

A REALIDADE DOS MUNDOS SINTÉTICOS E A VIDA COTIDIANA

Nilson Soares

Mestrando do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco
nilsonsoares@gmail.com

***Resumo:** Dentre os jogos eletrônicos, os mundos sintéticos estão entre os mais relevantes na indústria de jogos para PC. Através das teorias sociais de Berger, Luckmann e Schutz, neste artigo afirmamos o status de realidade desses mundos sintéticos e identificamos como se aproximam da vida cotidiana dos jogadores.*

***Palavras-Chave:** Mundos sintéticos. MMORPGs. Realidade.*

É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo.

Johan Huizinga.

Em Janeiro de 2008, a Blizzard Entertainment anunciou que o jogo, de sua produção, World of Warcraft¹ teria ultrapassado o número de 10 milhões de assinantes (BLIZZARD, 2008). World of Warcraft pertence ao gênero dos *Massive Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs)². O número, sem precedentes, revela mais que a popularidade do jogo: mostra a progressão contínua do volume de pessoas que se envolvem com os mundos sintéticos³.

O primeiro desses mundos, MUD (“Multi-User Dungeon” ou “Masmorra Multi-Usuário”), desenvolvido em 1978 por Roy Trubshaw e Richard Bartle, na Universidade de Essex, Inglaterra, não suportava mais que 32 jogadores conectados ao mesmo tempo. Em 1998, apenas 12 meses após seu lançamento, Ultima Online atingia a marca de 100 mil assinantes. Em 2004, 12 jogos do gênero estavam acima da marca de 200 mil assinantes, sendo Lineage o mais popular, com 2,5 milhões de assinantes (CASTRONOVA, 2005).

¹ O quarto jogo da linha Warcraft, iniciada em 1994 com Warcraft: Orcs & Humans, e o primeiro a se desviar do gênero de estratégia em tempo-real (RTS).

² Jogos de Interpretação On-line para Quantidade massiva de Jogadores, gênero surgido na década de 90. Para mais informações cf. Castronova (2005) e Taylor (2006).

³ Esta pesquisa compreende “mundo sintético” de acordo com a definição de Castronova (2005): “um ambiente expansivo, similar a um mundo, para um grande número de pessoas, feito por humanos, para humanos e mantido, gravado e renderizado por computadores”.

A popularidade do gênero vem atraindo estudos de diversos pesquisadores, alguns mais interessados nas características psicológicas (TURKLE, 1995; WERTHEIM, 2001; YOUNG, 1994), outros nas características sociais, culturais e econômicas (CASTRONOVA, 2005; RHEINGOLD, 1993; TAYLOR, 2006) ou ainda nas possibilidades da narrativa (MURRAY, 2003) envolvidas nos mundos sintéticos.

De onde, entretanto, viria o *fascínio* (HUIZINGA, 1938/2007) causado pelos mundos sintéticos? Que aspectos poderiam justificar a existência de mundos de jogos virtuais cuja população de apenas um deles ultrapassa a de todas as cidades brasileiras (individualmente), exceto São Paulo, e de estados inteiros, como Pernambuco? Responder a tal pergunta rapidamente apenas poderia ser considerado leviandade, devido à complexidade da questão. Propomo-nos, porém, a tocar em um dos aspectos fundamentais à questão dos mundos sintéticos: a relação entre o real e o jogo.

A realidade do jogo e a realidade da vida cotidiana

No que se refere ao relacionamento do real com os mundos sintéticos, pesam dois argumentos contra o mesmo:

- a) a visão de Turkle (1995), segundo à qual os mundos sintéticos seduzem-nos com fantasias “mais reais que a realidade”, onde há uma “perda do real”;
- b) o fato de serem jogos e, por isso, distintos da realidade.

A perspectiva de Turkle (1995) fundamenta-se, em boa parte, na oposição sistemática entre o real e o virtual. Para Lévy (1999), entretanto, a virtualidade não se opõe à realidade, perspectiva da qual compartilha Wertheim (2001), para quem o espaço virtual é o retorno da concepção de espaço não-físico (tal qual o “espaço da alma” medieval ou o “mundo das idéias” de Platão) à sociedade.

