

Virtualidade e Realidade: a linha tênue entre dois mundos

Mônica Gisele Custódio¹

Vanessa A. Pinto²

Soraia de Carvalho³

Resumo

A presente dissertação é uma análise comparativa da representação virtual com a realidade, utilizando o jogo Lineage 2 como objeto de pesquisa. Lineage é um jogo exclusivamente on-line com plataforma 3D que pessoas ao redor do mundo utilizam para interagir, trocar informações e conhecimento entre si com o objetivo de obter conquistas, *status* e crescimento dentro da narrativa virtual proposta. O trabalho trata de assuntos como comunicação, interação e socialização em comunidades virtuais, dentro e fora do jogo. Neste contexto a hipótese é a de que, mais do que buscar evadir-se da vida real enquanto jogo, o jogador procura agir normalmente como faria em sua rotina diária. Como fonte de pesquisa utilizou-se cyber cultura, mídia digital e o livro “Mapa do Jogo, a diversidade cultural dos games”, de Lúcia Santaella e Mirna Feitoza.

Palavras-chave: *Multi-jogadores; Cibercultura; Avatar; Realidade Virtual; Cultura Digital.*

INTRODUÇÃO

O jogo é uma representação da própria sociedade, ele é o signo digitalizado dela. É a virtualização das ansiedades humanas que buscam uma forma alternativa de realidade. Avatar, palavra de origem hindu, significa aquele que desce de Deus, aquele que recebe a essência, a alma, ou simplesmente encarnação. Para a atualidade cibernética o Avatar vai além desses significados, sua presença na mídia digital se tornou tão comum que as

¹ Aluna de Publicidade e Propaganda, faculdade Pitágoras Londrina.

² Aluna de Publicidade e Propaganda, faculdade Pitágoras Londrina.

³ Professora orientadora, Publicitária, do curso de Publicidade e Propaganda da faculdade Pitágoras Londrina.

peças criam, modificam e trocam experiências de vida estando em seus Avatares sem nenhum estranhamento. Este ser Avatar que representa a identidade *online* de uma pessoa é designado por uma reprodução imagética de seu criador, seja ela fiel às suas características físicas ou não, mas a personalidade de um Avatar é essencialmente de seu criador, já que ele é o “Deus” reencarnado digitalmente, a essência que dá vida ao personagem inanimado, o Eu virtual.

Parte da mágica de possuir um Avatar é ter a liberdade de ser fisicamente como você deseja, é não ter que aceitar características desgostosas do corpo físico, é ter a aparência que quiser por tempo indeterminado, além de aumentar o *status* entre outros usuários *online* através do acúmulo de riquezas virtuais, denominado *cash*⁴, objetos e materiais de alto valor dentro do ambiente virtual, e na maioria dos casos, a não existência de limites ou punições como os determinados para a vida real, apesar de cada ambiente virtual possuir suas próprias regras.

CULTURA E VIRTUALIDADE

Percebemos a influência do Avatar em muitos filmes Hollywoodianos. Um dos mais famosos atualmente é o filme do diretor James Cameron (Avatar), em que o fuzileiro Jake Sully pode transportar sua alma para o corpo de um ser nativo do planeta Pandora, vivendo assim outra realidade paralela à sua. Em certo momento da trama, o personagem Jake Sully está tão imerso com a rotina de vida dos nativos, as belezas do planeta e acostumado com aquele estilo de vida que em seu âmago a distinção da verdadeira realidade já não é mais possível, a partir disso a vontade de fazer parte daquele mundo é tão grande que ele luta para não voltar à vida que originalmente vivia no corpo humano.

A interação entre filmes e games é cada vez mais profunda. Não apenas as campanhas de marketing dos filmes e dos games, mas também suas produções e seus desenvolvimentos estão agora interconectados (SANTAELLA, 2010:13).

De acordo com as autoras do livro Mapa do Jogo, Lúcia Santaella e Mirna Feitoza durante a introdução, “do mesmo modo que os games absorvem as linguagens de outras

⁴ *Cash*, do inglês significa dinheiro. Esta expressão é muito usada entre jogadores *online*. É possível comprar *cash* de um jogo com dinheiro real, ou seja, é possível fazer uma troca do valor real de uma moeda (R\$) por moedas virtuais.

mídias, estas também passaram a incorporar recursos semióticos e estéticos que são próprios dos games.”. Assim acontece no filme *Gamer*, a história futurista gira em torno de um revolucionário jogo *online* transformado na maior atração do momento. Semanalmente milhares de pessoas criam avatares para o jogo, porém esses avatares são pessoas reais, prisioneiros condenados conectados a um *chip*. O personagem Kable, é um destes prisioneiros na qual se tornará a grande estrela deste jogo. No meio desta batalha, sob o comando de um adolescente, Kable utiliza todas as suas habilidades extras virtuais para vencer o jogo e tentar sobreviver.

A “realidade virtual”, no sentido mais forte do termo, especifica um tipo particular de simulação interativa, na qual o explorador tem a sensação física de estar imerso na situação definida por um banco de dados (LÉVY, 2007:70).

