



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL DO SEMIÁRIDO
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS SOCIAIS**

ARISTÓFANES ALEXANDRE DA SILVA

**DORMIR NÃO DÁ XP:
Formação Identitária e Sociabilidade no Ragnarök Online**

**SUMÉ - PB
2016**

ARISTÓFANES ALEXANDRE DA SILVA

DORMIR NÃO DÁ XP:

Formação Identitária e Sociabilidade no Ragnarök Online

Monografia apresentada ao Curso Superior de Licenciatura em Ciências Sociais do Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Ciências Sociais.

Orientadora: Professora Ma. Sheylla de Kassia Silva Galvão.

**SUMÉ - PB
2016**

S586d Silva, Aristófanés Alexandre da.
Dormir não dá XP : Formação identitária e sociabilidade no Ragnarök online. / Aristófanés Alexandre da Silva. Sumé - PB: [s.n], 2016.

54 f.

Orientadora: Professora Ma. Sheilla de Kássia Silva Galvão.

Monografia - Universidade Federal de Campina Grande; Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido; Curso de Licenciatura em Ciências Sociais.

1. Identidade. 2. Sociabilidade. 3. Jogos online. 4. Ragnarök online. I. Título.

CDU: 794.85(043.1)

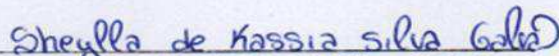
ARISTÓFANES ALEXANDRE DA SILVA

DORMIR NÃO DÁ XP:

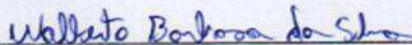
Formação Identitária e Sociabilidade no Ragnarök Online

Monografia apresentada ao Curso Superior de Licenciatura em Ciências Sociais do Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Ciências Sociais.

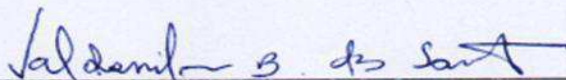
BANCA EXAMINADORA:



Profa. Ma. Sheylla de Kassia Silva Galvão
(Orientadora – UFCG/CDSA/UAC!S)



Prof. Me. Walberto Barbosa da Silva
(Examinadora Titular – Mestre PPGCS/UFCG)



Prof. Dr. Valdonilson Barbosa dos Santos
(Examinador Titular – UFCG/CDSA/UAEDUC)

Trabalho aprovado em: 20 de setembro de 2016.

SUMÉ - PB

A minha família;
Elenilda, Vinícius e Sophie
As mais poderosas luzes que iluminam meu céu noturno.

AGRADECIMENTOS

É difícil agradecer todas as pessoas que de algum modo, nos momentos serenos e ou apreensivos, fizeram ou fazem parte da minha vida, por isso primeiramente agradeço à todos de coração.

Agradeço aos meus filhos Sophie Victória e Vinícius Azrael, a paciência e a compreensão pelas ausências, muitas vezes em momentos únicos de suas vidas.

Agradeço ao minha esposa, Elenilda, a companhia e a divisão de todos esses momentos.

Agradeço à UFCG, a oportunidade única de reingresso e a atenção para mim dispensada.

Agradeço ao Professor Valdonilson (Coordenador atual deste Curso), por sua dedicação, suas palavras de incentivo e as incontáveis ajudas que me ofereceu durante este Curso.

Agradeço a professora Sheylla Galvão, o incentivo e a contribuição para a escolha deste trabalho.

No mais, à todos que contribuíram para a consolidação deste percurso, muito obrigado.

Estamos todos ligados. Seja em que dimensão for, somos todos responsáveis uns pelos outros e essa é a primeira premissa para se descobrir a divindade que há em nós. Temos todos o mesmo dever, ser felizes e inspirar através dessa felicidade.

(Gustavo Santo)

RESUMO

Com o surgimento da tecnologia digital no decorrer das últimas décadas parte da sociedade tem experimentado inovadoras formas de socialização, tanto no âmbito regional como global, estas formas de socialização influenciam diversas facetas da vida cotidiana principalmente na formação identitária dos indivíduos envolvidos. Nosso trabalho tem como objetivo analisar os processos de formação identitária e conseqüentemente as ações sociabilizantes dos indivíduos, estes estabelecem conexões nas ambiências online gerando constructos identitários: os personagens. Esta pesquisa de abordagem qualitativa, do tipo participativa, com utilização de técnica de entrevista e observação participante. Para o nosso ambiente de estudo utilizamos o jogo Brasil *Ragnarok Online*, por meio de vinte e seis entrevistas com os jogadores, além, da observação participante, este modelo nos possibilitou interagir ativamente dentro dos processo *ingame*. Os dados da pesquisa nos mostram que os jogadores estabelecem zonas de sociabilização, onde o contato entre os participantes é pautado em um primeiro momento pelas necessidades dentro do jogo, modificando-se posteriormente para um modelo de grupamentos sociais onde estes contatos entre os jogadores fomentam relações mais duradoras que se estendem para fora dos espaços do jogo, para tanto este estudo contribuiu na criação de suas teorias, o paradoxo da escolha dirigida e os ciclos de imersão ciberlúdicos, o primeiro articula-se com as escolhas apresentadas pelos desenvolvedores do jogo para os jogadores e as modificações criadas pelos próprios jogadores, a segunda serve como mapeamento dos estágio *ingame* e as sociolizações inerentes a este jogo em especial. Nesta perspectiva desenvolvemos elementos que podem auxiliar de forma direta ou indireta os estudos futuros, e fomentar outras pesquisas no âmbito a promover maiores desenvolvimentos nesta área do conhecimento antropológico e social nas redes digitais.

Palavras Chave: Identidade. Sociabilidade. Jogos Online. *Ragnarök*.

ABSTRACT

With the emergence of digital technology in the last decades of the society has experienced innovative forms of socialization, both regional and global level, these forms of socialization influence many facets of everyday life especially in the identity formation of the individuals involved. Our job is to analyze the identity formation process and consequently the sociabilizantes actions of individuals, they establish connections in the online ambiances generating identity constructs: the characters. This qualitative research study, the participatory type, using interview technique and participant observation. For our study environment use the game Brazil Ragnarok Online, through twenty six interviews with the players, in addition, participant observation, this model has enabled us to actively interact within the ingame process. The survey data show us that the players establish socialization areas, where contact between the participants is guided at first by the needs within the game, changing later to a social groupings model where these contacts between players foster relations more duradoras that extend outside the game space, for both this study contributed to the creation of his theories, the paradox of choice directed and ciberlúdicos immersion cycles, the first articulates with the choices presented by game developers for players and the changes created by the players themselves, the second serves as mapping ingame stage and sociolizações inherent in this particular game. In this perspective we have developed elements that can help directly or indirectly future studies, and promote further research in the context to promote further development in this area of social and anthropological knowledge in digital networks.

Keywords: Identity. Sociability. Online Games. Ragnarök.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
1.1 CAMINHOS DA PESQUISA.....	13
1.2 A PESQUISA E A IDENTIDADE.....	15
1.3 O JOGO E A TECNOLOGIA.....	16
2 REVISÃO DE LITERATURA.....	19
2.1 CULTURA VIRTUAL E CIBERESPAÇO.....	20
2.2 PÓS – MODERNIDADE.....	21
2.3 SOCIABILIDADE NO MUNDO VIRTUAL.....	23
2.4 IDENTIDADE.....	24
3 METODOLOGIA.....	27
3.1 CARACTERÍSTICAS METODOLÓGICAS.....	27
3.2 LOCAL DO ESTUDO.....	27
3.3 AMOSTRA	33
3.4 COLETA DE DADOS.....	34
3.5 TRATAMENTO DOS DADOS.....	34
3.6 POSICIONAMENTO ÉTICO DA PESQUISA.....	34
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	35
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	46
REFERÊNCIAS.....	48
APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.....	51
APÊNDICE B – ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA.....	52
ANEXO 1 – TABELA GERAL DE EVOLUÇÕES DOS PERSONAGENS.....	53

LISTA DE FIGURAS

Figura 01	Mapa de <i>Rune Midgard</i>	28
Figura 02	Aprendiz sendo criado para análise e pesquisa.....	30
Figura 03	Personagens pertencentes à segunda classe evolutiva <i>ingame</i>	31
Figura 04	PdAs de um cavaleiro VIT.....	31
Figura 05	Personagens do segundo de expansão, Bardo, Odisca e Sábios.....	32
Figura 06	Personagens do terceira grupo, Cavaleiros, Bruxos, Caçadores e Mercenários.....	33
Figura 07	Arqueiros e caçadores, exemplificação do bônus classes determinado para o jogo.....	40
Figura 08	Personagem Sebão e seu <i>Hunter</i> alterado para benefício do clã.....	41
Figura 09	1º Ciclo de imersão Ciberlúdica.....	43
Figura 10	2º Ciclo de imersão Ciberlúdica.....	44
Figura 11	3º Ciclo de imersão Ciberlúdica.....	45

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AGI	Agilidade
ANCINE	Agência Nacional de Cinema
ARPA	Advanced Research and Projects Agency
ARPANET	Advanced Research Projects Agency Network
BLES	Benção
BM	Battle Mode
BRO	Brasil <i>Ragnarök Online</i>
CIS	Ciclos de Imersão Sociolúdica
DES	Destreza
ESA	The Entertainment Software Association
FOR	Força
HP	Health Points
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
INT	Inteligência
Kina	Knight (cavaleiro)
LAN	Local Area Network
MMORPG	Massively ou Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
PdAs	Pontos de atributos
PDP1	Programmed Data Processor-1
Pnad	Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios
PT	Parts (grupos)
Sacer	Sacerdote
Sin	Assassin (assassino)
SOR	Sorte
TIC	Tecnologias de Informação e Comunicação
TS	Team Speak
VIT	Vitalidade
WAN	Wide Area Network
Wiz	Wizard (feiticeiro)
WoE	War of Emperium
XP	Experiência

1 INTRODUÇÃO

No decorrer dos anos 1950, com o surgimento dos computadores e a criação de novas tecnologias, a humanidade inicia uma jornada desenfreada e sem precedentes em uma perspectiva de desenvolvimento tecnológico¹ nunca antes visto, uma afirmação identitária própria à modernidade. Em paralelo ao crescimento tecnológico surgiram os primeiros jogos eletrônicos, extremamente simples, idealizados para se tornarem uma forma de entretenimento barato. Conseguiram bem mais do que seus criadores esperavam, em poucas décadas tornaram-se tão populares que sua utilização foi massificada para determinada classe de usuários², este crescimento transcendeu o seu objetivo *a priori* e deu origem a toda uma geração de jogadores pautados nos desafios rápidos, nas telas verde³ e no reconhecimento quanto grupo ligado a uma nova proposta identitária, os GEEKS⁴.

Este é o primeiro passo para a compreensão desta nova proposta identitária, analisar a participação do jogador em seu meio, Salen & Zimmerman (2003), no seu tratado sobre as atividades realizadas por jogadores virtuais, expõem uma visão acerca da participação dos players⁵ no mundo dos games, chamando este lugar de “círculo mágico”, onde estariam encapsulados nas ambiências do jogo junto com suas características, este distanciamento/encapsulamento exposto por Salen & Zimmerman (2003) não torna claro o suficiente a relação entre jogador e jogo para utilizarmos um reducionismo maniqueísta, as influências recorrentes do processo de imersão ao jogo não são encerradas apenas ao desconectar-se do universo ciberlúdico, elas persistem durante o período pré-game e pós-

¹ Podemos compreender este fato como um primeiro pensamento globalizante, partindo da perspectiva da comunicação em alta velocidade entre os povos desembocando no viés da troca do conhecimento sociocultural, por esta razão não utilizo o recurso na matriz de mundialização como pensavam os europeus no século XVI com o mercantilismo e a expansão comercial e colonial.

² Os primeiros usuários dos computadores como forma de entretenimento foram os próprios criadores em sua grande maioria universitários e entusiastas do crescimento tecnológico, a popularização dos jogos ocorre em meados da década de 70.

³ As telas dos computadores binários originalmente tinham seus monitores esverdeados, para realçar o contraste entre os caracteres binários visuais.

⁴ A palavra GEEK é uma gíria de origem inglesa utilizada para denominar pessoas envolvidas com a tecnologia, compondo comunidades ligadas aos jogos digitais. Algumas pessoas encaram o termo GEEK como sinônimo para NERD, um termo de cunho pejorativo de origem norte americana, imposto a todos que tem mais inclinações intelectuais e não praticantes de exercícios físicos constantes, porém, opto em utilizar a palavra GEEK pelo fato destes indivíduos se associarem entre si pelas afinidades ligadas à tecnologia e não pelo pelas características destacadas como solitária ligadas à denominação NERD.

⁵ Nomenclatura utilizada pelos jogadores de jogos eletrônicos.

game⁶. Para Huizinga (2001) e Turkle (1989) o jogo é um dos elementos presentes na constituição das regras sociais, e acompanha a humanidade desde o seu surgimento.

Nossa óptica quanto a análise dessas relações se estende muito além da simples interação entre os jogadores, criando uma releitura dos objetivos principais do jogo e fomentando novas relações sociais dentre os jogadores, servindo como elemento de formação identitária na pós-modernidade, e gerador de novas conjecturas sociabilizantes.

1.1 CAMINHOS DA PESQUISA

No início da década de 1990 tive meu primeiro contato com os jogos eletrônicos, um Atari 2600⁷, revolucionário para seu tempo, e que me proporcionou imenso prazer. Não consegui entender em primeiro momento os efeitos daqueles *pixels*⁸ em minha mente, mas reconheci imediatamente as possibilidades desafiadoras que surgiram com este contato, os jogos de modo geral eram mal definidos, os personagens não se distinguiam dos cenários, entretanto, boa parcela das dificuldades apresentadas aos jogadores não os desencorajavam a permanecer no jogo, e a cada novo desafio a imersão proporcionada pelo contato com a máquina tornava-se mais evidente. Muitos outros consoles⁹ passariam a fazer parte de minha rotina cotidiana, *MasterSystem*, *MegaDrive*, *Nintendinho*, *Super Nintendo*, *NeoGeo*, *Play Station*¹⁰, todos inevitavelmente tinham uma limitação quanto a socialização de outros jogadores, possibilitando a jogabilidade de dois jogadores por vez em cada jogo, o que tornava nossa interação bem menos virtual. Nosso grupo era com certeza uma minoria, evitávamos falar sobre os jogos em meio aos outros garotos na escola ou na rua, nos limitávamos à conversa entre nós, hoje compreendo que éramos *outsides*¹¹.

