

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA

Carla Junger Heyde

Auto-Realização de Jogadores de Tibia - MMORPG

Porto Alegre
2007

Carla Junger Heyde

Auto-Realização de Jogadores de Tibia - MMORPG

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, para a obtenção do título de Mestre em Sociologia.

Orientadora: Prof^a. Dra. Cinara Lerrer Rosenfield

Porto Alegre
2007

Aos 28 dias do mês de setembro de 2007 reuniu-se a banca examinadora composta pelos membros abaixo relacionados, para avaliar a Dissertação de Mestrado apresentada pela aluna Carla Junger Heyde, intitulada: AUTO-REALIZAÇÃO DE JOGADORES DE TIBIA - MMORPG, para a obtenção do título de Mestre em Sociologia pelo Programa de Pós-graduação em Sociologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

A banca considera a aluna aprovada.

Banca examinadora:

Prof^a. Dra. Cinara Lerrer Rosenfield
PPGS/IFCH/UFRGS

Prof^a. Dra. Sônia Karam Guimarães
PPGS/IFCH/UFRGS

Prof. Dr. Marcelo Kunhath Silva
PPGS/IFCH/UFRGS

Prof. Dr. Emil Albert Sobottka
PPGCS/FFCH/PUCRS

À mulher que me deu a luz
e que deu luz à minha
vida:
Mãe

AGRADECIMENTOS

São tantas pessoas que participaram do processo de construção dessa dissertação. Acredito que agradecê-las é a parte mais importante desse trabalho.

Agradeço ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia por ter me aceito como aluna de mestrado e por ter me proporcionado a bolsa de pesquisa do CNPq pelo período de um ano, sem a qual não teria sido possível realizar essa pesquisa.

Agradeço aos Professores, Maria da Graça Pinto Bulhões, Zander Navarro e José Carlos dos Anjos por terem sido fascinantes professores de teoria sociológica durante a minha graduação em Ciências Sociais. Eles são responsáveis pela minha opção por prosseguir meus estudos nessa área. Aos Professores Marcelo Kunrath Silva e Raul Enrique Rojo pela imensa compreensão quando cursei suas disciplinas durante minha investigação empírica. Novamente ao Professor Zander Navarro e também ao Professor Ivaldo Gehlen por orientar minhas escolhas no início do mestrado. À Professora Sônia Karam Guimarães por suas pertinentes críticas que ampliaram meus horizontes, realizadas com muita delicadeza e carinho, o que é muito raro em momentos de críticas. Ao Professor Luciano Joel Fedozzi por compreender além das palavras minhas questões sociológicas, o que me estimulou a persistir. Ao Professor Jessé Souza por se dispor a ler meu projeto em um momento de muita insegurança e se manter aberto ao diálogo. Ao Professor Emil Albert Sobottka por aceitar ler e avaliar essa dissertação. E, principalmente à Professora Cinara Lerrer Rosenfield que aceitou o desafio de orientar-me, enxugou diversas vezes minhas lágrimas, leu muitos e-mails dramáticos, ouviu várias idéias malucas e mesmo assim não me abandonou, respeitou meu ritmo e me ajudou a chegar até essa versão final.

Agradeço a Axel Honneth por compartilhar sua teoria que me levou a compreender melhor a dimensão social das emoções individuais, principalmente as minhas. Espero um dia poder contribuir com o desenvolvimento de sua teoria.

Agradeço aos colegas Letícia Schneider Ferreira, Daniel Gustavo Mocelin e Irio Conti pela inesquecível parceria durante o mestrado. A Luciana Garcia de Mello e Lucas Rodrigues Azambuja por suas inteligentes críticas ao meu projeto. Ao Fabrício Monteiro Neves pelas ricas conversas teóricas. A Cristiane Amaro da Silveira por incentivar a divulgação das minhas idéias e ao Fernando Michelotti por me apresentar a fascinante teoria de Axel

Honneth e pelos momentos em que me ajudou a construir o objeto empírico e formas de pesquisá-lo.

Agradeço a meus amigos, familiares e amores de Tibia, por estarem ao meu lado durante essa vida tibiana: Aevin Kart, Alecto Nemesis, Auros Aldora, Axel Etontor, Baron Master, Bruno Andralima, Bruno Leticia, Buliyo, Bunny Aranton, Churekk, Coronel Rodolfo, Danius Dark, Dariem, Dinamus Max, Dogi Feroxis, Duduxo, Fewive, Jaula, Joseana Planet, Joselito of Aldora, Karakatus Karan, Keylys Sidah, Lady Galfi, Lethal Shinper, Leon Raveno, Lord of Dragons of Aldora, Macchaos, Mard Stor, Mekosun, Mik Loco of Aldora, Moor Stor, Mystic Murdake, Ohm Krishna, Opus Knight, Pinxiguento, Psyike, Radamanthis Juiz da Morte, Rafael Guths, Rafis Yond, Saga Sagaz, Samagor Alees, Sanddy, Shion of Celest Star, Sikere, Skyoker, Spider Ricardo, Thorn Taala, Tiga Furiesin, Tolsimir, Tomo Rola, Trion Ragi, Trubleman, Wendlon Dary, Wolf Badly, Xuxuzinho Volo Artan e Yahz.

Agradeço a meus amigos do mundo de carne-e-osso, em especial a André Sarmento, Cassandra Dalle Mulle, Graciela Cristina Dillemburg Martil, Marcos Frederico Friedrich e Mário Lúcio Mesquita Machado por revisarem meus textos e minhas apresentações. A Danúbia Morgana Brandt por dormir ao som do meu teclado sem jamais reclamar. Ao Anderson Santana e à equipe do TibiaBr.com Ana Paula de Oliveira e Alex Frey pelo interesse em minha pesquisa e pelo espaço que me foi dado nos encontros dos jogadores de Tibia realizados em Porto Alegre – RS. A Adriana Miotto por revisar e corrigir meus textos confusos, ajudando, com muita luz, a torná-los mais compreensíveis. Ao Rafael Escher por suas orientações referentes à apresentação visual dessa dissertação dentro das normas técnicas. Ao Lucas Edurado Friedrich Meincke por me ajudar nos primeiros passos do jogo. E, finalmente, ao Mathias Eduardo Hoffmeister por me apresentar Tibia e me ensinar a jogar, sendo meu amado mestre e parceiro de jogo.

Meus eternos agradecimentos vão para minha mãe, Carlucia de Azeredo Junger, que me trouxe à vida e que sempre me incentivou a vivê-la conforme meus desejos, autonomamente, sem jamais ter me obrigado a seguir padrões ou tradições. Acredito que se tenho alguma originalidade, ela se deve à sua ousada educação.

Sem cada um de vocês, eu não seria capaz de finalizar tamanho desafio que é a redação de uma dissertação sobre um jogo altamente cativante que prende minha atenção e minha vida há mais de um ano!

Sou muito, muito grata a todos!

... E aprendi que se depende sempre
de tanta, muita, diferente gente
Toda pessoa sempre é as marcas
das lições diárias de outras tantas pessoas

E é tão bonito quando a gente entende
que a gente é tanta gente onde quer que a gente vá
E é tão bonito quando a gente sente
que nunca está sozinho por mais que pense estar ...

(Caminhos do Coração – Gonzaguinha)

RESUMO

Buscando analisar a natureza da sociedade na qual vivemos, que passa a ter uma dimensão virtual proporcionada por jogos massivos multijogadores de interpretação de personagens baseados na Web, ou *Massively Multiplayer On-line Role Playing Games* – MMORPGs -, recorreremos à teoria de Axel Honneth. O autor identifica o surgimento de um individualismo da auto-realização em sociedades capitalistas modernas, em que os indivíduos demandam condições autônomas de busca por auto-realização para alcançar o que compreendem por “vida boa”. Esse trabalho analisa os motivos que levam os jogadores a optar por participar da “sociedade virtual” dos jogos, partindo da hipótese de que o ambiente social que estes proporcionam possibilita a construção da auto-realização dos jogadores de forma complementar ao ambiente social ao qual o indivíduo pertence de carne-e-osso. Os jogos MMORPGs estariam assim complementando as necessidades individuais de realização social e os ambientes sociais “virtuais” sendo, portanto, concretos em suas contribuições para tais demandas individuais. O que explica a opção dos jogadores por vivenciar suas relações sociais dentro do jogo. Para investigar a veracidade dessa hipótese, realizou-se uma etnografia virtual no ambiente do jogo Tibia e utilizou-se a técnica de observação participante que nomeamos “Jogando”: assistindo, lendo, escrevendo e participando. Os dados foram coletados através de conversas informais com mais de quinhentos personagens por um período de dezessete meses, num total aproximado de quatro mil horas. Foram analisados conforme a particularidade de cada tipo de relação desenvolvida pelos jogadores: amorosas, jurídicas e de valoração social. Essa pesquisa contribui para a compreensão de diversos fenômenos sociais relacionados a esse tipo de jogo e para auxiliar os diferentes públicos - formadores de opinião, familiares de jogadores, jogadores em potencial, instituições de ensino - a avaliar o ato de jogar. Os dados confirmam nossa hipótese e possibilitam a elaboração de perguntas sobre fenômenos que se reproduzem no ambiente virtual e contradizem os anseios daqueles que acreditam que “um outro mundo é possível”.

Palavras-Chaves: Auto-Realização, Individualismo, Axel Honneth, MMORPG, Tibia.

ABSTRACT

In order to analyze the nature of the society we live today, which has a new virtual dimension possible by the Massively Multiplayer On-line Role Playing Games – MMORPGs -, we requested Axel Honneth's theory. The author identifies the arising of an individualism of self-realization in modern capitalist societies, in which the individuals demand autonomous conditions of search for self-realization to reach what they understand as "good life". This work analyzes the motives that lead the players to opt to participate in the "virtual society" of the games, starting from the hypothesis that the social environment that these games provide enables the construction of the players' self-realization in a complementary way to the social environment which the individual belongs in flesh and blood. The MMORPGs are so complementing the individuals' needs of social realization, and the "virtual" social environments being concrete in their contributions to such individuals' demands. What explains the players' option to experience their social relations inside the game. To investigate the veracity of this hypothesis a virtual ethnography was carried out in the Tibia game environment and the technique of participative observation was utilized, which we named "Playing": watching, reading, writing and participating. The data were collected through informal conversations with more than five hundred characters for a period of seventeen months, in a total of approximately four thousand hours. They were analyzed by the particularity of each type of relation developed by the players: loving, legal and social appraisal. This research contributes to the comprehension of diverse social phenomena related to this kind of game and to assist the different publics – opinion creators, relative of players, potential players, and education institutions – to evaluate the act of to play. The data confirm our hypothesis and make possible the elaboration of questions about phenomena that are reproduced in the virtual environment and contradict the yearnings of those who believe that "another world is possible".

Key- Words: Self-Realization, Individualism, Axel Honneth, MMORPG, Tibia.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 1 – Dimensões da Auto-Realização.....	37
Quadro 2 – Custo da conta <i>premium</i>	46
Figura 1 – Criaturas de Tibia.....	47
Figura 2 – Informações Detalhadas sobre Hydras.....	48
Figura 3 – Combate de Hydra	49
Figura 4 – NPCs	50
Figura 5 – Criação do <i>Char</i>	52
Figura 6 – Mundos de Tibia	52
Figura 7 – Acessando o Jogo Tibia	53
Figura 8 – Tela do Jogo	54
Figura 9 – Tabela de Experiência.....	55
Quadro 3 – Comparativo das Vocações	57
Quadro 4 – Quadro Demonstrativo de Algumas Magias	58
Figura 10 – Casa.....	60
Figura 11 – Dados de uma Guilda.....	63
Figura 12 – Ficha Criminal.....	65
Figura 13 – <i>Chars</i> com Caveiras Brancas e Vermelhas	67
Figura 14 – Identificação do <i>Char</i>	68
Figura 15 – Dados do Número de Jogadores <i>On-Line</i> em Tibia.....	69
Figura 16 – Número de Jogadores em Aldora Durante Junho de 2006.....	79
Figura 17 – Censo do Mundo Aldora em 02/07/2006 – Vocação e Gênero	80
Figura 18 – Distribuição de Níveis de Experiência no Mundo Aldora	81
Figura 19 – Registro de Insônia – 21-24 horas <i>On-Line</i>	84
Figura 20 – Número de horas <i>On-Line</i> em Tibia.....	85
Figura 21 – Relações de Parentesco entre <i>Chars</i>	99
Figura 22 – Comparação entre as Vocações.....	111
Figura 23 – Top 300 – <i>Club Fighting</i>	113
Figura 24 – Vocação Druida.....	116
Figura 25 – Druida Revoltado	117
Quadro 5 – Horas <i>On-Line</i> de <i>Chars</i> e Jogadores	140
Figura 26 – Lista dos 74 Mundos de Tibia.....	141

Quadro 6 – Magias do Tibia	144
Figura 27 – Mapa de Tibia	146
Figura 28 – Pesquisa de Opinião	148

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Br	-	Brasileiro
CEST	-	<i>Central European Summer Time</i>
CET	-	<i>Central European Time</i>
Chars	-	<i>Characters</i> – Personagens
CMs	-	<i>Community Managers</i>
dp	-	<i>Depot</i> – Depósito
EM	-	Eternal March
GER	-	Alemanha
GMs	-	<i>Gamemasters</i>
gps	-	<i>Gold Pieces</i>
lvl	-	<i>Experience Level</i> - Nível de Experiência
ml	-	<i>Magic Level</i> - Nível Mágico
MMOGs	-	<i>Massively Multiplayer On-line Games</i>
MMORPG	-	<i>Massive Multiplayer On-line Role Playing Game</i>
NPC	-	<i>Non-Player Character</i>
PK	-	<i>People Killer</i>
Pl	-	Polonês
PvP	-	<i>Player-versus-Player</i>
RL	-	<i>Real Life</i>
RPG	-	<i>Role Playing Game</i>
tmdc	-	Tempo médio <i>on-line</i> diário do <i>char</i> calculado em horas
tmdj	-	Tempo médio <i>on-line</i> diário do jogador calculado em horas
USA	-	Estados Unidos da América do Norte

LISTA DE SÍMBOLOS

- :-D** - Sorriso aberto com olhos e nariz - símbolo usado pelos jogadores para indicar uma expressão facial.
- :/** - Boca triste com olhos - indica uma expressão facial.
- :(** - Boca triste com olhos - indica uma expressão facial.
- ;]]]** - Sorriso com um olho piscando - indica uma expressão facial.
- :)** - Sorriso com olhos - indica uma expressão facial.
- O.o** - Um olho arregalado o outro normal - indica uma expressão facial.
- .-** - Sobrancelhas e nariz - indica uma expressão facial.
- \o/** - Pessoa com dois braços levantados em sinal de alegria, comemoração.
- +/-** - Mais ou menos.
- +** - Mais, acima, superior a algo.
- - Menos, abaixo, inferior a algo.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
2	INDIVIDUALISMO DA AUTO-REALIZAÇÃO	19
2.1	Dimensões da Auto-Realização.....	21
2.2	Da Busca por Auto-Realização à Luta por Reconhecimento	28
2.3	Formas de Desrespeito	31
2.4	Justiça Social	35
2.5	Transformação do Individualismo da Auto-Realização	38
2.6	A Sociedade Brasileira e seus Indivíduos.....	39
2.7	Auto-Realização de Jogadores de MMORPGs	41
3	O JOGO TIBIA	44
3.1	Atores Sociais de Tibia.....	46
3.2	Infra-Estrutura	58
3.3	Grupos Sociais.....	61
3.4	Regras do Jogo	63
3.5	Dados Estatísticos.....	68
4	JOGANDO TIBIA.....	71
4.1	Entrando no Mundo de Tibia – Inserção em Campo.....	71
4.2	Jogadores	76
4.3	Tempos <i>On-Line</i>	83
4.4	Relações Sociais em Tibia.....	87
5	A CONSTRUÇÃO DA AUTO-REALIZAÇÃO DOS JOGADORES.....	92
5.1	Estudos sobre MMORPGS.....	92
5.2	Relações Sociais em Tibia a Partir do Olhar de Axel Honneth.....	96
5.3	O Sentido do Ingresso no “Mundo do Jogo”	120
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	127
	REFERÊNCIAS	131
	GLOSSÁRIO	136
	APÊNDICE A – HORAS ON-LINE DE CHARS E JOGADORES.....	140
	ANEXO A - LISTA DOS MUNDOS DE TIBIA.....	141

ANEXO B – MAGIAS DO TIBIA	144
ANEXO C - MAPA DO TIBIA	146
ANEXO D – PESQUISA DE OPINIÃO	148

1 INTRODUÇÃO

Essa pesquisa analisa a natureza da sociedade na qual vivemos que passa a ter uma dimensão virtual com o surgimento da internet. Que sociedade é essa?

