

ESTRUTURAS DE AGENCIAMENTO EM MUNDOS VIRTUAIS¹

Mundos Ficcionalis como Vetores para o Comportamento Social In-Game

Thiago Falcão²

Resumo: *O presente artigo tem por objetivo analisar a função que a narrativa assume na produção de significado resultante do contato entre jogadores e mundo no Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) World of Warcraft (WoW). Estabelecendo uma articulação entre a teoria dramaturgica, desenvolvida por Erving Goffman, que afirma que as ações humanas são dependentes do contexto interacional, o objetivo da pesquisa é vislumbrar de que forma a narrativa associada ao mundo age na produção de scripts comportamentais, e de que forma tais scripts dialogam com um suposto comportamento operacional, resultante do efeito de ilusão experimentado pelo jogador.*

Palavras-Chave: *Mundos Virtuais, Teoria Dramaturgica, Cibercultura.*

1. Introdução

Apesar do comum acordo dos vários aspectos da mídia brasileira em se referir aos MMORPGs como simplesmente jogos – ou mais especificamente como *games* – tal terminologia, se analisada de forma cuidadosa, se mostra inadequada: tal palavra, como também sua tradução (*game* / jogo) são, de certa forma, simplificadores da definição de um MMORPG, primeiro (1) por ignorar a característica de mundo projetada pelo ambiente, com regras próprias que funcionam tanto na esfera imanente (regras do mundo) como na esfera da apropriação (regras entre os jogadores); e (2) posteriormente, por menosprezar usos potenciais desses ambientes, como o da pura sociabilidade, através dos sistemas de comunicação, ou da simples *flânerie* através de um parque de diversões (AARSETH, 2009).

No centro desta última proposição jaz o pensamento que introduz a argumentação do presente artigo. Aarseth (2009), quando discutindo a práticas espaciais e a noção de mundo em *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), evoca o discurso de Angela Ndalianis

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Comunicação e Cibercultura”, do XIX Encontro da Compós, na PUC-RJ, Rio de Janeiro, RJ, em junho de 2010.

² Aluno do Curso de Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia. Membro do Grupo de Pesquisa em Cibercidades (GPC) e do Grupo de Pesquisa em Interação, Tecnologias Digitais e Sociedade (GITS) / Ciberpesquisa. Email: falc4o@gmail.com.

(2005), sobre os vários aspectos do entretenimento contemporâneo, e de como o espaço diegético, anteriormente uma construção segura do outro lado da tela do cinema ou da televisão, se transporta para parques temáticos nos quais é possível vagar pelo mundo ficcional e vislumbrar maravilhas das quais apenas os efeitos especiais podiam dar conta.

Ndalianis (2005) enfoca os parques temáticos como ambientes nos quais se adentra a diegese ali promovida, argumento do qual Aarseth (2009) se apropria para engendrar uma analogia às práticas espaciais desenvolvidas pelos jogadores em *World of Warcraft*. Se Ndalianis (2005) aponta os aspectos da franquia Jurassic Park (Spielberg, 1992) – o filme, o jogo *The Lost World* (Electronic Arts, 1997) e o parque temático localizado na Ilha da Aventura dos estúdios da Universal, em Orlando (EUA) – Aarseth se aproxima do problema por outro ângulo. Para o norueguês, o modo pelo qual as visitas se dão nos parques temáticos se aproxima exatamente do modo pelo qual um dos aspectos do *gameplay* de *WoW* se desenvolve.

Isso acontece devido ao fato de que os jogadores não podem modificar efetivamente o mundo que se desenrola sob seus avatares – e se o fazem, entrando em combate e derrotando NPC³, este em poucos momentos reaparece e o *locus* retorna ao seu estado inicial.

Enquanto alguns MMOGs⁴ permitem que seus jogadores criem edifícios e governem cidadelas ou distritos, em Azeroth o jogador é um convidado fantasmagórico em uma superfície macia e desprovida de interesse, um estranho em uma terra estranha. [...] As bestas que servem de transporte voador em suas trajetórias fixas lembram, mais que tudo, um elevador panorâmico ou um trem para visitantes, levando turistas ou trabalhadores para a próxima atração ou lugar de trabalho (AARSETH, 2009, p. 114).

Embora aparentemente a articulação entre espaços de entretenimento pareça se afastar da proposta do presente artigo, cabe aqui apontar que a parte grifada da citação do autor norueguês se apresenta como um interessante ponto de reflexão: por mais aberto e cheio de possibilidades que possa um MMORPG se apresentar nos dias de hoje – em especial *World of Warcraft*, que figura como o maior entre todos – tais possibilidades ainda assim são subordinadas ao mundo de código (PARGMAN, 2003) criado pelos programadores e game

³ *Non-Player Character*: Personagem não controlado por jogadores, e que pode se revelar como um aliado ou um antagonista, no desenrolar de um jogo.

⁴ *Massive Multiplayer Online Game*: Jogo Multiusuário Massivo.

designers responsáveis pela produção do mundo enquanto objeto simbólico – enquanto texto ergódico⁵ (AARSETH, 1997).

