

Os mundos virtuais e as externalidades midiáticas: imprevisibilidade e apropriação nos jogos on-line.¹

Nilson Soares²

Universidade Federal de Pernambuco

Resumo

Este artigo trata do fenômeno jogos on-line com características massivas e persistentes: os mundos virtuais; e de suas externalidades midiáticas, que caracterizamos como uma multitude de mídias que surgem ao redor dos mundos virtuais, sendo ao mesmo tempo elementos constitutivos e externos a tais jogos. Utilizamos dos conceitos de *imprevisibilidade* e *apropriação* de Lemos (2004) no intuito de compreender os usos que os jogadores dão a tais mídias, bem como o papel delas na constituição da cultura dos jogos on-line.

Palavras-chave

Mundos virtuais; convergência; jogos; comunicação; cibercultura.

1 - Introdução

Há aproximadamente sete anos, quando pela primeira vez entramos em contato com o fenômeno dos mundos virtuais³, estávamos envolvidos em um esforço acadêmico (ainda na graduação) para perceber as possibilidades futuras para a comunicação a partir da lógica dos processos das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Notamos um desenrolar que, então, nos parecia incomum: em um dos mundos virtuais, dentre os quais tivemos contato, havia uma prática, dos jogadores, de discutirem a situação hegemônico-econômico-militar do mundo de jogo, sujeita a constantes mudanças de quadro devidas às ações dos próprios jogadores.

As discussões eram simples, baseadas em relatos postados pelos jogadores onde afirmavam ter conquistado, junto com seus aliados, a soberania de territórios anteriormente

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Entretenimento, práticas socioculturais e subjetividade”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, graduou-se em Comunicação Social – Jornalismo na mesma instituição.

³ Jogos on-line também chamados de, entre vários nomes, *Massive Multiplayer Online Games*, ou MMOs. Podemos citar, como exemplos de mundos virtuais, jogos como Second Life, World of Warcraft, Ragnarok Online, Lineage e Everquest.

sob controle de outros grupos de jogadores. As constantes disputas de território mudavam o panorama político do jogo e as discussões, firmadas nos fóruns de jogo, funcionavam não só como um cenário para gabar-se das próprias conquistas, mas como uma forma de manter-se informado sobre a presente configuração do mundo virtual. Havia, através de tais discussões, a possibilidade para tomadas de decisões mais informadas – alterando, por conseguinte, as ações a serem tomadas pelos os jogadores e suas conseqüências.

Configurava-se, assim, uma inter-relação entre o jogo e o fórum, uma espécie de simbiose onde as discussões dos jogadores não mais se qualificavam como distintas do jogo (embora a ele relacionadas), mas como partes constitutivas dele, ainda que externas ao mesmo. Mais que isso, percebemos a configuração de uma rede de jogadores interessados em absorver informação sobre um tópico de interesse específico: os fatos do mundo de jogo. Vislumbramos, à época, a possibilidade da existência de um jornalismo voltado não apenas para os jogos, mas para o que neles acontece. Um jornalismo *nos* jogos (SOARES; AGUIAR, 2009).

Percebemos, no percurso que fizemos desde nossa observação inicial até o presente momento, que, sob a perspectiva dos jogadores, os acontecimentos dentro de alguns mundos de jogo passam verdadeiramente a alcançar um estado de *relevância* (McCOMBS, 2004) – ou seja, os fatos dos mundos de jogo despertam o interesse de um público.

2 – Externalidades midiáticas

Devido à crescente complexidade dos mundos virtuais – que pode ser acompanhada em Soares (2007) e Bartle (2003) – as formas de comunicação internas ao jogo (sejam *chat* ou comunicação por voz on-line) tornaram-se insuficientes para fornecer, aos jogadores, uma visão clara sobre o estado corrente do mundo de jogo. Conforma-se uma situação análoga ao desenvolvimento do jornalismo nas sociedades complexas, onde à comunicação boca a boca já não era mais possível contemplar todas as informações de interesse público em tempo adequado. Aglomerações em centros urbanos e desenvolvimento de métodos mais rápidos e eficientes de transporte expandiam o mundo diretamente acessível aos habitantes da época. Novas tecnologias de comunicação, como o telégrafo elétrico e a prensa, envolvem-se, então, na dinâmica da compressão tempo-espço, metaforicamente reduzindo o tamanho do mundo a pedaços acessíveis e compreensíveis.

Nos mundos virtuais, entretanto, a expansão de mundo, e a complexidade disso resultante, assume um caráter não metafórico: não cresceram apenas por se tornarem mais acessíveis, e sim literalmente – em pouco mais de 30 anos passaram por mudanças que os levaram dos jogos textuais gratuitos, com capacidade para 32 jogadores, aos jogos 3D contemporâneos, que chegam a envolver milhões de jogadores.