Autores como Manuel Castells (2003), Pi rre L vy (1999) e Renn  Passet (2002) consideram a internet uma tecnologia de impacto transformador de grande abrang ncia em nossas sociedades, sendo comparada   energia el trica por sua “capacidade de distribuir a for a da informa o por todo o dom nio da atividade humana” (CASTELLS, 2003, p.7). Ocorre o surgimento de um novo “padr o sociot cnico” como resultado da intera o entre as mudan as que a internet causa em nosso modo de comunica o e a forma como a transformamos ao utiliz -la. O autor afirma que a internet   uma tecnologia que conduz a v rios “resultados sociais potenciais” a serem descobertos.

Um desses   o “ambiente social virtual” criado atrav s de uma nova forma de divers o, os jogos *on-line*. A possibilidade de jogar com milhares de outras pessoas simultaneamente proporciona um ambiente de troca dos mais diversos tipos de informa es entre pessoas de diferentes culturas. Al m de divertir, esses jogos transformam o universo individual da imagina o em um mundo *on-line* coletivo, onde um grupo de jogadores pode se unir para desvendar e superar um desafio comum. Esses jogos s o conhecidos por jogos massivos de multijogadores baseados na web, tamb m denominados de *Massively Multiplayer On-line Games* – MMOGs. Dentre os MMOGs, existem aqueles em que o jogador interpreta um personagem, chamados de jogos massivos multijogadores de interpreta o de personagens baseados na Web, ou *Massively Multiplayer On-line Role Playing Games* – MMORPGs -. Nesses, os jogadores criam personagens para serem seus representantes no mundo do jogo.   atrav s dos personagens que eles se relacionam com os personagens de outros jogadores, podendo, segundo Chick (2006), criar e manter v nculos pessoais que extrapolam o ambiente do jogo para outros ambientes virtuais, atingindo o mundo fora da internet atrav s de encontros pessoais organizados para jogadores que residem na mesma regi o geogr fica. Al m da intera o entre os jogadores, h  entre jogadores e programadores, os quais podem incorporar sugest es em suas novas cria es. Essas intera es possibilitam uma din mica de constru o coletiva tanto da estrutura, quanto das regras sociais do mundo do jogo.

Axel Honneth (2004a) identifica que o sistema capitalista das sociedades modernas tem imposto a seus membros um modelo de comportamento social para que possam se manter no sistema produtivo, negando-lhes a possibilidade de uma condução autônoma de suas vidas. Os indivíduos são obrigados a organizar suas biografias de acordo com esse modelo para garantir um futuro emprego, simulando uma busca que não condiz com suas realidades. Como consequência, observa uma perda de motivação dos indivíduos, um sentimento de vazio interior, que pode levá-los à depressão. Ao mesmo tempo, os jogos MMORPGs têm atraído a atenção dessas pessoas. Elas dedicam preciosas horas da vida delas ao desenvolvimento de personagens em um “mundo virtual”. Ali participam de uma comunidade construída no ambiente do jogo. Isso nos leva a questionar que sociedade é essa em que vivemos? O que leva seus membros a dedicar seu tempo de vida a um “mundo virtual”? O que esse “novo mundo” está oferecendo aos indivíduos que não está sendo oferecido no velho mundo de carne-e-osso que habitamos?

Segundo Honneth (2003b, 2004a), o tipo de individualismo predominante atualmente nas sociedades capitalistas é o da auto-realização. Os indivíduos requerem da sociedade uma nova dinâmica para atender suas demandas de auto-realização. A auto-realização individual ocorre pelo processo de reconhecimento obtido em suas relações intersubjetivas com indivíduos de uma mesma sociedade. Os jogos MMORPGs criam um espaço social em que os indivíduos se relacionam com outros indivíduos que também jogam. Poderíamos entender que esses jogos possibilitam um espaço social de construção de auto-realização para os jogadores? Qual o sentido do ingresso no mundo virtual dos jogos em termos de auto-realização dos indivíduos que jogam?

O objetivo geral da pesquisa realizada foi investigar o ambiente social criado por jogos MMORPGs de forma a compreender a opção dos jogadores por participar de um “mundo virtual”. Como objetivo específico buscou-se verificar se as relações sociais nesse tipo de jogo contribuem para a construção da auto-realização individual dos jogadores.

A hipótese que orientou essa pesquisa foi a de que o ambiente social criado pelos jogos MMORPGs propicia relações sociais que possibilitam a construção da auto-realização dos jogadores de forma complementar ao ambiente social em que o indivíduo pertence de carne-e-osso. Os jogos MMORPGs estariam assim complementando as necessidades individuais de realização social e os ambientes sociais “virtuais”, sendo concretos em suas contribuições para tais demandas individuais. O que explica a opção dos jogadores por vivenciar suas relações sociais dentro do jogo, jogando. A realização dessa pesquisa contribui

para a compreensão de diversos fenômenos sociais relacionados aos jogos MMORPGs e da própria internet, com seus impressionantes números de usuários e seu imenso potencial de transformação das formas de relações sociais. O uso dessa tecnologia de comunicação vem sendo estimulado pelas políticas de universalização do acesso à internet ao redor do mundo, inclusive do governo federal brasileiro. Essa pesquisa também contribui para auxiliar os diversos públicos - formadores de opinião, familiares de jogadores, jogadores em potencial, instituições de ensino - a avaliar o ato de jogar jogos desse tipo, cada dia mais acessíveis a camadas com menores condições econômicas, com sua modalidade gratuita, e que cativam seus jogadores durante várias horas diárias.

Para proceder à investigação empírica, realizou-se uma pesquisa qualitativa através do método de investigação etnográfico, ou seja, uma etnografia virtual conforme o conceito definido por Hine (2000), no ambiente virtual do jogo. Christine Hine (2000, p.63) define como um dos princípios para a etnografia virtual o de que a “etnografia virtual é necessariamente parcial”, pois é impossível a partir dela realizar uma descrição holística dos informantes, da localização e da cultura, como ocorre na realizada no ambiente fora da internet.

O universo pesquisado foi dos jogadores de Tibia, que é um dos jogos MMORPGs populares entre os brasileiros atualmente. Os dados foram coletados segundo a técnica de observação participante, por um período de dezessete meses, com a duração média de oito horas diárias, num total aproximado de quatro mil horas. A observação participante deu-se de forma semelhante à realizada por Dohan (2003) denominada por ele de “*Hanging Out*”: assistindo, ouvindo, falando e participando da vida comunitária. Para essa pesquisa, no entanto, daremos o nome de “Jogando”: assistindo, lendo, escrevendo e participando, uma vez que a comunicação durante o jogo é textual. A participação foi realizada como jogadora nos mesmos termos dos jogadores observados, apenas com o diferencial de uma grande disponibilidade de tempo para jogar e de possuir como motivação a busca de respostas para perguntas formuladas à luz de uma teoria sociológica. O pertencer ao universo estudado como parte integrante do mesmo levou a pesquisadora a um envolvimento intenso com a sociedade criada pelo jogo, chegando a momentos em que os compromissos sociais de seu personagem no mundo virtual passaram a ser mais importantes do que os compromissos fora do jogo, em um processo de “inversão” de prioridades.

Os dados foram coletados através de conversas informais no ambiente do jogo, com mais de quinhentos personagens de jogadores provenientes dos mais diversos países do

mundo: Portugal, Espanha, Inglaterra, Holanda, Alemanha, Áustria, Polônia, Croácia, Suécia, Israel, Canadá, Estados Unidos, México, Venezuela, Chile, Argentina, Uruguai e Brasil. A maioria deles eram brasileiros. Conversas informais também foram realizadas com alguns jogadores pelo MSN e pessoalmente. Foram coletados dados de fontes secundárias como o site oficial do jogo Tibia, o Orkut (perfis de jogadores e comunidades do Tibia), sites relacionados ao jogo Tibia e filmes gravados pelos jogadores em plena ação no jogo. A análise dos dados deu-se através da análise de conteúdo, conforme a particularidade de cada tipo de relação desenvolvida, sendo que nossa unidade de análise foi o jogador.

Esta dissertação está dividida em cinco capítulos. No segundo, é apresentada a teoria que orientou a investigação empírica, formulada por Axel Honneth (2004a, 2004b, 2003a, 2003b). Ele elaborou o conceito de individualismo da auto-realização ao analisar sobre as sociedades modernas liberais capitalistas. O referido autor define três tipos de relações intersubjetivas: as amorosas, as jurídicas e as de valorização social. Nessas relações podem ocorrer três formas de reconhecimento social que constroem a auto-realização dos indivíduos e três de desrespeito potencialmente geradoras de conflitos sociais. O que se constrói nesse segundo capítulo é uma compreensão das sociedades capitalistas modernas. No terceiro, é apresentado o jogo Tibia, suas particularidades, seus atores sociais, as regras do jogo, sua estrutura e alguns dados estatísticos, para que o leitor possa compreender a configuração da sociedade no mundo virtual do jogo. No quarto capítulo, é apresentado o caminho percorrido pela pesquisadora para que pudesse proceder à observação participante através da qual coletou os dados. São também apresentados os jogadores observados, seus perfis, sua distribuição no jogo, a frequência com que jogam e suas diferentes formas de jogar Tibia. No quinto capítulo, é apresentada uma revisão sobre estudos a respeito de jogos MMORPGs e realizada uma análise do poder de sedução que o mundo desses jogos tem sobre seus jogadores, a partir do conceito de auto-realização desenvolvido por Axel Honneth. O sexto capítulo refere-se às considerações finais dessa dissertação.

2 INDIVIDUALISMO DA AUTO-REALIZAÇÃO

Axel Honneth (2004a) analisa o desenvolvimento das sociedades modernas através da combinação dos processos crescentes de racionalização e de individualismo, os quais culminam em um novo tipo de individualismo, o da auto-realização. A partir dos estudos sobre racionalização e individualização realizados por Max Weber, Émile Durkheim e Georg Simmel, principalmente por este último, o autor sistematiza duas dimensões para o conceito de individualização. A primeira dimensão está relacionada à individualização social, a qual se refere a uma pluralização dos estilos de vida e a um aumento do isolamento dos atores individuais. A segunda está relacionada ao aumento da liberdade individual, a qual se desdobra por um lado em um caráter igualitário a todos os seres humanos, o de autonomia, e por outro em um caráter qualitativo que, por sua vez, está relacionado à diferenciação das qualidades singulares de cada indivíduo que articula sua personalidade autêntica, o de autenticidade. Os desdobramentos históricos dos processos socioculturais e das transformações das atitudes dos indivíduos são utilizados pelo autor para justificar sua interpretação sobre o processo de individualização em curso.

As mudanças socioculturais ocorridas nos anos 1960-70 colocaram os indivíduos no centro de seu próprio planejamento de vida. Os seres humanos passaram a reivindicar maior autonomia para buscar melhor qualidade de vida com a realização de suas personalidades. Esse processo de realização de personalidade pode ocorrer através de uma autodescoberta experimental da identidade pessoal (HONNETH, 2004a, p.470). Surge assim um estágio consciente de individualismo. Com o aumento do potencial de descoberta autônoma das identidades individuais, as instituições-chaves da sociedade precisaram adaptar-se ao novo ideal de conduta e mostraram suas mudanças através das estatísticas sociais: maiores taxas de divórcios, diminuição nas taxas de natalidade, mudanças na estrutura familiar, aumento de energia mental gasta em atividades de lazer e mais consumo de bens luxuosos, dentre outras. O autor identifica assim o surgimento de uma nova forma de individualismo com o aumento de demanda por auto-realização individual, entendida pelo mesmo como processo espontâneo, ou seja, sem bloqueios internos, inibições psíquicas ou angústias, de articulação e de realização de metas individuais de vida definidas de forma autônoma (HONNETH, 2003b).

Porém, a auto-realização só pode ser adquirida com o auxílio de um parceiro de interação. Os “indivíduos se constituem como pessoas unicamente porque, da perspectiva dos

outros que assentam ou encorajam, aprendem a se referir a si mesmos como seres a que cabem determinadas propriedades e capacidades” (HONNETH, 2003b, p.272). O sujeito adquire consciência de si mesmo ao perceber sua própria ação da perspectiva de seus parceiros de interação, e constrói sua identidade através da internalização das reações desses parceiros.

[...] temos boas razões para assumir que a formação da identidade individual geralmente ocorre através de estágios de internalização das reações de reconhecimento padronizadas socialmente: o indivíduo aprende a compreender a si mesmo, tanto quanto um membro total, quanto um membro particular da comunidade social, ao ser gradualmente assegurado das habilidades e necessidades específicas constituintes de sua personalidade através de padrões de aprovação de reações por parceiros generalizados de interação (HONNETH, 2004b, p.354, tradução nossa)¹.

