersiva.

3. Imersão: experiência além do espelho

Os jogos eletrônicos funcionam, nos dias de hoje, como dispositivos que portam uma carga de informação que é reconhecida como força (inter) ativa no processo de produção de sentido desenvolvido pelo usuário/jogador no momento em que este ‘experimenta’ a história contada – o texto, na verdade, composto por regras e ficção (KLAstrup, 2003a, JUUL, 2005). Apontamos aqui, por exemplo, a capacidade que tais *games* possuem de serem vetores de uma experiência estética, de um processo de desenvolvimento e expressão emotiva (ZAGALO, TORRES, BRANCO, 2005).

O grande mérito de tais *games* encontra-se na alçada da imersão. Enquanto os meios de reprodução tradicionais, como o cinema e a televisão, clamam por uma imersão passiva, onde o leitor simplesmente absorve o que é transmitido e a interação é praticamente condensada ao ato da interpretação pessoal, o *game* transpõe esse processo para um diferente patamar, onde a imersão se dá de forma muito mais palpável.

Um dos componentes particulares do processo de imersão nos *games* é o que os povos de língua inglesa chamam de agenciamento (*agency*) (MACHADO, 2007, p. 211), onde o interator experimenta a sensação de que suas decisões realmente influem no desenrolar dos eventos determinantes da narrativa. Em suma, tais *games* clamam pela presença ativa do homem.

Machado (2007) ainda identifica uma preocupação científica com relação ao termo ‘imersão’: para ele, tal termo foi inserido no campo teórico recentemente, principalmente com o intuito de estudar as experiências de Realidade Virtual (RV). O autor, contudo, associa o clamor pela imersão a uma tradição mais antiga, a das narrativas representacionais às quais estamos tão acostumados: livros e filmes já proviam, muito antes de os computadores serem usados com o intuito de criar tais realidades, o sentimento de navegação em outro mundo. Tendo como referência *Through the Looking Glass*, do inglês Lewis Carroll, onde a protagonista Alice

¹⁷ Tradução nossa: “*In order to understand these laws, instead of just looking at virtual worlds as social spaces or games, we need to understand them as hybrids, which have elements of both structures. Furthermore, to fully understand the complex processes at work in creating experience, I argue that we need to encompass knowledge of online performing and of interactive storytelling and cybertextual works in an analysis too. All these elements together create the feeling of “worldness” and enable us to feel involved with, maybe even immersed in, a virtual world*”.

atravessa o espelho e vive aventuras fantásticas do outro lado, Machado (2007, p. 163) faz uma interessante digressão. Para o teórico (p. 164), o ato de atravessar o espelho se assemelha ao ato de atravessar a tela: estar dentro do filme, vivenciando a história de um ponto de vista diferenciado daquele do mero espectador. Tal ponto faz com que nos recordemos do *holodeck* da série *Jornada nas Estrelas* e de como são apresentadas situações hipotéticas cujo desenvolvimento depende necessariamente da interação (do agenciamento) do sujeito imerso para com o restante do sistema, e de como Murray (1997) utiliza tal recurso para fundamentar sua teoria sobre ciber-narrativas.

Retornando à argumentação do presente artigo, acreditamos que a idéia sugerida – de que há uma gradação nas fronteiras estabelecidas pelo ‘círculo mágico’ nos ‘mundos virtuais’ – esteja intimamente ligada à sensação experimentada quando do processo de imersão, de forma progressiva: as fronteiras do ‘círculo mágico’ se definem, se ‘solidificam’ à medida que o processo de imersão se desenvolve, à medida que uma realidade parece se transformar em outra, à medida que ‘atravessamos o espelho’.

Klastrup (2003a), que defende a idéia do hibridismo dos ‘mundos virtuais’, possui uma visão complementar ao modelo rapidamente proposto, e que nos parece razoável: para a autora, a imersão nos ambientes virtuais estudados é apenas um elemento tangente à composição de toda uma poética¹⁸; esta por sua vez sendo composta por (1) um modelo de produção de sentido baseado em uma textualidade produzida por múltiplos usuários e (2) uma grade analítica com o intuito de estudar os agentes, as formas de interação, amplitude da interação e interação-em-tempo, esta última possibilitando a emergência de uma história (um evento que pode ser narrativamente relatado, mas que não possui necessariamente ligação com o cerne narrativo que ampara o mundo em questão).