As discussões dos jogadores, que observamos inicialmente, refletiam a necessidade por formas de comunicação mais eficientes no sentido de contemplar os acontecimentos do mundo de jogo, necessidade esta que acaba por resultar no fenômeno das, como as denominamos, *externalidades midiáticas*⁴: uma multitude de formas de interação e mídia relacionadas à cultura e experiência do jogo que fazem uso de um espaço nele não contido. Nasceram ao redor dos mundos virtuais, não previstas pelos (ou até mesmo à revelia dos) desenvolvedores. São fenômenos como:

- a) *Jornais e noticiários* que dão tratamento de notícia aos eventos acontecidos dentro dos jogos, que criam uma produção jornalística baseada no mundo de jogo, como o telejornal on-line EVE TV ou o jornal digital The City Scoop (SOARES; AGUIAR, 2009).
- b) *rádios on-line* especializadas nos mundos virtuais. Não só fazem *broadcast* de músicas voltadas ao público jogador, como incluem *spots* de assuntos relacionados aos *games*, notícias do que está acontecendo dentro dos mundos virtuais ou entrevistas com os desenvolvedores dos mesmos. Promovem eventos dentro dos jogos; alguns desses, verdadeiras *raves* virtuais. Deram origem a comunidades de *gamers-DJs*, que costumam incorporar essa natureza “DJ” nos seus personagens. Split Infinity Radio⁵ é um exemplo.
- c) *diários virtuais*. Indo além de interpretação dentro dos jogos (TURKLE, 1995; WERTHEIM, 2001), alguns jogadores acabam criando *blogs* para seus personagens, ajudando a “solidificar” a existência dos mesmos. A identidade virtual sai do jogo com nome, idade, fotos, preferências, um diário – enfim,

⁴ Derivamos o conceito das teorias econômicas, onde se designam “externalidades” as economias externas: efeitos conseqüentes da atividade ou criação de um agente econômico e que atingem outros agentes. Como exemplos de externalidades, podemos citar a duplicação de uma estrada criada para facilitar a vazão da produção de uma fábrica, a abertura de pontos de comércio informal do setor de alimentação ao redor de uma escola ou a poluição sonora que passa a incidir sobre certa vizinhança após a abertura de uma casa noturna. O fenômeno está, entretanto, intimamente ligado à convergência de mídias, como observada por Henry Jenkins (2006) ou à emergência nos jogos, como vista por Juul (2002).

⁵ <http://www.siradio.fm>

vida, como é o caso de Statesgirl⁶ e Kitty Comet⁷, duas heroínas habitantes de Paragon City (do jogo City of Heroes).

- d) *vídeo e cinema*. Estimulada pelo crescimento do fenômeno *machinima* (vídeos e filmes desenvolvidos com ferramentas de criação e gravação do vídeo dos jogos), a criadora do World of Warcraft (Blizzard) periodicamente divulga vídeos que usam a cultura do jogo de forma cômica, à exemplo do vídeo “(G)News From Outland: Crisis at Da Portal!”. A NCsoft (responsável pelo City of Heroes) promoveu, em 2004 e 2005, o Paragon City Film Festival⁸, onde os jogadores participam criando curtas-metragens com seus avatares.
- e) *histórias em quadrinhos (HQs)*. City of Heroes possui uma revista de HQs (antes periódica e disponível em meios impresso e digital, atualmente sem periodicidade e distribuída apenas digitalmente) retratando os acontecimentos do jogo. Em algumas das 35 edições publicadas (até outubro de 2008), PCs (personagens de jogador) importantes aparecem na história, geralmente um símbolo de prestígio e status dentro do mundo virtual. Além disso, vários *webcomics* tratam ou de jogos específicos (como o Ragnarok Wisdom⁹).
- f) *fanfics*¹⁰. Contos ou poesias criados por jogadores, e inspirados diretamente nos MMORPGs, estão vastamente disponíveis na internet. Sejam obras estáticas, como as encontradas no World of Warcraft Catacombs¹¹, ou participativas, criadas com a interação de vários jogadores (várias podem ser encontradas no fórum oficial do City of Heroes¹²).

Essas mídias funcionam, muitas vezes, ignorando sistematicamente as fronteiras entre o jogo e o não-jogo (SOARES, 2008). De fato, acreditamos que as externalidades midiáticas, vinculadas à cultura do jogo, caracterizam os mundos virtuais como espaços transmidiáticos

⁶ <http://www.myspace.com/thestatesgirl>

⁷ <http://www.myspace.com/kittycomet>

⁸ Outrora disponível em http://www.cityofheroes.com/gallery/players_movies.html. O *site* oficial do jogo, entretanto, passou por uma reformulação no segundo semestre de 2008 e o conteúdo do Paragon City Film Festival foi removido. Até o término deste artigo não houve reativação do *link*.

⁹ <http://www.adultimum.net/rw>

¹⁰ *Fan fiction*, ou, “ficção criada por fãs”, os *fanfics* são um fenômeno amplamente difundido na internet. Consistem de trabalhos amadores onde fãs de determinado universo (seja ligado a filmes, séries de televisão, jogos, literatura, desenhos animados, etc.) produzem material que continua, reconta, ou corre em paralelo à história original. Os fanfics podem fazer uso de várias formas de narrativa, como curtas-metragens, poesias ou histórias em quadrinhos, sendo os contos os encontrados com mais frequência.