Com o passar dos anos novos consoles surgiram, todos repletos de novos desafios, sempre extremamente envolventes, porém, o divisor de águas surge em setembro de 2005,

⁶ Correlaciono desta forma como pós-game e pré-game os momentos ligados à socialização dos jogadores por outros meios de comunicação, antes de entrar propriamente no jogo, assim como os momentos após saírem do jogo, o TeamSpeak compreende um ótimo exemplo destes programas de comunicação utilizados pelos jogadores.

⁷ Console de jogos eletrônicos projetado por Jay Miner em 1977 nos Estados Unidos e chegando ao Brasil em 1983.

⁸ Menor partícula colorida relacionada ao jogo, elas se movem dando a impressão de controle do usuário.

⁹ Aparelhos que reproduzem os jogos, o tradicionalmente chamado *VideoGame*

¹⁰ Os consoles listados acima correspondem a uma pequena parcela de todos que foram criados no período entre 1970 e 2010, não totalizando uma quantidade real, já que para o mesmo aparelho surgiram versões melhoradas que levavam denominações referentes a seu ano/modelo de fabricação ou seus *upgrades* (*melhorias técnicas*).

¹¹ Referência ao livro de Norbert Elias “Estabelecidos e *Outsides*”, o termo em questão relaciona-se aos indivíduos não enquadrados nas convenções normativas da sociedade, em tradução livre para o português o teríamos como “estranho” “o que está fora” “a margem”.

cinco anos após a revolução da internet no Brasil¹², quando tivemos o primeiro contato com o *Ragnarök Online*.

Inicialmente apenas 04 *players*¹³ residentes em Monteiro-PB criaram contas na *LevelUp*¹⁴ para conseguirem acesso ao jogo, após o terceiro mês éramos 18 *players* conectados de forma intensa às ambiências¹⁵ *ingame*¹⁶, os meios conectivos para o acesso eram os computadores domésticos, o custo para se obter um computador ainda era um tanto elevada, utilizávamos um ponto de encontro conhecido por todos, uma *LAN HOUSE*¹⁷, bastante frequentes neste período, promoviam acesso a internet, sem a necessidade de se comprar um computador.

Com o passar dos anos e a aquisição dos equipamentos houve um deslocamento gradual do centro de encontro dos jogadores, promovendo um teor mais virtual à todo o processo sociabilizante. Jogávamos em média 08 horas diárias, chegando às impressionantes 14 horas ininterruptas nos fins de semana, todos estes aspectos me levaram a considerar que poderíamos sistematizar uma pesquisa sobre o tema, os milhares de *players* conectados diariamente deveriam estar passando pelo mesmo processo sociabilizante que vivenciei.

Estas experiências deram início a uma constante busca de respostas para minhas inquietações, criando a perspectiva de um entendimento mais amplo sobre este tema e focando nos aspectos identitários e sociabilizantes, os jogadores estariam no limiar entre o real e o virtual, e muitas vezes confundindo-os, por este motivo escolhi o tema, baseado nos escritos de Bhabha (1998) com seu conceito de hibridismo e entre-lugares, de Bauman (2001) com sua fluidez nas relações, a importância indispensável do jogo como elemento da cultura descrita em *Homoludens* escrito por Huinzinga (2000), a *Cibercultura* em primeiro plano por Levy (1999), a identidade criada pelas rupturas em Hall (1997), Silva (2000) e Giddens (1991), além de outros escritores ligados ao desenvolvimento do pensamento moderno ligados a cibercultura e identidade, eles emprestam seus escritos para fortalecer teoricamente nossa pesquisa, reforçando as experiências vivenciadas durante um longo tempo de minha vida,

¹² A internet se popularizou no Brasil a partir de 2000.

¹³ Os primeiros *players* a jogarem *Ragnarök* em Monteiro, “Lord Kias”, “Reim”, “Kaus” e “OberoN”, os dois últimos ainda permanecem jogando *Ragnarök*, os demais continuam a se encontrar por meio de outras mídias digitais.

¹⁴ Empresa responsável pelo jogo *Ragnarok Online* Brasil, e representante da empresa sul coreana *Gravit Corp*.

¹⁵ As ambiências são todo espaço dentro do jogo, as construções, os monstros e os cenários, compreendem desta forma as estruturas do jogo e os elementos nele contidos.

¹⁶ Dentro do jogo e sob sua influência.

¹⁷ Geralmente montadas em cafés, esses ambientes eram muito frequentes em grandes centros, possibilitando um acesso rápido a internet, já que as redes móveis que conhecemos ainda não estavam acessíveis.

onde participei de clãs¹⁸ e tive a oportunidade de interagir com uma gama de pessoas, com nacionalidades, culturas e línguas diferentes, criando assim uma percepção mais favorável na compreensão das relações *ingame*.

1.2 A PESQUISA E A IDENTIDADE

Nossa pesquisa tem como objetivo: **analisar a formação e desenvolvimento das identidades contemporâneas assim como sua sociabilidade, tendo como pressuposto as bases da interação midiática, com foco nos jogos *online*, e mais especificamente o *Brasil Ragnarök Online (BRO)***, para tanto é necessário que entendamos o processo evolucionário dos *Gamers*¹⁹ para fomentar uma base analisável de dados. Desta forma é necessário criar uma ponte de entendimento entre jogos eletrônicos²⁰, redes conectivas do hiperespaço e a sociabilidade humana. A pesquisa mesmo que inovadora não é inédita, tendo sido tratado em alguns trabalhos acadêmicos em pontos correlacionados e presentes neste trabalho, os mais relevantes são de Ana Rabello (2006) com “A comunicação Hipermediática e as comunidades Jovens: o caso Ragnarock”, e Igor Sousa (2010) em seu “Do Crepúsculo dos Deuses à Alvorada dos Avatares” os dois tratam da socialização nos espaços midiáticos, com foco preponderante na comunicação entre os jogadores, entretanto não questionando a formação *pós-game*, e a incidência da formação identitária presente e atuante neste aspecto. Nesta vertente criamos um diferencial quanto ao inédito, fomentado pela necessidade de complementarmos nossa pesquisa como instrumento formador de um novo conhecimento.

Para compreendermos a constituição sociolúdica²¹ de nossa análise inicial, faz-se necessário criar um constructo entre jogos eletrônicos e redes conectivas do hiperespaço ligados à sociabilidade humana, uma área de intersecção onde os atores sociais estariam em constante interação social, além de suas ligações culturais, econômicas e sociais. França (2005) e Silva (2015a) expõem que o desenvolvimento de análises temáticas e sociais dentro do hiperespaço vai além da compreensão social disposta na contemporaneidade, eles nos trazem o importante dilema do desenvolvimento.

¹⁸ Grupos de jogadores organizados sob uma bandeira, tendo um corpo dirigente com regras e punições próprias aos infratores.

¹⁹ Denominação atribuída aos Jogadores de *videogame sem ligação com a rede mundial de computadores, isto é, participantes in loco*.

²⁰ Jogos que por definição necessitam de um console, estando ou não conectados *online, videogames e computadores*.

²¹ Utilizo a descrição do estudo como sociolúdica, visto que a ação do jogo tanto pode ocorrer em modo de *single player*, apenas um jogador sem acesso a outros jogadores, ou *multiplayer*, com uma gama de jogadores na mesma interface.

As questões propostas neste trabalho partem do pressuposto que o envolvimento no emaranhado sociovirtual determinam direta ou indiretamente as matrizes que influenciam o desenvolvimento dos indivíduos, e mais ainda em sua formação identitária. Estando assim relacionado com uma interação mais profunda, ora criam as dependências sociais dentro das ambiências do jogo, ora libertam os personagens dessas ligações, firmando zonas de intersecção que se mantem fora dos ambientes do jogo, denominado por nós como “Paradoxo da Escolha Dirigida”, construo aqui a noção a partir das escolhas apresentadas aos jogadores dentro das ambiências do jogo, pelo próprio jogo, de forma direta ou indireta, estas escolhas realizadas pelos jogadores tendem a seguir uma lógica contida *ingame*, onde os personagens são construídos para determinado fim, porém, ao se apropriar identitariamente do personagem o *player* rompe com esta lógica, e forma outras características para o personagem que não aquelas atribuídas a ele primordialmente, gerando o paradoxo, “a escolha dirigida x processo de identidade e interação social entre os *players*”. Estariam que os *players*²² imersos neste mundo virtual realmente protegidos quanto à interação sociocultural de alta velocidade incutida no espaço de acesso virtual? Blau (1974) e Burt (1980) em seus estudos sobre interação nas redes, levantam a tese que estas estruturas sociotecnológicas têm imenso impacto nos usuários que as utilizam, chegando ao ponto destas interferirem com o próprio senso de identidade dos indivíduos. Estes argumentos podem realmente estar corretos tomando como base a imensa parcela da sociedade diretamente ligada às redes sociais e sua dependência crescente deste espaço.

Em suas pesquisas Coleman (1990), Turcke (1989), Silva (2015b) apontam que a interação dos seres nas redes tende a desarticular os padrões culturais e sociais tradicionais. Nossa releitura destas interações constantes remeteria a um ponto de reestruturação dos valores cotidianos e significantes, inerentes às culturas, assimilando e trazendo para a hiperealidade muitos conceitos e preconceitos, criando assim consequentemente relações de poder e dominação.

1.3 O JOGO E A TECNOLOGIA

Para Huizinga (2001) o jogo é um dos elementos presentes na constituição das regras sociais, e acompanha a humanidade desde o seu surgimento. Para complementarmos a discussão inicial é fecundo a necessidade de uma abordagem histórica mais ampla, passando

²² Denominação atribuída aos jogadores virtuais relacionados com a cibercultura e hipermídia.

pelas camadas de desenvolvimento e evolução dos jogos e chegando aos jogos atuais, refiro-me aqui aos jogos *online* cuja ligação é diretamente pontuada ao emaranhado hipermediático e não aos jogos *in loco*²³, os quais hoje apenas representam 14% de todos os *games* produzidos entre 2010 e 2014 (ESA²⁴, 2014). Para tanto, devemos nos reportar ao primeiro computador que deu origem a este gênero de entretenimento, o *Programmed Data Processor-1, 1959*²⁵ (PDP1) como nota de esclarecimento devemos salientar que ele não foi o primeiro computador a interagir com o homem por meio de jogos eletrônicos, porém, foi o primeiro a ter uma tela onde os jogadores poderiam ter um contato direto com o jogo em forma de periféricos de saída dos dados, sem a utilização de cartões perfurados, nem extensas listas de dados binários, este era diferente, ele se relacionava com os movimentos do jogados em tempo real, o que modificaria toda a utilização da imagem, a transcendência de um espectador passivo para um agente ativo. A Agência Nacional de Cinema (ANCINE), classificou em 2012²⁶ a definição dos jogos online:

CAP. I DAS DEFINIÇÕES, Art. 1º. Para fins desta Instrução normativa entende-se como Jogo Eletrônico: conteúdo audiovisual interativo cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações do(s) jogador(es). (BRASIL, 2012)

Devemos observar que dentro da norma reguladora é um pequeno trecho, porém, de extrema importância para a diferenciação dos jogos em relação a outros tipos de conteúdo áudio visual, onde encontramos a maravilhosa propriedade de “alterar as imagens em tempo real a partir da ação dos jogadores”, essa ação é única e exclusiva dos jogos eletrônicos, a participação do ser ativo em meio aos desafios propostos pela máquina sugere a imersão do jogador dentro de um universo próprio, produzindo uma cadeia de eventos que repercute em seu desenvolvimento sociocognitivo.

Segundo a *The Entertainment Software Association* (ESA), órgão internacional que regula a utilização de *software* de entretenimento na Américas, os *gamers* típicos em média jogam à 12 anos, um *gamer* adulto joga a 16 anos, 40% de todas as residências tem um console de jogos eletrônicos, destes 40%, 56% chegam a ter dois consoles, de categorias ou fabricantes diferentes, a idade média de uma *gamer* é de 30 anos, os homens jogam a 16 anos

²³ Sem acesso à rede mundial de computadores.

²⁴ *The Entertainment Software Association* (ESA), fundada em janeiro de 2000, a entidade foi criada com intuito de fiscalizar o teor dos jogos *online* e *offline*, assim como criar uma classificação de advertência para os usuários tendo como base a faixa etária de cada *game*.

²⁵ Criado no Instituto de Tecnologia de Massachusetts, tinha a capacidade de plotar qualquer ponto na tela.

²⁶ Antes de 2012 os jogos online não eram classificados como categoria de laser áudio visual, eles ficavam sob responsabilidade direta dos fabricantes e sob supervisão da ESA.

e as mulheres a 12 anos, de todos os *gamers*, 38% são mulheres, e os números tendem a aumentar todos os dias²⁷.

Para muitos teóricos os jogos são essenciais para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e cultural, para Piaget (1978) esses elementos compreendidos dentro dos jogos têm funções que servem diretamente à formação do indivíduo quanto aos elementos cognitivos:

[...] pode-se dizer que toda necessidade tende: primeiro, a incorporar as coisas e pessoas à atividade própria do sujeito, isto é, ‘assimilar’ o mundo exterior às estruturas já construídas; segundo, a reajustar estas últimas em função das transformações ocorridas, ou seja, ‘acomodá-las’ aos objetos externos. (PIAGET, 1978, p.15)

Assim, é necessário entender o preâmbulo dessas interações, tanto no aspecto do jogador individual, como na sua sociabilidade com os demais jogadores. Este é sem sombra de dúvida um primeiro passo para a compreensão desta nova identidade. Salen & Zimmerman (2003), no seu tratado sobre as atividades realizadas por jogadores virtuais, expõem uma visão acerca da participação dos *players*²⁸ no mundo dos games, chamando este lugar de “círculo mágico”:

Embora o círculo mágico seja meramente um dos exemplos de ‘lugares de jogo’ listados por Huizinga, o termo é usado aqui como um atalho para a idéia de um lugar especial criado por um jogo no tempo e no espaço. O fato de que o círculo mágico é só isso - um círculo - é uma característica importante deste conceito. Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é encapsulado e separado do mundo real. (SALEN & ZIMMERMAN, 2003, p. 95).