A autora acredita que os dois tópicos acima são essenciais para que o usuário/jogador desenvolva um relacionamento com o mundo, fazendo com que ele deseje retornar; tais requisitos ajudariam a criar uma essência de mundo (*worldness*) específica, além de ajudar o sujeito a produzir experiências que possam satisfazer a comunidade da qual ele faz parte.

Klastrup (2003a, p.293) é veemente no desenvolvimento de seu conceito de *worldness*. Para a autora, tal essência do mundo não é simplesmente o sentimento de imersão (ou de presença, como trataremos adiante); de forma contrária, a imersão em um dado mundo e o sentimento de presença seriam apenas aspectos dessa dada essência. Tal argumento nos leva para uma discussão tangencial acerca da natureza da interação e de como ela poderia funcionar como antagonista à ilusão de mundo desejada, desenvolvida usualmente pelas formas narrativas tradicionais – livros e filmes, por exemplo – com as quais se lida desde tempos imemoriáveis. Sobre tal questão, Klastrup afirma que

Interagir e sentir-se imerso não são experiências necessariamente contraditórias; melhor que isso, interagir com o mundo movendo-se através de sua topografia ou usando os objetos nele contidos para gerar eventos - alguns dos quais podem ser reproduzidos verbalmente - pode aumentar o sentimento de presença e de imersão, e vai supostamente encorajar jogadores a "interagir de forma ativa"; por outro lado, um não necessariamente está ligado ao outro; isto é, porque você interage socialmente, você se sente imerso. Formas de interação, crença e

¹⁸ Poética desenvolvida pela própria Klastrup (2003a) em sua tese de doutorado. Uma digressão mais complexa sobre este ponto estaria fora do eixo temático do presente artigo, contudo.

presença, a experiência de interação-em-tempo e de participação nas histórias - cada um deles alimenta-se do outro, em um processo contínuo e dinâmico (KLASTRUP, 2003a, p. 293)¹⁹.

Dada, então, tal particularidade no processo de imersão em ‘mundos virtuais’, no qual tal ilusão de mundo seria reforçada pela necessidade da interação e navegação, Klastrup (2003a) segue apontando que talvez seja mais produtivo expandir tal conceito. A autora faz isso com base no conceito de Ryan, que classifica imersão como sendo “a experiência através da qual um mundo fictício adquire a presença de uma realidade autônoma e independente de linguagem, populada por seres humanos vivos” (RYAN, 2001, p. 15)²⁰. Para simplesmente se defender de uma assunção baseada no senso comum, no qual ‘imersão’ geralmente se refere a um processo de sedução passiva por meio da linguagem de um veículo – especialmente no caso de portadores do modelo narrativo tradicional –, Klastrup (2003a) sugere que talvez seja o caso de falarmos de ‘presença e relacionamento’ (*presence and engagement*) – que são conceitos que se encaixam de forma melhor para representar a experiência de ‘estar’ em um ‘mundo virtual’ – mas que é necessário, para explicar a experiência de *worldness*, incluir ambos como conceitos operacionais. Ryan (1994) acredita que a combinação entre imersão e interação serve para explicar a experiência de realidade de um usuário/jogador. Para a autora, “apreender um mundo como real é sentir-se inserido nele, ser capaz de interagir fisicamente com ele, e ter o poder de modificar tal ambiente. A conjunção de imersão e interatividade leva a um efeito conhecido como telepresença” (RYAN, 1994, *apud* KLASTRUP, 2003a, p. 295)²¹.

Ao introduzir a idéia de (tele) presença, então, Klastrup (2003a, p. 295) articula os conceitos com as características de um ‘mundo virtual’, criando uma estrutura de entendimento para a relação usuário/jogador-mundo, que vai nos ajudar a compreender o porque de existir uma particularidade no processo de criação de identidades sociais, quando se tratando de tais ambientes.