No espaço não-físico, dos mundos sintéticos, acabam desenrolando-se relações sociais. Os jogadores agrupam-se por afinidades, tal qual na comunidade virtual de Rheingold (1993) e, desses agrupamentos, surgem relações de confiança, parceria e amizade.

O cibereu individual fica ligado a uma matriz social que não é menos real por ser virtual. [...] Muitos [jogadores] insistem em que suas vidas contêm uma dimensão que não é redutível fisicamente. Encarnados ou não, os “cibereus” são reais, o espaço de sua ação, embora imaterial, sendo uma parte genuína da realidade (WERTHEIM, 2001).

O fato de serem jogos, por outro lado, pode, aparentemente, desmerecer o caráter de realidade dos mundos virtuais. Caillois (1958/2001) afirma ser, o jogo, uma atividade que é, essencialmente, “separada: circunscrita dentro de limites de tempo e espaço, previamente definidos e fixados” e Huizinga (1938/2007) afirma que, “todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado”, sendo “um *intervalo* em nossa vida cotidiana”. Distintos da vida real, os jogos aconteceriam, então, dentro de um “círculo mágico”:

Em um sentido muito primário, o círculo mágico de um jogo é onde o jogo acontece. Jogar um jogo significa entrar em um círculo mágico, ou talvez em criar um quando o jogo começa. O círculo mágico de um jogo pode ter um componente físico, como o tabuleiro de um jogo de tabuleiro, ou o campo de uma disputa atlética. Mas muitos jogos não

têm limites físicos, queda-de-braço, por exemplo, não requer muito em termos de lugares ou materiais especiais. O jogo simplesmente começa quando um ou mais jogadores decide jogar (SALEN e ZIMMERMAN, 2004).

Chamamos a atenção, porém, à percepção de Berger e Luckmann (1966/1985) de que a consciência humana “é capaz de mover-se através de diferentes esferas da realidade. Dito de outro modo, tenho consciência de que o mundo consiste em múltiplas realidades”. Sendo a realidade do jogo, que aconteceria dentro do círculo mágico, uma das múltiplas realidades possíveis e/ou existentes.

O círculo mágico não é artifício, portanto, de exclusão do status de realidade do jogo, mas sim um isolamento destinado a proteger o espaço lúdico de uma “contaminação” (CASTRONOVA, 2005) por aspectos de fora do jogo, e vice-versa. Tomemos como exemplo o boxe e o jogo War.

Existem certas particularidades que podem ser percebidas ao observar uma partida dessas atividades lúdicas. Considerando-se os objetivos dos respectivos jogos, percebe-se uma postura que, do ponto de vista da lógica do mundo da vida comum, se mostra ineficiente: em War, cada um dos jogadores tenta ocupar, com suas peças, áreas específicas; no boxe, cada jogador deve fazer seu oponente permanecer caído por 10 segundos; poder-se-ia afirmar que as formas mais efetivas de conquistar tais objetivos seriam, no War, espalhar com a mão as peças por cima de todo tabuleiro e, no boxe, agredir o oponente com uma arma. Ainda assim, os envolvidos recusam tais ações, fazendo uso, ao contrário, de programações estratégicas apoiadas pela sorte de obter bons números nos dados (no War) ou forrando as mãos com tecido alcochoado e golpeando o oponente em pontos restritos e de formas específicas (no boxe).

O jogo de War acontece em um tabuleiro retangular; a luta de boxe em um ringue quadrado, dentro desses espaços físicos – e do espaço de tempo reservado aos jogos - as ações de cada um dos jogadores estão limitadas por uma lógica particular, as regras, que ditam, no War, que para uma das áreas específicas (territórios) ser conquistada, deverá ser invadida por tropas (as peças) disponíveis em um território adjacente; que estabelecem, no boxe, que chutes não são permitidos na luta.