É importante perceber que 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. É nesse sentido que podemos endereçar o processo de *agência* – força pela qual se exerce a vontade sobre o jogo – argumentando que embora seja possível fazer com que um personagem de *World of Warcraft* aja do modo como o jogador que o controla deseja, a gama de ações que ele pode desempenhar está subordinada à gama de ações que o jogo permite que ele execute.

Sendo assim, ao considerar os jogos eletrônicos como sendo dispositivos formados por uma relação entre ficção e regras, entendimento proveniente do trabalho de Juul (2005), e levando em conta nosso recente trabalho que almeja um discernimento categórico melhorado do processo imersivo relativo aos *video games*, o presente trabalho pretende: (a) apontar que o processo de agência, como é apontado por alguns autores (KRZYWINSKA, 2009; MURRAY, 1997), no que se refere aos MMORPGs, na verdade não é completo – consiste muito mais em uma *ilusão de agência*, e que tal ilusão pode assumir tanto o viés relativo às regras como o viés relativo à narrativa que serve como base para a criação do *gameworld*; e (b) apontar que esse agenciamento ficcional pode agir na formação de *scripts* comportamentais, sugerindo ações e atitudes que devem ser realizadas – tanto na esfera do *gameplay* quanto na esfera social (ou em uma ocasião que hibridize as duas) – pelo jogador.

1. Da Composição dos MMORPGs

O entendimento dos jogos eletrônicos como sendo compostos por regras e ficção é fruto de uma discussão que permeia o campo desde meados da década de 1990, quando Espen Aarseth (1997) publicou seu tratado sobre o aspecto sistemático e interativo de certos tipos de texto – cibertextos, para o autor – e Janet Murray (1997) publicou seu tratado sobre o aspecto dramático de novos aspectos da mídia.

⁵ Embora a palavra ‘ergódico’ não exista em português, utilizo-a como neologismo, sendo a tradução direta do termo ‘ergodic’ – apropriado das ciências exatas e utilizado por Espen Aarseth (1997) para referenciar o texto cujo esforço de leitura é não-trivial. A palavra descende das palavras gregas *ergon*, que significa ‘trabalho’, e *hodos*, que significa ‘caminho’.

Historicamente, o paradigma da narratologia, fortemente apoiado na obra de Murray (1997), teve quase que uma completa hegemonia acadêmica, o que fez com que os primeiros estudos em *video games* fossem todos voltados para os aspectos ficcionais relacionados aos jogos (MURRAY, 1997; RYAN, 2001; LAUREL, 1993). O problema em se analisar tais bens simbólicos se utilizando exclusivamente de teorias da análise é que falta um elemento muito simples e de importância chave no processo da pesquisa: levar em conta que os jogos eletrônicos são, acima de tudo, jogos.

No *video game*, a intervenção do interator é uma exigência do sistema e sem ela não há acontecimento possível, enquanto nas narrativas, digamos assim, “passivas”, o espectador ou leitor deve deixar os eventos seguirem seu rumo predeterminado e toda ação que se requer deles está restrita apenas ao plano cognitivo (interpretação, identificação com as personagens etc.) (MACHADO, 2007). Essa correspondência entre o *video game* e as narrativas “passivas”⁶, contudo, deve ser operada cuidadosamente: autores como Murray (1997) consideram perigoso concebê-la de forma rígida. A autora defende a idéia de que o jogo não é senão uma forma mais especializada de dramaturgia, onde grande parte das estratégias clássicas continua funcionando.

Embora todo jogo possua regras, muitas vezes nos deparamos com jogos que, além de regras, projetam, também, um mundo ficcional ao qual estão subordinados os personagens controlados, os cenários e as ações desenvolvidas no decorrer do jogo. Segundo Juul (2005, p. 121), as regras e a ficção competem pela atenção dos jogadores – sendo, então, complementares assimétricos. Tal assimetria diz respeito ao fato de que pode-se discursar sobre regras sem falar de ficção, mas embora os jogos eletrônicos se caracterizem pela possível projeção de um mundo, é impossível lidar com a ficção nos jogos sem tocar em suas regras. Juul (2005, p. 123) aponta isso ao se referir à noção de *mundos incoerentes* – mundos nos quais a narrativa não explica o que acontece no jogo, e a única coisa que pode fazê-lo são as regras.

Precisamos explicar, contudo, que ao discursar sobre ficção – e sobre a idéia de que jogos projetam mundos – Juul (2005) se apóia no conceito de *mundos possíveis*, da filosofia analítica. Segundo o autor, “em sua mais básica forma, mundos possíveis podem ser interpretados como uma coleção abstrata de circunstâncias específicas, distintas das

⁶ Para Machado (2007), as narrativas “passivas” são aquelas onde não há uma interação ativa entre sistema e usuário – ou entre obra e espectador. Em um filme, por exemplo, o espectador pode simpatizar com o protagonista, mas não pode decidir se ele deve abrir ou não uma porta.

definições descrevendo tais circunstâncias” (JUUL, 2005, p. 122). A idéia que o autor deseja transparecer é a de que em uma obra que se utiliza de um mundo ficcional – um livro, por exemplo – o cenário descrito é muito menor do que o mundo que o envolve.