Começar uma vida virtual se torna cada vez mais normal nessa era cibernética. O envolvimento com esse mundo parece bom até o momento em que o vício consome a vida social do ser humano, neste momento começa uma batalha entre o real e o virtual, quando os sentidos se tornam confusos e a percepção de certo e errado já não cabe mais na concepção de vida imposta ao indivíduo.

Segundo o escritor Chopra (CHOPRA, 2006: 19), existem quatro objetivos principais na vida do ser humano: O desejo, prazer obtido por meio dos cinco sentidos; o sucesso, o que inclui a riqueza, os amigos e as posses; a virtude, a fidelidade que rege a lei universal; e a libertação do eu. Estes quatro objetivos podem ser identificados dentro do mundo virtual, como base para envolver emocionalmente um explorador, sendo que através do uso da realidade virtual o usuário se envolve inconscientemente passando por todas as etapas do processo, em uma escala crescente o desejo se torna peça primária possibilitando o alcance dos outros objetivos, sucesso, virtude e por fim sensação de liberdade.

Não podemos confundir realidade virtual com a realidade cotidiana, da mesma forma que não podemos confundir um filme ou um jogo com a “verdadeira realidade” (LÉVY, 2007:71).

Apesar de a realidade virtual ser um simulacro dos costumes e desejos da cultura humana, tornando-se um espelho das ações e projetos desenvolvidos na realidade, Lévy defende em seu livro *Cibercultura*, a distinção destas duas verdades, mostrando que a realidade virtual nada mais é do que a junção de códigos, guardados em um banco de

dados que cria um a ilusão de mundo paralelo, da mesma forma que o calor insinua à mente humana uma miragem no deserto. “Do design à estratégia, os cenários são alimentados pelas simulações e pelos dados colocados à disposição pelo universo digital” (LÉVY, 2007:49).

O visual criado num jogo é somente um dos elementos que compõem toda a trama do mundo virtual. Quando inserido em um enredo dentro deste mundo, o explorador está sujeito à intensificação de outros sentidos audiovisuais, desta forma, sua imersão no mundo virtual se torna cada vez maior no decorrer de sua evolução como jogador, passando de *newbie*⁵, para experiente.

Uma das diferenças que envolvem o jogo e a realidade é a atuação dos participantes por meio de um personagem, adotando e personalizando-o para o jogo. Isto facilita o ocultar de sua identidade verdadeira. Essa possibilidade dá às relações estabelecidas no contexto do jogo um toque único (REEVES et al., 2008).

Estar presente nesta realidade virtual imposta e escolhida pelo próprio jogador significa estar sujeito a receber as mensagens transmitidas dentro do jogo com mais facilidade e maior aceitação. Através da obtenção deste conhecimento e estudo do público-alvo, empresas têm percebido uma oportunidade de mercado, investindo e aplicando ações diversificadas dentro dos *games*. Com isto, podemos analisar a integração de meios sociais diversificados referentes a uma única causa, a expansão de um mercado em constante crescimento e evolução de meios midiáticos não tradicionais. Em contrapartida, empresas também apostam no potencial de profissionais envolvidos com jogos virtuais. Estudos conduzidos por *Byron Reeves da Stanford University* apontam três traços da liderança em jogos *online* que serão essenciais para o líder do futuro à medida que as empresa se torna mais dinâmica e mais parecida com um jogo: agilidade, disposição em assumir riscos e aceitação da liderança como papel temporário.

E, num mundo onde não há mais fronteiras entre real e virtual, o que atrai os usuários é justamente isso: a similaridade com o mundo real junto à infinitas possibilidades que a Web nos oferece. Iremos cada vez mais trabalhar, aprender e viver em rede (GIARDELLI, 2011: 57).

⁵ *Newbie*, do inglês significa novato. Junção da palavra *New* (novo) + *Bio* (vida), ou seja, “recém nascido” ou “recém chegado”, é um termo usado entre os jogadores para especificar qual o nível de experiência do mesmo.

Desta forma, usuários que em um primeiro momento eram apenas exploradores de um novo mundo se adaptam aos novos métodos de vida, aceitando suas regras e compreendendo que além de proporcionar diversão, os jogos também podem ser um trabalho para sustentar o corpo físico deste mundo paralelo chamado “vida real”. A partir disso, jogadores experientes traçam objetivos para serem conhecidos e conseguem *status* dentro do jogo, fazendo amizades, contatos e mantendo troca de informações com outros usuários que podem admirá-lo, futuros “compradores”.

Percebemos que casos como estes citados acima ocorrem em grande escala com os usuários do jogo Lineage, e a criação de servidores piratas – cópia de um original – tornam-se um negócio para antigos jogadores, que estando no comando de um servidor serão denominados de *GM's*.⁶

A similaridade dos sentimentos também é bastante marcante. Todos os jogadores ali conectados estão lidando com pessoas reais, formando grupos, cultivando amizades, o que faz disto um conjunto de emoções, tornando de fato tão real que muitas vezes há uma fusão entre o que real e o virtual. Mais do que buscar evadir-se da “vida real”, o jogador procura vivenciar o ambiente do jogo de forma similar à de seu dia a dia, por esta razão jogos *online* são cada vez mais procurados por pessoas no mundo todo. Uma amizade perdida dentro de um jogo pode refletir uma perda na vida real, e rivalidades podem gerar sentimentos de competição intensa e até ódio refletindo para sua vida real.