Esta visão legítima nossa pretensão em contribuir com um preenchimento na lacuna nos futuros estudos acadêmicos ligados a necessidade de uma melhor compreensão do tema proposto, no que diz respeito aos impactos de jogos *online* na formação da identidade dos jogadores. A princípio fazendo uma interlocução com os trabalhos dos autores acima citados, bem como com Huizinga (2001) e Caillois (1961), que discutem as funções sociais dos jogos em um âmbito mais geral, representando a matriz à qual a discussão sobre os jogos eletrônicos se filiam. Estes autores entendem o “*Player*” como um participante que se desliga do mundo real para assumir uma posição diferente no jogo, na realidade artificial, distante dos lugares identitários originais, seus “eus” reais não sofreriam quaisquer influências das

²⁷ Essa interação entre jogos e vida social esteve repleta de altos e baixos, nos anos 90 levantou-se o questionamento se a violência crescente não estaria ligada a ascensão dos videogames, e até nos dias atuais ainda temos resquícios dessa vertente (ALVES, 2005), nesta perspectiva foram classificados todos os subgêneros dos *games*, de onde temos alguns títulos como: estratégia, corrida, aventura, mistério, atiradores, MMORPG, casuais, *open world*, dentre tantos outros.

²⁸ Nome dado aos jogadores virtuais.

experiências *in-game*. Ao nosso ver, embora esta análise tenha seu mérito, é preciso ser relativizada, visto que seus autores não levaram em consideração as grandes transformações ocorridas na sociedade contemporânea no decorrer dos últimos anos, nem o nível de sofisticação da relação entre “ser” e “estar” mobilizados no novo espaço da vida *online*.

2 REVISÃO DE LITERATURA

A compreensão do espaço a ser estudado torna-se crucial para o entendimento dos objetos nele dispostos, dessa forma, não podemos analisar os jogos, os usuários nem as ferramentas sociolúdicas sem nos apropriarmos das ambiências, e não há nada mais presente no mundo virtual que a própria noção de virtualidade, com a não presença física dos usuários nela inseridos.

Poderíamos desenvolver um diálogo sobre o “estar presente”, porém, correríamos o perigo de perdermos o foco em algum momento da discussão, por esta razão optamos em uma abordagem mais pontual, iniciaremos essa revisão de literatura pela própria palavra que sugere a virtualidade, a “Cibercultura”. A nomenclatura *Cyberspace* surge dentro do romance de Willian Gibson, *Neuromancer* escrito em 1984, onde ele relata a interconexão entre jovens programadores e a internet em meio às ligações de grandes empresas, Gibson trata de forma embrionária do gênero *Hacker*²⁹, ainda emergente na década de 1980, o que nos dias atuais tornam-se um elemento constante no *Cyberespaço*.

O termo [ciberespaço] especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo ‘cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LÉVY, 1999, p. 17).

Para Levy (1999), Lemos (2007a) Castells (2002) o *Cyberespaço*, Cibercultura ou Espaço Multimídia, definem-se por ambientes construídos das necessidade bélicas ainda na década de 1960, quando em sua formação original recebia o nome de ARPANET³⁰, nascida por decreto do presidente norte americano Dwight D. Eisenhower, fruto das tensões da corrida espacial e armamentista entre União Soviética e Estados Unidos, a Advanced Research and Projects Agency (ARPA) responsável pelo projeto, que direta ou indiretamente criou toda uma linhagem de conceitos utilizados nos dias atuais, como WAN³¹ e LAN³² dentre tantos

²⁹ O *Hacker* estaria ligado ao mundo virtual pelas ligações de não obediência às regras contidas nos sistemas, isto é, ele seria um “fora da lei” dentro dos âmbitos desenvolvidos nessa sociedade, hoje os hackers se organizam em grandes grupos com denominações e ideologias próprias.

³⁰ Advanced Research Projects Agency Network, criada em 1969, foi a primeira rede de computadores interligados criados com o intuito de proteção militar, dando início ao que podemos chamar de forma mais genérica como *internetworks*.

³¹ *Wide Area Network*: comunicação em rede dos dados de longa distância, conectando vários equipamentos em lugares diversos, sua cobertura pode estar em estruturas micro ou macro regionais.

³² *Local Area Network*: redes locais de interdistribuição de dados, que interliga equipamentos num mesmo edifício ou num conjunto de edifícios próximos.

outros, mas sua contribuição mais proeminente se dá pela “Rede”, como uma teia interligada de pontos remotos pelos computadores, os usuários teriam total liberdade para transitar dentro dos espaços formados pelas WAN’s, a característica de sociedade em rede é largamente abordada por Castells (2003) como exemplificação de interação tanto na sociedade quanto na estrutura virtual da Internet.

[...] redes são estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada, integrando novos nós desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou seja, desde que compartilhem os mesmos códigos de comunicação (por exemplo, valores ou objetivos de desempenho). Uma estrutura social com base em redes é um sistema aberto altamente dinâmico suscetível de inovação sem ameaças ao seu equilíbrio. (CASTELLS 2003, p. 499).

Desta forma, o crescimento das redes conectivas de internet proveriam um crescimento também constante da sociabilidade, para Levy (1999) esses aspectos de transformação da sociedade com a velocidade de informação e a nova percepção de cultura, não tornam o homem outro homem, pois, “[...]o mesmo homem que fala, enterra seus mortos também entalha o sílex³³” (LEVY, 1999. p.21), essa percepção acompanha todo o processo de reorganização dos conceitos ditos como pétreos, a própria cultura como elemento a ser compartilhado simultaneamente em diferentes direções e paralelamente interagindo com outras culturas tende a se alterar. Formatando um novo espaço interativo, poderíamos utilizar o conceito de Bhabha (1998) para ressaltar os entre-lugares, onde os excluídos se encontram, onde se identificam, as margens preenchidas de indivíduos, ou mesmo utilizar as ideias de André Lemos (2007a) com e Marc Prensky (2001) Nativos e imigrantes digitais, ressaltando a reformulação do indivíduo no cyberspaço e por conseguinte na cybercultura. Estas discursões serão avaliadas e distendidas no decorrer do nosso trabalho.

2.1 CULTURA VIRTUAL E CIBERESPAÇO

Cabe indiscutivelmente neste contexto uma pequena inserção sobre cultura e, para que possamos entender a cultura virtual dentro de características apresentadas também na perspectiva antropológica. Para Tylor a cultura seria todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes ou qual quer outra capacidade e/ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade (LARAIA, 2003, p.28), para Freitas seria o conjunto dos conhecimentos que são compartilhados entre os membros de um grupo ou sociedade (FREITAS, 2007, p.11). Para Geertz (1989) a cultura não está limitada apenas a

³³ Clara menção ao desenvolvimento na era da tecnologia onde o sílex, produzido para abrigar os componentes eletrônicos das Placas- mãe torna-se um símbolo do emergente computador doméstico surgido nos anos de 1980.

herança temporal construída através dos anos, nem aos costumes, nem as instituições, ela vai além, ele a compreende como:

[...] sistemas entrelaçados de signos interpretáveis (o que eu chamaria símbolos, ignorando as utilizações provinciais) ... a cultura não é um poder, algo ao qual podem ser atribuídos casualmente os acontecimentos sociais, os comportamentos, as instituições ou os processos: ela é um contexto, algo dentro do qual eles podem ser descritos de forma inteligível – isto é, descritos com densidade (GEERTZ, 1989, p.10).

Todos os conceitos utilizados acima trazem intrinsecamente a noção de construção humana, de herança repassada no tempo e espaço, costumes e conhecimentos, podemos analisar estas definições para compreensão mais amplamente do ciberespaço, pois, eles trazem muitas das características citadas anteriormente. Em primeiro plano devemos entender a negativa de Pierre Levy (1999) sobre a inadequação da palavra “impacto” cultural, em detrimento à “Cultura Virtual” e sua inserção na sociedade. Para ele essa ideia construída leva a disposição de um argumento voltado ainda para o uso bélico, uma analogia entre projétil e alvo. Ainda segundo Levy (1999) as novas tecnologias de interação seriam muito mais que um simples dispositivo tecnológicos, eles estariam ocupando um espaço de necessidades coletivas, assim seriam elementos auxiliares tanto no âmbito cultural como social. Em “Cibercultura”, livro de 1999 Pierre Levy dispõe sua posição quanto a cultura universal sem totalidade, que levaria a fragmentações quanto ao controle social ligado à territorialidade, um viés fortalecido pelos pensamentos também encontrado em Baumam (1998, 2003), Santos (2002) e Lemos (2004). Segundo Castells (1999) a tecnologia de informação é a progenitora das redes sociais, esse processo é antes de mais nada uma função dialética, onde nossa participação coletiva e individual é influenciada de forma direta pelas mídias tecnológicas, [...] portanto, os processos de nossa existência individual e coletiva são diretamente moldados, embora não sejam determinados, pelos novos meios tecnológicos. (CASTELLS, 1999, p.78)

2.2 PÓS – MODERNIDADE

O tema pós-modernidade tem sido motivo de muitos posicionamento contraditórios no meio acadêmico, dentro de uma recorte compreendido em tempo/espaço ela se quer existe para alguns autores, compactuando com ideia que a pós-modernidade ainda não bate a nossa porta, outros são mais susceptíveis ao tema, e já o encontram nas características apresentadas na sociedade atual, pontuando claras evidências de sua presença e nosso meio, porém, sua chegada vem aliada à nova formatação social que sai dos guetos antropológicos e toma acento

a mesa da cultura. Stuart Hall (2006) em seu livro *Identidade Cultural na Pós-modernidade* encara o processo de transição como rompimento de paradigmas estruturais criados sob a óptica da modernidade tardia, ligada aos limites/espaço do território e da nacionalidade, antes fortalecidas e cristalizadas hoje mais tênues e abstratas.

As tendências globalizantes da modernidade são inerentes às influências dinâmicas. A reorganização de tempo e espaço, os mecanismos de desencaixe e a reflexividade da modernidade supõem propriedades universalizantes que explicam a natureza fulgurante e expansionista da vida social moderna em seus encontros com práticas tradicionalmente estabelecidas. A globalização da atividade social que a modernidade ajudou a produzir é de certa maneira um processo de desenvolvimento de laços genuinamente mundiais — como aqueles envolvidos no sistema global de estados-nações ou na divisão internacional do trabalho. (GIDDENS, 2002, p.27)

Utilizando Giddens (2002) como pressuposto para estabelecemos um ponto de partida para o conceito de pós-modernidade, com certeza a palavra “globalização” seria a mais próxima do contexto. Refletida como instância proeminente nos padrões globais desde a década de 1980, para recebe a nomenclatura francesa de *Modialisaton*, na América Latina *Globalización*, no Brasil globalização, independente da palavra utilizada o conceito é similar: interação econômica, social, cultural e tecnológica. Para Giddens (2006), Bauman (2007), Santos (2002) e Castells (2003) este conceito é tão romântico quanto controverso, as críticas são ferrenhas aos processos de regulação inerentes a proposta globalizante, já que em muitos casos ocorre uma relativização cultural, ou aculturação paulatina³⁴.

A questão levantada está ligada ao estímulo à globalização, a apropriação da tecnologia e a conectividade dos indivíduos. Desta maneira com a ascensão da novas tecnologias de comunicação a territorialidade se torna menos densa, propiciando maior liberdade para os usuários e suas inerentes ligações às demais pessoas, “assim estas amarras ficam frouxas e o espírito de pertencimento recebe rupturas consideráveis em sua base estabelecida, um enfraquecimento da perspectiva do Estado-Nação e em seu poder de integração quando aos indivíduos dentro dele” (CASTELLS, 2003; 2004, GIDDENS, 2000). Giddens chama este processo de descontinuidade histórica das instituições.

A idéia de que a história humana é marcada por certas "descontinuidades" e não tem uma forma homogênea de desenvolvimento é obviamente familiar e tem sido enfatizada em muitas versões do marxismo. Meu uso do termo não tem conexão

³⁴ Dentre tantos problemas apontados acima poderíamos colocar em paralelo os benefícios proporcionados pelo mesmo processo, porém, não gostaríamos aqui desenvolver tal mérito, visto que em outra oportunidade seria salutar expandir o discurso, e analisar de forma mais ampla suas conjecturas, pois, compreendemos que ela não ocorre de forma uniforme em todo o globo, nem tão pouco atende aos anseios construídos pelas necessidades coletivas.

particular com o materialismo histórico, contudo, e não está dirigido para a caracterização da história humana como um todo. Existem indiscutivelmente descontinuidades em várias fases do desenvolvimento histórico — como, por exemplo, nos pontos de transição entre sociedades tribais e a emergência de estados agrários. Não estou preocupado com estas. O que quero sublinhar é aquela descontinuidade específica, ou conjunto de descontinuidades, associados ao período moderno. (1991, p.10)

Para Giddens (2000) essa descontinuidade não ocorre apenas pelo próprio desenvolvimento humano, mas também pelas mudanças proporcionadas em períodos históricos específicos e com as mudanças na velocidade de tramitação das informações, Bauman (2007) trata desta perspectiva como uma sociedade que não mantém padrões, ela se dissolve com imensa rapidez, e paralelamente volta a reconstruir-se com novas roupagens, os indivíduos que a ela pertencem não são fixos, suas identidades não estão ligadas à sistemas pétreos e estáticos, ao contrário, são fluidos e conflitantes.