Certamente tal postura não assume um sentido se pensada da perspectiva da *práxis* da vida mundana, a perspectiva de *fora* do círculo mágico, mas é necessária à existência do jogo. “Dentro do círculo mágico, significados especiais se agrupam ao redor de objetos e comportamentos. Em efeito, uma nova realidade é criada, definida pelas regras do jogo e habitada por seus jogadores” (SALEN e ZIMMERMAN, 2004).

Possuidor de sua realidade particular, envolvida pelo círculo mágico, o jogo é, ainda assim, parte de uma realidade maior, predominante. Ele não possui apenas sua própria esfera de realidade, como também está contido na realidade da vida cotidiana que, por sua vez, compreende diversas realidades.

Comparadas à realidade da vida cotidiana, as outras realidades aparecem como campos finitos de significação [...]. A realidade dominante [da vida cotidiana] envolve-as por todos os lados, por assim dizer, e a consciência sempre retorna à realidade dominante como se voltasse de uma excursão. Isto é evidente [...] na realidade dos sonhos e na do pensamento teórico. “Comutações” semelhantes ocorrem entre o mundo da vida cotidiana e o mundo do jogo, quer seja o brinquedo das crianças quer, ainda mais nitidamente, o jogo dos adultos. O teatro fornece uma excelente ilustração desta atividade lúdica por parte dos adultos. A transição entre as realidades é marcada pelo levantamento e pela descida do pano. Quando o pano se levanta,

o espectador é “transportado para um outro mundo”, com seus próprios significados e uma ordem que pode ter relação, ou não, com a ordem da vida cotidiana. Quando o pano desce, o espectador “retorna à realidade”, isto é, à realidade predominante da vida cotidiana (BERGER e LUCKMANN, 1966/1985).

Entretanto, a transição entre as distintas esferas de realidade não seria sem incidentes: haveria um choque no processo: ao entrar no cinema, o espectador precisa suspender a própria descrença de modo a possibilitar imersão na história narrada.

Este choque deve ser entendido como causado pelo deslocamento da atenção acarretado pela transição. A mais simples ilustração deste deslocamento é o ato de acordar de um sonho. [...] Produz-se uma radical transformação na tensão da consciência. No contexto da experiência religiosa isto já foi adequadamente chamado de “transes” (BERGER e LUCKMANN, 1966/1985).

Em Schutz (1962/2003) também encontramos os conceitos de múltiplas realidades e do choque existente no processo de transição entre realidades diferentes. Entretanto, o que se percebe nos mundos sintéticos é que os jogadores não mais passam (se é que já passaram) por tais experiências de choque.

Citamos um exemplo testemunhado pessoalmente: em março de 2007, enquanto caminhávamos pelas ruas de Paragon City, começamos a notar certa comoção popular, gritos de “Steve Rogers está morto!” ecoavam pela cidade. Logo um grupo decide se reunir no cemitério local, com o intuito de fazer uma homenagem a Rogers e rezar por sua alma. Steve Rogers é o alter ego, o “nome real”, do Capitão América – e poucos minutos atrás a Marvel, editora de suas histórias em quadrinhos, havia anunciado a morte do personagem à imprensa. Apenas essa conjuntura de aspectos já seria suficiente para classificar o evento como, no mínimo, peculiar, entretanto Paragon City é uma cidade virtual, parte do universo do jogo City of Heroes⁴ onde cada jogador encarna o papel de um super-herói.

Em uma cidade de heróis, é compreensível que a morte de um personagem tão popular quanto o Capitão América seja motivo de comoção; Steve Rogers, porém, nunca fez parte do universo ficcional criado pelos desenvolvedores do City of Heroes. Por que, então, os discursos emocionados pronunciados pelos heróis de Paragon City em um cemitério virtual? Johnson (2001) ajuda-nos a entender este aparente paradoxo quando afirma que “a mídia de massa é agora um componente fundamental, irreversível de [nossas] vidas cotidianas [...]. A infoesfera hoje é parte de nossa ‘vida real’”, integrando o Capitão América como parte indissociável de nossa realidade. Isso nos ajuda a compreender, porém não é suficiente para esclarecer o problema como um todo: a transposição de elementos, não entre apenas duas esferas de realidade, mas entre três delas - a realidade das histórias em quadrinhos, a realidade da vida cotidiana e a realidade do jogo City of Heroes - sem nenhum “choque” notável. O acontecimento vai além da questão da infoesfera.