Este trabalho analisa os fatos acima pontuados, buscando entender como a realidade virtual está inserida na realidade cotidiana dos jogadores profissionais, bem como ambiente que o cerca e influencia em suas decisões como *players* de dois mundos paralelos e distintos. Apresentamos fatos relacionados ao explorador de um novo mundo e sua ferramenta influenciadora, buscando analisar os prós e contras deste relacionamento entre homem e virtualidade.

LINEAGE 2 – THE CHAOTIC CHRONICLE

Lineage 2: *The Chaotic Chronicle*, é um jogo MMORPG⁷ desenvolvido pela empresa NCsoft⁸, e publicado em 1 de outubro de 2003 na Coreia do Sul, o jogo Lineage 2

⁶ *Game Master (GM)*, do inglês significa Mestre do jogo. Ele é responsável por administrar todo o funcionamento do jogo.

⁷ *Massively Multiplayer Online Role-playing Games*.

ficou muito conhecido por ser a sucessão do Lineage: *The Sacred Destiny* publicado em 12 de fevereiro de 1998, criado pela ASCII, hoje pertencido a NCsoft, no Japão. O jogo é bastante conhecido entre os jogadores por seu sistema de PvP⁹, sendo para muitos o melhor sistema de PvP da atualidade.

Atualmente os MMORPGs são bem elaborados e tendem a imitar o mundo real e mantêm um sistema político e até monetário, mas o que atrai jogadores são exatamente a surpresa e as recompensas que seu personagem ganha ao longo da aventura.

Estes jogos possuem características marcantes, como a utilização da internet para a interação em tempo real entre um grande número de jogadores em um mesmo ambiente. Além disso, o personagem criado pelo jogador é introduzido ao cenário com poucos recursos, mas com tarefas que, ao serem cumpridas, possibilitam seu desenvolvimento no percurso do jogo. É nesse percurso que começa a ser indispensável interagir com outros jogadores, bem como participar de comunidades e grupos que se unem para a realização de objetivos comuns e troca de informações. Para João Ranhel no artigo *O conceito de jogo e os jogos computacionais* no livro *Mapa do Jogo*:

[...] os mmorpgs são ambientes nos quais histórias acabam surgindo devido a interações sociais dos participantes com milhares de outros avatares e personagens. Por fim, do lado das narrativas, o ciberdrama é a mais ousada tentativa de integrar o usuário (o interator) em histórias (RANHEL, 2009: 19).

Lineage 2: *The Chaotic Chronicle* possui desenvolvimento com tecnologia 3D, seus gráficos e efeitos especiais contribuem para a imersão do jogador no mundo virtual, buscando por meio da qualidade de suas imagens um nexos com a realidade. Seu diferencial caracteriza-se pela modelagem dos personagens e seus acessórios, onde cada item equipado aparece no Avatar, dando ao jogador várias opções de personalização.

A jogabilidade é totalmente focada na aventura, porém existem muitas características que o separam de outros *games*, por exemplo, participar de batalhas e administrar castelos para conquistá-los.

O MMORPG é resultante da fusão entre um MMOG e um RPG, este último conhecido como “jogo de interpretação de papéis”, quando o jogador assume o papel de um personagem e vivencia (ou faz) sua história, desenvolvendo suas

⁸ NCsoft é uma empresa de jogos *online* fundada em 1997, na cidade de Seoul, na Coreia. Possui representantes e inúmeras franquias líderes da indústria dos jogos *online*, incluindo Aion, City of Heroes Guild Wars, e Lineage.

⁹ Sigla denominada para Player vs Player, combate entre jogadores.

habilidades e eventuais poderes especiais. O jogador pode, inclusive, evoluir seus personagens, que só são limitados por sua imaginação (SANTAELLA & FEITOZA, 2009:19).

Mesmo tendo sua origem na Coreia, Lineage 2 se espalhou pelo mundo conquistando vários servidores oficiais em diversos países pelo qual foi lançado. No Brasil, ele foi disponibilizado por meio de uma parceria entre a *NCsoft* e *Level Up!*¹⁰, permitindo acesso aos servidores americanos para os usuários brasileiros.

Imersão no universo paralelo

Quando se cria um personagem em Lineage 2 o explorador começa a fazer parte de um mundo imensamente vasto, projetado para reproduzir a saga a partir do ponto de vista de uma terceira pessoa. Jogar exige uma disposição do jogador, um querer inicial que dispara o sistema lógico do jogo, com seus fundamentos e regras. É preciso querer participar e aceitar as regras impostas pela virtualidade escolhida. Uma vez que o jogo é iniciado, o usuário é levado para um mundo paralelo repleto de batalhas inspiradas na mitologia nórdica, na qual a vida é fundamentada na vontade dos deuses.

Neste momento surgem os primeiros traços de simpatia pelo avatar em criação, a definição do eu virtual representando pelo personagem estimula o jogador a dar continuidade na vida do novo eu recém-nascido, um eu livre dos erros já cometidos, o livro em branco que espera aberto para receber uma nova história. Este novo personagem representa semioticamente uma segunda chance de vida, o recomeço.

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão (SATO, 2009:45).