Embora estejamos imbuídos da consciência de que um mundo ficcional além do espaço narrado em uma obra específica é maior do que aquele que nos é dado a contemplar, podemos afirmar que essas lacunas na verdade trabalham de acordo com a produção de significado presente em cada um dos leitores/jogadores a entrar em contato com o dado mundo. Isso ocorre porque tais mundos são, segundo Juul (2005, p. 122), incompletos. Essa incompletude advém do fato de que aos autores é dado o poder de decidir o que é ou não verdadeiro no mundo que eles criam, no momento em que o estão criando – e se dá principalmente porque não é possível especificar todos os detalhes sobre qualquer que seja o mundo.

Para lidar com o problema da incompletude dos mundos, Marie-Laure Ryan (1991, 48-60) cunhou um conceito chamado *princípio da partida mínima*⁷ que propõe que quando uma peça de informação sobre um determinado mundo ficcional não é especificada, nós costumamos preencher as lacunas usando nosso entendimento do mundo ao qual estamos acostumados. Essa explicação, inclusive, é que provê liberdade para que os autores não precisem descrever regras mínimas e transparentes – como a lei da gravidade, por exemplo – ao descreverem seu mundo.

Discursando, portanto, sobre os elementos de composição de um MMORPG enquanto jogo, ainda é válido apontar neste trabalho que, embora tais ambientes guardem ambas as características referentes à existência das regras e da ficção, eles também são projetados para serem usados meramente como ambientes digitais de comunicação – não é incomum encontrar jogadores dedicados a atividades sociais, conversando em canais públicos ou privados ou interagindo para com outras pessoas através de seus avatares.

No caso de *World of Warcraft*, tal sentimento se torna ainda mais pontual: embora possa haver produção de significado para o jogador que decide experimentar o mundo de forma solitária, o mundo é designado de modo que a evolução efetiva – itens valiosos/poderosos, riqueza, acesso a itens raros – só se dê quando da aceitação do jogador de que ele faz parte de uma rede maior de milhões de outras pessoas que constroem, assim, tanto um tecido sócio-econômico quanto psicológico. Sobre essa necessidade social presente em

⁷ Livre tradução: “*principle of minimal departure*”

WoW, Aarseth (2009, p. 115) aponta que o entendimento apropriado para tal fenômeno é o de aceitar que ele consiste em uma “crueldade social automática” (AARSETH, 2009, p. 115) – uma obrigação não só de interagir regularmente com sua própria rede de contatos, mas também com o ‘outro generalizado’, para usar um termo caro a Mead (1934), pois não é suficiente apenas lidar com o grupo limitado de conhecidos, caso o objetivo seja a progressão nos aspectos de jogo do MMORPG:

É importante posicionar, nesta discussão, os MMORPGs como um componente particular de uma categoria de amplitude maior: os mundos virtuais. O grande ponto que acaba por criar essa separação conceitual se dá por um simples fato: mundos virtuais são projetados para servirem como mero ambiente de interação, e não dialogam de forma expressiva com a estrutura do jogo representada, neste trabalho, pelo diálogo intermitente entre regras e ficção. Quando o fazem, estes depositam a responsabilidade da criação de regras ou de espaços ficcionais no componente da apropriação social. Esse tipo de fenômeno pode ser observado no hoje desértico *Second Life* (Linden Lab, 2003), onde complexas regras de etiqueta foram criadas por usuários, assim como ilhas⁸ inteiras dedicadas a aspectos ficcionais específicos.

Em *WoW*, uma série de ações que supostamente serviriam para aumentar o contato entre jogador e mundo – como o desenvolvimento de espaços controlados pelo jogador: casas, templos, cidadelas, etc., por exemplo – são impossíveis de serem executadas pelos jogadores: a persistência (KLASTRUP, 2003), uma das características principais dos mundos virtuais e a que garante o desenvolvimento de uma relação entre jogador e personagem, se dá meramente na esfera do avatar, onde o mundo continua absolutamente intocado, a não ser pelas atualizações de conteúdo providas pela companhia que publica o MMORPG. Assim sendo, cabe discursar sobre esta suposta lacuna e se aproximar finalmente do modo pelo qual a suposta liberdade inerente à habitação (KLASTRUP, 2003; FALCÃO e RIBEIRO, 2009a) em um MMORPG está subordinada a decisões de design, e de como isso pode vir a influenciar – tanto na relação jogador-regras, quanto na relação jogador-narrativa.

⁸ Os territórios, em *Second Life*, são independentes uns dos outros, sem uma compleição geográfica contínua, como em *World of Warcraft* – por isso são chamados de ‘ilhas’.

2. Da (Ilusão de) Agência

Como foi apontado anteriormente, o componente diferenciador dos jogos eletrônicos com relação à mídia tradicionalmente representacional é a necessidade de interação – a necessidade de que o jogador aja, apertando botões e controlando manches para que haja uma progressão narrativa. A diferença central, portanto, consiste no fato de que por fim, podemos estar no controle das ações do protagonista de um conto, decidindo o que será feito em seguida, e por que caminhos o mesmo irá escolher seguir.

Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. [...] Normalmente, não esperamos vivenciar a agência dentro de um ambiente narrativo (MURRAY, 1997, p. 127).

Segundo Arlindo Machado (2007), um dos componentes particulares do processo de imersão nos *video games* é o que os povos de língua inglesa chamam de agenciamento (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. O questionamento aqui deve ser feito com relação a esse processo de “atividade” do jogador – quando da interação para com o texto, pode-se experimentar o sentimento de influência, de ação?