Cada vez mais, a vida diária de um jogador [de mundos sintéticos] envolve transitar frequentemente, para trás e para frente, entre diferentes atividades, algumas das quais podem ser identificadas como “jogo”, enquanto outras são chamadas “vida”. Mas, quando eu estou sentado em frente ao meu computador em casa, conversando com meu

⁴ MMORPG desenvolvido pelo Cryptic Studios e, atualmente, propriedade da NCSoft. O jogo foi lançado em abril de 2004. Em outubro de 2005 ganhou o jogo-irmão City of Villains, que permite aos jogadores trocarem o papel de super-heróis pelo de super-vilões.

amigo Ethelbert, que, no caso, aparece em minha tela como um Elfo Mago, nós podemos estar falando sobre o tempo tão facilmente quanto podemos estar falando sobre Feitiçaria. Talvez estejamos também falando com nossa amiga mútua Shotgun Edna por voz via Internet, e ela esteja nos convidando para um jogo de Segunda Guerra Mundial de ação em primeira pessoa. Enquanto isso, eu estou numa conversação de mensagens-instantâneas [como o MSN] com minha amiga Rowena, que quer se juntar com o pessoal para uma noite de jogo de cartas no sábado. Ethelbert está lendo um e-mail do administrador de outro mundo sintético, informando-o que ele ganhou um leilão dentro do jogo de 600 gravetos de madeira por 50 peças de ouro. Um e-mail similar do eBay informa-o que ganhou um leilão de uma bela impressão de uma pintura de Magritte por U\$50,00. Com tudo isso acontecendo, onde está exatamente a linha entre o jogo e a vida? Talvez alguém seja capaz de fazer uma distinção, mas Ethelbert e Edna e Rowena e eu, que compartilhamos um leque de pressupostos sobre os rituais e símbolos de nosso ambiente misto de jogo, provavelmente acharíamos excessivamente crítica e detalhista para implementarmos. Imagine que alguém insistisse na seguinte regra: se um coelho atacar Ethelbert e eu o ajudar conjurando uma magia, nós estamos “no jogo”, mas, se nós não estivermos, de fato, interagindo com o mundo sintético, mas apenas um com o outro, então estamos “na vida”. Alguém poderia sempre dividir as coisas dessa forma, mas, para os propósitos de viver ao mesmo tempo com o tempo da terra e os temíveis coelhos metamorfos de El Dorado, não vale a pena. Nossa cultura se moveu para além do ponto onde tais distinções são úteis (CASTRONOVA, 2005).

Essa, talvez, seja a chave para entender como a morte de um personagem de histórias em quadrinhos possa burlar as fronteiras das páginas de seu gibi e, não só entrar nos noticiários, mas afetar a esfera de realidade de um mundo sintético através da realização de um enterro simbólico por outros super-heróis, que são controlados por pessoas em frente a seus computadores pessoais: não vale a pena fazer tais distinções. Todos esses elementos constituem a realidade da vida cotidiana desses jogadores.

A realidade da vida cotidiana [...] apresenta-se a mim como um mundo intersubjetivo, um mundo de que participo juntamente com outros homens. Esta intersubjetividade diferencia nitidamente a vida cotidiana de outras realidades das quais tenho consciência. Estou sozinho no mundo de meus sonhos, mas sei que o mundo da vida cotidiana é tão real para os outros quando para mim mesmo. De fato, não posso existir na vida cotidiana sem estar continuamente em interação e comunicação com os outros (BERGER e LUCKMANN, 1966/1985).

Como identificam Rheingold (1993), Wertheim (2001), Taylor (2006) e Castronova (2005), grande parte do *fascínio* (HUIZINGA, 1938/2007) dos mundos sintéticos consiste exatamente nas possibilidades de interação social. Uma das características fundamentais dos mundos sintéticos, como definidas por Bartle (2003) é que, nesses jogos, o espaço é compartilhado com outras pessoas. Cada uma delas cria um ou mais personagens que passam a representá-las dentro do jogo, esses personagens tornam-se efetivamente habitantes do mundo virtual. Os personagens dos outros jogadores, seus vizinhos de mundo.