A história do jogo é dividida em crônicas, subdivididas em capítulos e continuações. O enredo inicia-se com *The Legend*, dividido em 21 episódios, seguindo a trama para o *Prelude*, dando início a todas as crônicas existentes no jogo, sendo elas:

¹⁰A Level Up! Foi fundada em 2002, na Ásia. Está presente no Brasil desde 2004, onde foi pioneira de jogos *online* desenvolvendo parcerias com os principais produtores de *games* do mundo. A empresa adquiriu a concessão de Lineage 2 em Agosto de 2006.

*Chronicle 1 – Harbingers of War, Chronicle 2 – Age of Splendor, Chronicle 3 – Rise of Darkness, Chronicle 4 – Scions of Destiny, Chronicle 5 – Oath of Blood.*¹¹

A partir destas crônicas Lineage 2 passa a ser reestruturado obtendo uma continuação da história, acrescentando novos mapas e modificações para melhor jogabilidade, assim como o nascimento de uma nova raça, os *Kamaels*.

No mundo Lineage é permitido a criação de um personagem a partir da escolha de uma das seis raças, cada uma tem seus ideais e história dentro do universo oferecido pelo *game*. Todas as raças podem ser editadas, desde o sexo do personagem até características físicas, como cabelo, rosto, etc. As escolhas sempre são determinadas conforme a vontade do jogador, da mesma forma que a definição de um nome para representá-lo.

0 Império das Raças

Humanos: Parecidos com os humanos da realidade. No mundo de Lineage 2 eles contabilizam a maior população, sendo assim dons do maior império. **Elfos:** A raça élfica venera a deusa da água, ama a natureza e a vida aquática. Os elfos têm corpos magros e esguios, essa raça é caracterizada por suas orelhas compridas e traços delicados. **Orcs:** Os orcs veneram o fogo, e entre as demais raças, eles possuem a maior habilidade física, já tendo sido considerada a raça mais poderosa do mundo. **Dark Elfos:** Estes são irmãos dos antigos elfos. Sua distinção são seus corpos de cor azul acinzentada e altura, eles seguem fielmente a deusa *Shillien* consagrada como deusa da morte. Esta faça foi banida da vila élfica por terem usufruído dos feitos da magia negra. **Anões:** Os Anões são conhecidos como a raça da terra, portadores de grande força física e curiosidade para criar novos itens e objetos. Esta raça é dividida em: caçadores e artesãos. **Kamael:** Os Kamaels nasceram na *Era of Myths*. Estas criaturas carregam um ar de mistério e preservaram a sua própria cultura. Habitam os limites da *Isle of Souls*, um lugar situado a oeste da *Dark Elf Village* (Vila dos Dark Elfos). Eles apareceram no continente sob a orientação dos Deuses. Ao contrário das outras cinco raças que foram criadas pelos deuses, especula-se que os Kamaels vieram ao mundo com o objetivo de lutar contra algumas criaturas desconhecidas.

¹¹Pacotes de atualizações do jogo: Interlude, The Kamael, Hellbound, Gracia parte 1, Gracia parte 2, Gracia Final, Gracia, Epilogue, Freya e High Five.



(Fig. 1 Exemplo das raças no Lineage 2 – Arquivo Pessoal)

Quando o explorador decide pela escolha de uma determinada raça, é definido também sua vocação, podendo ser mago ou guerreiro. Os magos possuem habilidades para atacar o alvo à distância utilizando magias e maldições, assim como magias de suporte que são usadas na cura de si mesmo ou outros personagens. Já os guerreiros possuem força e habilidades que causam grandes danos físicos principalmente a média e curta distância, estes também possuem magias de suporte, mas com nível de efetividade menor. A determinação dessas escolhas permite que o personagem escolha armas, armaduras, feitiços e talentos que estarão disponíveis para o uso de sua raça e classe.