Podemos considerar imersão como a criação de uma crença no mundo, onde o usuário conscientemente finge que tudo aquilo que acontece no 'mundo virtual' é 'real' ou 'verdadeiro', enquanto automaticamente interpreta eventos de acordo com seu significado *in-game* [...]. (Tele)Presença, então, é o sentimento de 'estar lá', experimentando que você é seu avatar, e as outras pessoas são seus respectivos avatares, através da interação com outros jogadores, da simulação do mundo e do sucesso da imersão. Relacionamento para com o mundo é o que emerge através da experiência da temporalidade do mundo; outros jogadores começam a importar para você e você começa a experimentar eventos relatáveis que fazem com que você se mantenha associado ao mundo

¹⁹ Tradução nossa: “*Interacting and feeling immersed is not necessarily always contradictory experiences, as previously discussed; rather, interacting with the world by moving through its topography or using the objects within it to generate events, some of which will become tellable, can enhance the feeling of presence or immersion and will hopefully encourage players to “actively interact”; on the other hand, the one does not necessarily entail the other; i.e. because you interact socially, you feel immersed. Interaction forms, belief and presence, and the experience of interaction-in-time, story-living - all feed on each other in a continuous dynamic process*”.

²⁰ Tradução nossa: “*The experience through which a fictional world acquires the presence of an autonomous language-independent reality populated with live human beings*”

²¹ Tradução nossa: “*To apprehend a world as real is to feel surrounded by it, to be able to interact physically with it, and to have the power to modify this environment. The conjunction of immersion and interactivity leads to an effect known as telepresence*”.

porque você tem um interesse em completar a história no nível dos personagens individuais (KLAstrup, 2003a, p. 295)²².

Deve-se observar, contudo, que Klaststrup (2003a) enfoca aspectos narrativos em suas considerações, mas sua análise não favorece o estudo dos aspectos lúdicos dos ‘mundos virtuais’, representados, neste trabalho, pela figura do ‘círculo mágico’. Tais conceitos, apesar de estarem diretamente ligados à idéia da particularidade da formação identitária em tais ambientes, não devem ser equiparados com o conceito de ‘círculo mágico’ como explicado anteriormente.

4. O ‘círculo mágico’ como agente delimitador/mediador de processos de formação identitária

Como pudemos perceber, o processo de imersão – associado à experiência de mundo que Klaststrup (2003a) chama de *worldness* – vivenciado pelos participantes de tais ‘mundos virtuais’ apresenta características que evidenciam um repertório que engloba algumas práticas sociais não usuais nas trocas efetivadas nas relações cotidianas. Mesmo aquelas que poderiam ser identificadas como presentes no ‘mundo real’ parecem sofrer ligeiras mudanças, visando adaptações às particularidades contextuais geradas pela ‘lógica do jogo’ adotada nestes mundos. Partindo de tais premissas, algumas questões se fazem presentes: (1) Quais as diferenças em relação à possível imersão em relação a outros espaços e plataformas interacionais virtuais que não seguem a ‘lógica do jogo’? (2) Quais os efeitos/repercussões na construção da identidade (em seus aspectos sócio-representacionais) derivados dessa diferenças? Temos como hipótese reflexiva que as particularidades associadas ao ‘círculo mágico’ promovem o desenvolvimento de comportamentos sociais mais cambiantes, que, por sua vez, criam condições favoráveis ao desenvolvimento de situações experienciais singulares, configuradoras de identidades sociais mais fluidas.

Para o desenvolvimento de nosso argumento, cabe inicialmente uma exploração sobre a arena social destes ‘mundos virtuais’, tendo como referência seus mecanismos reguladores. A partir dos estudos de Lakatos e Marconi (1999) sobre as interações como causadoras dos processos sociais, Recuero (2005), em sua análise da formação de redes sociais no ciberespaço, destaca a presença de três mecanismos que regem a dinâmica social produzida nos contatos interpessoais efetuados pelos navegantes: (a) processos cooperativos; (b) processos competitivos; e (c) processos conflitivos. Tal divisão parece-nos oportuna para analisar aspectos relacionais presentes nos ‘mundos virtuais’. Os primeiros dizem respeito à atuação de indivíduos ou grupos visando o alcance de um objetivo comum. A cooperação nos ambientes virtuais pode ser atestada através de diversas manifestações; desde aquela presente no processo de ajuda a um usuário iniciante (indicando caminhos, macetes, truques de sobrevivência no ambiente etc.),

²² Tradução nossa: “We can view immersion as the creation of belief in the world, consciously pretending that all that happens in the virtual world is “real” or “true”, while automatically interpreting events according to their “in-game” meaning (...). (Tele)Presence, then, is following the feeling of ‘being there’, experiencing that you are your avatar, and other people are their avatars through the interaction with other players, the simulation of the world and the successfulness of immersion. Engagement in the world is what emerges through the experience of the world in time; other players start to matter to you and you begin to experience events of a tellable nature which make you stick to the world because of your interest in completing the story on the level of individual characters”.

quanto às mais sofisticadas, derivadas de uma ética, construída e centrada na idéia de companheirismo que rege uma parte significativa de jogadores.