¹¹ <http://wow.catacombs.com/page.cfm?fanfiction>

¹² <https://boards.cityofheroes.com/ubbthreads.php>

(TAYLOR, 2006): transcendendo a mídia de jogo eletrônico que os contêm e tornando-os indissociáveis das externalidades que surgem ao redor.

Considere o volume de conteúdo com os quais os jogadores se envolvem: a criação de guias de jogos, *walk-throughs*¹³, respostas para as perguntas mais frequentes (FAQs), mapas, bancos-de-dados sobre monstros e objetos, fóruns e listas de discussão de terceiros, normas de jogo, guias de servidores, modificações [ao cliente de jogo], *plug-ins*¹⁴, estratégias e guias de estratégia, leilões/trocas, ajustes à interface do usuário (UI), compartilhamento de macros¹⁵, *fanfics*, filmes de jogos, contra-narrativas, histórias em quadrinhos e encontros de fãs. A idéia da recepção passiva da mídia tem sido foco de muita crítica nas últimas duas décadas, e certamente nós vemos jogadores de jogos MMO como ativamente engajados na criação do mundo no qual habitam (TAYLOR, 2006).

A própria indistinção entre jogo e não-jogo, que possibilita as externalidades midiáticas, é, entretanto, um dos fatores coloca em discussão direito à liberdade de imprensa dentro desses jogos on-line. Antes de entrar em um mundo virtual o jogador deve aceitar um termo de compromisso específico àquele mundo – a maioria dos quais estabelece que a propriedade de tudo que exista no mundo de jogo pertence à empresa que o criou. Os jogadores argumentam, porém, que os bens que possuem no jogo, assim como os efeitos causados no mundo on-line, são fruto do próprio esforço e parte integrante da vida pessoal, o que faz com que os mundos virtuais sejam, na forma como se apresentam hoje, uma área cinzenta da perspectiva legal (BARTLE, 2003; CASTRONOVA, 2005; JENKINS P., 2004; TAYLOR, 2006; YEE, 2006), de modo tal que leva tradicionais firmas de advocacia, como a internacional Pillsbury Winthrop Shaw Pittman LLP, a preparar times multidisciplinares com o intuito de lidar com os assuntos legais relativos aos mundos virtuais (PILLSBURY, 2008).

Enquanto uma definição de “a quem pertence o jogo” (BARTLE, 2003) não for encontrada, casos como o de Peter Ludlow serão conseqüências possíveis nos mundos virtuais. Ludlow é professor de filosofia da Northwestern University (e ex-professor da Universidade de Toronto e da Universidade de Michigan). Seu avatar no jogo The Sims Online chamava-se Urizenus e trabalhava no Alphaville Herald, jornal de maior destaque (e provavelmente o único) da cidade de Alphaville (a mais populosa cidade do The Sims Online).

¹³ Guias passo-a-passo que ensinam como superar os desafios de um jogo (nota nossa).

¹⁴ Pequenos programas que são adicionados ao jogo com o intuito de fornecer funções extras ao mesmo (nota nossa).

¹⁵ Comandos automatizados que são adicionados pelos jogadores de forma a facilitar a execução de determinadas ações no jogo (nota nossa).

Em novembro de 2003, Ludlow organizou uma série de entrevistas, com personalidades de Alphaville, que continuavam investigações anteriores do jornal, como os pormenores do funcionamento de uma organização para-governamental que tentava assumir o controle da cidade (LUDLOW, 2003a); da máfia local (LUDLOW; WALLACE, 2007) e de uma rede de prostituição juvenil:

Urizenus: qual foi seu primeiro personagem no jogo?

Evangeline: Roxy Merrill

[...]

Uri: e ela abriu seu primeiro bordel em 11 de outubro de 2002?

Eva: sim. [...] Muita gente diz que eu trouxe o pecado para TSO [The Sims Online]. Eu não ligo. Sexo vende e era meu objetivo criar a maior casa de ciber sexo, e quando eu digo ciber, eu quero dizer ciber¹⁶, não aquela merda com camas de amor e “oh baby”. Isso [que fazíamos] era sujo e descritivo, não tínhamos camas de amor.

Uri: (risos) quão cedo, depois que você entrou no jogo, você abriu o ciber bordel?

Eva: comecei a recrutar já no primeiro dia.

Uri: então já você sabia, assim que entrou, que era aquilo que queria fazer?

Eva: sim... eu nunca fui uma pessoa de muitas habilidades. Eu precisava de dinheiro. Para que habilidade quando você pode chupar pau pra colocar comida na mesa?

Uri: Roxy era apenas a madame, ou ela “chupava pau” também?

Eva: eu usei o Hotel Erótica como um degrau e eu subi naquele palco e fui paga, mas não era exatamente meu segundo lar. [...] Roxy se tornou a madame quando o dinheiro começou a entrar e mais pessoas queriam trabalhar.

Uri: entendo, então ela se prostituiu no começo, mas, assim que conseguiu algumas “garotas” trabalhando lá, ela não precisou mais.

[...]

Uri: você as entrevistava antes de contratá-las?

Eva: eu tinha administradores que as entrevistavam.

Uri: e você checava as informações, como idade, etc.?