Desses espaços pós – modernos tornam-se fecundos então novas formas de interação social, cultural e política, e não obstante o surgimento de outras realidades que não as previstas anteriormente.

2.3 SOCIABILIDADE NO MUNDO VIRTUAL

Nunca se esteve tão perto e ao mesmo tempo tão longe, a conectividade das redes sociais cria por si só a base prática e teórica da sociabilidade no mundo virtual, este elemento não poderia fugir das amarras da cibercultura e das mídias digitais, para Lemos (2007) a sociabilidade torna-se inerente ao surgimento da cultura midiática, como algo normalizante e preponderante diante do crescimento de novas expectativas tecnológicas, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE:

O uso do telefone celular para acessar a internet ultrapassou o do computador pela primeira vez no Brasil. É o que aponta o Suplemento de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad) 2014 divulgado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Mais da metade dos 67 milhões de domicílios brasileiros passaram a ter acesso à internet em 2015 (54,9%). Em 2013, esse percentual era 48%. Mais de 60% dessas casas estavam na área urbana. (IBGE, 2015)

O crescimento da utilização dos meios móveis de acesso à rede criam novas formas conectividade entre os usuários, o Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp, e os aplicativos

que não estão mais em uso como o Orkut³⁵ e o MsN³⁶ contribuíram para este modelo de interatividade, o “estar” virtualmente próximo tornou-se uma opção para àqueles que procuram expandir seus círculos de amizade nas redes sociais ou nas ambiências virtuais, visto que em muitos casos não há necessidade de imagens do eu real, nem mesmo nomes. Estas afirmações criam um ambiente conflitante, onde o “estar” próximo não quer dizer necessariamente estar presente. Para Castells (2003, p.48) a diversidade social contida na internet é tão plural quando contraditória, ela é conflitante entre suas próprias características. Esta discursão de certa forma levanta paradigmas sobre a socialização *online*, assim como a não existência de um sistemas tradicional e estabelecido de valores e normas, que impossibilita a estaticidade como base sustentável para os grupamentos sociais em modelos pós-modernos, a questão aqui levantada, porém, está ligada à formação da identidade e sua sociabilidade dentro deste período.

Tendo como marca maior a comunicação, e a formação de seu próprio horizonte de informações, os usuários criam perfiz, imagens e autoimagens, elaboram questionamentos acerca de sua percepção cognitiva do mundo que o cerca, para Correa (2005), Lemos (2007a) o surgimento do ciberespaço desencadeou um fenômeno autônomo, as agregações estão alinhavadas a interesses congruentes, comuns, e os envolvidos sempre encontram entre si traços de personalidade que os levam a uma identificação. Essas oportunidades criadas com o agrupamento de entes semelhantes no mundo virtual, nos leva a questão principal deste trabalho, os jogadores, a sociabilidade contida em meio aos grupos sociais hiperlúdicos³⁷ é extremamente forte, eles não veem as distancias ou diferenças regionais como barreiras para suas interações, atualmente segundo Silva (2015b) existem grupos de jogadores que permanecem juntos por mais de uma década, se encontrando constantemente nas redes sociais, seu objetivo primário era jogo, porém, com o passar do tempo assumem outras perspectivas, e suas redes sociais conectivas se expandem, dando espaço para novas identidades, este é um dos temas cruciais deste trabalho.

³⁵ O aplicativo Orkut foi uma ferramenta de social network na Internet filiada à empresa Google Inc. criada em 2004 teve seu fim em 2014, pela falta de usuários e pelo surgimento de novas mídias virtuais ele não O Orkut foi criado por Orkut Buyukkokten com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos.

³⁶ O MSN Messenger foi um programa de mensagens instantâneas criado pela Microsoft Corporation. O serviço nasceu em 1999. O programa permitia que um usuário da Internet se relacione com outro que tenha o mesmo programa em tempo real, podendo ter uma lista de amigos virtuais e acompanhar quando eles entram e saem da rede.

³⁷ Termo que utilizo para relacionar os jogos e/ou a interação entre os jogadores *in game*.

2.4 IDENTIDADE

Tratar sobre uma concepção de identidade nunca foi uma tarefa fácil, principalmente quando os sujeitos envolvidos no processo de formação identitária são extremamente fluidos, relativos e inconstantes, estas características envolvem posicionamentos acerca da identidade e seu papel perante as sociedades atuais. Para firmar um entendimento mais amplo e pontual quando o tema identidade, gostaríamos de utilizar inicialmente Start Hall (2003) onde ele compreende a sociedade atual como um organismo criando indivíduos sem identidade fixa, mutável, que se adaptam às circunstâncias culturais e aos sistemas sociais que os rodeiam. Para ele a identidade unificada, fixa, estática seria uma fantasia remanescente do mundo moderno, a multiplicidade de identidades é uma realidade totalmente possível e real.

Porém, nem sempre as identidades seguiram estes parâmetros, Segundo Giddens (1991, p.15) “as civilizações tradicionais podem ter sido consideravelmente mais dinâmicas que outros sistemas pré-modernos, mas a rapidez da mudança em condições de modernidade é extrema”. As mudanças comentadas em Giddens (1991) pontuam aqui a velocidade das transformações, e por conseguinte a intensidade das influências na flexão identitária dos sujeitos, estas mudanças ligadas pela tecnologia às transformações históricas, também são indetificadas por Hall (2003).

O sujeito do iluminismo estava baseado numa concepção da pessoa humana como um indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades de razão, de consciência e de ação, cujo “centro” consistia num núcleo interior que emergia pela primeira vez quando o sujeito nascia e com ele se desenvolvia ainda que permanecendo essencialmente o mesmo – contínuo ou idêntico a ele – ao longo da existência do indivíduo. (HALL, 2003, p. 10)

Este modelo de sujeito citado por Hall (2003) vai perdendo aos poucos sua importância, eclipsado³⁸ pela emergência do *sujeito sociológico*³⁹ que tenta equilibrar diferentes realidades vivenciadas por ele, ainda exercitando um modelo identitário baseado na solidez, fixidez e homogenia. Na contemporaneidade estas bases identitárias vêm sendo gradualmente questionadas, emergindo um novo período no qual a descontinuidade marca de forma significativa as dinâmicas da formação das identidades dos sujeitos.

Para Hall (1997), as dinâmicas contemporâneas das identidades são marcadas pela fragmentação e descontinuidade. Na mesma linha argumentativa, Bauman (2005) considera que atualmente as identidades dos sujeitos são caracterizadas pela fluidez, transitando entre

³⁸ Relegado ao segundo plano, sem uma participação expressiva.

³⁹ O sujeito moderno que surge com as transformações sociais.

variantes sem laços fixos que a delimitem. Para Ortiz (1994, p. 05) “toda identidade é uma construção simbólica, o que elimina, portanto, as dúvidas sobre a veracidade ou falsidade do que é produzido”. Para nós o espaço em que pode se observar de modo privilegiado essas novas dinâmicas identitárias apontadas por Hall (1997), Bauman (2005) e Levy (1999) é justamente o *ciberespaço*, e a *cibercultura* são interligados às pontes que levam dentre outros lugares aos jogos *on line*.

Segundo Lemos (2007b) a *cibercultura* é necessariamente um dos elementos que propiciaram as transformações nas dinâmicas identitárias acima mencionadas, na medida em que a hipermídia⁴⁰ permite uma gama maior de possibilidades em termos de experiências com a fluidez da personalidade e de identidades. As redes sociais eletrônicas e os jogos *online* redefinem o espaço social tradicional, combinando as interações *offline* com a interatividade lúdica, numa dinâmica que torna gradualmente mais porosas as fronteiras entre as identidades virtuais e não virtuais, tudo isso em uma escala de velocidade de circulação de informações, muito maior do que a observada no espaço social fora da rede.

⁴⁰ Capacidade de acesso as informações contidas na rede mundial de computadores, ela está ligada ao crescimento da internet e a velocidade de comunicação, o termo Hipermídia é de criação do filósofo Norte Americano Ted Nelson no ano de 1961, ele criou o termo a partir de experiências próprias.

3 METODOLOGIA

3.1 CARACTERÍSTICAS METODOLÓGICAS

Pesquisa de abordagem qualitativa, do tipo participativa, com utilização de técnica de entrevista e observação participante.

3.2 LOCAL DO ESTUDO

O jogo escolhido para nossa pesquisa foi o *Brasil Ragnarok Online* (BRO), de acordo com a *Gravity Corp*⁴¹, empresa sul-coreana criadora do jogo *Ragnarok Online*, lançado em 31 de agosto de 2002 na Coreia do Sul e em 12 de setembro de 2004 no Brasil, os cenários, lendas, mitos e enredo foram inicialmente baseados nas tradições nórdicas escandinavas. Em todo o mundo mais de 25 milhões de pessoas se conectam a esse jogo em seus servidores espalhados por mais de 50 países, o território⁴² disponível no espaço do jogo é chamado de *Rune Midgard*, compreende um imenso continente, preenchido por monstros, cavernas e tesouros, tem moeda própria, o *Zenny*, e um comércio de itens, tanto dentro do jogo quanto fora⁴³.

Sua característica como *game online* interativo, permite ao jogador utilizar um *avatar*⁴⁴ para realizar tarefas individuais ou coletivas deste universo virtual ao qual ele pertence. Sua manipulação dentro do espaço virtual o leva a interações diretas e indiretas com outros *gamers/players*, formando assim, uma rede complexa de entroncamentos sociais, onde os *players* formatam seus alter egos a partir da percepção de si mesmo e da concepção apresentada virtualmente circundante, criando sua identidade virtual e inserindo-a no universo do *game*, contudo, ao fazê-lo, também o introjeta em seu próprio cotidiano, levando-os paralelamente a uma interação sociabilizante, um conflito sobre pertencimento e identidade. A

⁴¹ Dados obtidos no site internacional da Gravity Corp, <http://www.playragnarok.com/gameguide/storyline.aspx>

⁴² Compreendo como território o local onde os jogadores se encontram dentro do jogo, mas este aspecto é ligado às ambiências que possibilitam a locomoção *ingame*.

⁴³ Os itens comprados com dinheiro real são ligados aos personagens, tanto podem ser comprados no site do desenvolvedor quanto no mercado negro do jogo, locais clandestinos onde a compra e venda de itens é uma prática constante, esta troca de valores reais por itens especiais entrou em declínio em 2012 por conta da grande quantidade de equipamentos no mercado, um grande exemplo deste comércio em seu auge foi os valores mediados na compra de uma carta mágica, a “Besouro Dourado” que chegou ao incrível lance em leilão no mercado negro de 16 mil reais, sendo vendida 03 dias depois, o fórum ainda comercializa itens atualmente. http://www.bustershop.com.br/cartas_

⁴⁴ Personagem, esta palavra tem origem hindu (sânscrito) e representa a encarnação de uma divindade em forma de homem ou animal.

liberdade de escolha dos *avatares* independe de gênero, idade, nacionalidade, etnia, ou religião, caracteriza assim, um conjunto de possibilidades de interação social semelhante ao encontrado em sociedades do mundo real.

Figura 01 – Mapa de Rune Midgard



Fonte: Página oficial do *Ragnarök Online Brasil*⁴⁵

No Brasil, o número de *players online* ultrapassa a casa de 6 milhões de usuários⁴⁶, o que representa 24% de todos os usuários a nível global. Segundo o fórum PBRO⁴⁷ na Paraíba temos um número modesto de participantes, com uma média de 22 mil *players*, distribuídos entre grandes centros estaduais e pequenas cidades interioranas. Em Monteiro-PB o número médio de participantes está entre 112 e 130 *players*, dispostos em faixas etárias variadas, compreendendo todos os que participaram desde a chegada do jogo ao Brasil, *in beta*⁴⁸, em setembro de 2004, até os que criaram contas no início do ano de 2013.

⁴⁵ http://www.dbro.com.br/rune_midgard.php

⁴⁶ Informações colhidas no site oficial <http://www.levelupgamesbrasil.uol.com.br>.

⁴⁷ Dados fornecidos pelo fórum PBRO, espaço destinado aos que jogavam *Ragnarök* no estado da Paraíba. <http://www.pbgo.net/central>

⁴⁸ Denominação dada aos jogos que estão em estágio de adaptação a um idioma estrangeiro ou que são disponibilizados para teste pelos jogadores.

Esse jogo selecionado como *locus* de observação das dinâmicas de construção identitária aqui proposta, compõe um subgênero, da qual são emblemáticos os jogos *Second Life*, *Perfect World* e *The Legacy*⁴⁹. Escolhemos analisar os processos de construção de identidade *online* neste jogo em especial por conta da sua ênfase nas interações e relações sociais. Além do fato de seus mecanismos operacionais serem de simples compreensão, e de possuir um alto grau de poder de cooptação através da necessidade do cultivo de ideias coletivamente muito forte. Para que exista possibilidade de entender o processo, é necessário que possamos isolar o objeto de estudo, de forma que esteja livre de porções adjacentes dos processos culturais secundários, isto é, sem adereços. O *Ragnarök online*, assim possibilita estabelecer um objeto comum de análise a todos os jogos de seu subgênero, criando uma forma de compreensão a qual podemos atribuir a todos na mesma base analítica.

Sendo classificado como *MMORPG*⁵⁰ de primeira geração, o *Ragnarök Online* cria uma resolução visual que funciona dentro de duas dimensões: altura e largura, a interação entre os participantes corrobora em uma grande dinâmica *in game*, forçando os jogadores a se aliarem para estabelecerem conquistas coletivas, em um processo cooperativo e competitivo, enfrentando inclusive outros grupos de jogadores rivais.

