

Além do círculo mágico

Como os MMORPGs borram a fronteira entre os espaços de jogo e não-jogo

Nilson Soares

Universidade Federal de Pernambuco, Programa de Pós-graduação em Comunicação, Brasil

Resumo

Na ludologia, o conceito do círculo mágico, que separa os espaços de jogo e não-jogo, é amplamente utilizado e visto como ponto fundamental que mantém o jogo protegido da lógica do “mundo real”, ao mesmo tempo em que evita a passagem da ficção para a vida cotidiana. Neste artigo fazemos uma recuperação do conceito do círculo mágico, bem como da história dos MMORPGs, para em seguida discutirmos a validade do círculo no que concerne aos MMORPGs e verificarmos até que ponto é possível manter separados os mundos do jogo e da “vida real”.

Palavras-chave: MMORPGs, jogos, cibercultura.

Contato do autor:

nilsonsoares@gmail.com

1. Os jogos e o círculo mágico

Existem certas particularidades que podem ser percebidas ao observar uma partida de War ou luta de boxe. Considerando-se os objetivos dos respectivos jogos, percebe-se uma postura ineficiente do ponto de vista prático: ocupar com suas peças determinadas áreas; fazer seu oponente permanecer caído por 10 segundos; poder-se-ia afirmar que as formas mais efetivas de conquistar tais objetivos seriam, respectivamente, espalhar com a mão as peças por cima de todo tabuleiro ou agredir o oponente com uma arma. Ainda assim, os envolvidos recusam tais ações, insistindo em usar de programações estratégicas apoiadas pela sorte de obter bons números nos dados ou de forrar as mãos com tecido alcochoado e golpear o oponente em pontos restritos e de formas limitadas. Certamente tal postura não assume um sentido se pensada da perspectiva prática de se alcançar determinados objetivos da forma mais eficiente possível, mas é exatamente ela que permite a aceitação de ainda outros elementos que compõe War e boxe.

O jogo de War acontece em um tabuleiro retangular; a luta de boxe em um ringue quadrado, dentro desses espaços as ações de cada jogador estão limitadas por uma lógica particular, as regras, que ditam que para um território ser conquistado ele deverá ser invadido por tropas disponíveis em um território adjacente; que estabelecem que chutes não são permitidos na luta. Na intercessão entre o tabuleiro, as regras e a vontade de respeitar a existência de ambos é criado um quadro que permite a transição entre a realidade comum e uma nova realidade, governada por

uma lógica própria: o jogo. Enquanto é evidente que os jogos aconteçam dentro de nossa realidade, com aparatos físicos, posturas ou informação binária que lhes dão suporte, é também perceptível que eles se realizam em um bolsão que os distingue dos aspectos mais ordinários da realidade, um “círculo mágico”, conceito criado por Huizinga [1938/2007] e reforçado por Salen e Zimmerman [2004].

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].

As margens do círculo mágico funcionam delimitando o que é jogo e não-jogo, demarcando os territórios regidos pelas normas da vida mundana ou pelas regras do jogo. De fato o círculo explica bem o “fascinante paradoxo do jogo [...] que proporciona ao jogador perigosas experiências que são absolutamente seguras” [Crawford 2003]. A existência do círculo mágico possibilita tal segurança, pois nele “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].

Mas o que acontece com a segurança do jogador e o círculo mágico quando a realidade comum insiste em avançar sobre certos jogos, levando consigo determinados aspectos que originalmente não estavam contidos no sistema? Ou quando os jogos ultrapassam os limites do círculo mágico e passam a afetar o jogador mesmo quando este se encontra além do jogo?

Antes de continuarmos, porém, é necessário entender o conceito dos Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs – ou jogos de interpretação on-line para quantidade massiva de jogadores).