A rigor, a resposta é sim – como apontado por Arlindo Machado (2007), uma narrativa eletrônica necessita da interação, para que se desenrole. Mesmo nos casos mais simples, numa bifurcação em duas opções, uma delas precisa ser escolhida para fazer com que o leitor tenha acesso a pontos específicos de uma história.

Se olharmos através de uma lente mais precisa, contudo, podemos perceber que, não importa o quão aberta e cheia de possibilidades seja a dada narrativa, ela vai sempre se adequar a uma matriz de resultados que foi prevista pelos *game designers*. Quando isso não acontece – quando uma apropriação, ou um acidente de *gameplay*, do jogador revela um detalhe que não havia sido projetado – o jogo experimenta um *glitch*, ou um *bug*.

A reflexão aqui presente nos leva a questionar qual a validade de tal processo de agência, se, na verdade, o que acontece está programado – projetado. Cabe apontar – e reforçar – que tal questão não se faz presente somente em jogos tradicionais *single player*, na qual o jogador experimenta a produção de sentido, *grosso modo*, pela simples relação

construída entre leitor e (ciber)texto; mas também se estabelece de forma concisa na relação entre leitores e *World of Warcraft*, até sendo potencializada pela dinâmica pela qual o sistema de *quests*⁹ estabelece as ligações entre o jogador e o mundo.

O processo de agência nos mundos virtuais/MMORPGs se mostra de forma peculiar: enquanto existem milhares de escolhas à mão e o jogador pode trabalhar em profissões secundárias, simplesmente conversar ou buscar mais opções de montaria, isso tudo ainda está subordinado a uma lógica estabelecida pelo *game design*. É possível, portanto, falar de uma agência falsificada, limitada – ou como Krzywinska (2009) a chama, ilusória.

Realizar *quests* dá ao jogador um sentido de que ele tem um papel na história do mundo de jogo. Enquanto isto é importante porque alinhava o jogador à narrativa que comporta o jogo, é, também, uma forma de agência “ilusória”, porque é bastante óbvio para qualquer jogador que ele executa as mesmas tarefas já completadas por outros (KRZYWINSKA, 2009, p. 127).

Obviamente, o ambiente *online* dá vazão a tipos de apropriação que ficam por conta do jogador – segundo Janet Murray (1997, p. 145), um traço definidor da “cultura dos MUDs”, cultura da qual descendem diretamente os MMORPGs, é precisamente a engenhosidade pela qual os jogadores podem transformar seu ambiente. A autora (p. 145) discursa sobre um estudante que, cansado de adentrar o MUD para matar dragões – objetivo primário do ambiente *online* – passou simplesmente a organizar festas, para as quais outros jogadores levavam seus banquetes, coletados previamente, e representavam seus personagens, garantindo a eles uma personalidade. Em *World of Warcraft* tais apropriações existem – servidores são separados por categorias, e existem aqueles nos quais a interpretação do personagem não só é possível como também recomendada.

Tal comportamento provê uma extensão ao sentido de agência, já que a interação entre jogadores pode vir a criar diversos tipos de narrativas pelas quais eles podem vir a interessar-se, mas de forma semelhante à explicação anterior, ações não projetadas no sistema são impossíveis de serem executadas. O combate, por exemplo, entre membros da mesma facção¹⁰ só pode ser realizado em circunstâncias especiais, o que acaba por limitar as possibilidades de desenvolvimento de histórias.

⁹ *Quests* são tarefas desempenhadas por um jogador para que, como prêmio, ele receba pontos de experiência que permitem a evolução e/ou dinheiro e itens importantes. Para maiores detalhes sobre o sistema de *quests* utilizado por *World of Warcraft*, consultar Corneliussen e Rettberg (2009).

¹⁰ Em *WoW*, os jogadores estão separados por duas facções antagônicas que estão em perpétua guerra: a Horda e a Aliança. Para mais detalhes sobre a questão, ver Falcão e Ribeiro (2009b).

Contudo, é possível perceber que a ilusão de agência se dá em vieses distintos – e que apropriações como a citada por Murray (1997), na verdade, funcionam no sentido de abrir mais brechas pelas quais podem as formas agências fluir livremente, até que estas encontrem outra tentativa de contenção por parte do sistema ao qual elas estão contidas. É importante pontuar que tanto as premissas do sistema quanto as regras sociais criadas pelos jogadores vão criar expectativas comportamentais, desenhando limites para a interação, tanto entre jogador-sistema, quanto entre jogadores, através do sistema.

A partir desse pensamento, podemos relativizar, portanto, o processo de agência em duas vertentes condizentes com a própria estrutura proposta para a representação dos jogos eletrônicos, dividindo o processo completo em micro-processos que, por sua vez, estão relacionados a um componente ou ao outro: um sentimento de ação voltado para o componente de regras e um sentimento de ação voltado para o componente narrativo. Chamaremos a estes micro-processos de (1) *agência operacional* e (2) *agência diegética*, respectivamente.