Eva: foda-se isso! Nem eu mesma tenho 18. Se você pode vender [sexo], você é velha o bastante. (LUDLOW, 2003b).

As matérias e entrevistas de Urizenus incomodaram a administração da cidade. Inicialmente, os desenvolvedores do jogo baniram qualquer menção ao The Alphaville Herald no The Sims Online (LUDLOW; WALLACE, 2007; WARD, 2003) e, em seguida, expulsaram o repórter virtual do mundo de jogo; além de confiscarem todos os seus bens – incluindo dois gatos virtuais de estimação.

A expulsão de Ludlow repercutiu em veículos como The New York Times (HARMON, 2004) e BBC Notícias (WARD, 2003) – remetendo também a discussões

¹⁶ “*To cyber*”, em jargão de internet, é uma das formas de se referir a prática do sexo on-line.

anteriores, como a Declaração dos Direitos dos Avatares de Raph Koster (2000) e as noções de imprevisibilidade e apropriação típicas da cibercultura (LEMOS, 2004).

3 – Sobre a imprevisibilidade dos jogadores e a apropriação dos mundos virtuais.

Nos jogos de RPG tradicionais¹⁷, é papel do mestre do jogo elaborar uma série de desafios para seus jogadores – assim como considerar quais artifícios poderão usar para superá-lo. Não é incomum, entretanto, que ele se depare com situações nas quais os jogadores têm idéias imprevistas, formas de solucionar o problema não imaginadas pelo mestre¹⁸. RPGs são jogos abertos onde, de modo geral, os jogadores não ficam apenas restritos a um pequeno número de ações possíveis no jogo, e sim baseiam suas opções através de criatividade e imaginação – o fato do manual de jogo não descrever a possibilidade de derrubar as paredes de um labirinto, ao invés de percorrê-lo, não impossibilita tal curso de ação.

Fenômeno semelhante também ocorre nos jogos eletrônicos. Como Juul (2005) coloca, “quando jogando um jogo, podem ocorrer eventos que o *designer* não previu”. Citamos como exemplo o caso de Quake¹⁹. Jogadores do FPS perceberam que, de acordo com a física do jogo, explosões empurram os personagens, mandando-os para longe delas. Com base nisso, não demorou muito para alguns jogadores começarem a usar os lança-mísseis portáteis, carregados pelos personagens não como armas, mas como “máquinas de salto”: ao atirar no chão, a explosão mandaria o personagem para cima, metafórica- e, às vezes, literalmente “saltando as paredes do labirinto”, deixando os desafios para trás. A prática ganhou o nome de *rocket jumping*²⁰ e, de um imprevisto com cara de trapaça, tornou-se parte integrante, e esperada, de vários FPS: em Quake III é possível perceber NPCs usando a técnica; em Team Fortress 2 o *rocket jumping* é descrito pelo jogo como habilidade de uma das classes de personagem.

Nos mundos virtuais essas formas imprevistas de lidar com o mundo de jogo são, de certa forma, facilitadas. O gênero incentiva o trabalho em equipe entre os jogadores e, de

¹⁷ Sigla em inglês para “Jogos de Interpretação de Papéis”, gênero de jogo não-eletrônico, nascido na década 70, que exerceu forte influência nos antecessores eletrônicos dos mundos virtuais.

¹⁸ Jogador que coordena o jogo e cria os desafios para os outros jogadores.

¹⁹ FPS criado pela ID Software em 1996.

²⁰ Quake não foi o primeiro a possibilitar o *rocket jumping*. Na verdade, em Marathon, de 1994, já era possível executar a técnica. Doom, de 1993, não possuía sequer a possibilidade de saltar ou apontar as armas do personagem para cima ou para baixo, mas já incluía uma versão preliminar (e horizontal) do *rocket jumping*, onde o jogador poderia usar a explosão para ser lançado em plataformas impossíveis de serem alcançadas de outra forma. O termo (e a popularização da técnica), entretanto, surgiu apenas após o lançamento de Quake.

forma geral, embora não possua regras tão flexíveis e abertas à interpretação como os RPGs, condiciona a formação de redes de comunicação que envolvem centenas de milhares, ou mesmo milhões, de jogadores. Se em um RPG meia dúzia de jogadores pensam em conjunto como solucionar um problema, as comunidades que se formam nos mundos virtuais oferecem não apenas um capital intelectual significativamente maior para pensar a resolução do problema, como também um maior número de “mãos virtuais”.

Esses jogos, assim, caracterizam-se por serem sistemas dinâmicos diretamente influenciados pelas ações dos jogadores. Citamos como exemplo um fato ocorrido em 17 de novembro de 2003, quando um grupo de aproximadamente 180 jogadores literalmente mudou a história de Everquest²¹. A mitologia do jogo envolve uma profecia apocalíptica relacionada a um dragão denominado “Keralfyn”. The Sleeper, como também era chamado o dragão, encontra-se em um sono profundo, mas certas ações dos jogadores poderiam levar ao seu despertar, dando início a um evento no qual ele voaria por várias áreas do mundo, destruindo todos que estivessem em seu caminho. O despertar de Keralfyn é um evento único – cada servidor de Everquest possuía uma cópia do dragão, mas, em cada um dos servidores, o evento aconteceria apenas uma vez, com Keralfyn desaparecendo do mundo de jogo em seguida. Por possuir um papel fundamental no *lore* do jogo, os desenvolvedores criaram The Sleeper como uma criatura “impossível de ser derrotada”, sendo mais de 100 vezes mais poderosa que qualquer outra criatura no mundo de Everquest. (PHELPS, 2003; Z, 2007).