2. Dos MUDs aos MMORPGs

O precedente, que levou ao nascimento dos MMORPGs, foi MUD (Multi-User Dungeon), ou “Masmorra Multi-Usuário”: referência ao cenário de

fantasia medieval do jogo Dungeons & Dragons. Perpetuado através de vários outros jogos, seja em versões eletrônicas ou “de mesa”, esse tipo de cenário consiste, em resumo, na escolha de uma profissão¹ e raça² para um personagem, usado tipicamente para caçar tesouros protegidos por monstros em masmorras. MUD nasceu em 1978, na Universidade de Essex, Inglaterra, produto dos esforços de dois estudantes de ciências da computação: Roy Trubshaw e Richard Bartle. Com interface puramente textual e suporte até 36 jogadores simultâneos, foi inspirado em adventures textuais³, como Zork. Em MUD, os jogadores interagem através de comandos escritos e caminham pelo mundo virtual procurando missões para cumprir e inimigos para vencer. A diferença entre MUD e os similares da época é a possibilidade de jogar on-line, com outros jogadores, em grupo ou encontrando-os espalhados pelo jogo. Na época, a Universidade de Essex possuía um link de comunicação a ARPAnet, universidades de fora da Inglaterra conseguiam, assim, um caminho aberto até o MUD.

Em poucos anos, uma multitude de mundos virtuais havia sido criada segundo a fórmula de MUD, o jogo original passa então a ser chamado de “MUD1” e a sigla MUD (agora significando Multi-User Domain – “Domínio Multi-Usuário”, descartando a denominação de “masmorra”, pois vários dos jogos surgidos no gênero já não usavam o cenário medieval fantástico como inspiração) torna-se a denominação de um novo gênero de jogo, tão popular que “um estudo do tráfego de dados do backbone da NSFnet, em 1993, mostrou que mais de 10% dos bits pertenciam a MUDs; em outras palavras, antes do advento da World Wide Web MUDs constituíam uns 10% da internet” [Bartle 2003].

Novas tecnologias levaram a informática a mudar do padrão de interface textual para a gráfica; mesmo os adventures textuais, que inspiraram MUD1, ganham uma representação gráfica dos seus mundos de jogo. A interface antiquada dos MUDs acaba tornando improvável o aparecimento de novos jogadores e difícil a manutenção de vários dos antigos, fazendo-se necessária uma forma de contornar o problema.

É possível que logo disponham [os MUDs] de paisagens em três dimensões e avatares gráficos com o diálogo escrito em forma de globos em cima de suas cabeças. Esses avanços podem facilitar a participação de uma audiência mais ampla [Murray 1997].

Murray talvez não tenha percebido, mas era

¹ Geralmente variações de quatro arquétipos básicos: guerreiro (que luta), mago (mestre de forças místicas), clérigo (curandeiro) e ladrão (furtivo).

² Derivadas do mundo da Terra-Média, criado pelo escritor J.R.R. Tolkien para seus romances, tipicamente incluem humanos, elfos (graciosos), anões (rústicos), halflings (ou hobbits, pequenos humanóides) e orcs (agressivos).

³ Gênero que consiste de histórias interativas com interface textual, onde o jogador é submetido a enigmas e inimigos, e a resolução da história depende de explorar o universo do jogo em busca de pistas e itens, usados para superar os obstáculos.

exatamente o que acontecia enquanto escrevia seu livro. Migrando o conceito dos MUDs para interface gráfica, nascem os MMORPGs⁴. Em 1996 são lançados Meridian 59, nos EUA, e The Kingdom of the Winds, na Coreia do Sul. Em 1997 aparece um dos MMORPGs mais bem sucedidos que já existiram – e usado como referência no desenvolvimento dos novos jogos do gênero até hoje [Bartle, 2003; Castronova, 2005] – Ultima Online, atingindo a marca de 100 mil usuários em doze meses. Dois anos depois é lançado Everquest, da Sony Online, que dominou por cinco anos o mercado norte-americano de MMORPGs.

2. Borrando o círculo mágico

Março de 2007, enquanto caminho pelas ruas de Paragon City, começo a notar certa comoção popular, gritos de “Steve Rogers está morto!” ecoam 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 do Capitão América – e poucos minutos atrás a Marvel, editora de suas histórias, 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 Heroes, 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 seja motivo de comoção; Steve Rogers, porém, nunca fez parte do universo ficcional do City of Heroes. Por que, então, os discursos emocionados pronunciados pelos heróis de Paragon City em um cemitério virtual?