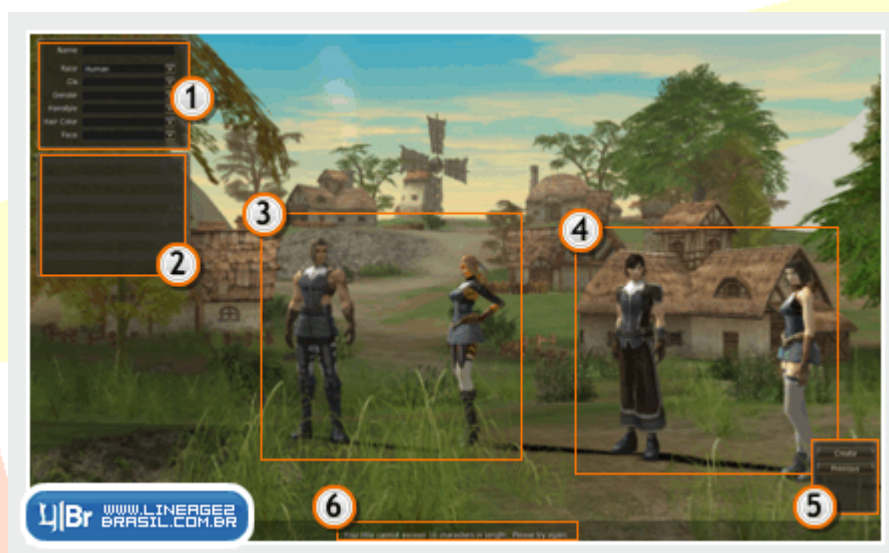
A Fantasia dos Jogos Infinitos

De acordo com Karen Keifer-Boyd no capítulo Jogos Computacionais: arte no século XXI do livro Mapa do Jogo, “enquanto os jogos finitos têm conjuntos de regras e resultados conhecidos, os games infinitos quebram as regras ou não têm regras e são ‘jogados pelo propósito de continuar a jogar’”. Lineage 2 é interpretado dessa maneira, sempre há uma continuidade, atualizações e uma jogabilidade infinita de oportunidades que faz do jogador um consumidor assíduo. A interação com o ambiente virtual trás ao ser humano curiosidades e conforme o jogo evolui em complexidade e alcança fases mais difíceis, injetando imprevistos, dosando ao usuário elementos desafiadores com tarefas que evoluem de acordo com o desenvolvimento de cada um o jogo se torna cada vez mais interessante aos olhos de quem o comanda.

Resumidamente, o que motiva um jogador em sua trajetória dentro do jogo infinito são: as amizades conquistadas no decorrer de sua jornada; a ânsia, competitividade, por ser o melhor jogador, bem como a fama dentro do mundo virtual e a conversão de uma possível ferramenta monetária.

Percebe-se em jogos infinitos como, por exemplo, o *Farmville*¹² que através de convites enviados para amigos e uma mecânica baseada em um período de tempo pré-determinado, o jogador acessa o *game* várias vezes ao dia para realizar suas tarefas que foram liberadas após o término do tempo proposto pelo aplicativo, esta mecânica força o usuário a participar do jogo e estimula seus contatos enviando presentes (*gifts*), quanto mais ele participa maior é sua pontuação, fazendo com que seu nome apareça antes dos amigos com menos pontos no sistema de ranqueamento, ou seja, *Farmville* estimula seus jogadores por meio da produção de *status*.

Desta forma, identifica-se a existência de ferramentas específicas dentro de cada jogo infinito que são desenvolvidas para prender o jogador dentro do universo criado. Em *Lineage 2* além de sua jogabilidade, estas ferramentas se expandem para os chamados *Metagames*, que serão explicados a diante no tópico *Metagames: O loop infinito*.



(Fig. 2 Página de Criação do Personagem extraída do site <http://www.lineage2brasil.com.br>)

Legenda:

1. Seleção da raça, gênero e personalização.
2. Descrição do tipo do personagem selecionado.
3. Personagens do tipo guerreiro (esquerdo).¹³
4. Personagens do tipo místico (direito).
5. "Create" cria o personagem e "Previous" volta para a tela anterior.

¹² Jogo popular do *Facebook* que atingiu mais de 80 milhões de usuários em 2010.

¹³ As imagens se alteram de acordo com a escolha da raça do personagem a ser criado.

6. Mensagem de erro (se houver) na criação do personagem. (O nome não pode ter espaço nem conter caracteres especiais. Máximo de 16 letras ou números).

A evolução do personagem acontece normalmente por horas de aventura em territórios e cenários diferenciados, onde em cada um destes lugares o jogador matará diversos tipos de animais selvagens e monstros característicos daquelas áreas.

Esta evolução se faz por meio do acúmulo de pontos de experiência (XP), esses pontos representam o aprendizado do personagem, o treinamento e vivência que ele teve durante seus desafios. A maneira mais simples de ganhar experiência e, portanto, nível, é caçando os monstros espalhados pelo mapa. A quantidade de experiência que o jogador ganha depende do monstro que ele matou: quanto mais poderoso o monstro, mais experiência ele adquire.

Estas experiências também podem ser adquiridas completando *quests*¹⁴ que são encontradas nos personagens de inteligência artificial (NPCs¹⁵) espalhados pelo mapa.

Estas tarefas são subdivididas por nível, e as conclusões destas tarefas dão possibilidades de adentrar em locais fechados ou apenas de ganhar recompensas. Ao acumular certa quantidade de pontos de experiência - que vai de 0% a 100% - o personagem evolui para o próximo nível, os pontos de experiência são zerados para recomeçar a contagem, isto se repete do nível 1 até o 85, nível máximo que um personagem pode atingir. A cada nível alcançado, o jogador ganha atributos que são usados para elevar suas habilidades, deixando-o forte e mais ágil.

O explorador deste mundo virtual tem a opção de jogar sozinho ou em grupo e algumas tarefas mais complexas é imprescindível a colaboração de outros jogadores unidos a uma *Party*¹⁶.

O sistema do jogo é bastante inteligente e pensa em todas estas interações, é possível através do jogo demonstrar seus sentimentos por comandos de ações, estas ações são atribuídas ao personagem em 3D que interage com outros jogadores através de gestos, mostrando sentimentos de carinho, felicidade, risos, palmas, cumprimentos e até mesmo danças, cumprimentos formais e cortejos.

¹⁴ Missões a cumprir dentro do jogo, recebendo ao final uma recompensa ou ganho de experiências.

¹⁵ NPCs é sigla de *Non-Player Characters* – personagens que não são jogadores. É um personagem de qualquer jogo eletrônico que não pode ser controlado por um jogador, mas se envolve de alguma forma no enredo de um jogo. Ele exerce um papel específico cuja finalidade é a simples interatividade com o jogador.