Reunidos pelas três maiores guildas do jogo, os 180 jogadores citados partiram com o objetivo de “realizar o impossível”:

Os canais de chat por todo servidor se incendiavam enquanto não menos que 5 mil de nós escutavam com [o sentimento de] “oh meu Deus! Eles estão tentando [derrotar] The Sleeper! Boa sorte, caras!” Todos se agrupavam perto de suas telas, compartilhando a emoção do combate, a nobreza da tentativa e a coragem daqueles bravos 200²². O jogo ficou tão lento que rastejava em cada servidor enquanto sussurros se tornavam gritos²³, enquanto pessimistas previam “não pode ser feito” ou “a recompensa será uma espada de nível um enferrujada” e a maior parte de nós apenas prendia a respiração, silenciosamente torcendo por eles. Rumores sobejavam: “se eles vencerem, todo o mundo de Everquest vai parar e você verá o texto do final de Wizardry 1²⁴” ou “se eles vencerem o presidente de Sony vai entrar no

²¹ Lançado pela Sony, foi o maior MMORPG no mercado norte-americano entre os anos de 1999 e 2004.

²² Phelps arredonda o número de jogadores envolvidos para “aproximadamente 200”.

²³ “Sussurros” (“whispers”) e gritos (“shouts”) são, nos mundos virtuais, formas diferentes de envio de mensagens. Os sussurros são enviados para apenas um jogador, enquanto que os gritos são percebidos por todos os jogadores em uma grande área do mundo de jogo.

²⁴ Popular RPG eletrônico lançado em 1981 para os computadores Apple II.

jogo e lhes congratular”. Com milhares observando e esperando, os pontos de vida do Sleeper caíam pouco a pouco (PHELPS, 2003).

A derrota de Kerafyn não havia sido prevista pelos desenvolvedores. Nem a estratégia usada, nem mesmo a própria quantidade de avatares envolvidos. O combate, que durou quase três horas, simboliza recusa dos jogadores em aceitar o que deveria ou não ser possível naquele mundo de jogo²⁵ – não totalmente dissimilar da “atitude hacker” ou “atitude ciberpunk” mencionada em Lemos (2004).

De fato, a imprevisibilidade dos jogadores, de quais serão suas idéias e ações, é fator constante nos mundos virtuais, assim como as, também imprevisíveis, falhas no código do jogo. Tais fatores, combinados ou não, condicionam os casos a rede juvenil de prostituição virtual no The Sims Online e a derrota de Kerafyn, The Sleeper. Esses casos, e outros como a “Marcha dos Gnomos Pelados”²⁶, a destruição da aliança de jogadores Band of Brothers²⁷, ou mesmo a prática do *rocket jumping* nos FPS, exemplificam algumas das formas usadas pelos jogadores na *apropriação* dos mundos virtuais.

A apropriação é [...], ao mesmo tempo, forma de utilização, aprendizagem e domínio técnico, mas também uma forma de desvio (*deviance*) em relação às instruções de uso, um espaço completado pelo usuário na lacuna não programada pelo produtor/inventor, ou mesmo pelas finalidades previstas inicialmente pelas instituições (LEMOS, 2004).

Percebemos o fator da apropriação como aspecto essencial no jogo de disputas de quem detém o mundo virtual (BARTLE, 2003; TAYLOR, 2006), quem o possui, a quem o mundo pertence. No princípio, os mundos virtuais eram construídos segundo modelos não comerciais e como sistemas livres. Esses mundos primários eram sempre de “alguém”, do

²⁵ Um dia antes da bem sucedida *raid* contra Kerafyn, The Sleeper, os jogadores já haviam tentado o confronto. Entretanto, quando o dragão estava com apenas ¼ de pontos de vida, a Sony o fez desaparecer. A empresa alegou que Kerafyn não poderia ser derrotado e que acreditava que os jogadores estavam explorando um *bug* (PHELPS, 2003; Z, 2007). No dia seguinte o dragão havia sido recolocado no mundo de jogo, em seu estado adormecido, possibilitando a segunda tentativa.

²⁶ Em 28 de março de 2005, “pelo menos 100 jogadores” (FOTON, 2005b) de World of Warcraft se reuniram para realizar um protesto dentro do jogo. Conhecido como “A Marcha dos Gnomos Pelados”, “A Marcha dos Guerreiros” ou “Festa do Chá dos Gnomos”, o protesto visava a reverter mudanças feitas na classe “Guerreiro” pelos desenvolvedores do jogo. As mudanças (injustas e desequilibradas, na visão dos jogadores) traziam uma substancial redução na força e efetividade da classe. O protesto durou mais de uma hora e foi encerrado quando a Blizzard Entertainment baniu do jogo, por três horas, tanto os envolvidos quanto os espectadores do protesto. Para mais informações, *cf.* Abaleno (2005) e Foton (2005a; 2005b).