No primeiro micro-processo, na (1) *agência operacional*, que diz respeito ao viés proveniente das regras de um jogo, nos concentraríamos em analisar a jogabilidade pura. *Agência operacional*, portanto, consiste no sentido de realização que ocorre a um jogador no momento em que sua interação para com a interface do jogo causa uma resposta direta no ambiente digital. No caso de *World of Warcraft* e da estrutura de progressão (JUUL, 2005) a qual o *game design* do MMORPG submete os jogadores, o sentido de agência operacional evoluiria de forma progressiva, de acordo com o ganho de níveis – um personagem no nível 70 possui consideravelmente mais possibilidades de ação referentes à sua interface que um personagem de nível 7, por exemplo.

No segundo caso, na (ii) *agência diegética* – que mais diretamente nos interessa – consideraremos especificamente as ações que um jogador pode executar no intuito de desenvolver aspectos da narrativa do título em questão. Como se pode perceber, é praticamente impossível falar de agência diegética sem mencionar os mecanismos de operação da interface do ambiente – o que remete à discussão de Juul (2005) sobre a superioridade fenomenológica dos aspectos instrumentais das regras.

Especialmente, a agência diegética em *World of Warcraft* pode funcionar de dois modos diferenciados: o primeiro deles (a) diz respeito ao modo pelo qual o jogador evolui, fazendo escolhas e completando *quests* – que apesar de estarem intrinsecamente conectadas

ao sistema de regras, possuem um forte *background* narrativo, que explica o fato de o jogador precisar entregar objetos em outras cidades ou passar horas combatendo NPCs para que possa conseguir algum item em especial; esse tipo de agenciamento se concentra no desenvolvimento de uma linha narrativa que leva progressivamente o jogador rumo ao fim do jogo – conta uma história de forma ligeiramente cronológica, já que um jogador pode ignorar uma, ou uma seqüência inteira de *quests*.

O segundo modo pelo qual a agência diegética pode se realizar em *World of Warcraft* (b) diz respeito às estratégias de interpretação: modos pelos quais, após criar seus personagens, os jogadores podem atribuir a eles personalidades, e viver suas próprias histórias que podem ou não estar ligadas à narrativa oficial desenvolvida pela empresa que produz o jogo. Interpretação de personagens – ou *roleplay*, termo usado universalmente para designar a prática – é, no caso dos MMORPGs, mais uma prática de apropriação do que uma prática inerente ao jogo. Segundo MacCallum-Stewart e Parsler (2009), um jogador que está conscientemente interpretando em *WoW* busca criar um personagem que transcende a mecânica do jogo e constrói uma realidade plausível e definida para si.

Isso não quer dizer que o jogador viva a vida de seu personagem (embora alguns vivam), mas sim que eles dirigem as ações do personagem não como um jogador controlando o avatar de um jogo - mas sim como um autor escrevendo o *script* de seu protagonista (MACCALLUM-STEWART e PARSLER, 2009, p. 226)¹¹.

Tal categoria do micro-processo de agência diegética, precisamente, é a que interessa diretamente ao presente trabalho: como tal formação de *scripts*, proveniente de um contato do jogador para com a narrativa – ou, no caso, para com uma instância da narrativa que embasa o jogo – pode influenciar o comportamento do jogador para com o grupo no ambiente *online*? Mais que isso, o fato de haver uma limitação de ações e tipos de comportamento ensejados pela narrativa – apoiando-nos na idéia da ilusão de agência – limita a possibilidade comportamental efetuando a criação de *scripts* para os jogadores/personagens? Essas são perguntas que o presente artigo tenta responder no próximo tópico, na qual será elaborada uma articulação entre a teoria dramaturgica e o corpo teórico discutido anteriormente.

¹¹ Livre tradução: “*This is not to say that the player lives their character’s life (though some do), but rather that they direct that character’s actions, not as a player controlling a game avatar, but rather like an author, scripting their protagonist*”.

3. De Como o Mundo (de *Warcraft*) pode ser um Teatro

O esforço de comparação entre os aspectos da realidade social como é experimentada e a construção dramática do teatro vem se mostrando como uma área frutífera para a investigação científica. Erving Goffman, sociólogo canadense radicado nos Estados Unidos, na década de 1950, ao publicar o livro *The Presentation of Self in Everyday Life*, cunhou o termo e definiu fronteiras para o que hoje é referenciado como Teoria Dramatúrgica (ou Sociologia Dramatúrgica) – tendo se inspirado, para tanto, no trabalho do teórico literário Kenneth Burke, que em 1945 propunha um aparato teórico-metodológico referenciado como ‘Dramatismo’¹²: um método utilizado para o entendimento dos usos sociais da linguagem.

O aparato sociológico proposto por Goffman (1959) tinha como intuito entender o modo pelo qual se dão as micro-relações sociais, as quais, para o sociólogo, podem ser entendidas como atuações em um grande palco – daí a importância da famosa citação shakespeariana que ilustra o Globe Theater, em Londres: “*Totus Mundus Agit Histrionem*” (*All the World is a Stage* – O Mundo é um Palco), que se transformou em uma premissa da sociologia dramatúrgica: “O mundo não é, claro, um palco, mas os modos cruciais nos quais ele não o é não são facilmente especificáveis” (GOFFMAN, 1959, p. 72).