Johnson [2001] nos ajuda a entender esse aparente paradoxo: “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. Completando a ponte entre uma “ficção” e outra e fazendo com que, na verdade, ambas deixem de sê-lo, a argumentação de Wertheim [2001] segue uma lógica semelhante: “Encarnados ou não, os ‘cibereus’ são reais, o espaço de sua ação, embora imaterial, sendo uma parte genuína da realidade”. Mas, ao integrar avatares e personagens de histórias em quadrinhos ao mesmo espaço da realidade mundana, não se estaria destruindo a “nova realidade” [Salen e Zimmerman 2004] criada pelos jogos? Não se estaria apagando os limites do círculo mágico? Até que ponto ainda podemos falar em jogos sem o círculo mágico e até que ponto podemos falar em círculo mágico quando, em 2001, 20% dos

⁴ Embora o Neverwinter Nights, de 1991, detenha o título de primeiro mundo fantástico virtual a usar gráficos, ele mantinha várias características que o aproximava mais dos MUDs que dos MMORPGs; e ainda cobrava U\$6,00 por hora de jogo, quando a norma na época era de serem gratuitos os jogos on-line. O padrão de cobrança adotado pelos MMORPGs anos depois veio a ser assinaturas com parcelas pagas mensalmente.

jogadores de Everquest entrevistados em uma pesquisa responderam que o mundo onde se passa o jogo é o lugar onde realmente moram, sendo que visitam o outro mundo (o espaço físico) regularmente [Castronova 2005]?

Para Castronova [2005] não existe um círculo mágico, mas um “círculo quase-mágico”, uma “membrana” que separa jogo de não-jogo, embora os limites sejam flexíveis e os elementos de um e outro mundo permutáveis.

O mundo sintético [dos MMORPGs] é um organismo cercado por uma barreira. Dentro da barreira, a vida prossegue de acordo com todos os tipos de regras de fantasia envolvendo vôo espacial, bolas-de-fogo, invisibilidade e coisas do tipo. Fora da barreira, a vida prossegue de acordo com as regras ordinárias. [...] No caso dos mundos sintéticos, porém, essa membrana é, na verdade, bem porosa. Na verdade ela não pode ser completamente selada; pessoas estão atravessando-a o tempo todo e em ambas as direções, carregando consigo seus pré-supostos comportamentais e posturas [Castronova 2005].

Para o autor, existem três esferas nas quais a porosidade do “círculo quase-mágico” se manifesta com maior ênfase: mercado, política e legislação;

- **mercado:** não é incomum jogadores de alguns MMORPGs freqüentarem o eBay para comprar dinheiro virtual. A Reuters, no seu Second Life News Center⁵, oferece diariamente a cotação Dólar/Linden (moeda virtual do Second Life) e o total de Dólares gastos nas últimas vinte e quatro horas dentro do mundo virtual (em 25 de junho de 2007, a cotação do Linden havia fechado em L\$ 266,90/US\$ 1,00, e o total de dólares gastos entre os dias 24 e 25 era pouco superior a um milhão e meio). Companhias como a Millions of Us⁶ se pretendem a fazer a ponte entre empresas e mundos virtuais – consultorias para ensinar como as economias tradicionais podem explorar o potencial de mercado das economias virtuais;
- **política:** na maioria dos MMORPGs faz-se uso de um esquema de divisão de papéis por profissões (ou classes) e raças, seja de forma fixa (o jogador escolhe o que vai ser no momento que cria seu avatar) ou maleável (o avatar se especializa no decorrer do jogo). Cada uma dessas classes tem um papel dentro do mundo de jogo e a visão dos jogadores (e dos criadores) costuma pedir por um equilíbrio entre os poderes e fraquezas das classes – espera-se que as recompensas de cada um se equilibrem, embora não necessariamente se igualem. Como os mundos virtuais são sistemas mutáveis, sofrendo mudanças periódicas – sejam novas