¹⁶ Party é um grupo de jogadores constituído pela participação de até nove pessoas. Juntos eles dividem todas as experiências ganhas de acordo com a quantidade de jogadores unidos, do mesmo modo ocorrem as divisões de recompensas.

Estes tipos de interações aguçam a curiosidade de novos jogadores, que variam entre jovens de ensino médio a empresários e chefes de família, motivando-os a jogar também. Estas motivações englobam vontades pessoais, pois algumas pessoas estão dentro do Lineage 2 apenas por entretenimento, outras por gostar de interagir com pessoas em *chats* (bate-papo) através de clãs ou mesmo aleatoriamente com outros jogadores dentro do universo do jogo. Alguns preferem jogar para ganhar dinheiro, afinal existem possibilidades de se obter renda financeira através de jogos *online*, e também há pessoas que preferem incorporar o personagem e esquecer um pouco da vida real assumindo o papel de vilões ou mocinhos das histórias.

Uma das diferenças que envolvem o jogo e a realidade é a atuação dos participantes por meio de um personagem, adotando e personalizando-o para o jogo. Isto facilita o ocultar de sua identidade verdadeira. Essa possibilidade dá às relações estabelecidas no contexto do jogo um toque único. (REEVES ET al., 2008).

Relacionamento além da virtualidade

Todo relacionamento, seja ele real ou virtual tem como base os sentimentos, mas como se definir um sentimento criado em uma tela de computador, onde jogos eletrônicos, que já foram vistos como artefatos antissociais (de exclusão de seus praticantes da vida comunitária), na atualidade são instrumentos de socialização, principalmente jogos de MMORPG, pois a partir da sinergia entre os jogadores há um favorecimento à criação de laços afetivos e a adesão a comunidades virtuais, dentro e fora do jogo.

Relacionamentos virtuais a princípio são vistos como amores platônicos, uma atração não imagética, um aguçamento de sensações aflorando a vida de duas pessoas que nunca se viram, proporcionando ao casal uma descoberta de sentimentos nunca antes sentidos, afinal, ao contrário da vida real onde os casais são atraídos pelo contato físico e visual, o mundo virtual passa a ser um jogo de descobertas mentais e psíquicas com o outro.

O virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. 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 objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização (LÉVY, 1996, p.16).

Procuramos então entender que jogos como este se tornam ambientes comunicacionais favoráveis a esta prática formando relacionamentos reais, uma verdadeira cibernsocialização, transportando assim laços criados virtualmente para o mundo real em forma de namoro e futuros casamentos.

Casamentos que começam no mundo virtual, como uma brincadeira cibernética, mas que possuem sentimentos reais diante do compromisso firmado, e isto o Lineage 2 proporciona aos jogadores apaixonados, envolto em rituais e um realismo muito semelhante aos que são realizados na vida real.



(Fig.3 Casal de noivos – Arquivo pessoal)

E como isso procede? Os procedimentos para o casamento virtual incluem uma série de itens, itens que são utilizados na construção dos trajes de roupas formais exigidos para a realização da cerimônia, vestido de noiva para personagens femininos e terno para personagens masculinos.

Para a cerimônia os noivos devem pagar uma quantia na moeda do jogo (*Adena*), casando-se perante um mestre de cerimônias que abençoa o casamento e os declara casados anunciando a todos do mundo de Lineage 2 seus nomes com as felicitações. O casal recebe como presente com a possibilidade de estar no mesmo local que seu parceiro através de um comando chamado “*gotolove*”, do inglês “ir para o amor”.



(Fig. 4 Demonstração do anúncio global de um casamento no jogo - Arquivo pessoal)

Mas como levar à frente este simulacro de sentimentos? Baseado nos estudos de Peirce, “Os sentimentos, no único sentido em que podem ser admitidos como um grande ramo do fenômeno mental forma a tessitura da cognição, e mesmo no sentido objetável de prazer e dor, são elementos constituintes da cognição” (2005, p.16). Portanto a resposta é baseada em uma simples explicação, não há relacionamento virtual sem um contato real, pois as pessoas podem manter por um tempo a relação e se torná-la divertida virtualmente através da comunicação, entre outros aplicativos disponíveis no jogo e internet, mas o que alimenta a mente de todos que vivenciam este tipo de situação se define na vontade de estar ao lado de seu parceiro no mundo real e fazer planos de viver fora desta realidade virtual todos seus desejos emocionais e físicos.

0 Mercado dos Jogos: Diversão e Responsabilidade

A moeda, na qual é chamada de *Adena*¹⁷ em Lineage 2, é definida como recompensa – assim como os pontos de experiência – pela atividade de repetição, pela essência do trabalho de acordo com o sistema de regras. Mas quando o capital econômico do chamado “mundo real” passa a se relacionar com o capital econômico do mundo sintético na forma de câmbio, pessoas começam a lucrar diante de informações e o câmbio neste mundo sintético passa a ser constante, e muitas vezes ilegal.