²⁷ Em 05 de fevereiro de 2009, a Band of Brothers, outrora a mais poderosa aliança de jogadores de EVE Online, foi destruída. A aliança, ainda uma das maiores do jogo, possuía, no dia 04 de fevereiro, mais de 3 mil jogadores, distribuídos em 14 corporações (guildas) diferentes. A Band of Brothers foi vítima da ação de outra grande aliança do jogo, a GoonSwarm (na época, com aproximadamente 5.500 jogadores, em aproximadamente 100 corporações). Por meio de um jogo de espionagem e agentes-duplos, seguido de invasão militar, a GoonSwarm saqueou boa parte dos recursos e territórios da Band of Brothers. Para mais informações, *cf.* Breckon (2009), Brown (2009), Dotlan (2009a; 2009b), Kosak (2009) e Koster (2009).

responsável pelo servidor, e possuíam uma hierarquia definida, onde os administradores estavam “acima” dos jogadores (TAYLOR, 2006). Com a complexificação dos mundos virtuais (SOARES, 2007), a maior parte dos jogos do gênero adotou formatos comerciais de funcionamento, sendo desenvolvidos, e primariamente mantidos, por corporações.

O terreno atual do espaço de jogos multiusuário parece bem diferente. Seja Star Wars Galaxies da Sony, Toon Town da Disney ou The Sims Online da Electronic Arts, a passagem para ambientes virtuais comercializados está apresentando alguns desafios únicos para os usuários negociando entre suas vidas pessoais e os interesses corporativos. Deveras, essa designação de pessoal versus corporativo se problematiza com a experiência cotidiana que os jogadores têm em sistemas comercializados. A fronteira entre essas categorias, e em última instância entre as de consumidor e produtor, está progressivamente mais confusa (TAYLOR, 2006).

Peter Jenkins (2004) utiliza as vilas de operários, “cidades corporativas”, como metáfora ao comparar a situação contemporânea dos mundos virtuais com a cidade de Chicksaw, nos Estados Unidos. A pequena cidade, no interior do estado do Alabama, pertencia inteiramente, das lojas, às casas e calçadas, à Gulf Shipbuilding Corporation.

Na década de 40, uma Testemunha de Jeová, Marsh, passou a distribuir panfletos religiosos nas proximidades dos correios. A empresa havia proibido Marsh de proceder com a “panfletagem” e, quando a religiosa recusou-se a obedecer a Gulf, o delegado da cidade a prendeu sob a acusação de invasão de propriedade particular. O caso, conhecido como “Marsh vs. Alabama” foi levado até a Suprema Corte dos Estados Unidos que, em 1946, determinou que a Gulf tentava se sobrepor à autoridade do Estado ao negar o direito garantido pela Primeira Emenda da Constituição dos EUA²⁸, dando, então, vitória a Marsh.

Na prática, entretanto, ainda não existem grandes precedentes legais – favoráveis ou não; nos Estados Unidos ou no Brasil – diretamente sobre a liberdade de expressão dentro dos mundos virtuais. Os desenvolvedores detêm o poder maior da expulsão (temporária ou permanente) dos jogadores, como demonstrado na Marcha dos Gnomos Pelados ou no caso Mystere – onde, em 2000, um jogador de Everquest foi banido do jogo após ter publicado um *fanfic* que descrevia o estupro virtual, e eventual vingança, de uma personagem do jogo “em sua 14ª estação”²⁹ (TAYLOR, 2006).

²⁸ Emenda que, nos Estados Unidos, estabelece os direitos de liberdade religiosa, liberdade de expressão e liberdade de imprensa.

²⁹ O que, por si só, não é claro o suficiente sobre se o autor referia-se a uma personagem com 14 anos de idade, ou se, em uma referência de metajogo, tratava de uma personagem de nível 14. A página original com a estória foi removida à pedido da Sony (produtora do Everquest), entretanto uma cópia pode ser encontrada no endereço

4 – *For the Horde.*

As externalidades midiáticas surgem como imprevisibilidade no sistema dos mundos virtuais, como fator externo ao mundo de jogo *per se*, mas ainda assim constitutivo dele. Acreditamos que elas têm o potencial de atuar como fator de relevância na apropriação dos mundos virtuais pelos jogadores e “pela apropriação, está em jogo um certo esvaziamento do totalitarismo do objeto” (LEMOS, 2004).

Os jornais de mundos virtuais dão maior visibilidade não apenas ao extensivo uso de protestos virtuais por parte dos jogadores, como os mencionados por Castronova (2003, 2005), Foton (2005a), Grimmelmann (2003) e Kolbert (2001), mas também às censuras acometidas contra a liberdade de imprensa e/ou expressão nesses jogos, como podemos ver em Abaleno (2005), Foton (2005b), Harmon (2004), Ludlow e Wallace (2007), Taylor (2006) e Ward (2003).