Os processos competitivos, por sua vez, representam os esforços de indivíduos ou grupos para a obtenção de aspirações pessoais, diante de um ambiente que se mostra escasso de recursos materiais ou simbólicos que supram as necessidades desejadas. Assim, os participantes entram em um processo competitivo, buscando alcançar “melhores condições de vida”, bem como os benefícios sociais decorrentes desse processo de ascensão. Nos ambientes dos ‘mundos virtuais’, este processo costuma ser bastante explorado, haja vista que fomenta no usuário o desejo de galgar situações sociais cada vez melhores, através da busca de status e reconhecimento (MALABY, 2006) por parte dos demais participantes, seja pela sua destreza técnica (matar dragões, comandar um grupo de ataque às bases inimigas, comandar um pequeno exército de 25 ou 40 pessoas rumo a um objetivo que não pode ser alcançado com menos participantes que isso, etc), seja pela sua habilidade nas negociações sociais para a obtenção de determinados objetivos (por exemplo: convencimento de que seus propósitos estratégicos são mais interessantes do que os de outros participantes, ou habilidades em lidar com diversas contingências que podem surgir no desenvolvimento do jogo).

Já os processos conflituos seriam aqueles que radicalizam a disputa com o outro (seja este outro um indivíduo, outros grupos, ou outras nações). O clima passa a ser de hostilidade e o desejo é de eliminação do seu oponente. Todas as ações são direcionadas para suplantar o outro, através de subjugação e humilhações. Este mecanismo rege uma parte significativa da dinâmica social que se encontra nos ‘mundos virtuais’. Ele promove ou fomenta a construção de grupos, alianças, estocagem de material para as disputas, a idéia de vencedores e vencidos, provocando uma autêntica movimentação e um eterno clima de guerra entre os participantes.

O que se observa, na verdade, é que estes mecanismos atuam de forma conjunta, provocando todo o fluxo de trocas sociais verificados nestes ambientes, dinamizando as aproximações e os afastamentos, as alianças e as divergências entre os participantes. Entretanto, defendemos que a ‘lógica do jogo’, representada conceitualmente neste trabalho pela idéia do ‘círculo mágico’, particulariza tais sistemas de convivência, uma vez que a essência dos objetivos que um ‘mundo virtual’ imprime aos seus usuários/jogadores e o modo pelo qual eles decidem suas prioridades é que determina o esquema de convivência entre eles. Isto pressupõe que dinâmicas sociais singulares vão sendo construídas e vivenciadas.

Dentro de uma perspectiva interacionista, temos uma vasta literatura (GOFFMAN, 1961, 1974, 1996; GERGEN, 1990, por exemplo) que aponta que a formação identitária dos indivíduos é derivada, em sua essência, das situações vivenciadas nos diversos contextos sociais e da capacidade de representação dessas experiências, ou seja, é resultante dos aspectos sócio-representacionais construídos a partir da apropriação das particularidades das diversas práticas comunicativas e sociais oriundas do ambiente específico. Fato é que o contato com tais aspectos inerentes ao jogo transforma-se, então, num modificador de certos processos e comportamentos sociais, e conseqüentemente, das condições produtoras da identidade social do avatar criado. A questão que se evidencia é se tal ocorrência revela apenas aspectos circunscritos ao personagem vivenciado no jogo, e portanto, sem nenhuma interferência na construção identitária do participante além dos limites do ‘círculo mágico’, ou se manifesta facetas experienciais que podem ser agregadas ao conjunto de elementos que formatam a base para configuração identitária do sujeito jogador.