Para ser possível descrever as estruturas universais de uma vida bem-sucedida, é necessário pensar nas condições intersubjetivas representadas pelos diferentes padrões de reconhecimento (HONNETH, 2003b, p.273). Nos estudos das teorias de Hegel e Mead, Honneth (2003b) encontra como ponto de convergência a idéia de que para que os indivíduos das sociedades modernas alcancem auto-realização, é necessário que sejam reconhecidos socialmente como sujeitos autônomos e individualizados, simultaneamente. Hegel defende a idéia de que a formação prática da identidade humana pressupõe a experiência do reconhecimento intersubjetivo. Para Mead, os sujeitos só podem chegar a uma auto-relação prática quando aprendem a se conceber, da perspectiva normativa de seus parceiros de interação, como seus destinatários sociais. Honneth (2003b) identifica que as relações de reconhecimento e, portanto, os processos de individuação estão diretamente relacionados ao momento histórico em que ocorrem. O processo da vida social opera como uma coerção normativa que obriga os indivíduos a uma ampliação gradual dos limites do conteúdo do reconhecimento recíproco. Só dessa forma eles podem conferir uma expressão social às pretensões de sua subjetividade, que sempre se regeneram, sendo um processo dinâmico de ampliação simultânea das relações de reconhecimento mútuo. A partir dessas idéias, o autor traça a hipótese de que a transformação das sociedades ocorre pelas lutas moralmente

¹ “[...] we have good reasons for assuming that individual identity formation generally takes place through stages of internalization of socially standardized recognition reactions: The individual learns to grasp his or her self as both a full and a particular member of the social community by being gradually assured of the specific abilities and needs constituting his or her personality through the approving patterns of reaction by generalized interaction partners” (HONNETH, 2004b, p.354).

motivadas de grupos sociais, numa tentativa coletiva de estabelecer institucional e culturalmente formas ampliadas de reconhecimento recíproco (HONNETH, 2003b, p.155-156). O autor passa então a desenvolver sua teoria social de teor normativo com o objetivo de esclarecer os processos de mudança social, reportando-se às pretensões normativas estruturalmente inscritas na relação de reconhecimento recíproco (p.155). Atualizando as questões levantadas por Hegel e Mead para a realidade das sociedades modernas liberais capitalistas, identifica três tipos de relações intersubjetivas vivenciadas pelos sujeitos dessas sociedades: as amorosas, relações primárias de ordem afetiva entre amigos, amantes e familiares; as jurídicas, relacionadas às questões de direitos; e as de valoração social, ligadas a fins sociais considerados importantes para todos da sociedade. Em cada uma dessas relações, há um padrão de reconhecimento específico que possibilita o desenvolvimento de uma dimensão da auto-realização do indivíduo.

2.1 Dimensões da Auto-Realização

Os indivíduos necessitam do reconhecimento em todos os tipos de relações sociais para que sejam considerados auto-realizados e para que possam participar da sociedade sem constrangimentos. Em cada tipo de relação, busca-se o reconhecimento de uma dimensão diferente da personalidade do indivíduo. A forma como esse reconhecimento se dá também é específica, possibilitando a construção de uma dimensão diferenciada de auto-realização individual.

2.1.1 *Relações Amorosas*

Por “relações amorosas² devem ser entendidas aqui todas as relações primárias, na medida em que elas consistam em ligações emotivas fortes entre poucas pessoas, segundo o

² Esse termo é também sinônimo de relações primárias, mas como as relações a que se referem são especificamente as relações primárias com envolvimento amoroso, preferiu-se utilizar aqui o termo relações amorosas.

padrão de relações eróticas entre dois parceiros, de amizade e de relações pais/filho” (HONNETH, 2003b, p.159). Essas relações estão necessariamente ligadas à existência corporal de outras pessoas e à condição de simpatia e atração, que são sensações involuntárias. A dimensão da personalidade dos indivíduos em questão nesse tipo de relação é a de natureza carencial e afetiva, pois os indivíduos necessitam de amor ao mesmo tempo em que buscam sua individualidade com relação aos seres que amam. Portanto, o princípio de reconhecimento em questão é o da necessidade do indivíduo.

O reconhecimento intersubjetivo possível nas relações de ordem amorosa é o da independência do indivíduo com relação às pessoas que ama, sem perder o amor dessas pessoas, pois “sem a segurança emotiva de que a pessoa amada preserva sua afeição mesmo depois da autonomização renovada, não seria possível, de modo algum, para o sujeito que ama o reconhecimento de sua independência” (HONNETH, 2003b, p.178); por autonomização entende-se o processo de diferenciação como um ser autônomo. Uma vez que a experiência tem que ser mútua na relação do amor, o reconhecimento aqui designa o processo simultâneo de uma liberação e ligação emotiva com relação à outra pessoa, em que se dá uma afirmação de sua autonomia apoiada pela dedicação afetiva, pelo amor e pela amizade dos indivíduos que ama. Esse tipo de reconhecimento deve possuir o caráter de assentimento e encorajamento afetivo. Com isso, a relação amorosa representa de forma ideal uma simbiose quebrada pelo reconhecimento de sua independência individual, pela individuação recíproca, visto que a relação de reconhecimento prepara o caminho para uma espécie de auto-relação em que os sujeitos alcançam mutuamente uma confiança elementar em si mesmos, uma segurança emotiva não apenas na experiência, mas também na manifestação de suas próprias carências e sentimentos.

Embasado nos estudos de Donald W. Winnicott, Honneth (2003b, p.173) encontra elementos para identificar a “espécie de auto-relação a que um sujeito pode chegar quando se sabe amado por uma pessoa vivenciada como independente, pela qual ele sente também, de sua parte, afeição ou amor”. Assim, a dimensão da auto-realização desenvolvida pelos sujeitos através de suas relações amorosas é a da autoconfiança. A autoconfiança forma uma “camada fundamental de uma segurança emotiva não apenas na experiência, mas também na manifestação das próprias carências e sentimentos, propiciada pela experiência intersubjetiva do amor” (p.177), sendo que o amor é o pressuposto psíquico do desenvolvimento de todas as outras atitudes de auto-relação. A autoconfiança individual é “a base indispensável para a

participação autônoma na vida pública” (p.178) e possibilita ao indivíduo alcançar uma liberdade interior que lhe permite a articulação de suas próprias carências.

A expressão prática da autoconfiança é a “capacidade de estar só”: “a criança pequena, por se tornar segura do amor materno, alcança uma confiança em si mesma que lhe possibilita estar a sós despreocupadamente” (HONNETH, 2003b, p.174). O poder-estar-só é um dos pólos da tensão intersubjetiva nas relações amorosas. Seu pólo oposto é a capacidade de fusão sem limites com o outro, onde os sujeitos se reconciliam uns com os outros de formas diversas, variando conforme a espécie de ligação: nas amizades, pode ser a experiência comum de um diálogo que nos absorve ou o estar-junto inteiramente espontâneo; nas relações eróticas, é a união sexual pela qual um se sabe reconciliado com o outro, sem diferenças (p.175). Essas relações são caracterizadas por tensões entre a experiência do poder-estar-só e a do estar-fundido, que possibilitam um recíproco estar-consigo-mesmo no outro.

O quadro a seguir sintetiza os principais conceitos apresentados:

Auto-Realização	Autoconfiança
Tipo de relação intersubjetiva	Relações amorosas
Dimensão da personalidade a ser reconhecida	De natureza carencial e afetiva
Princípios de reconhecimento	Necessidade
Formas de reconhecimento	Dedicação emotiva

2.1.2 *Relações Jurídicas*

As relações jurídicas são aquelas referentes às questões de direitos, entendendo por direitos a segurança que o indivíduo pode ter que o “outro generalizado” irá atender suas expectativas.

[...] só podemos chegar a uma compreensão de nós mesmos como portadores de direitos quando possuímos, inversamente, um saber sobre quais obrigações temos de observar em face do respectivo outro: apenas da perspectiva normativa de um “outro generalizado”, que já nos ensina a reconhecer os outros membros da coletividade como portadores de direitos, nós podemos nos entender também como pessoa de

direito, no sentido de que podemos estar seguros do cumprimento social de algumas de nossas pretensões (HONNETH, 2003b, p.179).

Essas relações se referem ao papel que o indivíduo detém como cidadão. A dimensão da personalidade dos indivíduos nesse tipo de relação é a da imputabilidade moral, ou seja, sua capacidade de ter juízo crítico sobre seus atos. Para poder agir como uma pessoa moralmente imputável, o indivíduo não precisa somente da proteção jurídica contra a interferência em sua esfera de liberdade, mas também da possibilidade juridicamente assegurada de participação no processo público de formação da vontade, da qual ele faz uso. A “afetividade social pode demonstrar-lhe reiteradamente que ele encontra reconhecimento universal como pessoa moralmente imputável” (HONNETH, 2003b, p.197). O princípio de reconhecimento nesse tipo de relação é o da igualdade perante a lei, possibilitando uma autonomia legal ao indivíduo.

O reconhecimento jurídico trata da propriedade universal que faz do indivíduo uma pessoa, sendo central a questão de como se determina a propriedade constitutiva das pessoas como tais. As propriedades estruturais do reconhecimento jurídico se referem às características universalizáveis dos indivíduos sob formas particulares, pelas quais os sujeitos respeitam-se mutuamente como possuindo igual valor para a sociedade da qual são membros, e se reconhecem como pessoas de direito. A forma de reconhecimento nas relações jurídicas dá-se pelo respeito cognitivo de seus parceiros de interação e no tratamento mútuo igualitário, através do tratamento legal como igual, possibilitando aos indivíduos uma condição de igualdade generalizável, inclusive para reclamarem seus direitos. Um sujeito é respeitado se encontra reconhecimento jurídico não só na capacidade abstrata de poder orientar-se por normas morais, mas também na propriedade concreta de merecer o nível de vida necessário para isso. O reconhecimento jurídico dá ao sujeito a possibilidade de conceber sua ação como uma manifestação da própria autonomia respeitada por todos os outros.

A adjudicação de direitos tem como tarefa proteger e possibilitar a posse e o exercício da capacidade universal que caracteriza o ser humano como pessoa. É estabelecida ao indivíduo, pelo direito civil, a liberdade individual de decisão. Dessa forma, cada indivíduo se encontra em condições de definir as metas de sua vida sem influência externa. Toda comunidade jurídica moderna está fundada na assunção da imputabilidade moral de todos os seus membros, pois sua legitimidade se torna dependente da idéia de um acordo racional entre indivíduos em pé de igualdade (HONNETH, 2003b, p.187-188). A ordem jurídica conta com

a disposição individual para a obediência na medida em que ela é capaz de reportar-se ao assentimento livre de todos os indivíduos inclusos nela. É preciso para isso supor nesses sujeitos de direito a capacidade de decidir racionalmente, com autonomia individual, sobre questões morais, para que possam acordar reciprocamente acerca de uma ordem jurídica.

A dimensão da auto-realização desenvolvida pelos sujeitos através de suas relações jurídicas é a de auto-respeito, de forma que “toda pessoa, independente de questões de status, seja considerada capaz de julgamento em igualdade de condições” (SOUZA, 2000b, p.119). O auto-respeito faz surgir no indivíduo a consciência de poder se respeitar a si, porque merece respeito de todos os outros. A noção de direito produz no sujeito a sensação de sua dignidade. Os sujeitos de direito se “reconhecem” mutuamente enquanto submetidos às mesmas leis e possuidores de autonomia individual para escolher racionalmente entre normas (SOUZA, 2000a), ou seja, o direito de liberdade individual de decisão para definir as metas de sua vida sem influência externa, através do respeito universal pela “liberdade da vontade da pessoa”.

A expressão prática do auto-respeito, baseado em uma autonomia juridicamente assegurada, é de que “cada sujeito é capaz de se conceber como uma pessoa que, voltando-se a si, pode entrar numa relação de exame ponderador dos próprios desejos” (HONNETH, 2003b, p.277). O que é de difícil comprovação empírica.

Principais conceitos apresentados:

Auto-Realização	Auto-Respeito
Tipo de relação intersubjetiva	Relações jurídicas
Dimensão da personalidade a ser reconhecida	Imputabilidade moral
Princípios de reconhecimento	Igualdade legal
Formas de reconhecimento	Respeito cognitivo

2.1.3 *Relações de Valoração Social*

As relações de valoração social³ são aquelas ligadas a fins sociais considerados importantes para todos da sociedade. Estão relacionadas a uma comunidade com valores compartilhados. Esse tipo de relação supõe a pré-existência de um horizonte de valores intersubjetivamente partilhados, ou seja, uma orientação por concepções e objetivos comuns, que sinalizem reciprocamente o significado ou a contribuição de suas propriedades pessoais para a vida do respectivo outro. A dimensão da personalidade do indivíduo em questão nesse tipo de relação é a de suas capacidades e propriedades específicas. O princípio de reconhecimento nas relações de valoração social é o das contribuições sociais do indivíduo de forma diferenciada dos outros, considerando o que a sociedade a qual o indivíduo pertence compreende por contribuição social.

A forma de reconhecimento nesse tipo de relação dá-se pela estima social. Os indivíduos “necessitam de uma estima social que só pode se dar na base de finalidades partilhadas em comum” (HONNETH, 2003b, p.278). O indivíduo busca um reconhecimento social de sua singularidade individual, de suas capacidades e propriedades particulares conforme o seu mérito. Trata-se das propriedades particulares que caracterizam o indivíduo diferentemente de outros. Nesse caso, é central a questão de como constitui o sistema referencial valorativo no interior do qual se pode medir o “valor” das propriedades características (p.187). O valor social é medido pelo grau de contribuição para a realização dos objetivos sociais predeterminados, em que as capacidades e realizações são julgadas conforme sua cooperação na implementação de valores culturalmente definidos (p.200). A estima social oferece ao indivíduo segurança na aplicação de suas capacidades, com possibilidades de individuação e igualdade. Ela ocorre através de “uma confiança emotiva na apresentação de realizações ou na posse de capacidades que são reconhecidas como “valiosas” pelos demais membros da sociedade” (p.210).

A dimensão de auto-realização desenvolvida através das relações de valoração social é a de auto-estima, cuja expressão prática em indivíduos autônomos se dá através de modos de relacionamentos livres de angústia. A igualdade de oportunidades para a realização diferencial

³ A opção pela utilização do termo Relações de Valoração Social, seguindo a tradução realizada por Souza (2000a), ao invés do termo Comunidade de Valores, da versão em português do livro *Luta por Reconhecimento*, deu-se por parecer mais adequado ao tipo de relação a que se refere.

de certos valores sociais produz nos indivíduos a sensação de “autovalorização” e um sentimento de admiração e reconhecimento por parte dos outros.

Em sociedades tradicionais, articuladas em estamentos, a reputação de uma pessoa é definida em termos da honra social adquirida quando a pessoa consegue cumprir expectativas coletivas de comportamento. Nas sociedades modernas, os sujeitos se encontram “biograficamente individualizados” e seu valor social deixa de ser medido pela honra. Ele é entendido como prestígio social, ou seja, a “medida de estima que o indivíduo goza socialmente quanto as suas realizações e as suas capacidades individuais” (HONNETH, 2003b, p.206). O “prestígio” ou a “reputação” referem-se então ao grau de reconhecimento social do indivíduo em sua contribuição na implementação prática dos objetivos da sociedade, de forma que “uma pessoa só pode se sentir 'valiosa' quando se sabe reconhecida em realizações que ela justamente não partilha de maneira indistinta com todos os demais” (p.204). Com a individualização, o indivíduo não atribui a um grupo o respeito que goza socialmente por suas realizações, mas sim a si próprio, e sua reputação social é mensurada pelas realizações que os indivíduos apresentam à sua sociedade como formas particulares de auto-realização (p.208).