A plataforma de criação dos personagens é extremamente simples, podendo-se nela escolher o sexo, a cor ou formato do cabelo, além dos atributos iniciais, geralmente já dispostas inerentemente para cada classe de personagem específica, o processo quanto evolução do personagem é divididas em seis grupos distintos com modificações dentro de cada etapa⁵¹. Porém, utilizaremos neste trabalho apenas as três primeiras etapas evolutivas dos personagens, pois, as classes subsequentes apresentam laços interligados pelas necessidades de evolução de cada grupo. Os aprendizes formam o primeiro grupo, como estão na base da criação dos personagens são extremamente simples, seus atributos de habilidade⁵² seguem uma linha lógica e obrigatória, seus atributos⁵³ básicos iniciais configuram-se atendendo a lógica ligada à pretensão evolutiva dos personagens subsequentes, os aprendizes que

⁴⁹ Todos estes jogos pertencem à categoria de participação interativa onde o jogador tem liberdade para ir e vir nas ambiências virtuais.

⁵⁰ *Massively* ou *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* ou *Multi massive online Role-Playing Game*, é um modelo de plataforma de jogo que possibilita aos jogadores a condição de movimentar-se livremente pelas ambiências do jogo, tornando assim mais flexível a movimentação das personagens e criando uma nova perspectiva aos usuários.

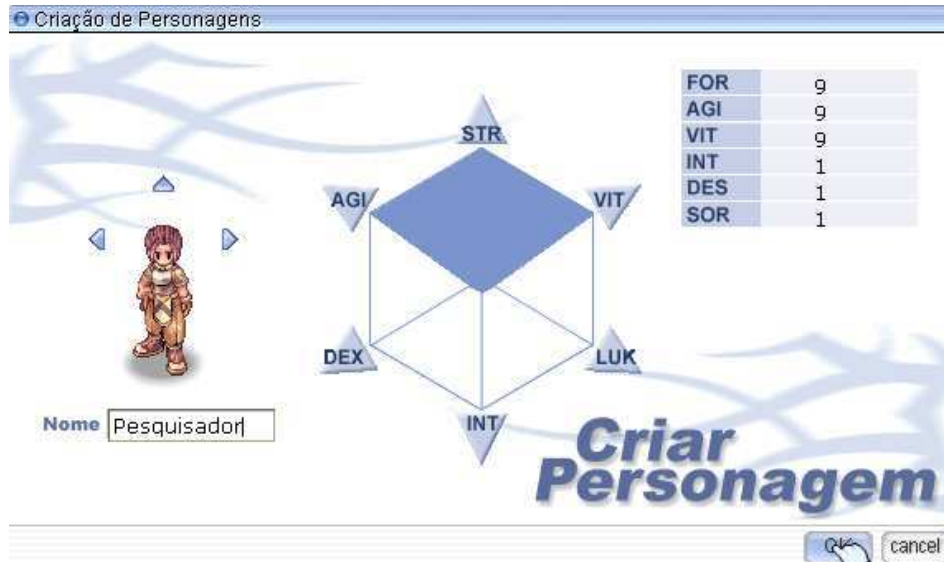
⁵¹ Segue em anexo as etapas evolutivas de todos os grupos de personagens.

⁵² As habilidades de cada personagem estão ligadas à sua classe, para utilizar as habilidades os personagens devem adquirir experiência, que são pontos conseguidos por derrotar monstros.

⁵³ As habilidades e atributos são categorias distintas dentro da formação do personagem, as habilidades dizem respeito ao tipo de ação peculiar à classe do personagem, já os atributos constituem a distribuição de poder, entre as habilidades.

desejarem tornarem-se magos devem, por conseguinte, distribuírem mais pontos nos atributos que lhe proporcionarão poder mágico, desta maneira ele prepara os seus atributos para a classe que evoluirá.

Figura 02 – Aprendiz sendo criado para análise e pesquisa



Fonte: Imagem coletada diretamente do jogo *Ragnarök Online*, 2016.

O segundo grupo divide-se em personagens “clássicos” e de “expansão⁵⁴”, os clássicos compreendem todos os que surgiram nas primeiras versões do *Ragnarök*, eles pertencem à primeira formação de classes 1.1, sua criação está ligada diretamente ao quadrinho⁵⁵ que deram origem ao *game*, são elas: *espadachins*, *magos*, *noviços*, *gatunos* e *arqueiros*, cada uma destas classes foi desenvolvida para ser parte essencial dos grupamentos hiperlúdicos *ingame*, formando grupos das mais variadas configurações, mas com trabalhos e funções específicas em prol do UP⁵⁶.

Sendo do segundo grupo, estes personagens tem posicionamento mediano dentro das escalas evolutivas dos personagens, é neste momento do jogo que se estabelece, de forma mais estática, a função dos jogadores, desta forma a ligação entre os aprendizes e suas respectivas evoluções determinam como ele é formado, as escolhas e distribuições de pontos já são montados vislumbrando o terceiro grupo, que em breve falaremos.

⁵⁴ Refiro-me aqui a palavra expansão por conta da criação de novas classes em expansões de jogo anteriores, criando assim para os *players* novas perspectivas de jogabilidade.

⁵⁵ A revista em quadrinho intitulada manhwa *Ragnarök* de Lee Myung-Jin.

⁵⁶ Atividade realizada dentro do jogo, onde os *players* derrotam monstros e dividem entre eles a experiência, equipamentos e itens proporcionada pelas vitórias, tanto individual quanto em grupo, geralmente grupos de UP tendem a se socializar com maior intensidade, independentemente de suas nacionalidades e línguas.

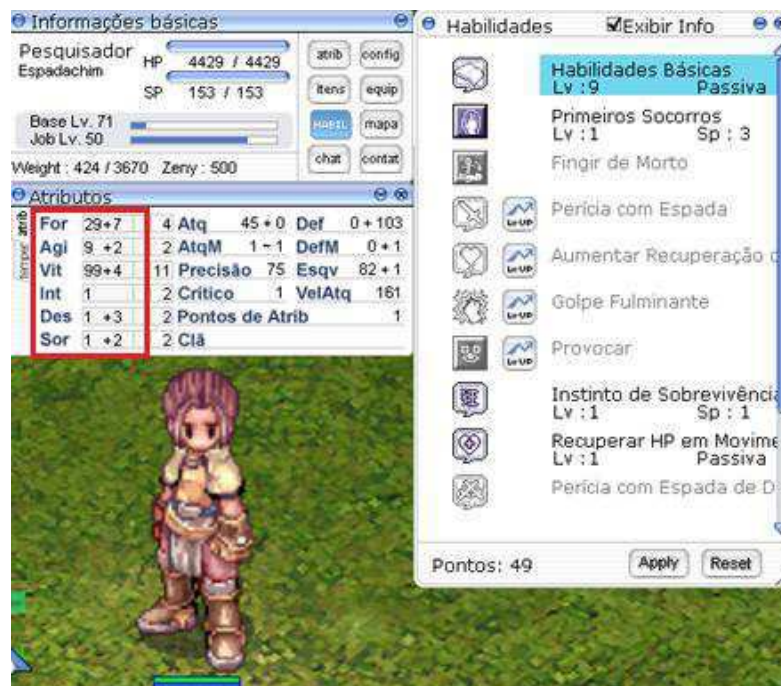
Figura 03 – Personagens pertencentes à segunda classe evolutiva *ingame*.

Magos	Espadachins	Arqueiros	Noviços	Gatunos
				
Paleta de Cores	Paleta de Cores	Paleta de Cores	Paleta de Cores	Paleta de Cores
Antes: Aprendiz	Antes: Aprendiz	Antes: Aprendiz	Antes: Aprendiz	Antes: Aprendiz
Tipo: 1-1	Tipo: 1-1	Tipo: 1-1	Tipo: 1-1	Tipo: 1-1
Bônus da Classe	Bônus da Classe	Bônus da Classe	Bônus da Classe	Bônus da Classe
FOR AGI VIT INT DES SOR	FOR AGI VIT INT DES SOR	FOR AGI VIT INT DES SOR	FOR AGI VIT INT DES SOR	FOR AGI VIT INT DES SOR
+0 +4 +0 +8 +3 +3	+7 +2 +8 +0 +3 +2	+3 +3 +1 +2 +7 +2	+3 +2 +3 +3 +3 +4	+4 +4 +2 +1 +4 +3

Fonte: imagem retirada da *Browiki*, data base padrão para o jogo *Ragnarök Online*⁵⁷.

Os atributos recebidos pelos personagens após subirem de nível, são chamados de Pontos de Atributos (PdAs), pontos que podem ser distribuídos dentre seis opções: Força (FOR), Inteligência (INT), Destreza (DES), Agilidade (AGI), Vitalidade (VIT) e Sorte (SOR), cada atributo aumenta exponencialmente o componente ligado ao atributo, com o decorrer do trabalho encontraremos exemplos mais claros sobre a utilização destes PdAs e sua importância para esta pesquisa.

Figura 04 – PdAs de um cavaleiro VIT.



Fonte: imagem retirada do jogo *Ragnarök Online* para análise.

Os personagens complementares do segundo grupo, ou “personagens de expansão” são aqueles que foram introduzidos no BRO no decorrer de suas atualizações, eles compreendem uma tentativa de equilibrarem a jogabilidade das personagens em relação às

⁵⁷ <http://browiki.org/wiki/Novi%C3%A7os>, acesso em 05 de setembro de 2016.

mudanças proporcionadas nas *Builds*⁵⁸ pelos próprios *players*. As personagens de expansão são: Dançarina, Bardo e Sábio, eles tem habilidades diferentes dos personagens descritos acima, a grosso modo podemos classifica-los como suportes⁵⁹, pois, seu trabalho é de certa forma secundário, em especial a Dançarina e o Bardo realizam duetos, onde juntos ao iniciarem suas habilidades podem criar atributos positivos ou negativos para aqueles dentro de seu raio de atuação.

Figura 05 – Personagens do segundo de expansão, Bardo, Odalisca e Sábios.

Bardos	Odaliscas	Sábios
		
Paleta de Cores	Paleta de Cores	Paleta de Cores
Antes: Arqueiro	Antes: Arqueira	Antes: Mago
Tipo: 2-2	Tipo: 2-2	Tipo: 2-2
Guia de Mudança de Classe	Guia de Mudança de Classe	Guia de Mudança de Classe
Bônus da Classe	Bônus da Classe	Bônus da Classe
FOR AGI VIT INT DES SOR	FOR AGI VIT INT DES SOR	FOR AGI VIT INT DES SOR
+2 +7 +3 +5 +9 +4	+2 +7 +3 +5 +5 +8	+5 +5 +3 +9 +5 +3

Fonte: imagem retirada da *Browiki*, data base padrão para o jogo *Ragnarök Online*⁶⁰.

Dentro do terceiro grupo localizam-se os personagens que adquirem uma roupagem mais distinta, isto é, eles são a evolução decorrente das outras classes, sendo priorizados dentro dos grupo de *UP*, podemos nomina-los pelos jogadores como: *Kinas*⁶¹, *Wiz*, *Sacers*, *Sin*, *Monks* e *Hunters*. *Os jogadores montam grupos* nos primeiros momentos pela necessidade de buscarem itens ou desbravarem novas regiões *ingame*, tarefa que sozinho um personagem não teria muita chance de sobrevivência, essa união se torna estática e muitas vezes leva a formação de clãs, assim o jogador tem acesso a localização dos seus companheiros de clã, e podem utilizar-se de recursos próprios dessa modalidade sociativa, cada clã tem um líder escolhido pelos membros e este tem poder de punir aqueles que não seguem as regras do grupo, a importância dos clãs para os personagens atendem a três

⁵⁸ Construção do personagem pelo jogador, onde ele pode modificar os atributos básicos relacionados à classe com qual ele está ligado, exemplo: a *Build* de um cavaleiro teria essencialmente muitos pontos de atributo de VIT, para que ele desenvolvesse bastante Health Points (HP), o deixando com mais vitalidade e resistência física.

⁵⁹ Personagens suporte são aqueles que não tem papel primário dentro do jogo, o trabalho deles é manter os jogadores principais vivos durante os *UP*'s.

⁶⁰ <http://browiki.org/wiki/Novi%C3%A7os>, acesso em 05 de setembro de 2016.

⁶¹ *Kina* é uma redução *ingame* para Cavaleiro ou *Knight* em inglês, esta redução também ocorre nas outras classes deste grupo, *Wiz* redução de *Wizard*, feiticeiro, *Sacer* é redução de sacerdote, e *Monk* é o equivalente a monge, *Sin* é a redução da palavra *assassin* traduzido do inglês que significa “assassino”, *Hunter* equivalente no inglês a caçador.

objetivos básicos, primeiro como base para sustentação para a formação dos grupos de *UP*, essa facilidade ajuda na organização geral dos personagens, segundo ponto liga-se às afinidades de *player to player*, eles interagem melhor com aqueles que são semelhantes em jogabilidade, level⁶² e equipamentos, o terceiro ponto é a própria manutenção do clã, personagens fortes, com equipamentos raros, ou mesmo clãs com estruturas administrativas mais organizadas atraem jogadores novos, eles submetem-se a um questionário de recrutamento onde respondem questões sobre ele mesmo e seu personagem, horas que pode jogar, quais itens ele dispõe e o porquê de seu pedido para ser admitido no clã. Cada classe se relaciona com as outras criando uma interdependência social e lúdica, propiciando novas necessidades e por conseguinte a entradas de novos membros.

Figura 06 – Personagens do terceira grupo, Cavaleiros, Bruxos, Caçadores e Mercenários

Cavaleiros	Bruxos	Caçadores	Mercenários
			
Paleta de Cores	Paleta de Cores	Paleta de Cores	Paleta de Cores
Antes: Espadachim	Antes: Mago	Antes: Arqueiro	Antes: Gatuno
Tipo: 2-1	Tipo: 2-1	Tipo: 2-1	Tipo: 2-1
Guia de Mudança de Classe	Guia de Mudança de Classe	Guia de Mudança de Classe	Guia de Mudança de Classe
Bônus da Classe	Bônus da Classe	Bônus da Classe	Bônus da Classe
FOR AGI VIT INT DES SOR	FOR AGI VIT INT DES SOR	FOR AGI VIT INT DES SOR	FOR AGI VIT INT DES SOR
+8 +2 +10 +0 +6 +4	+1 +8 +1 +12 +6 +2	+4 +6 +2 +4 +10 +4	+6 +10 +2 +4 +8 +0

Fonte: imagem retirada da *Browiki*, data base padrão para o jogo *Ragnarök Online*⁶³.