Indo além da porosidade do círculo mágico, como vista por Castronova (2005b), as externalidades midiáticas ajudam a integrar a cultura do jogo na esfera da vida cotidiana dos jogadores. Rádios on-line centradas em MMOs, festivais de cinema *machinima*, blogs de avatares, entre outras externalidades, fazem referência ao *lore* dos mundos virtuais, criam, nos jogadores, um senso de pertencimento.

De maneira geral, jogos de fantasia estão baseados em visões de mundo, estilos de vida, gostos e afinidades compartilhados, assim como eus/identidades coletivamente imaginados. Isto é, os jogadores de jogos de fantasia sentem que têm algo em comum (WILLIAMS; HENDRICKS; WINKLER, 2006).

As externalidades midiáticas são fenômenos que ajudam a solidificar a cultura do jogo. As *raves* virtuais *ad hoc* promovidas em The Matrix Online tornaram-se parte integrante e, eventualmente, esperada dentro do jogo. Tais festas seriam impossíveis sem a existência das rádios on-line e *gamers-DJs* dedicados à realização das mesmas.

O senso de pertencimento criado está diretamente relacionado ao fortalecimento da “comunhão” (RHEINGOLD, 1993) da comunidade virtual, dando uma idéia de identificação pessoal com o mundo de jogo e as pessoas que o habitam. Acreditamos que as externalidades

<<http://www.planetcrap.com/topics/153/63/#comments>>, onde foi reproduzida por um leitor no comentário de número 64.

tornam-se, assim, laços estruturantes. Ao expressar “*for the Horde!*”³⁰, o jogador de World of Warcraft se vê não apenas como o controlador de um avatar em um mundo on-line, mas como integrante de algo maior, em uma percepção não totalmente dissimilar do sentimento de nacionalismo.

Referências bibliográficas

ABALIENO. These screenshots are worth a *ban*. **The Cesspit**: home of the fool, 29 jan. 2005. Disponível em: <<http://www.cesspit.net/drupal/node/491>>. Acesso em: 04 mar. 2009.

BARTLE, Richard. **Designing virtual worlds**. Berkeley: New Riders, 2003.

BRECKON, Nick. EVE Online Goonfleet espionage leads to largest corporation takeover in history. **Shacknews**, 05 fev. 2009. Disponível em: <<http://www.shacknews.com/laryn.x?story=57098>>. Acesso em: 05 mar. 2009.

BROWN, Clarity. Band of Brothers alliance disbanded. **EVE Insider**, 05 fev. 2009. Disponível em: <<http://www.eveonline.com/news.asp?a=single&nid=2737>>. Acesso em: 05 mar. 2009.

CASTRONOVA, Edward. The state of play: warriors revolt. **Terra Nova**, 18 nov. 2003. Disponível em: <http://terranova.blogs.com/terra_nova/2003/11/the_state_of_pl.html>. Acesso em: 06 mar. 2009.

_____. **Synthetic worlds: the business and culture of online games**. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

DOTLAN Webservices. **EveMaps**: Band of Brothers. 2009a. Disponível em: <http://evemaps.dotlan.net/alliance/Band_of_Brothers>. Acesso em: 05 mar. 2009.

_____. **EveMaps**: GoonSwarm. 2009b. Disponível em: <<http://evemaps.dotlan.net/alliance/goonswarm>>. Acesso em: 05 mar. 2009.

FOTON. They will overcome. **AFK Gamer**, 27 jan. 2005a. Disponível em: <<http://afkgamer.com/archives/2005/01/27/they-will-overcome/>>. Acesso em: 04 mar. 2009.

_____. The gnome tea party. **AFK Gamer**, 28 jan. 2005b. Disponível em: <<http://afkgamer.com/archives/2005/01/28/the-gnome-tea-party>>. Acesso em: 04 mar. 2009.

GRIMMELMANN, James. On the Second Life Tax Revolt. **LawMeme**, 21 set. 2003. Disponível em:

³⁰ “Pela Horda”, algo como um grito de guerra de uma das duas grandes facções opostas abertas aos jogadores do World of Warcraft. A Horda estaria baseada em ideais shamanísticos e é composta por raças mais “bestiais” que as da sua contraparte, a Aliança.

<<http://lawmeme.research.yale.edu/modules.php?name=News&file=article&sid=1222>>.
Acesso em: 08 mar. 2009.

HARMON, Amy. A real-life debate on free expression in a cyberspace city. **The New York Times**, 15 jan. 2004. Disponível em: <<http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9C0DEFDE1130F936A25752C0A9629C8B63>>. Acesso em: 29 out. 2008.

JENKINS, Henry. **Convergence culture**: where old and new media collide. Nova York: New York University Press, 2006.

JENKINS, Peter S. The virtual world as a company town: freedom of speech in massively multiple on-line role playing games. **Journal of Internet Law**, v. 8, n. 1, jul. 2004. Disponível em: <http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=565181>. Acesso em: 02 fev. 2009.

JUUL, Jesper. The open and the closed: game of emergence and games of progression. In: Computer Games and Digital Cultures Conference, 2002, Tampere. **Proceedings...** Tampere: Tampere University Press, 2002.