A valoração social produz o vínculo de solidariedade dentro de um mesmo grupo, também encontrado em grupos oprimidos que buscam reconhecimento. O autor desenvolve seu conceito de solidariedade social embasado em uma estima simétrica que ocorre quando os sujeitos recebem a mesma chance de experienciar a si mesmos como seres valiosos para a sociedade. Quanto maior a amplitude de valores e “quanto mais a ordenação hierárquica cede a uma concorrência horizontal, tanto mais a estima social assumirá um traço individualizante e criará relações simétricas” (HONNETH, 2003b, p.200). Sujeitos individualizados e autônomos possuem relações solidárias quando se estimam simetricamente, sendo que o que é simétrico são as chances de estima social e não o seu valor.

[...] a solidariedade está ligada ao pressuposto de relações sociais de estima simétrica entre sujeitos individualizados (e autônomos); estimar-se simetricamente nesse sentido significa considerar-se reciprocamente à luz de valores que fazem as capacidades e as propriedades do respectivo outro aparecer como significativas para a práxis comum (HONNETH, 2003b, p.210).

Nas relações solidárias, os sujeitos se interessam reciprocamente por seus distintos modos de vida, despertando uma tolerância para com a particularidade individual do outro e

um interesse afetivo para com essa particularidade. Só esse tipo de relação possibilita que uma concorrência individual por estima social assuma uma forma isenta de dor, sem a existência de experiências de desrespeito. A solidariedade social impulsiona e legitima a progressiva individuação, premiando o esforço diferencial com prestígio social, e a relação jurídica moderna influi sobre as condições da solidariedade ao estabelecer as limitações normativas para a formação dos valores fundadores da comunidade (HONNETH, 2003b, p.278).

Honneth (2003b, p.209) chama a atenção para o fato de que a solidariedade entre membros de grupos sociais que buscam realizações comuns, através do mecanismo de estima simétrica por seus membros que estão em condições de realizações comuns, pode explicar o fato de a guerra poder fundar relações de interesse solidário para além dos limites sociais.

Principais conceitos apresentados:

Auto-Realização	Auto-Estima
Tipo de relação intersubjetiva	Relações de valoração social
Dimensão da personalidade a ser reconhecida	Capacidades e propriedades
Princípios de reconhecimento	Contribuições sociais
Formas de reconhecimento	Estima social

2.2 Da Busca por Auto-Realização à Luta por Reconhecimento

Consciente de que uma teoria do reconhecimento só tem o status de uma idéia hipoteticamente generalizada da “vida boa”, Honneth (2004b, p.355) mostra que ao obter o reconhecimento mútuo, o sujeito passa a ser capaz de aparecer em público sem vergonha. Dessa forma desenvolve sua personalidade de uma maneira tranqüila e, conseqüentemente, sua identidade pessoal.

Com a diferenciação dos padrões de reconhecimento, que se dá através das transformações históricas, cresce a chance para todos os membros da sociedade obter um maior grau de individualidade, porque através dos diferentes tipos de reconhecimento são capazes de aprender mais sobre sua própria personalidade. Esses padrões de reconhecimento

podem ser compreendidos como “dispositivos de proteção intersubjetivos” que garantem as condições de liberdade para que o indivíduo possa articular suas metas de vida (HONNETH, 2003b, p.274).

O que o autor busca representar em sua teoria são os padrões comportamentais universais, entendidos como elementos estruturais das formas particulares de vida. É, assim, através do reconhecimento intersubjetivo de suas necessidades específicas, de sua autonomia pessoal e de suas propriedades e capacidades pessoais que as condições de auto-realização individual são socialmente asseguradas, e, portanto, os indivíduos passam a ser capazes de realizar suas metas de vida, realizando-se nas dimensões da autoconfiança, do auto-respeito e da auto-estima, respectivamente.

[...] só graças à aquisição cumulativa de autoconfiança, auto-respeito e auto-estima, como garante sucessivamente a experiência das três formas de reconhecimento, uma pessoa é capaz de se conceber de modo irrestrito como um ser autônomo e individuado e de se identificar com seus objetivos e desejos (HONNETH, 2003b, p.266).

A busca de auto-realização pode também ser analisada como uma luta por reconhecimento, uma vez que o não-reconhecimento no processo de interação social pode gerar experiências de desrespeito ou humilhação e conseqüentes conflitos sociais. É com referência à ausência de reconhecimento que Honneth (2003b) desenvolve um modelo de conflito que surge devido a sentimentos coletivos de injustiça. Esse modelo é baseado na teoria do reconhecimento e se distingue dos modelos de conflitos que começam pelos interesses coletivos, ao se basear nas experiências morais dos grupos, e não na concorrência por bens.

Os modelos de conflitos que começam pelos interesses coletivos são aqueles que atribuem o surgimento e o curso das lutas sociais à tentativa de grupos sociais de conservar ou aumentar seu poder de dispor de determinadas possibilidades de reprodução [...] Pelo contrário, um modelo de conflito que começa pelos sentimentos coletivos de injustiça é aquele que atribui o surgimento e o curso das lutas sociais às experiências morais que os grupos sociais fazem perante a denegação do reconhecimento jurídico ou social. Ali se trata da análise de uma concorrência por bens escassos, aqui, porém, da análise de uma luta pelas condições intersubjetivas da integridade pessoal. Mas esse segundo modelo de conflito, baseado na teoria do reconhecimento, não pode precisamente substituir o primeiro, o modelo utilitarista, mas somente complementá-lo: pois permanece sempre uma questão empírica saber até que ponto um conflito social segue a lógica da

persecução de interesses ou a lógica da formação da reação moral (HONNETH, 2003b,p.260-61).

Para ele, a luta por reconhecimento possui uma base motivacional afetiva, que são as reações negativas que acompanham, no plano psíquico, a experiência de desrespeito. “Toda a dinâmica da luta pelo reconhecimento, para Honneth, parte da relação entre não-reconhecimento e posterior reconhecimento legal” (MATTOS, 2004, p.160). A teoria de Honneth possibilita a percepção do sofrimento e da dor humana envolvidos no processo de interação social.

“Os sujeitos percebem os procedimentos institucionais como injustiça social quando vêem aspectos de sua personalidade, os quais acreditam terem um direito ao reconhecimento, sendo desrespeitados” (HONNETH, 2003a, p.132, tradução nossa)⁴. O sujeito reconhece uma negação de reconhecimento sem justificativa através de suas próprias reações emocionais negativas, como é o caso da vergonha, da ira, da vexação e do desprezo. Quando não ocorre o reconhecimento social em algum tipo de suas relações, abre-se uma “lacuna psíquica na personalidade do sujeito, que reage emocionalmente através da vergonha ou da ira. Assim, o desrespeito vem sempre acompanhado desses sentimentos através dos quais ele percebe que o reconhecimento está sendo negado e que o impulsiona de forma motivacional a uma luta pelo reconhecimento denegado (HONNETH, 2003b, p.220). Para o autor, o sentimento de humilhação força o indivíduo a entrar em uma tensão afetiva, que só é dissolvida quando encontra uma possibilidade de ação ativa, pois “os sujeitos humanos não podem reagir de modo emocionalmente neutro às ofensas sociais” (HONNETH, 2003b, p.224). As diferenças entre as diversas reações emotivas são medidas conforme a violação de uma norma que refreia a ação: se causada pelo próprio sujeito ativo, a pessoa vivencia o contrachoque de suas ações com sentimentos de culpa; se causada por seu parceiro de interação, a vivência é com sentimentos de indignação moral. Porém, o autor ressalta o fato de que essas reações afetivas podem ocorrer como conseqüências de uma injustiça social sofrida pelo indivíduo. Essas reações não são uma constante, pois dependem da constituição do entorno político e cultural em que o indivíduo se encontra. Assim, para que as experiências de desrespeito motivem ações de resistência política é necessário que haja a disponibilidade de um meio de articulação de um movimento social (p.224). Essa luta pode ter um caráter coletivo quando os sujeitos se

⁴ “[...] subjects perceive institutional procedures as social injustice when they see aspects of their personality being disrespected which they believe have a right to recognition” (HONNETH, 2003a, p.132).

identificam na forma de desrespeito sofrido. O engajamento nas ações políticas em si já pode proporcionar-lhes um novo tipo de auto-relação positiva, uma auto-estima pela solidariedade intragrupo de luta e pela luta em si, na condição de reclamadores da injustiça sofrida. Isso, para Honneth, é o elemento de transformação histórica das formas de reconhecimento demandadas por seus membros. O caráter coletivo vai depender “da existência de uma semântica coletiva que permite interpretar as experiências de desapontamento pessoal como algo que afeta não só o eu individual mas também um círculo de muitos outros sujeitos” (p.258). Ou seja, se encontrarem espaço e parceiros que se sintam igualmente envergonhados.

A tensão moral necessária para originar conflitos sociais precisa de objetivos generalizáveis para além das interações individuais. Só assim embasam um movimento coletivo. Para Honneth (2003b, p.256), o desrespeito nas relações amorosas não está relacionado a critérios socialmente generalizados, como é o caso do desrespeito nas relações jurídicas e de valoração social. Nestas, as experiências pessoais podem afetar também outros sujeitos, o que possibilita a origem moral de conflitos sociais. Assim, luta social é o processo prático em que as “experiências individuais de desrespeito são interpretadas como experiências cruciais típicas de um grupo inteiro, de forma que elas podem influir, como motivos diretores da ação, na exigência coletiva por relações ampliadas de reconhecimento” (p.257). Essa luta pode ter características de resistência social ou de rebelião, como reação ao desapontamento das expectativas de reconhecimento social como seres autônomos e individualizados.

Honneth apresenta, assim, uma lógica moral dos conflitos sociais, atribuindo às respectivas formas de reconhecimento recíproco experiências correspondentes de desrespeito social, entendidas como uma ausência de reconhecimento, e busca comprovações históricas e sociológicas para a idéia de que essas formas de desrespeito social foram, de fato, fontes motivacionais de confrontos sociais.

2.3 Formas de Desrespeito

O entrelaçamento interno entre individualização e reconhecimento origina uma vulnerabilidade nos indivíduos, pois a auto-imagem de cada um depende da possibilidade de um resseguro constante no outro. Assim, as experiências de desrespeito podem gerar

conseqüências desastrosas para a formação da identidade desses indivíduos ao privá-los do reconhecimento de determinadas pretensões de suas identidades (HONNETH, 2003b, p.214). A integridade do ser humano deve-se aos padrões de reconhecimento que, ao serem negados, estorvam os sujeitos em sua liberdade de ação, infligem-lhes danos e ferem a compreensão positiva de si mesmos, podendo a identidade inteira da pessoa desmoronar.

2.3.1 Relações Amorosas

O componente ameaçado da personalidade do indivíduo nas relações amorosas é a integridade física. Portanto o desrespeito aqui se dá através de maus-tratos e violação. Esses abusos subtraem da pessoa o respeito pela disposição autônoma sobre o próprio corpo adquirida na socialização pela dedicação emotiva. O resultado é a destruição da confiança em si mesmo e da confiança no mundo. Esse tipo de desrespeito incute no indivíduo uma espécie de “vergonha social” e gera “um grau de humilhação que interfere destrutivamente na auto-relação prática de um ser humano com mais profundidade do que outras formas de desrespeito” (HONNETH, 2003b, p.215); não apenas pela dor corporal, mas por provocar o sentimento de sujeição à vontade do outro, sendo a espécie mais elementar de rebaixamento pessoal.

Toda tentativa de se apoderar do corpo de uma pessoa contra a vontade dela, independente da intencionalidade dessa ação, interfere na auto-realização do indivíduo com mais profundidade do que as outras formas de desrespeito, chegando a levar o sujeito sem proteção à perda de seu senso de realidade. O sofrimento aqui provoca um colapso dramático da confiança na fidedignidade do mundo social e na própria auto-segurança (HONNETH, 2003b, p.216).

Os padrões de reconhecimento das relações jurídicas penetram as relações amorosas quando o indivíduo precisa ser protegido do perigo de uma violência física, pois a integridade pessoal se dá não somente pela experiência do amor, mas também pela proteção jurídica contra as lesões que podem vir a ocorrer (HONNETH, 2003b, p.278).

Principais conceitos apresentados:

Auto-Realização	Autoconfiança
Tipo de relação intersubjetiva	Relações amorosas
Componente ameaçado da personalidade	Integridade física
Formas de desrespeito	Maus-tratos e violação

2.3.2 *Relações Jurídicas*

O componente ameaçado da personalidade do indivíduo nas relações jurídicas é a integridade social do indivíduo. A forma de desrespeito, portanto, ocorre pela privação de direitos e exclusão social, provocando a “perda de auto-respeito, ou seja, uma perda da capacidade de se referir a si mesmo como parceiro em pé de igualdade na interação com todos os próximos” (HONNETH, 2003b, p.217). A denegação de pretensões jurídicas socialmente vigentes lesa o indivíduo em sua expectativa intersubjetiva de ser reconhecido como sujeito capaz de formar um juízo moral. Dessa forma, a privação de direitos e a exclusão social representam a limitação violenta da autonomia pessoal e o sentimento de não possuir o status de parceiro da interação moralmente em iguais condições.

A verificação empírica da dinâmica do reconhecimento nas relações jurídicas só é possível quando as pessoas sofrem visivelmente a privação de seus direitos, medida tanto pelo grau de universalização, quanto pelo alcance material dos direitos institucionalmente garantidos (HONNETH, 2003b, p.217). As formas de desrespeitos sofridas pelos indivíduos nas relações jurídicas afetam suas possibilidades de universalização (p.267).

Principais conceitos apresentados:

Auto-Realização	Auto-Respeito
Tipo de relação intersubjetiva	Relações jurídicas
Componente ameaçado da personalidade	Integridade social
Formas de desrespeito	Privações de direitos e exclusão

2.3.3 *Relações de Valoração Social*

O componente ameaçado da personalidade do indivíduo nas relações de valoração social é sua dignidade. O desrespeito acontece pela degradação e ofensa. Essas violações provocam a perda do “assentimento social a uma forma de auto-realização que ela encontrou arduamente com o encorajamento baseado em solidariedades de grupos” (HONNETH, 2003b, p.218). Dessa forma, eles não podem se referir à condução de suas vidas como algo a que caberia um significado positivo no interior da coletividade social a qual pertencem.

Ao considerar algumas formas de vida ou modos de crença de menor valor ou deficientes, a sociedade tira dos sujeitos a possibilidade de atribuir um valor social às suas próprias capacidades, fazendo com que experienciem com essa desvalorização social uma perda de suas auto-estimas, ou seja, possibilidade de se entender a si próprio como um ser estimado por suas propriedades e capacidades características. O rebaixamento e a humilhação social ameaçam a identidade dos indivíduos da mesma maneira que as doenças fazem com seus corpos (HONNETH, 2003b, p.218).