A idéia central da obra mais importante de Goffman, o *The Presentation of Self in Everyday Life*, e que dá base à sociologia dramatúrgica é a de que a realidade social, formada a partir do processo de interação, pode ser explicada se confrontada diretamente com especificidades relativas ao modo como as representações de dramas se dão. Interessante perceber que para o sociólogo canadense, a realidade – assim como a própria noção de *self* – é definida também em termos da audiência: para Goffman (1959), um sujeito e seu contexto social não se definiriam individualmente ou de forma unitária, mas de acordo com tudo aquilo – e com todo o intertexto, com toda a representação simbólica inerente – que estivesse ao seu redor.

Este *self* por si só não deriva do seu dono, mas de todo o cenário de sua ação (...) este *self* é um produto de um cenário que se desenrola, e não a causa dele. O *self*, então, como um personagem representado, não é uma coisa orgânica com uma localização específica... (o indivíduo e seu corpo) meramente provêem o invólucro no qual algo de produção colaborativa vai se condensar por um tempo. E os meios para a produção

¹² *Dramatism*, no original.

e manutenção de *selves* não residem dentro desse invólucro (GOFFMAN, 1959, p. 252).

Dada, então, a importância da interação e do ambiente social na formação tanto do comportamento quanto da própria essência do sujeito – e com ressalvas é que se pode falar de tal coisa – o ambiente no qual a interação se dá, portanto, e onde se constrói o contexto social, é sempre uma variável de extrema importância em um estudo. É necessário, contudo, apontar que, embora a obra mais representativa de Goffman seja o *The Presentation of Self in Everyday Life*, o conceito chave usado para investigar os mundos virtuais – o de *scripts* – foi cunhado em seu *Frame Analysis* (1974).

Para, por fim, demonstrar com um exemplo bastante frutífero como a agência diegética se dá na interação entre jogadores, devemos nos debruçar sobre o conceito de *script*, para perceber como este se dá e de que forma ele dialoga com os elementos da retórica da fantasia e sugere, portanto, comportamentos. Schechner (1988) acredita que os *scripts*, na verdade, não necessariamente implicam em ações exatas – melhor que isso, eles sugerem apenas códigos de conduta – tipos de ações que devem ser utilizadas. *Scripts* são nada mais que o “código básico de um evento” – eles consistem em instruções de ações: quando agir, como agir, que rituais executar em certo evento.

Além do conceito de *scripts* – seqüências pré-determinadas de ações que definem uma situação bem conhecida do falante, e que podem ser agrupadas em um esquema (*schemata*) – o *Frame Analysis* (GOFFMAN, 1974) oferece o próprio conceito de *frame*; anteriormente utilizado por Bateson (1972) para explicar os modos de negociação com os quais os interlocutores podem negociar os níveis de abstração com o qual uma mensagem deve ser compreendida, o conceito é retrabalhado por Goffman (1974) no sentido em que um *frame* determina não só como uma mensagem deve ser entendida – mas que tipo de mensagens podem ser esperadas em uma interação: estruturas de expectativa se formam, para o sociólogo canadense (GOFFMAN, 1974), em qualquer que seja a interação face a face introduzindo *frames* que organizam o discurso e orientam a situação interacional.

Em uma transposição para o campo dos *game studies*, a sociologia de Goffman foi utilizada por Klastrup (2003) para explicar como se dão os *frames* de representação em mundos virtuais. Para a autora, sempre que adentramos um mundo virtual, tomamos o papel de atores, prontos para trabalhar em uma representação de nós mesmos que pode estar mais ou menos de acordo com nossa personalidade *offline*. Podemos considerar, fazendo a

articulação aparentemente trivial entre o pensamento do sociólogo canadense (GOFFMAN, 1959) e da pesquisadora dinamarquesa (KLASTRUP, 2003), que o adentrar em um mundo virtual pode ser considerado o simples adentrar em um novo contexto social – onde seremos arrebatados pela convivência com novas platéias e teremos a capacidade de desenvolver novos personagens e de construir novas representações.

Os elementos de retórica associados ao gênero da fantasia medieval, portanto, agem como delimitadores simbólicos do contexto social quando da entrada de um jogador em *WoW*. Dessa forma, ao adentrar o mundo, o jogador se adapta à realidade social experimentada, através da estrutura de *framing* social como sugerida por Bateson (1972), no que concerne à recepção de mensagens e à metacomunicação; e por Goffman (1974), na criação de cascatas de expectativas sociais, sabendo que tipo de representações podem ser – ou não – engendradas. “Representamos de forma diferente, também, em um mundo virtual, dependendo do cenário social e cultural específicos nos quais nos encontramos situados” (KLASTRUP, 2003, p 196)¹³

Acreditamos, portanto, que tais elementos da estrutura ficcional de *WoW* trabalham no sentido de fortemente influenciar o contexto social, limitando, assim, a quantidade de ações que podem ser desenvolvidas por um personagem quando da interpretação do papel escolhido para este. Percebamos, contudo, que os elementos encapsulados pelo discurso ficcional do jogo não são poucos – eles permeiam vários momentos culturais e dialogam com várias subculturas.