Na prática [...] o que realmente parece prender o interesse dos jogadores é operar seu personagem ou personagens e interagir com outros personagens. [...] Com esse personagem ou conjunto de personagens, um jogador desenvolve relacionamentos com outros jogadores, também *in character*⁵. Para a maior parte dos jogadores, esses relacionamentos rapidamente se tornam centrais à experiência (TURKLE, 1995).

Outras duas características fundamentais dos mundos sintéticos que Bartle (2003) aponta são que, nesses jogos, o mundo:

- a) é persistente. Ou seja: continua a existir e mudar mesmo na ausência de jogadores;
- b) possui uma física. Ou seja: regras automatizadas que permitem aos jogadores efetuarem mudanças. As ações dos jogadores afetam o mundo.

Desde a primeira geração dos mundos sintéticos, os MUDs, os jogadores podem exercer mudanças sobre o mundo no qual jogam. O grau de liberdade criativa e de ação que têm varia de acordo com o mundo sintético específico. Em diversos MUDs, como Turkle (1995) e Bartle (2003) documentam, os jogadores podiam “redecorar” áreas do jogo, adicionando novos elementos e códigos que sustentavam o funcionamento desses novos elementos (partes adicionais à física do jogo) ou até mesmo criar novas áreas inteiras. Em *City of Heroes*, um grupo de jogadores pode construir super-bases subterrâneas, que servem como quartel general de operação dos heróis, além de criarem determinados itens que podem, depois, ser negociados com outros jogadores através de casas de leilão. Em *EVE Online*, a economia de uma galáxia virtual inteira está nas mãos dos jogadores, que podem extrair matéria prima de cinturões de asteróides e nuvens gasosas espalhados pelo universo, transportar a matéria prima até fábricas, onde outros jogadores utilizam-se de plantas de produção (*blueprints* - desenvolvidas através de pesquisas por outros jogadores) para construir os produtos, que em seguida são levados à diversos pontos comerciais, sempre procurando por lugares onde estariam em falta e com uma alta demanda capaz de cobrir os custos de produção e gerar lucro.

A persistência e a física são, portanto, dois outros aspectos que coincidem com as características da realidade dominante, o mundo da vida cotidiana.

Toma-se como realidade eminente o mundo do executar; [...] executar significa inserir-se no mundo exterior, o que significa, por sua vez, que, como ator no mundo do sentido comum, sei que minha ação causará mudanças que influirão em outras situações e que serão percebidas por outros homens (SCHUTZ, 1962/2003).

O mundo da vida cotidiana não somente é tomado como uma realidade certa pelos membros ordinários da sociedade na conduta subjetivamente dotada de sentido que imprimem a suas vidas, mas é um mundo que se origina no pensamento e na ação dos homens comuns, sendo afirmado como real por eles (BERGER e LUCKMANN, 1966/1985).

⁵ Termo usado tanto no teatro quanto nos em *Role-Playing Games (Jogos de Interpretação de Papéis, ou RPGs)* para designar quando alguém está falando não por si, mas pelo seu personagem. É oposto a *out of character*, quando o ator ou jogador fala por si, e não pelo personagem [nota nossa].

Decerto, ao contrário do mundo da vida cotidiana, sabemos que os mundos sintéticos (considerados individualmente) não existiam antes de nós e podemos duvidar se continuarão (também considerados individualmente) a existir depois de nós. Entretanto, tais mundos sintéticos, assim como o da vida cotidiana, possuem uma história e estrutura que, se não é anterior ao jogador, é, ao menos, anterior ao avatar⁶ do jogador.

Nos mundos sintéticos, o avatar é a “entidade” digital assumida pelo jogador como intermediária necessária à interação com o mundo. É através dele que o jogador estende o centro das coordenadas geográficas (BERGER e LUCKMANN, 1966/1985; SCHUTZ, 1962/2003) para além de seu corpo físico, criando, na verdade, dois centros, um físico, vinculado ao corpo do jogador, e outro virtual, dentro do espaço do mundo sintético, ligado ao avatar.