Os confrontos econômicos ocorrem nesse tipo de relação, pois as relações de estima social estão ligadas indiretamente a padrões de distribuição de renda. As formas de desrespeitos sofridas pelos indivíduos nas relações de valoração social afetam suas possibilidades de individualização e igualdade (HONNETH, 2003b, p.267).

Principais conceitos apresentados:

Auto-Realização	Auto-Estima
Tipo de relação intersubjetiva	Relações de valoração social
Componente ameaçado da personalidade	Dignidade
Formas de desrespeito	Degradação e ofensa

2.4 Justiça Social

A partir da definição e diferenciação das relações de reconhecimento, Axel Honneth (2004b, 2003a) desenvolve seu conceito de justiça social e sua concepção de sociedade justa. Pode-se diferenciar os conflitos nas sociedades contemporâneas através do motivo da disputa, seja o da aplicação “justa” do princípio de reconhecimento de amor; seja o da igualdade de direitos ou o de fazer justiça para a obtenção de resultados (HONNETH, 2004b, p.352). Sua teoria da justiça parte do pressuposto de que o reconhecimento social é necessário, sendo o reconhecimento da dignidade humana um princípio central de justiça social. Não é a eliminação da desigualdade que se dá no desejo normativo de justiça, mas sim o evitar humilhação e desrespeito, através da dignidade e do respeito, pelo aumento da sensibilidade moral.

Para o autor, cada tipo de relação social que os sujeitos mantêm uns com os outros fornece sua própria medida do que pode ser considerado “justo” ou “injusto”. Se a preocupação é com um relacionamento baseado no apelo ao amor, então o princípio da necessidade tem prioridade, se em relacionamentos baseados na legalidade, o princípio de igualdade tem prioridade e em relacionamentos cooperativos, o princípio do mérito (HONNETH, 2003a, p.181). Dessa forma, os princípios de justiça social são definidos de acordo com o quadro a seguir:

Auto-Realização	Autoconfiança	Auto-Respeito	Auto-Estima
Princípios de justiça	Necessidade	Igualdade	Mérito

Para Honneth (2004b, 2003a), a qualidade das relações sociais de reconhecimento deve formar o ponto de referência em uma concepção de justiça social. Entende-se por sociedade justa, nesse caso, aquela que dá autonomia a todos os sujeitos e oferece a mesma chance de auto-realização individual através da participação igualitária nas condições de reconhecimento para que possam ter uma “vida boa”. A justiça de uma sociedade é medida de acordo com o grau de sua habilidade em assegurar condições de reconhecimento mútuo. O reconhecimento forma a identidade pessoal e assim a auto-realização individual. Portanto, em sua concepção, os sujeitos merecem em igual medida o grau de reconhecimento social que permite a eles uma formação de identidade bem-sucedida. Para Axel Honneth, “[...] toda a

concepção de justiça deve possuir um caráter igualitário desde o início, de forma a considerar que todos os membros da sociedade tenham direitos iguais entre si, e assim cada um possuir a mesma autonomia” (HONNETH, 2004b, p.356, tradução nossa)⁵. Deve haver uma igualdade social de possibilidade de auto-realização para todos os membros de uma sociedade. Igualdade social significa a viabilidade da formação da identidade pessoal para todos os integrantes da sociedade, o que é sinônimo de afirmar que é a viabilização da auto-realização individual que cumpre o objetivo atual de tratamento igual de todos os sujeitos em nossas sociedades.

Em sua concepção de justiça, o autor debate teoricamente com Nancy Fraser, discordando com relação à crença de Fraser de que uma sociedade justa é aquela que possibilita aos seus membros uma igualdade de participação. Uma das críticas que Honneth (2004b, 2003a) faz à autora refere-se ao fato de ela ligar a idéia de igualdade social à determinação de “participação”, onde o sucesso dessa igualdade é medido pela participação social sem desvantagens de todos os membros da sociedade. Outra de suas críticas está relacionada à busca da autora em entender a determinação de participação não como resultado de uma concepção de “vida boa”, mas apenas como uma elucidação das implicações sociais da idéia de autonomia individual. Para ele, Nancy Fraser não consegue explicar por que a participação igualitária na vida pública só pressupõe a eliminação das diferenças econômicas e da humilhação cultural, e não também o auto-respeito em relação às conquistas individuais ou um fortalecimento do ego adquirido através da socialização. Honneth (2004b) não concorda que apenas a economia e a cultura sejam as dimensões da participação na interação social, acreditando que devam ser incluídas como dimensões as esferas da socialização e da lei. Para ele, Nancy erra quando define seu conceito de “participação” sem considerar antes as funções que ele tem que ter com relação às pré-condições sociais para a autonomia individual. Faltou-lhe uma análise cuidadosa da relação entre a realização da autonomia e as formas sociais de interação.

O debate entre Axel Honneth e Nancy Fraser é amplamente elucidado em estudos realizados por autores como Michelotti (2006), que apresenta o debate para então desenvolver sua pesquisa empírica, partindo do referencial teórico desenvolvido por Fraser; por Silva, J. (2005), que analisa e critica as teorias de ambos; por Nobre (2005), que analisa o debate

⁵ “[...] every conception of justice must possess an egalitarian feature from the start, in the sense that it considers all members of society to have equal rights among one another and hence affords each of them the same autonomy” (HONNETH, 2004b, p.356).

teórico dos dois autores, dentre outros, buscando distinguir a Teoria Tradicional e a Teoria Crítica; por Mattos (2004), que discute o conceito de reconhecimento desenvolvido pelos dois autores; por Zurn (2003), que analisa as lutas por reconhecimento segundo suas teorias; e por Souza (2000a), que em sua análise da dimensão política do reconhecimento social resgata as teorias de Honneth e Fraser. O livro de autoria conjunta entre Axel Honneth e Nancy Fraser (FRASER; HONNETH, 2003) é inteiramente dedicado a esse debate teórico, em que cada autor apresenta seus argumentos. No entanto, não entraremos aqui na análise desse embate teórico, pois o que se busca é uma maior compreensão do processo de auto-realização, apenas analisado por Axel Honneth, sem procedermos a uma discussão dos conceitos de justiça social e de reconhecimento.

O Quadro 1 sistematiza as características das três dimensões da auto-realização construídas analiticamente por Axel Honneth, conforme os diferentes tipos de reconhecimento, de desrespeito e princípios de justiça apresentados até o momento.

Quadro 1 – Dimensões da Auto-Realização

Auto-Realização	Autoconfiança	Auto-Respeito	Auto-Estima
Tipo de relação intersubjetiva	Relações amorosas	Relações jurídicas	Relações de valoração social
Dimensões da personalidade a serem reconhecidas	De natureza carencial e afetiva	Imputabilidade moral	Capacidades e propriedades
Princípios de reconhecimento	Necessidade	Igualdade legal	Contribuições sociais
Formas de reconhecimento	Dedicação emotiva	Respeito cognitivo	Estima social
Componentes ameaçados da personalidade	Integridade física	Integridade social	Dignidade
Formas de desrespeito	Maus-tratos e violação	Privações de direitos e exclusão	Degradação e ofensa
Princípios de justiça	Necessidade	Igualdade	Mérito

FONTE: Honneth (2003a, 2003b, 2004b).

2.5 Transformação do Individualismo da Auto-Realização

Entendendo melhor o significado do conceito de auto-realização para Honneth, retomamos o conceito de individualismo da auto-realização não mais com referência ao período de 30-40 anos atrás, quando os indivíduos passam a demandar condições autônomas para suas auto-realizações, mas relativo às duas últimas décadas (HONNETH, 2004a). A multiplicação crescente das demandas dos indivíduos das sociedades capitalistas modernas provocou mudanças no funcionamento das instituições e organizações nos últimos 10-20 anos. Novos tipos de bens de consumo e uma maior energia mental dedicada às atividades de lazer, dentre outras, geraram este aumento.

As mudanças relacionadas aos bens de consumo levaram a mídia a divulgar produtos relacionando-os à idéia de suas contribuições para a auto-realização. Conseqüentemente, foi criado um modelo de estilo de vida que se estruturou num ideal de auto-realização. O maior gasto de energia mental nas atividades de lazer transformou a forma como os indivíduos são percebidos no ambiente de trabalho. Eles passam a ser tratados como pessoas auto-empregadas e a ter maior solicitação de suas iniciativas intelectuais. Em sua análise, Honneth (2004a, p.473) informa que o mercado de trabalho passa a demandar que as motivações dos trabalhadores sejam compatíveis com as que o trabalho requer. Há, portanto, uma maior pressão sobre os trabalhadores para que se apresentem ao mercado de trabalho segundo o modelo de auto-realização exigido pelo sistema. O sistema usa esse novo individualismo como um fator produtivo direto, requerendo mais dos trabalhadores em termos de envolvimento, flexibilidade e iniciativa individual (HONNETH, 2004a, p.474). O desejo por uma melhor qualidade de vida, que levou os indivíduos a demandar condições de se auto-realizar, acaba por colocá-los sob uma demanda ainda maior do empregador. Os empregados passam a depender de uma auto-apresentação convincente de que desejam se auto-realizar em seus trabalhos, quando suas verdades podem ser apenas buscar segurança social e econômica. Os trabalhadores são submetidos, portanto, a uma pressão que tem uma forma paradoxal: para garantir seu futuro emprego têm que organizar suas biografias de uma maneira fictícia de acordo com um modelo de auto-realização que nem sempre estão buscando, gerando uma “busca por auto-realização” de fachada e uma perda do sentido dessa busca.

O sistema capitalista passa, dessa forma, segundo o autor, a utilizar a busca de auto-realização como um meio necessário ao indivíduo que deseje participar do processo

produtivo. O sistema faz com que esses indivíduos simulem uma busca que não necessariamente realizavam, transformando o desejo de auto-realização em uma força produtiva, um instrumento de desenvolvimento econômico. As expectativas que os indivíduos formaram antes de começar a interpretar suas próprias vidas como sendo um processo experimental de autodescoberta recai sobre eles como demandas de fora. Assim são obrigados a manter, explícita ou implicitamente, abertas suas opções com relação às suas próprias decisões e objetivos, o tempo todo, a partir do momento em que as instituições e organizações incorporam em suas expectativas a busca do indivíduo por auto-realização, transformando os objetivos particulares das pessoas em demandas provenientes do sistema, externas.

A imposição do sistema para que os indivíduos se apresentem em um constante processo de busca por auto-realização pode gerar um sentimento de frustração e de vazio interior, chegando a levá-los à depressão geral. Honneth (2004a) faz uma interessante observação com relação à diferença entre uma pessoa deprimida e aquela que sofre de um vazio interior: uma pessoa deprimida perde o interesse em sua vida e nos arredores e age como se estivesse paralisada. Já a pessoa que sofre do sentido de vazio pode continuar ligada às atividades tensas e irritantes.

Dessa forma, O processo que uma vez prometeu um aumento da liberdade qualitativa provoca o surgimento nos indivíduos de um número de sintomas de vazio interior, de sentimento de ser supérfluo e de ausência de objetivos. Esse processo de ideais sendo invertidos em compulsões, e de expectativas em demandas, tem gerado formas de descontentamento e sofrimento social que as sociedades ocidentais, através de sua história, não haviam conhecido previamente em uma escala massiva. Uma crescente parte da população passa a tomar consciência desse vazio interior. Para essa parcela, sobra apenas a alternativa de simular autenticidade ou de se abandonar em uma depressão. Segundo Axel Honneth (2004a), elas passam a encenar uma originalidade pessoal por questões estratégicas ou patológicas.

2.6 A Sociedade Brasileira e seus Indivíduos

Axel Honneth desenvolve sua teoria a partir de uma análise das sociedades capitalistas liberais modernas, o que não é exatamente o caso da sociedade brasileira. Jessé Souza (2004)

analisa a questão da desigualdade existente na sociedade brasileira e afirma que não podemos partir do pressuposto de que todos os brasileiros são percebidos como seres iguais na dimensão da vida cotidiana. Esse fato só ocorre nos países centrais como a França e a Alemanha. No Brasil, o autor verifica que há uma separação entre os indivíduos: os considerados cidadãos e os subcidadãos. Para Souza (2004), os subcidadãos formam uma “ralé estrutural” que não pode ser analisada como detentora dos mesmos direitos dados aos cidadãos.

No caso do *habitus* primário, o que está em jogo é a efetiva disseminação da noção de dignidade, que torna o agente racional um ser produtivo e cidadão pleno. Em sociedades avançadas, essa disseminação é efetiva, e os casos de *habitus* precário são fenômenos marginais. Em sociedades periféricas, o *habitus* precário – que implica a existência de redes invisíveis e objetivas que desqualificam os indivíduos e os grupos sociais precarizados como subprodutores e subcidadãos, e isso, sob a forma de uma evidência social inofismável tanto para os privilegiados como para as próprias vítimas da exclusão – é um fenômeno de massa e justifica minha tese de que a produção social de uma “ralé estrutural” é o que diferencia substancialmente esses dois tipos de sociedades (SOUZA, 2004, p.92-93).

A existência de subcidadãos na sociedade brasileira não indica que os indivíduos não estejam em busca de reconhecimento como detentores de igualdade de direitos. Sinaliza um fracasso dessa sociedade em reconhecer esses direitos a todos os seus membros, percebendo-os como iguais. A parcela da população que pertence à “ralé estrutural” é desrespeitada na dimensão das relações jurídicas, o que incute nesses indivíduos o sentimento de vergonha social, descrito por Honneth (2003b). Essa diferenciação entre subcidadão e cidadão indica que a sociedade brasileira não é justa, considerando o conceito de justiça social desenvolvido por Honneth (2004b).

A dinâmica de construção identitária através do reconhecimento intersubjetivo descrito por Honneth (2003b) não depende de fatores locais, mas sim de um processo histórico de desenvolvimento das relações sociais dos indivíduos membros de sociedades capitalistas. Acreditamos que seja possível pensar em indivíduos brasileiros que buscam suas auto-realizações através do reconhecimento em suas relações intersubjetivas, sejam as amorosas, as jurídicas ou as de valorização social. Ou seja, os brasileiros também sofrerem com os desrespeitos que surgem pelo não-reconhecimento em suas relações sociais e, assim como os franceses e os alemães, podem obter suas realizações através do reconhecimento nessas relações.

Além disso, as afirmações de Honneth (2004a) referentes ao surgimento de um modelo de auto-realização imposto aos indivíduos são embasadas em dados históricos e estatísticos das sociedades dos países centrais, e não da sociedade brasileira, que possui suas particularidades. No entanto, a imagem de cidadão “bem-sucedido” construído pelos meios de comunicação de massa é a mesma em ambas as sociedades, e as dinâmicas de administração de recursos humanos das empresas, principalmente das grandes empresas e das multinacionais, também é a mesma. Dessa forma, acreditamos que sua teoria possa ser utilizada para uma maior compreensão de indivíduos brasileiros que fazem parte do grupo dos percebidos como cidadãos, desde que mantendo uma vigilância analítica para o fato de que as afirmações do autor utilizado como referência teórica precisam ser relativizadas para a realidade social dos indivíduos brasileiros.