Para o nosso olhar, a segunda opção interpretativa parece-nos mais plausível, haja vista que a presença do ‘círculo mágico’ ocasiona, de forma efetiva, ou a suspensão temporária dos referenciais sociais comumente utilizados na vida cotidiana (evidenciando assim a função delimitadora), ou o redimensionamento (quanto às suas importâncias e utilidades) desses mesmo referenciais (salientando desta forma a função mediadora), mas não inibe o aprendizado social de tais experiências. Em suma, o ‘círculo mágico’, vivenciado (de maneira delimitadora ou mediadora) pelos usuários dos ‘mundos virtuais’, possibilita a emergência de situações sociais particulares, temporárias, mas que podem servir de base para exploração de territórios cognitivos e existenciais, enriquecendo assim o leque de experiências constituintes da identidade.

Interessante notar que, segundo diversos autores (TURKLE, 1997; RIBEIRO, 2003, dentre outros), existe a possibilidade de que haja uma identificação mais profunda, em algumas circunstâncias e devido aos motivos mais diversos, entre a identidade social e o papel desempenhado nos ‘mundos virtuais’, o que poderia vir a promover alterações na estrutura de personalidade do indivíduo. Assim, alguns usuários poderiam vivenciar tão intensamente as identidades virtuais de modo que as respectivas características poderiam ser gradativamente incorporadas à sua maneira habitual de ser no ‘mundo real’, ‘fora do círculo mágico’ (YEE, 2007). Em situações mais extremas, isso ocasionaria até mesmo uma percepção de equivalência entre as duas esferas relacionais (‘mundos virtuais’ regidos pela ‘lógica do jogo’ e ‘mundos reais’). Tal ocorrência, entretanto, não pode ser vista apenas como uma ocorrência casual, derivada de um simples deslocamento de um ambiente social para outro, mas sim como resultante de um complexo processo de sucessivas identificações provisórias, intercambiáveis, proporcionadas e ajustadas às diversas demandas e variáveis presentes na vivência das situações contextuais.

5. Considerações finais

A partir da argumentação que foi traçada no decorrer do presente artigo, podemos, então, sugerir que há particularidades – e portanto pontos-chave que podem ser abordados em uma pesquisa mais extensa – no processo de criação de identidades sociais em ‘mundos virtuais’. Nossa sugestão se baseia no fato de que em tais ambientes, além dos processos de mediação efetuados pelo computador na formação identitária – como apontam alguns estudos, como o de Ribeiro (2003) – existe outro fator de mediação que contribui para singularizar tal processo nos ‘mundos virtuais’.

A presença inata de sistemas lúdicos (SALEN e ZIMMERMAN, 2003) com objetivos delineados em tais mundos exerce forte influência no modo pelo qual as relações – e papéis – sociais se desenham no decorrer da experiência de mundo vivida pelo usuário/jogador. Através, portanto, do processo de imersão – e caminhando rumo ao processo de ‘habitação’ anteriormente explanado sob a lógica da *worldness* – o usuário/jogador é inserido dentro de uma ferramenta que pode lhe suprimir o espaço-tempo e transformar o ambiente virtual em extensão do real, no qual ele se relaciona através do avatar.

A supressão enfocada acima – efeito da inserção do sujeito no ‘círculo mágico’ – media o relacionamento dos usuários, fazendo com que o processo de formação identitária aconteça imbricado ao tecido narrativo-lúdico, associando fatores técnicos, perceptuais, cognitivos e existenciais.

Curioso é perceber que apesar da fluidez inerente ao processo de construção identitária que acontece na comunicação mediada pelo computador, e apesar do fato de os ‘mundos virtuais’ também fazerem parte dessa lógica, seguindo a argumentação apontada durante o trabalho, a fluidez, embora aumentada, com relação às interações face a face, ainda é, de certa forma, condicionada às situações desenhadas pelos designers que projetam o ambiente – ou seja, condicionada à ‘lógica do jogo’, à presença do ‘círculo mágico’.

Por fim, fazem-se necessárias pesquisas de cunho exploratório para fortalecer a argumentação e mapear dinâmicas e processos desenvolvidos na construção de relacionamentos sociais em tais ambientes – fomentando, assim, o estudo dos ‘mundos virtuais’ pelas várias ciências humanas e legitimando, dessa forma, a disciplina de estudo dos jogos.

6. Referências

ALVES, Lynn. *Game Over Jogos eletrônico e violência*. São Paulo: Futura. 2005.

AUGÉ, M. *Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Campinas: Papirus, 1994.