3.1. De Representar e Satisfazer Expectativas

Práticas de *role-play* como as que foram referenciadas acima, portanto, se dão quando os jogadores escolhem concentrar-se na criação de uma personalidade para o personagem escolhido – e quando eles realizam ações do personagem como se fossem suas próprias. O *game design* de *World of Warcraft* limita, contudo, muito da prática do desenvolvimento de uma personalidade na hora da escolha do personagem. Como apontado por MacCallum e Parsler (2009), o fato de a customização do avatar ser limitada acaba por frustrar certas expectativas de interpretação. Isso também acontece pelo fato de cada uma das raças

¹³ Livre tradução: “We perform differently, also in a virtual world, depending on the specific cultural and social setting that we find ourselves situated in”.

passíveis de seleção¹⁴ ser representada de forma sexualmente atraente – músculos definidos, seios fartos, etc.

A principal discussão levantada, quando da aproximação da questão da interpretação de personagens em ambientes online, diz respeito ao fato de que os aspectos agonísticos do jogo¹⁵ estão por demais evidentes – de forma diferente do que é experimentado no RPG. O interesse da maioria dos jogadores de *WoW*, segundo MacCallum-Stewart e Parsler (2009, p. 227) consiste em evoluir seu personagem – e o *role-playing* não facilita isso; ao contrário, dificulta e torna a progressão mais lenta.

O foco do presente artigo, contudo, não é ‘o que motiva o ato de interpretação’, mas um efeito posterior: uma vez que tal ato foi incitado, que tipo de comportamento é desenvolvido pelo jogador? O que pode ser visto? O exemplo trazido para ilustrar tal discussão aconteceu no servidor¹⁶ *Lothar*, da versão chinesa de *WoW*. A cidade de *Ironforge*, lar dos anões¹⁷, estava sendo invadida por um contingente massivo de jogadores da facção oposta (a Horda, no caso), e tanto jogadores quanto NPCs guardiões da cidade já tinham sido derrotados, deixando exposto ao bel prazer do grupo de inimigos a figura do rei Magni Bronzebeard; Plapla, uma personagem da classe *paladin* (paladino), transitava pela zona na qual o rei esperava seus inimigos – e ao invés de simplesmente fechar o jogo ou fugir da cidade para um lugar seguro no qual ela não fosse ameaçada, Plapla escolheu confrontar sozinha (Figura 1) a horda de inimigos que adentrava. A personagem então desembainhou sua arma e seu escudo e usou o *chat* para ameaçar o exército. “*Thou shall not be passed*”. E a batalha, então, se deu.

¹⁴ Entre elfos, humanos, orcs e etc., *WoW* oferece ao todo dez raças com as quais o jogador pode optar jogar. Para mais detalhes sobre isso, ver Falcão e Ribeiro (2009b).

¹⁵ Para uma melhor discussão sobre as categorias de jogo, ver CAILLOIS, Roger. *Man, Play and Games*. Urbana e Chicago: University of Illinois Press, 1961 (2001).

¹⁶ *WoW* se organiza numa estrutura na qual, para jogar, um jogador precisa antes escolher um reino, que é um servidor específico. Para mais detalhes sobre o assunto, ver Falcão e Ribeiro (2009b).

¹⁷ Uma das raças do MMORPG.



FIGURA 5 – Plapla e Magni Bronzebeard contra um contingente da Horda.

FONTE - <http://my.mmosite.com/hyuk/Blog/Item/2a30b9bf3dec0473d3dcaaf40a9a94c9.html>

A despeito do óbvio erro de sintaxe de inglês, a frase de Plapla (que deveria ter sido *Thou shall not pass*) pode ter sido uma escolha baseada na pura chance – uma coincidência – mas pode ser interpretada como referência a um dos bens simbólicos mais importantes e que mais influenciou não só a criação de *WoW*, mas a criação do mundo ficcional que dá suporte ao MMORPG. *Thou shall not pass* é uma frase marcante no imaginário da fantasia medieval por ter sido usada por Gandalf em sua luta contra o balrog de Morgoth, na ponte de Khazad Dûn – no primeiro volume, *A Sociedade do Anel*, da trilogia de J. R. R. Tolkien (1954).

É necessário perceber aqui o comportamento escolhido pelo jogador que controlava a personagem é um comportamento que ecoa pela retórica da fantasia e remete aos heróis, em menor número e decadentes –que se sacrificam por uma causa maior, para referenciar ainda a obra de Tolkien (1954). É perceptível, portanto, de acordo com o aparato teórico que foi proposto no presente artigo, que o comportamento proveniente da personagem Plapla tem origem absolutamente nas características narrativas do MMORPG, pois uma rápida avaliação das circunstâncias – como a que um jogador de xadrez ou outro de emergência qualquer pode fazer – deixaria claro que no quesito de jogabilidade, havia pouco a ser feito, já que as estatísticas apontavam muitos jogadores contra um só: uma situação praticamente impossível de ser contornada pelas vias do combate direto, pelo viés agonístico inerente às regras. Tais características narrativas não são exclusivas, obviamente, do MMOG enquanto bem simbólico exclusivamente. Como foi pontuado anteriormente, sua estrutura ficcional dialoga

fortemente com outras obras enquadradas no mesmo gênero – e com outras estruturas simbólicas da cultura contemporânea.