2.7 Auto-Realização de Jogadores de MMORPGs

A partir da teoria de Axel Honneth (2003b, 2004a), buscamos compreender a sociedade atual que, com o surgimento de jogos MMORPGs, oferece a seus membros a possibilidade de participar diariamente, de um mundo virtual construído pelo jogo que habitam através de um corpo virtual.

Honneth permite uma análise da dinâmica de uma sociedade a partir da motivação de seus atores, considerando seu componente emocional. Os atores sociais analisados nesta pesquisa são jogadores de jogos do tipo MMORPG que, ao se conectarem ao jogo, assumem um personagem através do qual se relacionam com outros jogadores conectados em diferentes partes do mundo. O componente emocional que motiva as ações do personagem é do jogador que o comanda. Essa observação passa a ser relevante quando buscamos analisar a construção da auto-realização desses jogadores. Ao participar do mundo do jogo, o jogador constrói sua identidade social virtual através de suas relações no ambiente do jogo. Segundo a teoria apresentada, essa construção envolve diferentes tipos de reconhecimento social que contribuem para a auto-realização desse indivíduo que se relaciona.

A pessoa que joga um MMORPG participa de dois espaços sociais, o de carne-e-osso e o virtual. Em cada um deles os recursos disponíveis para a construção de suas identidades sociais têm características específicas. Isso nos leva a questionar o papel das relações sociais

que ocorrem no jogo para a construção da auto-realização do indivíduo que joga. Como se dá a construção da auto-realização do jogador? O reconhecimento obtido através de suas relações no jogo pode gerar uma auto-realização que complementa o reconhecimento em suas relações sociais na sociedade fora do jogo? Ou ele passa a necessitar do reconhecimento dentro e fora do jogo para se auto-realizar? Para que essas perguntas possam ser respondidas, é necessário averiguar empiricamente se o ambiente social criado por jogos do tipo MMORPG possibilita a construção da auto-realização dos jogadores. Ou seja, se as relações intersubjetivas entre os jogadores dentro do jogo, através de seus personagens, também envolvem processos de reconhecimento ou de desrespeito durante a construção da identidade do personagem, que é a identidade do jogador dentro do jogo. Poderíamos entender que esses jogos possibilitam um espaço social virtual de construção de auto-realização para os indivíduos que jogam?

Os jogos MMORPGs vêm ganhando popularidade, conforme aponta Woodcock (2005), através do levantamento do número de assinantes nos jogos mais conhecidos⁶, e como indicam as estatísticas de jogadores *on-line* no site de cada um desses jogos. O fato de essas pessoas dedicarem preciosas horas de suas vidas ao desenvolvimento de personagens em um “mundo virtual”, relacionando-se no ambiente do jogo, leva-nos a questionar que sociedade é essa em que vivemos. O que faz com que seus membros dediquem seu tempo a um “mundo virtual”? O que esse “novo mundo” está oferecendo aos indivíduos que não está sendo oferecido no velho mundo que habitamos de carne-e-osso? Esses jogos estariam preenchendo o vazio interior causado pelas relações sociais de carne-e-osso? Esses ambientes sociais criados pelos jogos seriam espaços alternativos para o indivíduo buscar sua auto-realização e poder assim alcançar sua “vida boa”, ou seja, melhorar sua qualidade de vida? Qual o sentido do ingresso no mundo virtual dos jogos em termos de auto-realização dos indivíduos que jogam?

A partir dessas perguntas, passamos à observação da realidade empírica em busca das respectivas respostas. Como ponto de partida, a hipótese de pesquisa foi de que o ambiente social criado pelos jogos MMORPGs propicia relações sociais através das quais é possível a construção da auto-realização dos jogadores de forma complementar ao ambiente social que o jogador pertence fora da internet. Os jogos MMORPGs estariam assim complementando as necessidades individuais de realização social e as sociedades “virtuais” sendo concretas em

⁶ Dentre os jogos MMORPGs famosos se encontram: Anarchy Online <<http://www.anarchy-online.com/>>, Eve Online <<http://www.eve-online.com/>>, Maple Story <<http://maplestory.nexon.net/>>, Ragnarok Online <<http://iro.ragnarokonline.com/>>, Second Life <<http://secondlife.com/>>, Tibia <<http://www.tibia.com/>>, Ultima Online <<http://www.uoherald.com/>> e World of Warcraft <<http://www.worldofwarcraft.com/>>.

suas contribuições para as demandas dos indivíduos que se encontram sob a lógica do individualismo da auto-realização. O que explica a opção por vivenciar suas relações sociais dentro do jogo, jogando.

Apresentaremos a seguir o jogo estudado, seus atores sociais, estrutura e regras para que o leitor possa acompanhar, no quarto capítulo, a análise da sociedade que ele viabiliza através das relações entre os jogadores.

3 O JOGO TIBIA

Tibia é um jogo que se joga através da internet, juntamente com vários outros jogadores. Pertence ao grupo dos jogos massivos de multijogadores baseados na Web, ou *Massively Multiplayer On-line Games* - MMOGs. A empresa de pesquisa Yankee Group informa que os MMOGs tiveram, em 2003, 2,4 milhões de assinantes nos Estados Unidos e geraram 209 milhões de dólares em receita (BECKER, 2004). Sellers (2006) discute que esses números são de difícil averiguação, uma vez que uma mesma pessoa pode assinar diferentes jogos ou obter mais de uma assinatura em um mesmo jogo. Verificar quantos assinantes estão realmente ativos não é fácil, pois são dados muito dinâmicos.

Em Tibia, os jogadores criam personagens para serem seus representantes no mundo do jogo. É através desses personagens que se relacionam com os outros jogadores, ou seja, ao jogar Tibia, o participante interpreta um personagem. Isso dá ao jogo a característica de um *Role Playing Game* – RPG. “O RPG (jogo de interpretação de personagem) é um jogo de estratégia e imaginação em que os jogadores interpretam diferentes personagens em diferentes mundos, vivendo aventuras e superando desafios de acordo com as regras descritas no sistema escolhido” (ROLE-PLAYING GAME, 2007). Existem RPGs dentro e fora da internet. Os que são jogados através da internet, como o Tibia, são chamados de jogos massivos multijogadores de interpretação de personagens baseados na Web, ou *Massively Multiplayer On-line Role Playing Games* – MMORPGs.

Tibia é um dos MMORPGs populares atualmente entre os brasileiros. Fabricado pela empresa alemã CipSoft GmbH (2007), está disponível na internet há mais de dez anos, desde janeiro de 1997. O site oficial do jogo⁷ informa que em março de 2007 havia mais de 250 mil jogadores cadastrados, tendo comportado 58.116 jogadores *on-line*⁸. Em 26 de julho de 2007, Tibia registra a marca de cem mil jogadores pagantes ativos, o que potencialmente gera ao fabricante algo acima de 1,4 milhões de reais mensais, segundo estimativas realizadas através dos valores pagos para se jogar.

Tibia simula um cenário medieval inserido em uma história fictícia de dois deuses que distribuíram poderes mágicos aos personagens. Essa história guia a lógica da construção das

⁷ O site oficial do jogo Tibia está disponível em: <<http://www.tibia.com/>>.

⁸ Informação dada pelo site oficial de Tibia para o dia Jul 01 2007, 21:36:00 CEST.

criaturas, a atribuição de habilidades aos personagens e as missões que podem ser cumpridas para a obtenção de prêmios. Não existe um objetivo pré-definido para se jogar, cada jogador define suas próprias metas no jogo. Também não existe um final determinado para o jogo, o qual pode continuar infinitamente, sempre havendo a possibilidade de aumentar as habilidades e a experiência dos personagens. O site do jogo descreve a história que inspira o mundo de Tibia em detalhes⁹. Como é um jogo que abrange jogadores de diversas partes do mundo, o inglês é sua língua oficial.

Os recursos necessários para se jogar Tibia são um computador com conexão à internet de qualquer velocidade, inclusive conexão discada; sistema operacional Windows ou Lynux¹⁰ e pelo menos 28 MB de espaço livre em disco rígido, no caso do sistema Windows, ou 32 MB, no caso do Lynux.

A cada seis meses, no período das férias escolares européias, o fabricante de Tibia atualiza o jogo e lança uma nova versão. Essas atualizações são chamadas de *updates*. Cada versão de Tibia tem um número de referência. A última versão lançada até o momento foi a 8.0. As alterações variam a cada semestre, podendo incluir criação de cidades, criaturas, habilidades para os personagens, magias, roupas, equipamentos, recursos para jogar, dentre outros. As versões utilizadas durante a pesquisa foram: 7.6 (12 de dezembro de 2005), 7.7 (17 de maio de 2006 – *update* técnico), 7.8 (01 de agosto de 2006), 7.9 (12 de dezembro de 2006) e 8.0 (26 de junho de 2007). Esses *updates* incutem uma dinamicidade ao jogo. As novidades normalmente seduzem os jogadores antigos a se atualizarem e os que se afastaram a voltarem, mantendo-os sempre cativos.

O jogo permite duas modalidades de assinantes: pagantes e não-pagantes. Assinantes pagantes (*premium*) desfrutam de várias vantagens com a finalidade de estimular os jogadores mais assíduos a pagar, as quais serão apresentadas ao longo da explicação do jogo. O custo de uma conta *premium* varia conforme o Quadro 2.

⁹ Disponível em: <<http://www.tibia.com/library/?subtopic=genesis>> .

¹⁰ O sistema operacional Windows pode ser das versões 95/98/ME/XP/2000/Vista, com DirectX versão 5.0 ou posterior; e o Lynux necessita do libc versão 6 ou posterior com o sistema X-Window instalado e com o driver *Hardware accelerated graphics*.

Quadro 2 – Custo da conta *premium*

Duração da conta <i>premium</i>	Valor total em euros (incluindo impostos)	Valor em euros por mês	Valor em reais por mês¹¹
3 meses (90 dias)	€ 19,95	€ 6,65	R\$ 18,12
6 meses (180 dias)	€ 34,95	€ 5,82	R\$ 15,86
12 meses (360 dias)	€ 59,95	€ 4,99	R\$ 13,60

FONTE: <https://secure.tibia.com/account/?subtopic=payment> . Acesso em: 16 jul..2007.

No Brasil, o pagamento pode ser realizado através de um cartão de crédito internacional ou através de terceiros. Quando a conta *premium* expira, todos os benefícios são desabilitados, porém reabilitados quando reativada.

3.1 Atores Sociais de Tibia

No mundo de Tibia, existem três tipos de atores sociais: as criaturas, os personagens sem jogadores, também conhecidos por *Non Player Characters* – NPCs – e os personagens de jogadores.

3.1.1 *Criaturas*

As criaturas são os inimigos a serem combatidos para que o personagem fique mais forte e experiente. Possuem as mais diferentes formas entre animais, insetos, dragões, monstros e também formas humanas. São elas as principais fontes de alimentos, equipamentos, armas e moedas para os personagens, o que é conhecido na linguagem do jogo por *loot*, que é tudo o que é encontrado dentro do corpo da criatura após sua morte. Nos *updates* semestrais, costumam ser criadas novas criaturas. Durante o período da pesquisa,

¹¹ Conversão de euros para reais segundo a taxa de câmbio de 2,7245, de 17 de agosto de 2007. Disponível em: <<http://br.finance.yahoo.com/currency/convert?amt=4%2C99&from=EUR&to=BRL&submit=Converter>>. Acesso em: 17 ago. 2007.

foram criadas principalmente criaturas que possuem um nível de dificuldade de combate apropriado para personagens com uma experiência alta, estimulando que aumentem ainda mais suas forças. As criaturas são distribuídas geograficamente conforme as características temáticas do local. As de alto grau de dificuldade de combate são normalmente isoladas em áreas de difícil acesso a personagens que ainda não têm capacidade de enfrentá-las. A quantidade de criaturas é predefinida e sua reposição após mortas é regulada pela sua velocidade de nascimento. Esse fator está diretamente ligado ao número de jogadores *on-line*, ou seja, quanto mais participantes, mais rapidamente nascem novas criaturas no mesmo local anteriormente habitado pelas mortas. O objetivo é suprir as necessidades de caça para a evolução dos caçadores. Esse nascimento de criaturas é conhecido por *respawn*. Na Figura 1 são mostradas algumas dessas criaturas.

Figura 1 – Criaturas de Tibia



FONTE: <http://www.Tibia.com/library/?subtopic=creatures>. Acesso em: 03 jul. 2007.

Cada criatura tem características específicas e exige dos jogadores estratégias diferentes de combate. Há duas formas de aprender as técnicas de caça, observando outros jogadores ou assistindo a filmes feitos por jogadores durante suas caçadas, que são

disponibilizados na internet¹² ou enviados entre amigos. Quanto mais difícil é derrotar uma criatura, mais experiência ela dá aos seus caçadores e melhores são as recompensas, ou seja, melhor é o seu *loot* potencial. Isso é uma das estratégias do jogo para estimular os jogadores a enfrentar desafios em caçadas de criaturas poderosas.

Às vezes é necessário mais de um jogador para que consigam derrotar uma criatura, como é o caso da Hydra.

Figura 2 – Informações Detalhadas sobre Hydras



Hydra
2250 [hit points](#)
2100 [Experience](#) points per kill

This creature is in the [Reptiles](#) class.

Mana to Summon/Convince: --/--

Abilities: [Melee](#)(0-235), [Poison Wave](#)(100-320), [Self-Healing](#) (fast), [Paralyze](#), [Hot Water Wave](#) (causes physical damage) (0-150).

Est. Max. Damage: 675 [hp](#) per turn

Immunities:   

Sounds: "FCHHHHH"; "HISSSS".

Behavior: Hydras run when in low health.

Field Notes: Hydras are similar to [dragons](#) and [dragon lords](#), but with weaker attacks. However, they do have more [hit points](#) and [heal themselves](#) much faster.

Location: Hydra mountain in east [Tiquanda](#) ( [here](#)), also everywhere in east [Tiquanda](#) ground area, [Forbidden Lands](#) and in Deeper [Banuta](#). Also on two of the [Forbidden Islands](#): [Talahu](#) and [Kharos](#).

Strategy: Get a player with high hit points to absorb the wave attacks, and get as many shooters ([paladins](#) or [mages](#)) as possible attacking the hydra from a diagonal direction. Hydras give great [exp](#) with a comparatively low risk of death. More attackers will help counteract the hydra's frequent [healing](#) and reduce the [ammunition/rune](#) cost of killing it.

Also a team may consist of 2 mages, one preferably a druid using the knight blocking to reduce UH consumption, and both summon 2 [Demon Skeletons](#) each and [Hmm](#), while the knight stands diagonal of the Hydra while the Summons attack. however if the hydra retargets the Demon skeletons will quickly die so the blocker must pay close attention and use challenge when necessary.