_____. **Half-real**: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: The MIT Press, 2005.

KOLBERT, Elizabeth. Pimps & dragons. **The New Yorker**, 28 mai. 2001. Disponível em: <http://www.newyorker.com/archive/2001/05/28/010528fa_FACT>. Acesso em: 09 mar. 2009.

KOSAK, Dave. The great EVE betrayal. **GameSpy**, 05 fev. 2009. Disponível em: <<http://pc.gamespy.com/pc/eve-online/951668p1.html>>. Acesso em: 05 mar. 2009.

KOSTER, Raph. **A declaration of the rights of avatars**. 2000. Disponível em: <<http://www.raphkoster.com/gaming/playerights.shtml>>. Acesso em: 27 out. 2008.

_____. **The EVE upset**. 2009. Disponível em: <<http://www.raphkoster.com/2009/02/11/the-eve-upset>>. Acesso em: 05 mar. 2009.

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

LUDLOW, Peter. Interview with SSG's SnowWhite. **The Alphaville Herald**, 26 nov. 2003a. Disponível em: <http://www.alphavilleherald.com/archives/cat_in_game_news_from_alphaville.html#000036>. Acesso em: 28 out. 2008.

_____. Evangeline: interview with a child cyber-prostitute in TSO. **The Alphaville Herald**, 08 dec. 2003b. Disponível em: <http://www.secondlifeherald.com/slh/2003/12/evangeline_inte.html>. Acesso em: 28 out. 2008.

_____; WALLACE, Mark. **The Second Life Herald**: the virtual tabloid that witnessed the dawn of the metaverse. Cambridge: MIT Press, 2007.

MCCOMBS, Maxwell. **Setting the Agenda**: The Mass Media and Public Opinion. Cambridge: Polity, 2004.

PHELPS, Andrew. I saw God and I killed it. **Got Game?**, 25 nov. 2003. Disponível em: <<http://gotgame.corante.com/archives20031101.html#61354>>. Acesso em: 12 jan. 2008.

PILLSBURY Winthrop Shaw Pittman LLP. **Pillsbury launches virtual worlds and video games team**: new multidisciplinary team to leverage broad experience across multiple practices. 2008. Disponível em: <http://www.pillsburylaw.com/bv/bvisapi.dll/portal/ep/newsReleaseDetail.do/pub/20089220122359/ruleType/PUB_FIRMNEWS_RELEASES/channelId/-8593/tabId/5/pageTypeId/9208>. Acesso em: 05 dez. 2008.

RHEINGOLD, Howard. **The virtual community**: homesteading on the electronic frontier. Nova York: Perennial, 1993. Disponível em: <<http://www.rheingold.com/vc/book/>>. Acesso em: 16 out. 2008.

SOARES, Nilson. **Mundos virtuais**: jogos de interpretação on-line, comunicação e jornalismo. Artigo apresentado no 5º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo (SBPJor). Universidade Federal de Sergipe, Aracaju – 15-17 nov. 2007. Disponível em: <http://sbpjour.kamotini.kinghost.net/sbpjour/admjor/arquivos/ind__nilson_soares.pdf>. Acesso em: 18 out. 2009.

_____. A realidade dos mundos sintéticos e a vida cotidiana. In: II Simpósio ABCiber, 2008, São Paulo. Anais... São Paulo: 2008. Disponível em: <<http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Nilson%20Soares.pdf>>. Acesso em: 18 out. 2009.

_____; AGUIAR, Bernardo. Os mundos virtuais e o jornalismo nos jogos. In: VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment, 2009, Rio de Janeiro. **Proceedings...** Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Computação, 2009.

TAYLOR, Tina L. **Play between worlds**: exploring online game culture. Cambridge: The MIT Press, 2006.

TURKLE, Sherry. **Life on the screen**: identity in the age of the internet. Nova York: Simon & Schuster, 1995.

WARD, Mark. The dark side of digital utopia. **BBC News**, 22 dez. 2003. Disponível em: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3334923.stm>>. Acesso em: 26 fev. 2009.

WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço**: de Dante à internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

WILLIAMS, Patrick; HENDRICKS, Sean Q.; WINKLER, Keith. Introduction: fantasy games, gaming cultures and social life. In: WILLIAMS, Patrick; HENDRICKS, Sean Q.;

WINKLER, Keith (Ed.). **Gaming as culture:** essays on reality, identity and experience in fantasy games. Jefferson: McFarland & Company Publishers, 2006. p. 01-18.

YEE, Nick. The labor of fun: how video games blur the boundaries of work and play. **Games and Culture**, v. 1, n. 1, jan. 2006. Disponível em: <[http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Labor%20of%20Fun%20\(2006\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Labor%20of%20Fun%20(2006).pdf)>. Acesso em: 05 dez. 2008.

Z, Mike. Top 5 most memorable events in MMORPG history. **MMOCrunch**, 04 dec. 2007. Disponível em: <<http://www.mmocrunch.com/2007/12/04/top-5-most-memorable-events-in-mmorpg-history/>>. Acesso em: 27 fev. 2009.