Para analisar então o ponto onde as economias de um mundo sintético e do mundo real se tocam, é preciso deixar claro que em MMORPGs esses usuários que “trabalham” tanto para o sistema quanto para uma suposta autossatisfação precisam pagar uma mensalidade para estar dentro do jogo e nestes ambientes o câmbio entre bens virtuais e bens reais não é encorajado pelas empresas responsáveis, sendo tal prática considerada uma violação direta aos termos de acordo e tendo como pena a exclusão do avatar – e da conta do usuário – no mundo virtual.

O que de forma alguma impede a prática de acontecer. Embora as empresas continuem afirmando que tal prática desequilibra a economia do jogo, o usuário tem dois métodos para enriquecer seu avatar neste mundo sintético: ou ele gasta as horas em jogo fazendo seu lucro lentamente, ou ele simplesmente paga alguém pelo serviço. O detalhe aqui é que, se alguém compra, obviamente existe alguém disposto a vender, e é com essas

¹⁷ O nome é dado em clara referência à cidade-capital do continente chamada Aden.

peças – as que vendem – que as empresas mais se preocupam, afinal, elas estão lucrando através de um *software* sobre o qual elas não detêm nenhum tipo de direito – além de ser um lucro limpo, sem nenhum tipo de imposto. Chamamos isto de mercado negro dos jogos, e a primeira grande diferença é sentida assim que o usuário entra no jogo, os itens que um avatar pode utilizar não estão somente atrelados ao *status* financeiro do personagem, mas também ao seu nível de experiência, por isso, sempre existirá esse comércio, pois o sentimento de posse estará sempre presente na vida de cada jogador de cada ser humano.

Líderes Virtuais X Líderes Reais

O Sistema de um clã é exemplo mais visível de como funciona e exercita a liderança através do jogo aprendendo também a liderar em sua vida real.

Geralmente um clã é constituído por 80, 100 membros, que formam equipes para realizar tarefas de dificuldades crescentes, por meio das quais o participante adquire habilidades e ferramentas que o permitem avançar para níveis seguintes. No grupo, cada membro assume responsabilidades e papéis distintos de acordo com a escolha inicial de seu personagem e este quadro de participantes está sempre em constante evolução, pois um membro pode se cansar dos colegas ou sistema e buscar oportunidades mais atraentes em outros lugares. Fazendo um paralelo com a vida real, o chefe de uma empresa está em constante trabalho, direcionando equipes, liderando atividades e criando sistemas onde aos olhos de seus funcionários a recompensa e benefícios sejam sempre mais atraentes do que na concorrência.

Um líder virtual não é tão diferente do líder real, e apesar de ambos executarem tarefas diferentes, eles possuem algo em comum, um verdadeiro líder trabalha em equipe, ouve, sente o que o cerca, e principalmente analisam quais são as necessidades das pessoas que estão ao seu redor seja num clã ou na empresa que trabalham, e este é o diferencial para o sucesso.

O que torna uma pessoa diferente num ambiente virtual do real não é a falta de qualificação ao cargo que ocupa, mas a falta de entusiasmo, gerando uma desmotivação perante as tarefas que executa, motivação que o indivíduo encontra no ambiente virtual, onde tudo que é realizado de imediato se remete a uma recompensa, e o esforço de uma equipe é sempre recompensado de forma justa visando sempre o crescimento do clã e não

somente pela vontade de um único membro, pois o sucesso de maior parte dos clãs que chegam ao topo e se mantêm está na forma como é liderado. Formatos como este não são vistos no cotidiano de uma empresa no mundo real, pois muitas não oferecem o reconhecimento necessário para que seus colaboradores se sintam motivados e o tratamento interpessoal é dificultado.

Interface do jogo



(Fig 5 – Imagem retirada do site <http://www.lineage2brasil.com.br>)

1. Janela de *status* e *Bufs*: a primeira barra em amarelo representa o CP (*Combat Points*) que é usada apenas em PvPs, a seguir a barra de HP (*Hit Points*) e MP (*Mana Points*) por último a barra de experiência.

2. Janela do alvo: essa janela será mostrada toda vez que algum alvo clicável for selecionado. Nela é possível ver a vida do alvo, ou apenas o nome em alguns casos. Clicando no ícone em evidência é possível ver habilidades dos monstros ou clã e aliança de um jogador.

3. Janela de *Party*: quando o jogador está em um grupo essa janela será exibida.

4. Janela do *Chat*: todas as abas da janela do *chat*.

5. Barra de atalhos: cada número representa um Fx (ex.: F1, F2, F3...F12). Itens e *Skills* (magias) podem ser arrastados para esses números para facilitar o uso.

6. Radar: mostra o mapa físico visto de cima. Por ele podem ser vistos monstros, membros da *party*, jogadores e etc.

7. Bolsa de itens equipamentos: à esquerda ficam os itens equipados em uso, à direita, os itens usáveis e pegos durante a caça. Na aba *quest* ficam os itens adquiridos em uma missão.

8. Janela de controle: Janela que abre todas as outras funções do jogo. Como: status do personagem, itens guardados, ações, habilidades, *quests* a cumprir, e opções do sistema do jogo como ajustes no vídeo, áudio e outras configurações.

Metagames: O loop infinito

Dentro de Lineage 2 é possível participar de jogos do próprio sistema sem sair de sua interface. Estes jogos interagem com o personagem proporcionando lazer e divertimento, além de obter itens que podem ajudar o jogador em sua evolução.