3.3 AMOSTRA

A amostra consistiu-se em 26 jogadores entrevistados, sendo 22 homens e 4 mulheres, seguindo roteiro semiestruturado, no decorrer das entrevistas os jogadores esclareceram pontos importantes sobre suas relações durante seu tempo *ingame*, destes 22 apenas 13 jogam assiduamente, ou demais jogam de forma pontual, mas ainda estabelecem contato entre os com os demais membros⁶⁴ do clã por meio do *Facebook*, *TeamSpeak3*, *Whatsapp* dentre outros instrumentos das redes sociais.

⁶² Grau de evolução do personagem.

⁶³ <http://browiki.org/wiki/Novi%C3%A7os>, acesso em 05 de setembro de 2016.

⁶⁴ *Players* que estiverem *online*.

3.4 COLETA DE DADOS

A coleta de dados ocorreu por meio de entrevista semiestruturada em ambiente *online*, utilizamos o *TeamSpeak3* para realizar as entrevistas, para que a interação com os players ocorresse de forma mais *in loco* criamos um personagem de nome “Pesquisador”, todos os entrevistados ficaram cientes que estavam participando de uma pesquisa com fins acadêmicos, criando um certo espanto, pois, os mesmos não sabiam da existência de estudos sobre os jogos *online*. O personagem criado exclusivamente para a pesquisa acompanhou os players em seus *UPs* diários, também serviu como laboratório para os testes de *builds*, reafirmando as análises contidas neste trabalho.

Como já tínhamos experiência com o jogo, por conta de conhecê-lo a pesquisa desenvolveu-se no espaço de 02 meses, onde foram coletadas as informações referentes a formação identitária dos jogadores, assim como sua sociabilidade, em média o personagem Pesquisador esteve logado 01 hora por dia, sendo aumentado este período nos fins de semana.

3.5 TRATAMENTO DOS DADOS

Os dados obtidos fizeram menção ao desenvolvimento dos *players* durante a observação participante, os jogadores entrevistados atenderam à algumas especificações, deveriam ter o *TeamSpeak* ou programa similar para comunicação via internet, ter participado ou estar participando de Clãs, se propor a explicar a formação de seu personagem assim os porquês dá escolha do mesmo, a entrevista levantou questões sobre tempo *ingame*, sociabilidade, idade do jogador e sua interação com os outros jogadores.

3.6 POSICIONAMENTO ÉTICO DA PESQUISA

Todas as entrevistas foram realizadas em ambientes virtuais e os entrevistados pertencem ou pertenceram ao Clã Bros⁶⁵, dessa forma a não existência de documentos escritos foi substituída por gravações em áudio, onde os entrevistados declararam para registro de pesquisa os dados contidos neste trabalho, além, de autorização do uso deste material para fins de pesquisa, todos os nomes dos entrevistados foram substituídos pelos nomes de seus personagens.

⁶⁵ O clã Bros teve sua primeira formação em junho de 2009, era composta em sua maioria por players residentes na cidade de Monteiro – PB.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dados obtidos a partir das entrevistas demonstraram um panorama extremamente fecundo para a pesquisa, às respostas coletadas pelos entrevistados envolveram questões vinculadas ao seu tempo de jogo diário e ao seu tempo de jogo total, assim podemos mapear os apogeus e perigeus *ingame* dos jogadores, desta maneira utilizo aqui uma curva de acesso, como em uma função matemática, onde o apogeu sendo o ponto mais alto determina a quantidade de tempo máximo do jogador logado interruptamente dentro de uma espaço de 24 horas, e o perigeu o menor tempo *ingame* utilizado pelo jogador, assim podemos compreender a constância de seu relacionamento dentro do jogo e fora dele.

Estas entrevistas semiestruturadas propiciaram um conhecimento mais amplo, tanto dentro do jogo como fora dele, em relação ao impacto social causado pelo tempo de conexão ciberlúdica, tornando-se assim um instrumento de grande importância para a base lógica utilizada em nosso trabalho, atando desta maneira o viés das relações de identidade. Neste primeiro momento dedicamos uma rápida menção dos dados e o que eles no dizem, logo após, discutiremos as intersecções criadas nos vazios sociolúdicos formados pela interação do *player* dentro do jogo, dos *chars*⁶⁶ *to chars*, *players to chars* e *players to players*.

O tempo do jogador *ingame* relaciona-se a sua experiência com o personagem, quanto mais tempo jogando mais hábil fica o *player* na utilização de determinado personagem, desta forma grandes *players* requerem treinamento e compreensão, das muitas vertentes possíveis de jogabilidade inerentes ao seu *char*, encontramos estruturas parecidas no treinamento de grandes atletas do esporte mundial, os *players* atuais estão inseridos no *e-sport*⁶⁷. No tempo dentro do jogo, o diferencial entre jogadores experientes e os novatos são os poucos milésimos de segundo que cada *player* tem para atuar em seu personagem durante determinada ação, jogando sozinho ou em grupo, os mais experientes utilizam em média 28 teclas⁶⁸, todas funcionais, e conscientemente chegam a teclar 08 vezes por segundo, uma média considerada como excepcional dentro dos *games*, visto que as escolhas de “o que fazer esta atrelada a cada momento, a cada personagem, amigo ou inimigo e a cada tipo de

⁶⁶ Personagem de jogos eletrônicos, geralmente esta definição é bastante utilizada no Brasil, não tendo muita aceitação em outros países.

⁶⁷ Classificação dos atletas como jogadores virtuais, atualmente os campeonatos envolvendo atletas virtuais movimentam milhares de gamers e milhões de dólares, no Brasil existem times altamente competitivos entre eles a NTZ, Pain Gaming e KaBum.

⁶⁸ *Ingame* os jogadores mais experientes habilitam o comando /BM, que transformas as telas do “F1 ao F12”, “Q ao I” e do “A ao J” em atalhos funcionais, preenchidas por skills (habilidades), equipamentos e poções, é extremamente complexo a utilização desta ferramenta de atalho, usada apenas pelos jogadores com bastante tempo de jogo.

equipamento que se deve colocar ou retirar”, então o tempo *ingame* é uma categoria a ser levada em consideração no mundo dos jogos, e conseqüentemente na formação identitária proposta nesta pesquisa.

“Meu wizz é muito bom, jogo de wizz desde 2007, lembro o sofrimento para upar ele, se não fosse a galera da guild⁶⁹ não teria conseguido,[...] quando jogamos em lugares complicados chego a usar 12 magias diferentes, mas tudo bem estou acostumado”.(KAUS, Wizz, 2016)

“Jogamos muito por causa dos UPs, meu Kina deu muito trabalho para upar, quase desisti dele, chegava a jogar a noite toda, no início era fácil, mas quando chegava a madrugada, se não fosse a galera do clã, sei não.”(ZéMaior, Kina, 2016)

Os fragmentos das entrevistas acima citados demonstram a importância dos grupamentos sociais e suas interações dentro das ambiências *ingame*, fica claro quando o *player* KAUS relata as dificuldades no jogo e as assistências prestadas pelos outros membros do clã, assim de forma similar também encontramos no discurso do *player* ZéMaior características muito parecidas, eles trazem no discurso o tempo utilizado por eles, marcando um momento de apogeu do personagem, tanto no âmbito do jogo como na cooperação do grupo e a jogabilidade desenvolvida pelos *players* no decorrer do processo *ingame*.

Os *Players* entrevistados em sua maioria classificaram-se como jogadores experientes, tendo em média mais de 08 horas *ingame* diariamente, deste grupo 14 jogaram durante o seu apogeu uma média de 12 horas diárias, e em seu perigeu 04 horas, os momentos de maior tempo em conexão coincidentemente ocorreram após o primeiro ano de contato com o jogo, isto é, a busca por equipamentos, acessórios e *Zennys*, assim como os grupamentos sociais nos UPs criaram ligações entre os jogadores, possibilitando condições de se estabelecerem identitariamente *ingame*, estas ligações nos levaram ao questionamento: haveria uma sistematização identitária no contexto de envolvimento dos jogadores x game? Partindo dessa premissa desenvolvemos uma cadeia de bases lógicas dos usuários e das opções apresentadas aos usuários pelo game.

“[...] chegávamos a jogar 12 horas por dia, era muito cansativo, mas dormir não dá XP⁷⁰, formávamos PTs⁷¹ de 14 caras, 06 mobando⁷² 04 limpando os spots⁷³ e o resto mantendo os dois bruxos vivos, ficávamos no TS o tempo todo, era muito bom”. (Sebão, Hunter Trap⁷⁴, 2016)

⁶⁹ Outra nomenclatura para clã, em tradução livre é o equivalente a grêmio.

⁷⁰ XP é a redução da palavra experiência, e geralmente é o motivo principal para se passar horas lutando contra monstros individualmente ou em grupos.

⁷¹ PTs são os grupos, as “parts” que se organizam para jogarem juntos.

⁷² A expressão Mobando é uma palavra muito utilizadas pelos *gamers*, está ligada à quantidade, relaciona-se ao ato de juntar a maior quantidade de monstros agressivos, pois, seguem qualquer personagem que passar dentro de sua linha limite, para que sejam mortos de uma só vez, a palavra “mobar” refere-se à ação de juntar monstros.

⁷³ Locais onde as PTs se estabelecem enquanto os outros personagens mobam os monstros para a localização.

⁷⁴ Caçador com atributo maximizado para colocar armadilhas e impedir o avanço dos inimigos e monstros, discutiremos sobre este tipo em especial de personagem no decorrer da pesquisa.

“Meus melhores amigos jogavam comigo, e eles nem sempre era aqui da cidade sabe? Quando algum deles [amigos da cidade] me chamava pelo meu nome de verdade, o povo do clã achava estranho, alguns perguntavam quem era, era engraçado isso, mas eles sempre me chamavam pelo nome do char”. (Fox, Sin, 2016)

Os relatos acima trazem em suas narrativas a interação entre os jogadores e um primeiro momento a característica de identidade em grupo, o *player* Sebão se referente aos grupos de UP que atravessam as noites enfrentando monstros e procurando itens, mas ao mesmo tempo ele deixa transparecer os momentos em que todos da PT tinha responsabilidade com a ação em grupo, o *player* Fox em paralelo fala sobre os amigos que o acompanham no jogo, alguns da mesma cidade e que independente de seu nome o chamavam pelo nome do personagem, Sebão pontua que as funções dos jogadores eram de grande importância e deixa clara a utilização do Team Speak – TS, para comunicações rápidas.

O uso de programas para comunicação também torna-se uma ferramenta de sociabilidade, o TS por exemplo oferece condições para tal fim, ele distribui salas onde os *players* podem agrupar-se e utilizar *headset*⁷⁵ para conversarem, desta forma os grupos de UP, não precisam estarem escrevendo *ingame*, o que seria uma distração perigosa dependendo do local onde se encontram os personagens dentro do jogo. Cada clã geralmente tem seu próprio TS, onde determinam critérios de segurança, colocando senhas ou restringindo salas para determinados jogadores, o TS é sem dúvida um espaço de encontros, onde os *players* podem socializar-se e continuar logados também nas ambiências do jogo.

Sebão joga *Ragnarök* em média há 07 anos, ele é classificado como um jogador experiente, seu personagem preferido é o *Hunter*, mas ele também criou outros personagens, como um Mercador, Kina e um sacerdote, porém, ele passa a maioria do seu tempo logado com o Sebão, compra equipamentos e personaliza as *skins*⁷⁶, demonstrando uma afeição muito forte em relação ao personagem, “[...]sento em Prontera⁷⁷ e os noobs⁷⁸ encostam pra falar comigo, é que sou bem conhecido, acabo ajudando eles, porque todo mundo começa assim, meio noob.”(SEBAO, *Hunter Trap*, 2016).

⁷⁵ Aparelho utilizado para comunicação ele acopla fones de ouvido e microfones para melhor interação entre os conectados.

⁷⁶ Skins vem do inglês e quer dizer pele, nos jogos são as imagens atribuídas ao personagem ou à seus equipamentos, quanto mais raro a *skin* mais caro o equipamento.

⁷⁷ Prontera é uma das cidades mais importantes do jogo, sendo uma das primeiras cidades criadas no mapa game, praticamente todo o comércio e encontros iniciais ocorrem nesta cidade.

⁷⁸ Termo utilizado para denominar aqueles que ainda não tem um bom entendimento a cerca do jogo, ou utilizado como termo pejorativo para provocar os que jogam a muito tempo e ainda não têm uma boa jogabilidade.

O contato dos jogadores experientes com os iniciantes é constante, eles corroboram enlaces econômicos, pois, os aprendizes vendem equipamentos encontrados ao derrotar os monstros para os jogadores experientes em troca de Zennys. Ao acompanhar o dia a dia dos jogadores tive a oportunidade de analisar esta interação, e compreender a relação formada entre os *gamers* enquanto parceiros, eles são extremamente sociáveis com seus grupos sociais, chegando a dividirem os equipamentos com seus amigos de clã, desenvolvem assim uma confiança mútua, firmada pela presença constante dentro das ambiências do jogo, sempre ajudam os aprendizes, dando-lhes assistência e alguns equipamentos de cunho mais modesto, compartilham as PT's principalmente para aqueles que são mais fracos, ao mesmo tempo criam vínculos entre os personagens principais de seus amigos criando personagens secundários para auxiliá-los, um exemplo deste processo é criar um *sacer* pondo-lhe o nome de “Ajudante de fulado” ou “Escravo de cicrano”, estes vínculos permeiam todo o jogo, como uma necessidade de socialização inerente aos personagens, estas funções e sociabilidade tem bases na sobrevivência do personagem e na renovação do clã, pois, eles ajudam os *players* que iniciam no jogo e no clã.