Ao entrar em um mundo sintético, o jogador sabe que aquele mundo pré-existia à sua representação nele, a realidade se apresenta como já objetivada, contendo uma gama de pressupostos específicos, tal qual ocorre com o mundo da vida cotidiana.

As características mencionadas acima, compartilhadas tanto pelos mundos sintéticos como pela realidade da vida cotidiana, aproximam ambas instâncias e distinguem os primeiros de outras esferas de realidade mais etéreas ou menos persistentes e compartilhadas. Tomamos como hipótese que é essa aproximação que elimina o choque e faz os jogadores assumirem os mundos sintéticos como setores “não-problemáticos” (BERGER e LUCKMANN, 1966/1985) da realidade; que faz os jogadores incorporarem os mundos sintéticos à própria “atitude natural” (BERGER e LUCKMANN, 1966/1985; SCHUTZ, 1962/2003). Citamos o caso seguinte como exemplificação da realidade do jogo e da aproximação entre os mundos sintéticos e a “realidade dominante”.

Corrupted Blood

Em setembro de 2005, exploradores foram contaminados por uma doença, potencialmente fatal, nas ruínas de *Zul’Gurub*. Ao retornarem à cidade mais próxima, espalharam o patógeno, contaminando tanto a população do centro urbano como também viajantes que, por sua vez, levaram a doença a outras cidades. A praga resultou em milhares de mortes no decorrer de poucos dias; *Corrupted Blood*, como ficou conhecida, não é, no entanto, uma “doença” no sentido tradicional da palavra, mas sim o primeiro caso de pandemia virtual em um *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), sendo a contraparte do World of Warcraft à Peste Negra européia.

Existem casos anteriores de doenças virtuais. Em *The Sims*, por exemplo, os jogadores podem adquirir um porquinho-da-índia de estimação que, caso mal tratado, adoece e transmite a doença ao dono. Esses casos anteriores, porém, eram programados de forma a causarem impacto limitado, não contam com as características que, juntas, tornaram a pandemia de *Corrupted Blood* possível:

⁶ Avatar é um conceito com origem no hinduísmo. É o nome dado à materialização de um corpo na Terra por uma divindade. Os três principais deuses hindus descritos a se manifestarem em forma de avatar são Vixnu, Shiva e Ganexa. O avatar pode assumir forma tanto humana quanto animal. Nos mundos sintéticos, é a “entidade” digital que o jogador assume como intermediário necessário à interação com o mundo. Um avatar sempre é um personagem dentro do jogo, mas nem todo personagem é um avatar, alguns são controlados automaticamente por inteligência artificial. Para mais informações, cf. Bailenson e Blascovich (2004).

- a) capacidade de auto-replicação, tornando possível que a doença seja transmitida livremente de personagens contaminados para personagens saudáveis;
- b) altas “taxas populacionais”. Em um MMORPG, o mundo do jogo é habitado por diversos jogadores, variando de uns poucos milhares até uma dezena de milhões de jogadores.

A praga se originou quando os desenvolvedores do jogo adicionaram um novo labirinto, *Zul’Gurub*, dominado por um NPC⁷ poderoso, chamado *Hakkar, o Arrancador de Almas*, que servia como o oponente final do labirinto, devendo ser derrotado pelos jogadores antes que pudessem clamar as devidas recompensas. Como um dos seus poderes, *Hakkar* tinha a habilidade de conjurar, sobre seus oponentes, a *Corrupted Blood*, doença virtual que drenava aos poucos os pontos de vida⁸ dos personagens⁹. A doença era automaticamente transmitida a quem estivesse próximo de alguém contaminado, com isso os desenvolvedores pretendiam fazer com que os jogadores se espalhassem durante o combate, de modo a evitar a contaminação, forçando-os a adotar novas táticas durante o confronto.