Exemplo como este de metagames, citaremos a pescaria. O avatar tem a possibilidade de aprender habilidades específicas para pesca se dirigindo a um ambiente que possua água corrente como lagoas, cachoeiras e mares, munido de uma vara de pescar e iscas, iniciando assim uma divertida pescaria. Além de pegar peixes, o jogador tem a possibilidade de receber premiações com o maior peixe e retirar das águas caixas com tesouros, sem contar monstros que aparecem no decorrer da pescaria.

Temos também o *Monster Derby Track*, este é um lugar onde oito raças de monstros fazem corridas, muito semelhante à corrida de cavalos em hipódromos. O jogador que apostar no monstro vencedor comprando um bilhete poderá ganhar *adena* de acordo com a taxa de pagamento da corrida.

É possível também comprar bilhetes de loteria com o vendedor de loteria, em cada cidade do mundo de Lineage 2. É uma loteria onde, ao invés de comprar os bilhetes com um número predeterminado, a pessoa que comprar diretamente seleciona cinco números de um total de 20. O sorteio é realizado uma vez a cada dois dias em tempo real.

Outro exemplo de metagames dentro de Lineage 2 é o *Mini-Game*. O jogo requer que você crie uma cadeia de 3 ícones em uma linha, horizontal ou vertical.



(Fig. 6 Mini-game, imagem extraída do site <http://www.lineage2.com>)

CONCLUSÃO

A tarefa de unir o real com o virtual está cada dia mais presente em nossas vidas, desta forma, concluímos que os MMOs são jogos ideais para um público mais adulto que tem a capacidade de se relacionar com o *game* de maneira a conseguir viver paralelamente aos encantos do mundo virtual, podendo tirar proveito de suas ferramentas e possibilidades.

Esse artigo não teve por objetivo desvalorizar o jogo ou escolhas dos jogadores, e nem se trata de um posicionamento, mas de uma avaliação de causas e consequências onde um número significativo de jogadores envolvidos diariamente com uma média semanal de mais de 20 horas conectados a ele. Trata-se de uma oportunidade para entender como o entretenimento eletrônico pode mudar padrões de comportamento, transformar rotinas e objetivos de vida, destacando a importância de entendermos os jogos como uma mídia que alcança não só crianças e jovens, como adultos de todas as faixas etárias em diversos países em concordância com os padrões propostos pelo formato do jogo.

Uma vez que o jogo praticado com moderação e consciência não pode causar mal a um explorador, a realidade virtual é passiva de qualquer agressão causada ao usuário, já que programas inseridos nos *games* ressaltam informações sobre o tempo em que o *player* está *online* e aconselha um descanso fora do jogo, dando a possibilidade de compreender que outras coisas podem ser feitas fora do mundo virtual.

Por outro lado, já vem aparecendo em diversas publicações fatores que legitimam os jogos eletrônicos como desenvolvedores de habilidades como liderança, concentração e trabalho em equipe.

Sendo assim, os jogos de realidade virtual não só proporcionam um prazer único para quem o consome, mas gera também habilidades que o usuário jamais poderia acreditar que teria e usar tais habilidades para sua vida real junto ao trabalho ou seu próprio dia a dia.

Jogadores profissionais, chamados *hardcore gamers*, podem levar uma vida normal e usufruir da diversão virtual em momentos de lazer, está é uma aprendizagem individual, onde cada um percebe os valores acarretados dentro e fora de suas realidades. Viciados em jogos *online* precisam aprender sozinhos a conviver com o mundo virtual e o mundo real, esta batalha só pode ser vencida no *single mode* (modalidade solo).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRAMBILLA, Ana. **Para entender as mídias sociais**. Obra licenciada por Creative Commons. 2011.

CHOPRA, Deepak. **Kama Sutra**: Incluindo as Sete Leis Espirituais do Amor. Rio de Janeiro: Editora Rocco Ltda, 2006.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 199.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica**, São Paulo: Ed. 3, 2005.

RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. **Mapa do jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

REEVES, Byron, et al. Laboratórios virtuais de liderança. **Revista Harvard Business Review**, v. 86, n. 05. Disponível em:

<http://www.hbrbr.com.br/index.php?option=com_content&task=view&id=247&Itemid=

> Acesso em: 09 de Maio de 2011.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do Jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SATO, Adriana Kei Ohashi. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. **Mapa do jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

<http://www.l2informer.com.br/97/lineage-ii-the-chaotic-chronicle.html>

Acesso em 20 de Abril às 14h22.

<http://ziggi.uol.com.br/downloads/lineage-2-the-chaotic-throne>

Acesso em dia 26 de Abril de 2011 às 17h51.

<http://www.levelupgames.com.br/levelup/empresa>

Acesso em 26 de Abril de 2011 às 18h28.

<http://www.levelupgames.com.br/levelup/jogos/lineage/o-que-e-lineage-ii>

Acesso em 26 de Abril de 2011 às 18h57.

<http://www.lineage2brasil.com.br/index.php?p=guias/interface>

Acesso em 26 de Abril de 2011 às 23h22.

<http://gameover.sapo.pt/article.html?id=49506>

Acesso em 09 de Maio de 2001 às 21h32.

http://www.lineage2.com/news/chronicle2_04.html

Acessado em 10 de maio de 2011 às 03h36.