estratégias descobertas pelos jogadores ou conteúdo adicionado pelos criadores – questões de equilíbrio aparecem ocasionalmente. Um ano após o lançamento do City of Villains (jogo gêmeo do City of Heroes), os desenvolvedores adicionaram uma missão com valorosas recompensas; uma das classes do jogo passou a ter dificuldades para encontrar espaço dentro de um grupo que se pretendesse a cumprir tal missão: a estratégia mais fácil de vitória não fazia uso de Stalkers, sendo mais interessante incluir personagens de outras profissões. Subitamente os Stalkers estão em desvantagem. Embora os jogadores tenham várias formas de entrar em contato com os desenvolvedores, a estratégia mais freqüente é usar os fóruns, onde os debates e queixas se tornam públicos, levando os interesses de dentro para fora da membrana, gerando agitação política entre as classes de personagens, cada qual com interesses distintos. Mais que isso, questões de gênero e raça [Always_Black 2004] também atingem os mundos virtuais, quebrando a ilusão de que no espaço virtual aspectos do corpo físico seriam deixados de lado [Young 1994];

- **legislação:** no final de 2004, a Marvel abre um processo de quebra de propriedade intelectual contra a NCSOft, empresa responsável pelo City of Heroes. Jogadores do mundo virtual em questão criaram avatares que eram alegadamente cópias dos personagens da Marvel, motivando o processo. Embora a disputa tenha se resolvido de forma amigável, outros questionamentos que já circundavam os mundos virtuais foram levantados. A NCSOft foi alvo da ação legal tanto porque seu software permitia a recriação dos personagens da Marvel como, mais importante, porque é a empresa que possui a propriedade legal de tudo que os jogadores criam dentro de seu mundo de jogo. Os grandes MMORPGs da atualidade (e a maioria dos menores) possuem um termo de uso afirmando que todos os personagens e bens virtuais pertencem, na verdade, aos criadores do jogo, e não aos jogadores – que têm de declarar que aceitam tais termos a cada vez que entram no jogo. Alguns grupos e jogadores começam a se mobilizar no intuito de mudar a situação – alegam que se um avatar é o resultado do esforço criativo de um jogador, bem como uma parcela sua própria identidade, porque deveriam pertencer às “autoridade do código” [Castronova 2005] e não aos jogadores?

Se para Castronova [2005] o círculo é “poroso” e “quase-mágico”, Taylor [2006] acredita que não se pode falar em um círculo mágico bem delimitado, pois a fronteira entre on-line e off-line é *borrada*, questionada, freqüentemente em negociação.

Nós integramos sistemas em nossas vidas cotidianas e, por sua vez, em nossas redes sociais e práticas do dia-a-dia. [...] Imaginar

⁵ <http://secondlife.reuters.com/>

⁶ <http://millionsofus.com/>

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].

Podemos inferir que se conformam redes e relações sociais dentro desse espaço de jogo [Castronova 2005; Murray 1997; Taylor 2006; Wertheim 2001], sendo assim, afirmamos a possibilidade de surgirem outras formas de comunicação nesses mundos virtuais, articuladas segundo uma lógica híbrida constituída entre o jogo e o não-jogo. De fato, acreditamos que os MMORPGs são, hoje, indissociáveis de várias mídias que surgem ao redor.

Considere o volume de conteúdo com os quais os jogadores se envolvem: a criação de guias de jogos, walk-throughs, respostas para as perguntas mais freqüentes (FAQs), mapas, bancos-de-dados sobre monstros e objetos, fóruns e listas de discussão de terceiros, normas de jogo [...] guias de estratégia, leilões/trocas, ajustes à interface do usuário (UI), compartilhamento de macros, fanfic, filmes de jogos, contra-narrativas, histórias em quadrinhos e encontros de fãs. A idéia da recepção passiva da mídia tem sido foco de muita crítica nas últimas duas décadas, e certamente nós vemos jogadores de MMORPGs como ativamente engajados na criação do mundo no qual habitam [Taylor 2006].