A programação original, no entanto, saiu de controle quando *pets*¹⁰ virtuais dos jogadores entraram em contato com a praga. Para reduzir a propagação da doença durante o combate, os jogadores recolhiam seus *pets* tão logo fossem contaminados, convocando-os novamente nas cidades, para receberem os cuidados de um NPC. Dessa forma, os *pets* passaram a agir como veículo da doença, transmitindo-a para os NPCs, que se tornavam portadores e contaminavam os jogadores, gerando um efeito em cascata.

Em alguns servidores a *Corrupted Blood* chegou a contaminar metade da população, resultando em amontoados de corpos nas ruas das principais cidades do World of Warcraft. Os desenvolvedores decretaram estado de quarentena em pontos-chave do mundo do jogo, na tentativa de conter o avanço da praga, mas o problema só foi resolvido após um *patch*¹¹ que alterava a mecânica da doença, impedindo a contaminação entre os personagens. De fato, até que essa solução fosse encontrada, diversos jogadores passaram a simplesmente evitar as cidades e aglomerados de jogadores.

Conclusões

⁷ Non-Player Character, ou Personagem Não-Jogador. Termo usado para identificar aqueles personagens que não estão sob o controle dos jogadores, mas sim de uma entidade à parte. No caso dos jogos eletrônicos, geralmente são controlados por inteligência artificial, sendo, em alguns casos, assumidos pelos desenvolvedores do jogo.

⁸ Estatística comum usada em *Role-Playing Games (Jogos de Interpretação de Papéis, ou RPGs)*, eletrônicos ou não, para medir a vitalidade de um personagem. A perda de todos os pontos de vida geralmente resulta na morte do personagem.

⁹ Personagens são os agentes, as pessoas existentes em um mundo de jogo. No caso de serem controlados por jogadores, também pode ser denominados “avatares”.

¹⁰ Literalmente, animais de estimação. Nos jogos on-line os *pets* são altamente valorizados e costumam se dividir entre os *úteis* e os *estéticos*, os primeiros atuam como parceiros, ajudando seus donos em combate ou adicionando aos mesmos alguma habilidade especial, os *estéticos* não fornecem habilidades práticas, mas são usados como extensão da personalidade do dono ou exibidos como recompensa por um feito difícil, como uma medalha.

¹¹ Atualizações do código de um software. Os patches são geralmente utilizados para a correção de bugs ou melhorias na usabilidade ou segurança.

Corrupted Blood simulou diversos dos fatores que ocorrem em pandemias fora do espaço de jogo. O uso de animais como veículo (assim como na gripe aviária e peste negra, por exemplo) e formas rápidas de transporte, facilitando a propagação além de limites regionais, são apenas alguns desses fatores.

De fato, poderíamos considerar que a perspectiva de “mais reais que a realidade” de Turkle (1995) na verdade serviria como eufemismo ao tentar definir os mundos sintéticos, que talvez possa haver poucos exemplos melhores que pragas virtuais, como a *Corrupted Blood*, ou avatares eletrônicos, vivendo em um mundo fantástico, para demonstrar a hiper-realidade de Baudrillard (1991), onde a consciência se tornaria incapaz de distinguir o real da fantasia, restando apenas uma infinidade de simulacros.

Não se deve desconsiderar tais questionamentos. Os mundos sintéticos são constituídos, de fato, não de fatos brutos, pertencentes à natureza e independentes do homem, mas sim de fatos institucionais (SEARLE, 1995). Tal percepção, entretanto, por si só, não os torna mais irreais que outros fatos institucionais, como a sociedade ou a língua.

Na amplitude de compreender a posição e perspectiva do jogador, destacamos que:

A realidade da vida cotidiana é admitida como sendo a realidade. Não requer maior verificação, que se estenda além de sua simples presença. Está simplesmente *aí*, como faticidade evidente por si mesma e compulsória. *Sei* que é real. Embora seja capaz de empenhar-me em dúvida a respeito da realidade dela, sou obrigado a suspender esta dúvida ao existir rotineiramente na vida cotidiana (BERGER e LUCKMANN, 1966/1985).