Gosto de todo mundo, sempre joguei em part's, mas tem alguns que me dou melhor, jogar com o MOTOSACER é sem parelha, o cara não me deixa morrer, eu chegava a gritar no TS,[...] acho que o costume faz com que a gente já entre e vai procurando o povo que você mais se entrosa.(ZéMaior, Kina, 2016)

[...] minha Wizz foi terrível, no começo eu não queria ir para o TS, achava que o povo ia me trollar⁷⁹, rir de mim, mas não teve jeito, não dá para jogar e digitar ao mesmo tempo, na C2 é muito bicho, vacilou morreu.(Luxúria, Wizz Strike⁸⁰, 2016)

O personagem “ZéMaior” tem um forte vínculo com o jogador “MOTOSACER”, eles sempre fazem *PTs* juntos, e dividem os lucros dos equipamentos e acessórios encontrados nos *UP's*, o MOTOSACER é um sacerdote, personagem de suporte, suas habilidades não servem para vencer nenhum monstro⁸¹, porém, ele cura e distribui efeitos de magia positivos para auxiliar os demais jogadores, alguns destes efeitos são cruciais para o andamento da *PT*, a *BLES* (benção) aumenta os pontos de acerto com armas e ao mesmo tempo diminui o tempo de conjuração das magias dos *wizz's*, tornando-os mais poderosos e letais, o *AGI* (agilidade) acrescenta velocidade de ataque e ao mesmo tempo aumenta a esquiva dos personagens. Zé Maior e Luxúria em seus fragmentos de entrevista fortalecem a relação à combinação de

⁷⁹ Tipo de *bulling* realizado dentro do mundo virtual, esta expressão é bastante usada nos dias atuais pelos usuários das mídias sociais, a palavra é associada a *troll* um personagem da cultura céltica que atrapalhava os viajantes enganando-os.

⁸⁰ Feiticeiro com os atributos focados em *DES* para ataques rápidos mas não mortais.

⁸¹ Salvo os monstros com classificação de “demônio ou morto-vivo”, estes recebem dano quando os sacerdotes os curam, seguindo um efeito inverso à ação nos personagens regulares.

personagens, habilidades, necessidades e comunicação criando um ambiente propício para o surgimento do mutualismo ciberlúdico, onde os personagens se ajudam constantemente em busca de um bem coletivo, todos estes argumentos são partes necessárias para analisarmos a formação identitária neste meio.

Todos os personagens envolvidos no *UPs* durante a observação participante eram personagens principais, isto é, os preferidos dos *players*, eles os utilizam não apenas como ferramentas de interação com o grupo, mas como projeção deles mesmos nas ambiências compreendidas *ingame*, os nomes, as cores, os equipamentos estavam relacionados diretamente ao *player*, como se fossem indissociáveis, partes de um todo, esta ligação íntima entre criador e criatura tornava-se tão próxima que os *players* não era mais chamados habitualmente pelos seus respectivos nomes de batismo, eles introjectavam seus personagens, assim os nomes Kaus, Mohamed, Sebão, Zé Maior, Motosacer, OberoN dentre outros tomavam o lugar dos nomes oficiais tanto *ingame* como em *outgame*.

Mas como ocorreria esta troca identitária entre jogadores e personagens? Para compreendermos o processo se faz necessário a apropriação da lógica estrutural do *Ragnarök* dada em paralelo aos personagens:

- Os personagens dependendo de sua classe tendem para a utilização de equipamentos específicos assim como atributos específicos;
- A escolha dos personagens pelos players geralmente ocorrer em dois momentos específicos, o primeiro quando inicia o jogo ele escolhe o personagem que lhe agrada estaticamente, o segundo quando se apropria da jogabilidade do personagem, assim sua escolha também está ligada a capacidade de se adequar à dificuldade do jogo;
- Os personagens da classe “cavaleiro” Kina e Paladino⁸² tem uma bonificação natural no atributo VIT, assim quanto mais pontos em vitalidade mais HP⁸³ e mais defesa física, tornando-o extremamente resistente aos ataques físicos;
- Os personagens da classe “mágica”, *Wizz*, Sacer e Sábio⁸⁴ tem bônus de magia, assim consequentemente seus pontos de evolução recebem

⁸² Este personagem pertence à classe 3.1, não discutida neste trabalho, porém, segue a lógica de bonificação do cavaleiro, ambos pertencem a categoria “cavaleiro”

⁸³ HP - Health Point em tradução livre pontos de vida, é o elemento que aumenta todas as habilidades de cura recebidas pelo personagem e o torna mais resistente aos ataques físicos durante o jogo.

⁸⁴ A classe Sábio é uma classe de expansão, suas magias iniciais são iguais aos do *Wizz*, porém, no decorrer do processo de evolução do personagem eles escolhem se tornarem suportes de guerra, ou seja, um Sábio.

o indicativo para que sejam atribuídos a eles a maior quantidade de pontos de INT possíveis;

- Os personagens da classe “arqueiro”, *Hunter*, Cigana e Bardo seguem uma métrica parecida com os anteriores, eles tem bônus e habilidades que favorecem a distribuição nos pontos de DES e AGI, qualidade do ataque e velocidade de ataque, além de serem dependentes de suas respectivas armas;

Assim ao iniciarmos o jogo temos a sensação de liberdade, a escolha das características do personagem, assim como o sexo e quais atributos colocar inicialmente, esta liberdade promovida pelo jogo em relação ao jogador os leva a seguir os parâmetros acima, desta forma os *players* acompanham a orientação linear de como construir o *Char* para obter o melhor custo benefício segundo o sistema lógico da estrutura do jogo.

Figura 07 – Arqueiros e caçadores, exemplificação do bônus classes determinado para o jogo.

Arqueiros							Caçadores						
													
Paleta de Cores							Paleta de Cores						
Antes: Aprendiz							Antes: Arqueiro						
Tipo: 1-1							Tipo: 2-1						
Bônus da Classe							Bônus da Classe						
FOR	AGI	VIT	INT	DES	SOR	FOR	AGI	VIT	INT	DES	SOR		
+3	+3	+1	+2	+7	+2	+4	+6	+2	+4	+10	+4		

Fonte: imagem retirada da *Browiki*, data base padrão para o jogo *Ragnarök Online*⁸⁵.

Nesta base entendemos que as opções dentro do jogo, por mais que expressem uma noção de liberdade, levam os *players* a estabelecer modelos apresentados pelo jogo, ou pela bonificação de classes ou mesmo pela própria apresentação do personagem aos jogadores, esta ação será denominada neste estudo por “escolha dirigida”. Necessariamente aqueles que escolhessem jogar com os personagens da classe “*Hunter*” deveriam indiretamente atribuir os

⁸⁵ <http://browiki.org/wiki/Novi%C3%A7os>, acesso em 05 de setembro de 2016.

PdA's em DES e AGI, assim obteriam um personagem dentro das áreas de bonificação, tirando o máximo de vantagens promovidas pelo jogo em relação ao personagem escolhido. Podemos observar a bonificação de classes ao analisar a figura 07, onde os quadros vermelhos mostram o bônus por classes primária e os quadros em verde mostram a bonificação secundária, desta forma o personagem é levado a seguir a sugestão mais vantajosa para o player, mas esta ideia segue parâmetros individualistas, alterando-se quando o player modifica a ideia primária do personagem em prol do bem coletivo ou de sua jogabilidade.

Figura 08 – Personagem Sebão e seu *Hunter* alterado para benefício do clã.



Fonte: Imagem cedida pelo player Sebão, 2016.

A figura acima demonstra de forma clara a alteração de função do personagem, podemos observar que o Player Sebão não seguiu a linha de bonificação relatada na figura 07, onde ele claramente decide não colocar os PdA's em DES, que seriam sua bonificação primária, e coloca apenas 60% dos PdA's necessários à AGI⁸⁶, sua escolha de atributos esteve ligada a VIT, assim ele teria mais defesa e HP para permanecer vivo atrapalhando os inimigos em benefício de seu grupo, para ressaltar sua escolha, podemos observar que ele utiliza uma faca e um escudo, onde para um arqueiro obviamente deveria estar um arco.

⁸⁶ Quadros vermelho para DES e verde para AGI, o quadro azul marca a escolha diferente realizada pelo player.

Estas escolhas dirigidas permitem que os players façam suas escolhas dentro dos espaços lógicos, porém, estes modelos aos poucos vão sendo substituídos por outras escolhas, vinculadas à formação da identidade *ingame*, os jogadores ao se apropriarem identitariamente do personagem, movem os PdA's para tornarem os *chars* diferentes da proposta inicial, muitas vezes de forma radical em relação a proposta de classe inicial, este processo se dá pela imersão dos jogadores nas ambiências sociolúdicas, como uma via de mão dupla, o player atribui ao personagem características próprias suas e ao mesmo tempo recebe influência da própria identidade que criou no espaço do jogo. Utilizando as entrevistas assim como as observações dentro do jogo, percebemos que o processo de simbiose identitária ocorre em três estágios distintos a quais denomino de “Ciclos de Imersão Ciberlúdica - CIC”⁸⁷.

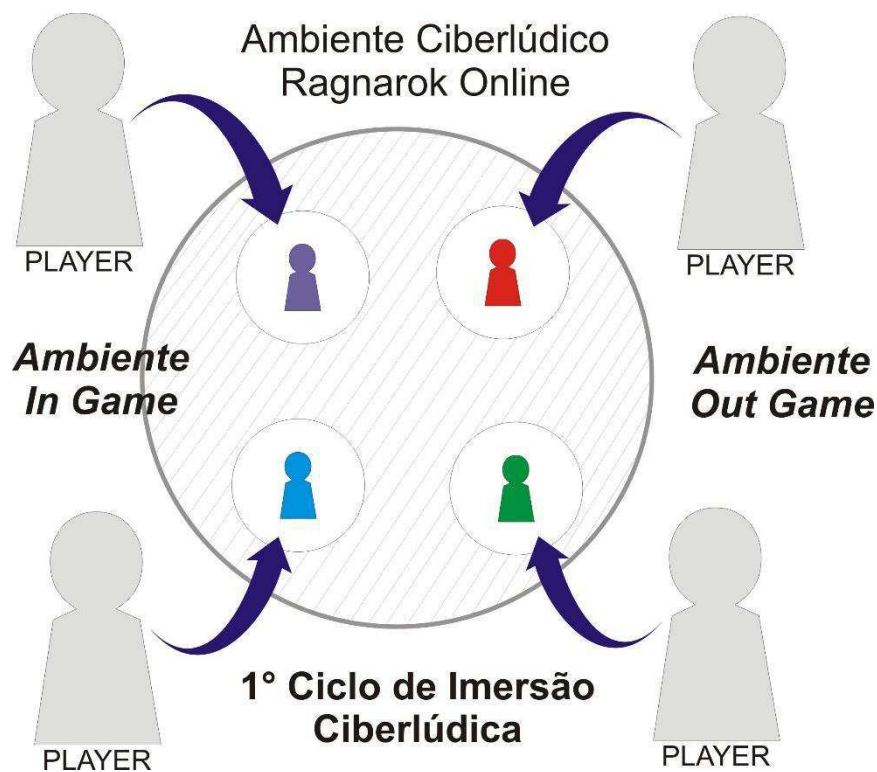
Os Círculos de Imersão Ciberlúdicas definem-se pela ação conjectural dos jogadores dentro dos espaços *ingame*, isto é, são períodos de tempo, longos ou curtos, onde os *players* introjectam os aspectos do *game* e dos personagens, e conseqüentemente as normas sociabilizantes contidas nas relações entre personagens = personagens, personagens = *players* e *players* = *players*, estes aspectos criam alterações na função social e identitária dos envolvidos, já que dentro do grupo suas denominações acompanham o personagem que lhe proporcionou o primeiro contato com o *game*. Estas imersões são tão presentes que ultrapassam os espaços limites do jogo, e vazam para a realidade, a necessidade de uma sistematização do processo nos levou a construção deste modelo de categoria.

O primeiro Ciclo de Imersão Ciberlúdica compreende as relações entre o player e o jogo de forma menos constantes, a sociabilidade não é tão forte e os processos de encontros entre os jogadores ocorre unicamente pela necessidade momentânea, estes primeiros personagens são criados no modelo *4fun*⁸⁸, eles servem inicialmente para um entendimento mais amplo dos ambientes do jogo, em 80% dos casos estes personagens não sobrevivem para uma permanência no jogo quanto *chars* principais, eles são deletados posteriormente aproveitando muitas vezes apenas o nome escolhido pelos jogadores, os demais 20% ficam relegados à personagens secundários ou reservas, sem grande participação no jogo, sempre eclipsados pelos personagens principais.

⁸⁷ Atribuo a ideia de imersão aos jogadores nestes períodos por conta de seu nível de envolvimento e sociabilização *ingame*.

⁸⁸ *4fun*, gíria dos jogadores *online* quer dizer jogo livre, sem responsabilidade, modelo de personagem criado como teste, muitos jogadores antes de iniciarem efetivamente sua vida no game criam contas para testar a jogabilidade, equipamentos e itens, tornando menos impactante erros futuros *ingame*.

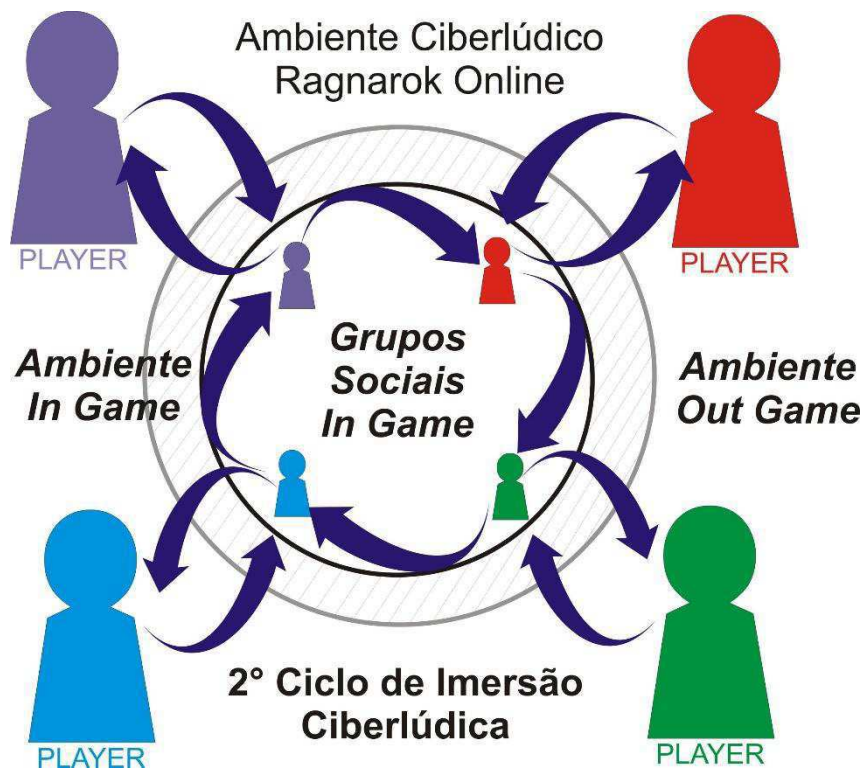
Figura 09 – 1º Ciclo de Imersão Ciberlúdica.