A team of a single paladin and a single knight can also kill a hydra. Both must have above average skills though, with the knight atleast level 90. The knight just blocks the hydra and tries to stay diagonal to it while the paladin uses royal or enchanted spears.

Loot: 0-250 [gp](#), 0-4 [Meat](#), 0-4 [Ham](#), [Life Crystal](#), [Hydra Egg](#), [Stone Skin Amulet](#), [Ring of Healing](#), [Small Sapphire](#), [Warrior Helmet](#) (rare), [Knight Armor](#) (rare), [Medusa Shield](#) (very rare), [Royal Helmet](#) (very rare), [Boots of Haste](#) (very rare).

See also: [Creatures](#).
[Add historical information about this creature.](#)

FONTE: <http://Tibia.erig.net/Hydra>. Acesso em: 26 ago. 2007.

¹² Normalmente no site do YouTube. Disponível em: <<http://youtube.com>>.

A Figura 2 mostra mais detalhes sobre as Hydras, além de algumas dicas de estratégias de combate. Informação que pode ser encontrada para cada uma das criaturas existentes no jogo. As Hydras são répteis verdes de três cabeças, soltam ondas de veneno e de água quente. Além de atacarem no corpo-a-corpo, têm o poder de paralisar os personagens e de se autocurar durante a batalha. Devido à grande dificuldade de eliminá-las, é necessário que os jogadores as conheçam bem antes de partir para o combate. Normalmente são necessários três personagens para combatê-la, sendo que cada um tem um papel durante a ação relacionado com suas características e habilidades. Quando uma mesma criatura é combatida por mais de um personagem, a experiência que ela dá ao caçador é dividida entre eles conforme os danos que cada um causou a ela durante a luta. A Figura 3 mostra vários personagens combatendo algumas Hydras, durante uma missão.

Figura 3 – Combate de Hydra



FONTE: Captura de tela de filme realizado durante a Banuta quest, mundo Aldora, em fev. 2007.

3.1.2 NPCs

Os NPCs (*non player characters*) são personagens pré-programados que não são comandados por nenhuma pessoa. São autômatos, isto é, não possuem qualquer mecanismo de inteligência, apenas respondem a entradas pré-definidas dos jogadores através de seus

personagens. Normalmente executam funções de vendedores e compradores de lojas especializadas e também são funcionários de bancos e de correios. Eles não podem atacar nem ser atacados, a não ser quando personagens xingam algum NPC com palavrões conhecidos, o NPC ataca o personagem que o ofendeu. É através dos NPCs que os criadores do jogo estruturam a história narrada. Alguns deles desempenham papéis, como designar missões pré-programadas a jogadores para que sejam cumpridas.

A comunicação com os NPCs ocorre através de palavras-chaves em inglês. Segue um exemplo de comunicação entre o personagem *Isic Fole*, que verifica seu saldo bancário e então transfere dinheiro de sua conta para a de outro personagem, *Adrion Kerienth*, e o agente do banco *Ebenizer*.

15:01 *Isic Fole* [11]¹³: hi
 15:01 *Ebenizer*: Hello, what can I do for you?
 15:01 *Isic Fole* [11]: balance
 15:02 *Ebenizer*: Your account balance is 39743 gold.
 15:02 *Isic Fole* [11]: transfer 39000
 15:02 *Ebenizer*: Who would you like transfer 39000 gold to?
 15:02 *Isic Fole* [11]: *Adrion Kerienth*
 15:02 *Ebenizer*: So you would like to transfer 39000 gold to *Adrion Kerienth*?
 15:02 *Isic Fole* [11]: yes
 15:02 *Ebenizer*: You have transferred 39000 gold to *Adrion Kerienth*.
 15:02 *Isic Fole* [11]: bye
 15:02 *Jefrey*: Good bye.
 (conversa no jogo, 3 ago. 2007)

Figura 4 – NPCs



FONTE: Captura de tela do jogo Tibia, mundo Aldora, em 26 jun. 2007.

¹³ O horário se refere ao horário do computador da pesquisadora – hora de Brasília – DF – Brasil. Os números entre chaves após o nome do *char* indicam o nível de experiência do personagem, sendo ausente para NPCs.

A Figura 4 mostra a imagem de dois NPCs aguardando clientes, sendo que o da esquerda – Bonifacius - é um vendedor de alimentos e o da direita – Ebenizer – é o agente da agência bancária do exemplo acima.

3.1.3 Personagens

Os personagens, chamados no jogo de *characters*, abreviadamente *chars*, são os atores sociais em Tibia comandados pelos jogadores, seres humanos que estão conectados pela internet e dão “vida” a eles. Existem *chars* de contas não-pagantes, também conhecidas por *free*, e pagantes, ou seja, *premium*.

Os *chars* são criados pelos jogadores após sua inscrição no jogo, conhecida por assinatura. Assim, o passo inicial para poder acessar o jogo é a criação de uma conta no site do jogo, que estará ligada a um endereço pessoal de e-mail. Deve-se então fazer o *download* gratuito de um programa do tipo *client*¹⁴ e instalá-lo no computador. A cada atualização do jogo – *update* –, é lançado um novo programa *client* para que seja possível acessá-lo após as atualizações. Criada a conta e instalado o programa *client*, é necessário retornar ao site e entrar na conta para criar os *chars* através dos quais o jogador interagirá no ambiente do jogo.

Cada conta permite que sejam criados até vinte *chars*. Entretanto, só é possível jogar em um personagem de cada vez. Cada *char* tem seu nome, seu gênero e pertence a um único mundo (designado pelo jogador no momento da criação). A Figura 5 mostra a tela em que o jogador define as características de um *char* de sua conta.

O ambiente de Tibia é dividido em 74 mundos, todos idênticos em suas características de cenário, mapas e criaturas (monstros que são combatidos durante o jogo), 37 deles localizam-se em um servidor instalado na Alemanha - GER, e outros 37 no servidor instalado nos Estados Unidos - USA. Existem três tipos de mundos, o mais comum deles é o Player-versus-Player – PvP – no qual um personagem pode matar outro personagem, porém essa morte não gera pontos de experiência. Existem também mundos Non-PvP, em que um personagem não pode matar outro personagem. São catorze mundos com essas características. O terceiro tipo é o PvP-Enforced. Neste, um personagem ao matar outro ganha pontos de

¹⁴ Existem programas *clients* tanto para windows quanto para Linux.

experiência pela morte, sendo estimulada a prática do ataque a outro *char*. Só existem dois mundos desse tipo: Dolera e Inferna.

Figura 5 – Criação do *Char*



World:	Name	Online Since	Population	Location	Additional Information
<input type="radio"/>	Aldora	05/04	normal	GER 	
<input checked="" type="radio"/>	Amara	10/02	normal	USA 	

FONTE: <https://secure.Tibia.com/account/?subtopic=accountmanagement&page=newcharacter>.¹⁵ Acesso em: 01 jul. 2007.

A Figura 6 mostra alguns dos mundos, seus respectivos servidores e tipos¹⁶.

Figura 6 – Mundos de Tibia



World	Players Online	Location	Additional Information
Aldora	485	GER 	
Amara	820	USA 	
Antica	714	GER 	
Arcania	258	GER 	
Askara	286	GER 	
Astera	779	USA 	Non-PvP
Aurea	206	GER 	

FONTE: <http://www.Tibia.com/community/?subtopic=whoisonline>. Acesso em: 09 set. 2007 às 21:00.

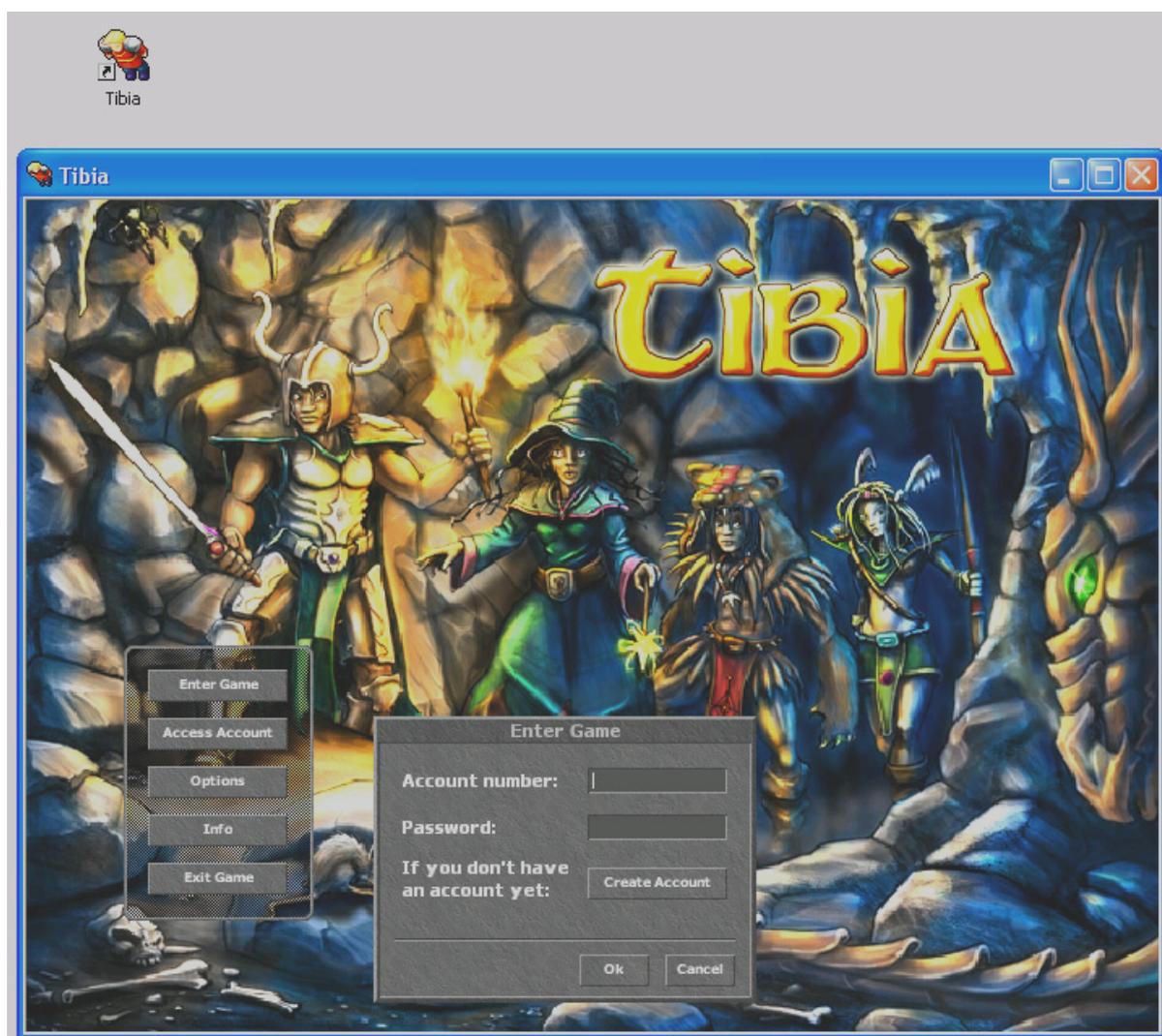
¹⁵ Para que o link indicado leve o leitor à página referente à imagem acima é necessário que esteja dentro de alguma conta existente, caso contrário o link o levará para a página em que deve se inserir os dados para entrar em uma conta, ou seja, para fazer o *login*.

¹⁶ Veja no Anexo A a lista completa dos 74 mundos de Tibia.

Cada mundo comporta cerca¹⁷ de mil jogadores *on-line* simultaneamente. Não há, no entanto, limites para o número de *chars* cadastrados. No mundo de Aldora, por exemplo, o número de cadastrados é superior a 67 mil.

Criados os *chars*, o próximo passo é dar uma “vida virtual” a ele. Para isso, é necessário acessar o jogo através do programa *client* instalado no computador, clicando-se no ícone nomeado de Tibia. Digita-se os dados do número da conta e a senha (*password*) na tela que aparece quando se clica na opção – *enter game* – conforme mostra a Figura 7.

Figura 7 – Acessando o Jogo Tibia



FONTE: Captura de tela do computador pessoal de Carla Heyde em 25 ago. 2007.

¹⁷ O máximo de jogadores *on-line* foi no mundo Solera com 1.027 jogadores registrados em 20 jan.. 2007 às 19:40:31 CET. Disponível em: <<http://www.tibia.com/community/?subtopic=whoisonline&world=Solera>>. Acesso em: 25 ago. 2007 às 23:51.

A aparência do *char* é definida pelo jogador. Pode-se escolher estilos de roupa e diversas cores para cada parte do corpo do personagem: cabelo, corpo, pernas e pés. Tudo isso pode ser alterado a qualquer momento. Existem também roupas e adornos diferentes que podem ser adquiridos durante o jogo, mas disponíveis apenas para *chars* de contas *premium*. A Figura 8 mostra a primeira tela do jogo, onde o jogador visualiza seu *char* (n. 1) do mesmo ângulo em que observa os *chars* dos outros jogadores, podendo ser um observador de si mesmo enquanto joga. Durante todo o jogo, esse é o campo de visão do jogador. As paisagens variam conforme a cidade e o local em que o personagem está. O jogador pode localizar seu personagem através do mapa de localização (nº 2), conhecer sua condição de saúde (que é traduzida pela faixa vermelha que indica a quantidade de vida do *char*, e pela faixa azul que indica a sua quantidade de mana, ou seja, a sua capacidade de fazer magias - nº 3), as ferramentas e equipamentos que possui (n. 4), configurar seus controles de combate (nº 5), conversar com outros *chars* por meio de canais de conversa – *chats* - (nº 7), dentre outras coisas (nº 6).

Figura 8 – Tela do Jogo



Para aprender a jogar, o site disponibiliza informações detalhadas para iniciantes. Porém, para os jogadores com dificuldade em ler no idioma inglês, o *fansite* brasileiro do Tibia¹⁸, TibiaBR.com (2003-2007), traz informações para auxiliar os jogadores em seus primeiros passos. Outras opções são aprender a jogar com um amigo que já sabe (normalmente a favorita) ou pedir ajuda para os *chars* que estejam *on-line* no momento de dúvidas ou dificuldades. Existe também a possibilidade de pedir ajuda em canais específicos. Nesse caso, a solicitação precisa ser realizada em inglês por ser o idioma oficial do jogo.

Na primeira vez que o *char* entra no jogo, ele “nasce” com um mínimo de equipamentos necessários ao início de sua jornada e com zero pontos de experiência. Sua experiência aumenta ao vencer lutas contra criaturas. Cada criatura dá a seu *char* caçador um número específico de pontos de experiência relativos ao grau de dificuldade de seu combate. A cada criatura vencida, o que se dá com a morte da criatura, os pontos de experiência são acumulados. Quando atingem valores pré-determinados, são transformados em números de nível de experiência - *experience level* – identificados pela sigla lvl. O processo de conversão de pontos de experiência em lvl segue uma conta exponencial, ou seja, mais pontos de experiências são necessários para integrar o nível de experiência posterior, conforme a tabela da Figura 9.