Tais mídias borram ainda mais os limites do círculo mágico, tornando indistinto – ou até mesmo irrelevante – a demarcação entre espaço de jogo e não-jogo. EVE Online parece reconhecer isso ao incluir um mini-browser dentro da própria interface, facilitando o acesso dos jogadores aos vários sites que são criados pela comunidade, como sites das corporações de jogadores ou com notícias do jogo. Quando não encontram uma interface que possibilite a criação e uso de mídias internas ao próprio jogo, os jogadores desenvolvem formatos como “The City Scoop”. Inspirado nas páginas dos jornais diários do mundo físico, é um periódico on-line, desenvolvido pelos jogadores do City of Heroes, incluindo análise de novas áreas do mundo virtual sob a perspectiva dos personagens, moda de uniformes para super-heróis, entrevistas com os desenvolvedores e personalidades do jogo – e até mesmo palavras-cruzadas.

Seguindo uma linha semelhante, EVE TV⁷ é um programa semanal on-line que usa de estruturas semelhantes aos dos jornais televisivos, mas focando o universo do EVE Online: entrevistas com os desenvolvedores, batalhas entre corporações⁸, movimentação dentro do espaço político do jogo, além

de características culturais com as quais os jogadores do universo de EVE se identificam. Ao contrário do City Scoop, porém, EVE TV é organizado pelos desenvolvedores do jogo.

Wolton [2003] acredita que a televisão funciona como laço social, criando um senso de pertencimento, importante na medida em que os laços primários (relativos, entre outros, à família, religião e vizinhos) vêm enfraquecendo. A televisão alcançaria tal façanha ao ser um veículo massivo (no sentido de chegar à maior parte da população), ao criar um lugar de referência para nosso mundo e sociedade. Ao partirmos para a perspectiva de outros mundos, de mundos não-físicos esse lugar de referência é deslocado – a televisão tradicional não contempla os mundos virtuais, seu caráter massivo pouco significa em Azeroth ou Paragon City (mundos, respectivamente, dos jogos: World of Warcraft e City of Heroes). Iniciativas como The City Scoop e EVE TV são os espaços que podem se pretender a assumir tal papel, ajudando a borrar a distinção entre espaço virtual e vida cotidiana e caracterizando os MMORPGs como um espaço transmidiático [Taylor 2006].

Não pretendemos com isso encerrar o assunto da relação entre os MMORPGs e suas externalidades midiáticas, muito pelo contrário. Tais observações são frutos de uma pesquisa ainda em seu estado inicial, precisamos de novos estudos que compreendam o mecanismo de ação de tais mídias, bem como o alcance que possuem.

Referências

- ALWAYS_BLACK, 2004. *Bow nigger* [On-line]. Disponível em: <http://www.alwaysblack.com/?p=10> [Acesso em 18 de jun. 2007].
- BARTLE, R., 2003. *Designing virtual worlds*. Londres: New Riders Publishing.
- CASTRONOVA, E., 2005. *Synthetic worlds: the business and culture of online games*. Chicago: University of Chicago Press.
- CRAWFORD, C., 2003. *On game design*. Berkeley: New Riders Publishing.
- HUIZINGA, J., 1938/2007. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1938/2007.
- JOHNSON, S., 2001. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- MURRAY, J. H., 1997. *Hamlet on the holodeck*. Nova York: The Free Press.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E., 2004. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.
- TAYLOR, T. L., 2006. *Play between worlds: exploring online game culture*. Cambridge: The MIT Press.
- WERTHEIM, M., 2001. *Uma história do espaço: de Dante à internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- WOLTON, D., 2003. *Internet, e depois?* Uma teoria crítica das novas mídias. Porto Alegre: Sulina.
- YOUNG, J. R., 1994. *Textuality in cyberspace: MUDs and written experience* [On-line]. Disponível em: <http://eserver.org/cyber/young2.txt> [Acesso em: 11 jun. 2007].

⁷ <http://www.eve-online.tv/>

⁸ Alianças de personagens, chamadas de “guildas” em outros jogos. Reúnem personagens com objetivos semelhantes no intuito de realizá-los através de trabalho em equipe.