Fonte: Imagens desenvolvida por nós para exemplificar a interação.

O segundo ciclo imersão ciberlúdica permeia uma estrutura mais estável dentro do jogo, as relações *ingame* tornam-se mais presentes, assim como o envolvimento com o jogo e com os outros players tomam teor mais íntimo em suas relações, eles organizam-se em grupos com membros conhecidos, geralmente destes agrupamentos surgem as *guilds*, estas organizações propiciam a priori uma tendência de fortalecimento identitário, já que o personagem utilizado pelo *player* será o personagem reconhecido pelo grupo social no qual ele pertence. Encontramos neste ciclo uma expansão das relações, a utilização de programas de comunicação extra game, facilitando as interações entre os jogadores, eles organizam-se de forma mais ampla, a comunicação pelo chat game dá espaço à comunicação sonora, ao mesmo tempo que estreitam os laços entre os membros, os assuntos são também expandidos para além das fronteira do jogo, cria-se um entre lugar, onde todos independente de posicionamento geográfico podem estar presentes digitalmente.

Figura 10 - 2º Ciclo de Imersão Ciberlúdica.



Fonte: Imagens desenvolvida por nós para exemplificar a interação.

Uma característica deste período são as experiências realizadas com os personagens, os players remontam as *builds* antes apresentadas sistematicamente pelo jogo como um modelo padrão, criando perspectivas novas de um produto estabelecido, assim a falácia de própria liberdade da “escolha dirigida” cria um paradoxo, o “paradoxo da escolha dirigida”, onde os personagens, antes elementos de socialização constante e de ação ciberlúdica tornam-se ferramentas identitárias que colocam-se contrários aos “padrões” propostos no game, mas não ao game.

Meu *hunter* não é qualquer um, ele tem 94 de VIT, não é feito para matar nenhum char, o engraçado é que ele tem uma build muito tosca, mas é a certa, tem muita FOR e VIT, parece um kina, quero ver ele morrer na WoE⁸⁹. (SEBÃO, Hunter Trap, 2016)

O terceiro Ciclo de Imersão Ciberlúdica compreende o estágio de hibridização avançado, o personagem não se estabelece mais quanto molde identitário, sua participação continua quanto elemento do jogo, mas agora o próprio player tem características do personagem, ele atua dentro do grupo como o personagem, sendo reconhecido como tal,

⁸⁹ WoE War of Emperium, Guerra do Emperium, um evento bissemanal onde os clãs lutam uns com os outros pelo controle dos castelos, os castelos no decorrer da semana produzem equipamentos e Zennys para o clã dominante, a WoE dura em média 02 horas, e apenas personagens com clã podem participar.

indiretamente não há necessidade de estar logado no jogo, eles já se estabeleceram nos grupos sociais, e o jogo torna-se um aspecto secundário, devemos lembrar que a presença ingame ainda é pontual, quando se organizam para um evento do clã, para ajudar a upar os personagens mais fracos ou mesmo para buscar equipamentos especiais, o teste de novas builds torna-se uma constante. Entendemos assim este período como um perigo dos personagens.

Figura 11 - 3º Ciclo de Imersão Ciberlúdica.



Fonte: Imagens desenvolvida por nós para exemplificar a interação.

As interações propostas nos CIC remetem a um conjunto de ações percorridas pelos *Players*, eles tendem a manter este panorama de transformação no decorrer de seu contato com outros jogadores, criando desta forma um espaço relativo, o “entre lugares” discutidos em Homi Bhabha (1998) atrelada aos processos fluidos analisados em Bauman (2005). Estes lugares se consolidam e tornam-se refúgios/santuários para os jogadores, espaços midiáticos, sociolúdicos e imersivos, tanto no processo de interação social entre os *players*, quanto na formação identitária dos indivíduos para sua permanência em grupo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nosso trabalho é um esforço para proporcionar uma nova visão sobre os que utilizam os jogos *online*, assim como Alves (2005), Rabello (2006) e Sousa (2010) já os fizeram, buscamos estabelecer outras formas de observar os jogadores, em suas escolhas, em suas interações conjecturais, como seres atuantes e livres, dando uma nova roupagem ao observar as ambiências do jogo, como formas de interação social e formação identitária deslocada, de certa forma, dos moldes antes institucionalizados, como vimos em Hall (1997) ou em Giddens (1991) com as rupturas dos modelos no mundo moderno. O intuito aqui foi propiciar uma pequena parcela deste universo vasto e pouco mapeado, erguendo um novo constructo de análise. A utilização dos teóricos foi de suma importância para o desenrolar das narrativas conceituais, na leitura dos conteúdos e no provimento de novas categorias de análise, como as denominadas por nós de “Paradoxo da Escolha Dirigida” e “Os Ciclos de Imersão Ciberlúdicos”, porém, não se esgotando assim, novas perspectivas desta vertente inovadora para pesquisas futuras. Seguimos demonstrando que as formas identitárias provenientes da cibercultura, ainda estão em aberto, lá fora, continuam em combate incessante na modernidade, o estático contra o fluido, nos entre-lugares, antes rotas marginais, agora, realidade presentes e de certa forma estabelecidas virtualmente, tornam-se lugares para todos.

Poderíamos estabelecer também uma preleção pontuado inteiramente às discursões voltadas aos caminhos de nossa pesquisa, desdobrando outra vez cada parte levantada nos texto anteriores, acredito que os caminhos utilizados pela pesquisa contribuíram para a busca de elementos mais complexos, como ligações sociais e formações identitárias, mas acima de tudo nosso trabalho foi construído a partir de escolhas, o afunilamento do objeto de pesquisa nos forçou desde o início a tentar manter o rigor da análise.

Outros elementos que poderiam e podem ser discutidos e analisados nesta pesquisa, porém, estes novos fatores surgidos com as entrevistas e percebidos durante as análises não se adequam, neste momento específico para a construção desta pesquisa, como exemplos destes temas, poderíamos discutir os sentimentos criados pelos jogadores e o quanto estes se ramificam para o mundo real, gerando uniões estáveis, ou mesmo vínculos por toda uma vida, outros temas ligados a violência de gênero estão presentes nos preâmbulos de análise conceitual, estes assuntos poderemos discutir em uma futura pós graduação.

Nesta análise podemos compreender com mais clareza os motivos e expectativas que nos levaram a escrever sobre este tema, a utilização dos textos de Gertz (1989) deram sustentabilidade para buscar como um pesquisador a escolha mais sensata do objeto a ser estudado, a escolha é por um lado um prazer, por outro um ofício, lembro agora de uma frase pouco conhecida nos meios sociais do mundo físico, porém, extremamente utilizada entre os *players*, “*dormir não dá XP*”, a frase liga-se ao lema dos *players*, que por horas, dias e meses buscam, com ajuda de seus amigos tudo o que dentro do jogo poderiam conseguir, porém, o que realmente encontram é sua identidade.

As análises aqui compreendidas tornam-se de grande valia para os estudos sociológicos, pois, compreendem aspectos pouco frisados nas pesquisas acadêmicas, razão que nos levou a criação de instrumentos que possam expandir nossa percepção dos ambientes virtuais, ao mesmo tempo traçar linhas conectivas entre formas de aprendizagem da sociologia com os indivíduos que estão inseridos dentro do mundo virtual, já que em sua grande maioria são jovens em idade escolar.

Esta pesquisa é sem sombra de dúvida um exercício pleno, constante e vitorioso da busca por informações, noites adentro, de respostas hoje encontradas, que podem alterar-se pelo simples desenvolvimento de outras formas sociabilizantes ou mesmo pelo fim destes modelos sociais dentro do universo dos *gamers*, por isso a manutenção das pesquisas deve ser uma prática viva, uma busca constante, não encerramos aqui nosso trabalho, apenas vamos coletar mais XP, para que ela evolua, fique mais forte e poderosa, assim a frase base para o tema não poderia ser outra, “Vamos upar, porque dormir não dá XP”.

REFERÊNCIAS

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

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.

_____, Zygmunt. **Identidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

_____, Zygmunt. **Ética pós-moderna**. São Paulo: Paulus, 2006.

BLAU, Peter. Presidential address: **parameters of social structure**. **American Sociological Review**, Washington D.C., v. 21, 1974.

BURT, Ronald. Models of network structure. **Annual Review of Sociology**, Palo Alto, v. 6, 1980.

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

CASTELLS, Manuel, 1999, **A sociedade em rede. Vol. 1: A era da informação: Economia, sociedade e cultura**, São Paulo: Paz e Terra.

_____, 2003, **A galáxia da internet. Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

FRANÇA, Vera R. Veiga. **Do telégrafo à rede: o trabalho dos modelos e a apreensão da comunicação**. In: PRADO, José L. A (Org.). **Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas**. São Paulo: Hacker, 2002.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1989.

GIDDENS, Anthony. **As conseqüências da modernidade**, São Paulo: Editora UNESP, 1990.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 1997.

HALL, Stuart. **Pensando a Diáspora (Reflexões Sobre a Terra no Exterior)**. In: Da Diáspora: Identidades e Mediações Culturais. Liv Sovik (org); Trad. Adelaine La Guardia Resende. Belo Horizonte: Editora UFMG; Brasília: Representação da Unesco no Brasil, 2003.

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

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: uni conceito antropológico**, Rio de Janeiro, Jorge Hazer Ed. 2001.

LEMOS, André, 2004, **Cibercultura: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea**, Porto Alegre: Sulina.

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

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

LÈVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. São Paulo: EDUSC, 2001.

ELIAS, Norbert. **Estabelecidos e outsiders. Sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2000

ORTIZ, Renato. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 1978.

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

SILVA, Aristófanes Alexandre da, **JOGOS ONLINE: A IMAGEM DO FEMININO COMO VIOLÊNCIA SIMBÓLICA DE GÊNERO**, XI Colóquio Nacional Representações De Gênero E Sexualidade, Campina Grande – PB, Julho de 2015a. Acesso em http://www.editorarealize.com.br/revistas/generoxi/trabalhos/TRABALHO_EV046_MD1_S A4_ID1090_04052015230415.pdf

_____, **INTERATIVIDADE HIPERLÚDICA E A ANÁLISE ANTROPOLÓGICA NA FORMAÇÃO IDENTITÁRIA CONTEMPORÂNEA A PARTIR DOS JOGOS ONLINE**. I Encontro de ciências Sociais da Universidade Federal de Campina Grande, Setembro de 2015a.

SILVA, Tomaz Tadeu da. (Org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis: Vozes, 2000.

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

_____. **O segundo EU – os computadores e o espírito humano**. Lisboa: Presença, 1989.

APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado(a) participante:

Meu nome é Aristófanés Alexandre da Silva, sou graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Sociais da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, Campus Sumé – CDSA, Paraíba.

A participação nesse estudo é voluntária e se você decidir não participar ou quiser desistir de continuar em qualquer momento, tem absoluta liberdade de fazê-lo.

Na publicação dos resultados desta pesquisa, sua identidade será mantida no mais rigoroso sigilo. Serão omitidas todas as informações que permitam identificá-lo(a).

Mesmo não tendo benefícios diretos em participar, indiretamente você estará contribuindo para a compreensão do fenômeno estudado e para a produção de conhecimento científico.

Tendo em vista que nosso contato é áudio/virtual, toda entrevista será gravada e arquivada para análises futuras, desta forma a aprovação da liberação destas informações será validade em áudio com o nome completo do participante seguido pelo número do CPF.

APÊNDICE B – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA

ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA

1. Nome completo do entrevistado.
2. Localidade onde mora, estado civil, e idade.
3. A quanto tempo tem acesso à internet?
4. Você sempre jogou jogos de videogame?
5. Como é sua interação social com seus amigos do mundo real?
6. A quanto tempo joga ou jogou Ragnarök?
7. Ragnarök foi seu primeiro jogo online? Se não, qual foi?
8. Quanto tempo você passava logada no jogo diariamente?
9. No início foi fácil fazer amigos ou apenas conhecidos? Você tem amigos no mundo virtual? Mais que no mundo real?
10. Quantos personagens você tinha ou tem em sua conta? Algum te marcou, um preferido? Porquê?
11. Qual a classificação de seu personagem (tipo classe)? seus personagens eram femininos?
12. Você já utilizou personagens masculinos? Quais? Porquê?
13. Hoje, quanto tempo você dedica ao mundo virtual? Ainda mantém as amizades virtuais? Porquê?
14. No decorrer do processo de jogar Ragnarök e se comunicar pelo *TeamSpeak/skipe*, nos primeiros momentos você logava no *TeamSpeak* ou no Ragnarök? E depois de algum tempo mudou sua escolha? Por quê?
15. Desde o início seus amigos do Ragnarök sabiam que você era mulher? Já sofreu alguma discriminação ou assédio por ser mulher?
16. Você concorda na utilização deste material ou parte dele, desde que para fim acadêmicos, seja utilizados para análise e estudos futuros?

ANEXO 1 – TABELA GERAL DE EVOLUÇÕES DOS PERSONAGENS