Em conformidade com o que é esperado de um jogador que escolhe interpretar, portanto, as ações da personagem vão na mesma direção que a retórica da fantasia parece reafirmar: a de que é melhor morrer com honra nos campos de batalha do que fugir e ser tido como covarde. Yee (2007) discursou sobre o tema ao falar da teoria da confirmação comportamental – que sugere que as expectativas de um indivíduo (*perceiver*) possam ser suficientes para fazer com que outro indivíduo (denominado *target*) se porte de uma forma que confirme as expectativas do primeiro. “Em conformidade com a teoria de auto-percepção tais indivíduos passam a se comportar do modo como eles acreditam que aqueles que os observam esperariam” (YEE, 2007, p.27). Dois fatores aqui agiriam como limitadores – e impulsionadores, ao mesmo tempo – do sentimento de agência: (1) toda a bagagem simbólica presente na retórica da fantasia, ou seja, *scripts* desenhados ao longo dos anos e do diálogo entre essas formas e a cultura, que mostrariam como comportar-se em devidas situações; e (2) a expectativa – enquanto *roleplayers* – dos jogadores ao redor, do outro generalizado no dado contexto social.

4. Considerações Finais

No decorrer do presente artigo, discutimos a idéia de que a narrativa pode dar aos jogadores modos de apropriação e de fruição, no MMORPG *WoW*, que não estão necessariamente ligados ao modo pelo qual as regras do jogo se desenrolam. Mais que isso, argumentamos que tal linha narrativa traça bordas e desenha um tipo de comportamento – ou de expectativa comportamental – que pode repercutir no modo como o jogador escolhe se aproximar do jogo, de acordo com os modos de jogabilidade desenvolvidos (MACCALLUM e PARSLER, 2009) por cada um.

Procuramos apontar, através da argumentação, que algumas postulações de Erving Goffman, assim como outros aparatos teóricos voltados para a questão da dramaticidade do comportamento, podem ser estendidas à análise comportamental dos jogadores em mundos virtuais – ou seja, a narrativa passa a ser parte das variáveis técnicas e sociais que estão envolvidas nesse processo, figurando claramente na definição do contexto social.

Por fim, a maior contribuição almejada pelo presente trabalho para o campo dos *game studies* é a execução de um pensamento crítico relacionado ao conceito de agência (MURRAY, 1997; MACHADO, 2007; KRZYWINSKA, 2009); dividimos o processo de agenciamento em dois micro-processos de acordo com a estrutura que é proposta para o estudo sistemático dos jogos como cibertextos, com o objetivo de tornar as associações entre as nuances do jogo e dos espaços ficcionais mais claras.

Referências

- AARSETH, Espen. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.
- AARSETH, Espen. **A Hollow World. World of Warcraft as Spatial Practice**. In: H. G. Corneliussen e J. W. Rettberg. (Eds.) *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*. Cambridge: MIT Press, 2009.
- BATESON, Gregory. **Steps to an Ecology of Mind**. New York: Ballantine Books, 1972.
- FALCÃO, Thiago e RIBEIRO, José Carlos. **Mundos Virtuais e Identidade Social: Processos de Formação e Mediação através da Lógica do Jogo**. Revista Logos: Comunicação e Universidade, Volume 30, nº 1. Tecnologias da Comunicação e Subjetividades. Rio de Janeiro: UERJ, 2009a.
- FALCÃO, Thiago e RIBEIRO, José Carlos. **Processos Sociais de Estereotipia em Mundos Virtuais**. XVIII Encontro Anual da Compós - Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Belo Horizonte: PUC Minas, 2009b.
- FERREIRA, Emmanoel. **Games narrativos: dos Adventures aos MMORPGs**. In: *Anais do IV Seminário Jogos Eletrônicos, Comunicação e Educação: Construindo novas trilhas*. Salvador, BA. 2008..
- GOFFMAN, Erving. **Frame Analysis**. New York: Harper & Row, 1974.
- GOFFMAN, Erving. **The Presentation of Self in Everyday Life**. Garden City, NY: Doubleday, 1959.
- 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, 2003.
- KRZYWINSKA, Tanya. **World Creation and Lore: World of Warcraft as Rich Text**. In: H. G. Corneliussen e J. W. Rettberg. (Eds.) *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*. Cambridge: MIT Press, 2009.
- LAUREL, Brenda. **Computers as Theatre**. Londres: Addison Wesley, 1993
- MACCALLUM-STEWART, Esther e PARSLER, Justin. **Role-Play vs. Gameplay: The Difficulties of Playing a Role in World of Warcraft**. In: H. G. Corneliussen e J. W. Rettberg. (Eds.) *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*. Cambridge: MIT Press, 2009.
- MACHADO, Arlindo. **O Sujeito na Tela. Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MEAD, George H. **Mind, Self, and Society**. Chicago: University of Chicago Press, 1934.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck. O Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: UNESP, 2003 (1997).

NDALIANIS, Angela. **Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment**. Cambridge: MIT Press, 2005.

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

SCHECHNER, Richard. **Drama, Script, Theater and Performance**. In: Performance Theory. New York: Routledge, 1988.

TOLKIEN, J. R. R. **The Lord of the Rings**. Boston: Houghton Mifflin, 1999 (1934) (13ª Reimpressão).

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.