Assim age também o jogador ao assumir rotineiramente seu avatar nos mundos sintéticos. Assume uma atitude natural, põe entre parênteses “a dúvida de que o mundo e seus objetos não possam ser como lhe parecem” (SCHUTZ, 1962/2003).

Nós integramos sistemas em nossas vidas cotidianas e, por sua vez, em nossas redes sociais e práticas do dia-a-dia. [...] Imaginar que nós podemos segregar essas coisas – jogo e não-jogo, social e jogo, on- e off-line, virtual e real – não apenas compreende errado nosso relacionamento com a tecnologia, como também nosso relacionamento com a cultura (TAYLOR, 2006).

O círculo mágico está borrado (SOARES, 2007) e o jogador torna sua existência virtual parte de sua vida cotidiana. Devemos levar tais aspectos em consideração ao tentarmos compreender nossa relação com os mundos sintéticos; ao tentarmos compreender que tipo de pressupostos sociais estão envolvidos quando observamos a transposição, do espaço de jogo ao espaço de não-jogo, em fenômenos como crimes (G1, 2007), questões raciais (ALWAYS_BLACK, 2004), legais (DURANSKE, 2007) e relações empresariais (MILLIONS, 2008), entre tantos outros.

Referências

ALWAYS_BLACK. **Bow nigger**. 2004. Disponível em: <<http://www.alwaysblack.com/?p=10>>. Acesso em: 01 out. 2008.

- BAIENSON, Jeremy N.; BLASCOVICH, Jim. **Avatars**. 2004. Disponível em: <<http://www.stanford.edu/group/vhil/papers/avatars.pdf>>. Acesso em: 23 jun. 2007.
- BARTLE, Richard. **Designing virtual worlds**. Berkeley: New Riders, 2003.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D'água, 1991.
- BLIZZARD. **World of Warcraft reaches new milestone: 10 million subscribers**. 2008. Disponível em: <<http://www.blizzard.com/us/press/080122.html>>. Acesso em: 16 jun. 2008.
- BERGER, Peter; LUCKMANN, Thomas. **A Construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento**. Petrópolis: Vozes, 1966/1985.
- CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**. Champaign, EUA: University of Illinois Press, 1958/2001.
- CASTRONOVA, Edward. **Synthetic worlds: the business and culture of online games**. Chicago: University of Chicago Press, 2005.
- DURANSKE, Benjamin. **Virtually blind**. 2007. Disponível em: <<http://virtuallyblind.com/>>. Acesso em: 01 out. 2008.
- G1. **Jovem é preso por roubar “móvel” em comunidade on-line**. 2007. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL180633-6174,00.html>>. Acesso em 01 out. 2008
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1938/2007.
- JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora34, 1999.
- MILLIONS of us. **About**. 2008. Disponível em: <<http://millionsofus.com/about.php>>. Acesso em: 01 out. 2008.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- RHEINGOLD, Howard. **The virtual community: homesteading on the electronic frontier**. Nova York: Perennial, 1993. Disponível em: <<http://www.rheingold.com/vc/book/>>. Acesso em: 18 jun. 2007.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge: The MIT Press, 2004.
- SCHUTZ, Alfred. **El problema de la realidad social**. Buenos Aires: Amorrortu, 1962/2003.
- SEARLE, John R. **The Construction of Social Reality**. Nova York: The Free Press, 1995.
- SOARES, Nilson. **Além do círculo mágico: como os MMORPGs borram a fronteira entre os espaços de jogo e não-jogo**. 2007. Disponível em: <<http://www.inf.unisinos.br/~sbgames/anais/arteedesign/shortpapers/34555.pdf>> Acesso em: 01 fev. 2008.

- TAYLOR, Tina. L. **Play between worlds:** exploring online game culture. Cambridge: The MIT Press, 2006.
- TURKLE, Sherry. **Life on the screen:** identity in the age of the internet. Nova York: Simon & Schuster, 1995.
- WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço:** de Dante à internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- YOUNG, Jeffrey R. **Textuality in cyberspace:** MUDs and written experience. 1994. Disponível em: <<http://eserver.org/cyber/young2.txt>>. Acesso em: 11 jun. 2007.