BAINBRIDGE, William Sims. *The Scientific Research Potential of Virtual Worlds*. In: Science 317, 472 (2007). Disponível em <http://www.sciencemag.org>. Acesso em 05/10/2007.

CAILLOIS, Roger. *Les Jeux et Les Hommes*. Le Masque et Le Vertige. Cher: Gallimard, 1961 (1967).

CASTRONOVA, Edward. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: The University of Chicago Press, 2006.

DIBBEL, Julian. *The Life of the Chinese Gold Farmer*. In: The New York Times, Disponível em <http://www.nytimes.com/2007/06/17/magazine/17lootfarmers-t.html>. Acesso em Junho de 2007.

FALCÃO, Thiago. *Reflexões sobre a relação entre trabalho e lazer nos mundos sintéticos*. Anais do 3º Congresso de Estudantes de Pós-Graduação em Comunicação. Rio de Janeiro, RJ. 2008.

GERGEN, K.J. *The saturated self: dilemmas of identity in contemporary life*. New York: Basic Books, 1990.

GOFFMAN, E. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes, 1996.

GOFFMAN, E. *Frame analysis: an essay on the organization of experience*. New York: Harper & Row, 1974.

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

HEEKS, Richard. *Current Analysis and Future Research Agenda on “Gold Farming”*: Real World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games. In: Development Informatics Working Paper Series, Paper n° 32. Disponível em <http://www.sed.manchester.ac.uk/idpm/research/publications/wp/di/index.htm>. Acesso em Agosto de 2008.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1950 (2001).

JUUL, Jesper. *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005.

KLASTRUP, Lisbeth. *Towards a Poetics of Virtual Worlds*. Tese de Doutorado apresentada à IT University of Copenhagen. Copenhagen, 2003a.

KLASTRUP, Lisbeth. *A Poetics of Virtual Worlds*. Artigo apresentado na conferência MelbourneDAC2003. Melbourne: 2003b. Em: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/>. Acesso em 04/09/2008.

LAKATUS, Eva; MARCONI, Marina. *Sociologia Geral*. São Paulo: Atlas, 1999.

LALANDE, André. *Vocabulaire Technique et Critique de la Philosophie*. Paris: Librairie Félix Alcan, 1928.

LEMOS, André. *Cidade e Mobilidade*. Telefones Celulares, Funções Pós-Massivas e Territórios Informacionais. MATRIZES. Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo, 2007a.

LEMOS, André. *Mídia Locativa e Territórios Informacionais*. Acessado em 2008. Disponível em http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf. Salvador, 2007b.

MACHADO, Arlindo. *O Sujeito na Tela*. Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MALABY, Thomas. *Parlaying Value: Capital In and Beyond Virtual Worlds*. In: Games and Culture, Vol. 1, p. 141-163, 2006.

MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck*. The future of narrative in cyberspace. Cambridge: Mit Press, 1999.

NESTERIUK, Sérgio. *A narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade como possibilidade comunicacional*. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica. São Paulo, 2002.

RECUERO, Raquel. *Comunidades Virtuais em Redes Sociais na Internet: Uma proposta de estudo*. Ecompos, Internet, v. 4, n. Dez 2005, 2005.

RIBEIRO, J.C. *Um olhar sobre a sociabilidade no ciberespaço: aspectos sócio-comunicativos dos contatos interpessoais efetivados em uma plataforma interacional on-line*. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2003. Tese de doutorado.

RIBEIRO, José Calos; BRUNET, Karla e FALCÃO, Thiago. *Comunicação Móvel e Jogos em Espaços Híbridos*. Anais do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Natal, RN, 2008.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion & Interactivity in Literature & Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

SALEN, K. e ZIMMERMAN, E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003.

TURKLE, S. *A vida no ecrã: a identidade na era da internet*. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

YEE, Nick. *The Proteus Effect*. Behavioral Modification via Transformations of the Digital-Self Representation. Tese de Doutorado apresentada ao Departamento de Comunicação da Universidade de Stanford. Stanford, 2007.

ZAGALO N., TORRES, A., e BRANCO, V. *Emotional Spectrum developed by Virtual Storytelling*. 3rd International Conference on Virtual Storytelling, in Lecture Notes in Computer Science, Springer, Volume 3805, pp.105-114. 2005.