Figura 9 – Tabela de Experiência

Level	Experience	Level	Experience	Level	Experience	Level	Experience
1	0	101	16180000	201	131360000	301	445540000
2	100	102	16675100	202	133350100	302	450025100
3	200	103	17180200	203	135360200	303	454540200
4	400	104	17695400	204	137390400	304	459085400
5	800	105	18220800	205	139440800	305	463660800
6	1500	106	18756500	206	141511500	306	468266500
7	2600	107	19302600	207	143602600	307	472902600
8	4200	108	19859200	208	145714200	308	477569200

FONTE: <http://www.Tibia.com/library/?subtopic=experiencetable>. Acesso em: 26 jun. 2007.

¹⁸ Disponível em: <<http://www.tibiabr.com/>> .

Em 26/08/2007, o *char* com o maior nível de experiência em todo Tibia era Mateusz Dragon Wielki, de lvl 341, com um total de 654.409.586 pontos de experiência, habitante do mundo Harmonia¹⁹.

O crescimento do nível de experiência proporciona um aumento da velocidade de deslocamento do *char*, que também pode ser alterada com o uso de botas de correr – *Boots of Haste*²⁰ – e de magias para correr. Os *chars* aumentam seu poder com a elevação de seu nível de experiência e do nível de suas habilidades que indicam a força do *char*. Os *chars* possuem diversas habilidades que podem ser desenvolvidas durante o jogo. O potencial de desenvolvimento das habilidades é influenciado pela vocação escolhida.

3.1.3.1 Habilidades

Cada *char* possui um nível mágico – *magic level* – ml - que influencia os poderes mágicos do personagem. A pontuação dessa habilidade começa em zero. Há uma gama de outras habilidades – *skills* – que iniciam em dez e vão subindo exponencialmente conforme o *char* as pratica, como acontece com o nível de experiência. As habilidades não aumentam, porém, com o crescimento do nível de experiência.

Existem oito habilidades, a maioria relacionada ao uso de armas, são elas: *Fist Fighting* (lutar com as mãos), *Club Fighting* (lutar com armas tais como martelos), *Sword Fighting* (lutar com armas afiadas tais como espadas), *Axe Fighting* (usar qualquer tipo de machado), *Distance Fighting* (lutar com armas a distância como pedras, lanças e flechas), *Shielding* (bloquear os ataques dos inimigos com um escudo) e *Fishing* (habilidade para pescar).

¹⁹ Disponível em: <<http://www.tibia.com/community/?subtopic=characters&name=Mateusz+Dragon+Wielki>>. Acesso em: 26 ago. 2007 às 18:39.

²⁰ Maiores informações sobre esse item disponível em: <<http://www.tibiabr.com/?page=35>>. Acesso em: 26 ago. 2007.

3.1.3.2 Vocações

Do nível um ao oito, o personagem passa por experiências consideradas de treinamento e fica restrito a uma ilha que possui suas próprias regras, dentre elas a de que não é permitido matar outros personagens em nenhum tipo de mundo. Nessa etapa o *char* não possui uma vocação definida. A vocação deve ser escolhida após o nível oito entre as quatro possíveis: Druid, Sorcerer, Paladin e Knight. Ao escolher sua vocação, ele é transferido para a região principal do jogo e passa a desenvolver as habilidades específicas de sua vocação com maior facilidade do que as outras habilidades, o que diferencia a forma de jogo em cada uma delas. A vocação não poderá mais ser alterada durante o jogo a não ser que o *char* volte ao lvl 1 e recomece sua jornada até o lvl 8, quando poderá optar por uma nova vocação.

Os personagens de contas *premium* podem ser promovidos após atingir o lvl 20 e pagar vinte mil gps (a moeda do jogo é formada por peças de ouro - *gold pieces* – chamadas gps) para fazer a promoção para: Elder Druid, Master Sorcerer, Royal Paladin e Elite Knight. Essa promoção dá aos *chars* maior velocidade de recuperação de vida e de poder mágico. O Quadro 3 mostra um comparativo das quatro vocações.

Quadro 3 – Comparativo das Vocações

	Druid	Sorcerer	Paladin	Knight
Características	Têm pouca força física e um grande poder mágico destinado principalmente à cura.	Têm pouca força física e um grande poder mágico concentrado no lado destrutivo da magia.	Equilibram força física com poder mágico. São os arqueiros do jogo, com habilidade de lutar a distância.	Têm grande força física e grande capacidade para carregar itens, mas quase não possuem poderes mágicos.
Habilidades específicas	<i>Magic Level</i>	<i>Magic Level</i>	<i>Distance Fighting</i>	<i>Club Fighting</i> <i>Sword Fighting</i> <i>Axe Fighting</i> <i>Shielding</i>
Título quando promovido	Elder Druid	Master Sorcerer	Royal Paladin	Elite Knight

FONTE: <http://www.Tibia.com/gameguides/?subtopic=manual§ion=characters#character>. Acesso em: 3 jul. 2007.

Cada vocação tem suas próprias magias, também conhecidas por *spells*. Há magias exclusivas para *chars premium*. Para fazer magias, os *chars* precisam usar seu mana. A vida e o mana são recarregados quando o *char* se alimenta. A quantidade máxima de mana e de vida de um *char* aumenta com a elevação do seu nível de experiência e varia conforme a vocação do mesmo. A seguir se encontra o Quadro 4 que mostra algumas magias existentes²¹. Elas precisam ser compradas pelo *char* para ser usadas e requerem, além da vocação específica e da condição *premium* (em alguns casos), um nível de experiência – lvl – mínimo.

Quadro 4 – Quadro Demonstrativo de Algumas Magias

Nome	Categoria	Tipo	Exp Lvl	Mana	Preço	Premium
Antidote (exana pox)	Healing	Instant	10	30	150	no
Berserk (exori)	Attack	Instant	35	120	2500	yes
Conjure Arrow (exevo con)	Supply	Instant	13	100	450	no
Fierce Berserk (exori gran)	Attack	Instant	70	340	5000	yes
Find Person (exiva "name")	Support	Instant	8	20	80	no
Great Energy Beam (exevo gran vis lux)	Attack	Instant	29	200	1800	no
Great Fireball (adori gran flam)	Attack	Rune	23	480	1200	no
Heal Friend (exura sio "name")	Healing	Instant	18	70	800	yes
Strong Haste (utani gran hur)	Support	Instant	20	100	1300	yes
Sudden Death (adori vita vis)	Attack	Rune	45	880	3000	no
Summon Creature (utevo res "creature")	Summon	Instant	25	var.	2000	no
Ultimate Explosion (exevo gran mas vis)	Attack	Instant	60	1200	8000	yes

FONTE: <http://www.Tibia.com/library/?subtopic=spells>. Acesso em: 2 jul. 2007.

3.2 Infra-Estrutura

A infra-estrutura disponibilizada pelo ambiente virtual do jogo consta de uma região geográfica dividida em cidades com casas, castelos, edifícios, agências de correio e bancárias e lojas, as quais podem ser exploradas pelos *chars*.

O mundo de Tibia é formado por dois continentes e várias ilhas²². Jogadores não-pagantes só têm acesso ao continente principal e às ilhas de Rookgaard e Fíbula, sendo todas as outras regiões restritas aos jogadores *premium*. A ilha de Rookgaard, também chamada de

²¹ Encontra-se no Anexo B uma lista de todas as magias do Tibia.

²² Veja no Anexo C todas as cidades e regiões de Tibia.

Rook, é a parte de Tibia onde ficam os *chars* de lvl 1 a 8. Esses personagens têm que ter lvl 2 para sair da vila e explorar os arredores. Em Rook também existem áreas reservadas aos jogadores *premium*. Ao atingir o nível oito, o personagem pode escolher sua vocação e uma das cidades da qual passará a ser cidadão. A escolha é feita num Oráculo que envia o *char* para o templo da cidade escolhida. Após a passagem pelo Oráculo, o *char* não pode mais retornar à ilha de Rookgaard. Só voltará se morrer várias vezes e retroceder ao nível de experiência igual a cinco (lvl 5), quando então é automaticamente transportado sem vocação de volta para Rook com o nível inicial de experiência um (lvl 1), ou seja, com zero pontos de experiência, e com os equipamentos iguais aos adquiridos no primeiro momento em que entrou no jogo. É um processo de “renascimento”. Mais detalhes sobre as mortes dos *chars* são informados nas regras para assassinato de *chars*, no item 1.5 Regras do Jogo.

Durante o jogo, os jogadores podem explorar as regiões e as cidades de Tibia com seus *chars* a pé, através de viagens de navios ou de tapetes voadores, esses últimos só acessíveis a *chars premium*. As viagens de navio e de tapete voador são pagas em gps e administradas por NPCs. O Anexo C mostra o Mapa de Tibia, o qual teve sua última alteração no *update* realizado em 26 de junho de 2007, para a versão *client* 8.0.

Cada cidade possui um local reservado para que os *chars* possam guardar seus pertences em forma de objetos. São depósitos chamados de *depot* e abreviados pela sigla dp. Os objetos guardados no depósito de uma cidade permanecem nessa cidade, não podendo ser acessados em outras cidades. Para transportar bens entre cidades, é necessário que o *char* use caixas do correio ou os carregue junto ao corpo. Esses depósitos ficam em um local protegido, onde não se pode atacar outros personagens e onde as criaturas não entram. Dentro dessas áreas não ocorre recuperação de vida ou de mana.

As agências de correio são normalmente localizadas dentro dos *depots* de cada cidade. Elas fornecem cartas e caixas, chamadas de *parcel*, para o envio de objetos mediante pagamento. As cartas e as caixas são colocadas dentro das caixas de correio espalhadas pelas cidades e por alguns locais de caça e são automaticamente transferidas para o *depot* da cidade de destino, onde o *char* destinatário precisa ir buscá-las.

Os jogadores *premium* podem ter casas que proporcionam prestígio e proteção a seus proprietários, pois os *chars* não podem ser atacados dentro delas. Podem mobiliá-las conforme seu gosto, sendo que elas contêm uma ou mais camas onde os *chars premium* podem dormir quando estiverem *off-line*, ou seja, desconectados do jogo. Existem duas

formas de adquirir uma casa em Tibia, via leilão ou comprando de outro *char*. Os leilões duram sete dias, contando a partir do dia em que for dado o primeiro lance²³.

Após a compra da casa, os personagens precisam pagar um aluguel mensal cujo valor varia de acordo com o tamanho e a localização da mesma. O não-pagamento do aluguel provoca a expulsão do personagem da casa. Seus pertences são movidos para o depósito da cidade – *depot* –, além de todos os *chars* da conta ficar impedidos de alugar outra casa por um mês. A casa então vai para novo leilão. A Figura 10 mostra uma casa da cidade de Port Hope.

Figura 10 – Casa



FONTE: Captura de tela do mundo Aldora em 1 mar. 2007.

3.2.1 Economia

Durante todo o jogo, o personagem precisa adquirir dinheiro para comprar comida, ferramentas, equipamentos, magias, insumos, casas, pagar o aluguel, enviar correspondência, dentre outras coisas. A moeda de Tibia tem três formas, peças de ouro – *gold pieces* (gps) –, platina – *platinum* (100 gps cada) e cristal – *crystal* (10 mil gps cada).

²³ Informações sobre aluguel de casas disponíveis em: <<http://www.tibia.com/community/?subtopic=houses>>.

O comércio é realizado entre dois *chars* ou entre um *char* e um NPC. Existem bancos que aceitam depósitos, retiradas, fornecem extratos e permitem a transferência de valores entre *chars*, além de trocarem moedas de ouro por moedas de platina ou cristal, de forma a facilitar o manejo do dinheiro. As contas bancárias só foram criadas no *update* de 12 de dezembro de 2006, versão 7.9, durante a pesquisa. Antes desse *update*, os bancos só realizavam operações de troca de moedas, e o dinheiro era guardado em espécie pelos *chars* em suas casas ou em seus depósitos de cada cidade, o que causava algumas dificuldades de transporte e de acesso aos recursos financeiros.

Há um canal de *chat* público específico para os anúncios de ofertas ou de compra, chamado TRADE, acessível a todos os jogadores do mesmo mundo que não estejam mais na ilha de Rook. O canal acessível aos habitantes de Rook chama-se TRADE-ROOKGAARD. Após o anúncio no canal, os interessados conversam por *chats* privados e combinam como farão a comercialização, que pode ser através do correio ou pessoalmente. Existe também um fórum de vendas²⁴ no site para esse mesmo fim.

As lojas oficiais estão localizadas nas diferentes cidades, onde os NPCs vendem e compram mercadorias específicas, dentre elas alimentos, mobílias, equipamentos, magias etc. Esse comércio se dá entre o *char* e o NPC. Os itens comercializados são restritos ao mundo do jogo. O fabricante proíbe o comércio no jogo de mercadorias da realidade fora de Tibia.

3.3 Grupos Sociais

O objetivo do jogo varia conforme os interesses do jogador. Pode ser o de conhecer pessoas diferentes, aventurar-se e explorar os inúmeros lugares de Tibia, aperfeiçoar sua estratégia de combate a criaturas ou tornar seu personagem poderoso, dentre outros. Não existe um final do jogo, sendo sempre possível ao *char* adquirir mais experiência e melhorar suas habilidades. A convivência entre os *chars* de um mesmo mundo leva à formação de alguns grupos sociais que se identificam com algumas causas, seja por pertencerem ao mesmo país, por serem amigos também fora do jogo, por estarem em uma mesma faixa de nível de experiência etc.

²⁴ Disponível em: <<http://forum.tibia.com/forum/?subtopic=tradeboards>> .

Parte da diversão de jogar Tibia acontece cumprindo missões designadas por NPCs, também chamadas de *quests*, com o objetivo de adquirir recompensas das mais diversas como dinheiro, equipamentos, itens raros, roupas diferentes, adornos para roupas ou acesso a locais privilegiados de caça. As missões variam em tipo e complexidade e podem exigir um nível de experiência mínima do personagem para que possam ser realizadas. Quando essas missões exigem o combate de criaturas poderosas ou *chars* de diferentes vocações, elas são realizadas em grupo e acabam tornando-se um grande evento social. Alguns dos *fansites* oficiais de Tibia²⁵ explicam com detalhes como realizar essas missões.

Em Tibia, os jogadores podem se reunir em grupos chamados de guildas, as quais possuem um nome e uma filosofia definida pelos seus criadores. Todas as guildas de Tibia têm uma mesma estrutura básica, com uma hierarquia que varia de três até vinte graduações e inúmeros títulos individuais. As guildas são sempre formadas com três graduações padrões: líder, vice-líder e membro, sendo necessário um mínimo de cinco *chars premium* para a sua criação. Somente jogadores *premium* podem se tornar líderes e vice-líderes de guildas, mas jogadores não-pagantes podem se unir a uma guilda através de um convite do líder ou de um dos vice-líderes.

Os *chars* pertencentes a uma guilda recebem em seu nome um título seguido pelo nome da guilda. Por exemplo, o *char* de nome *Luiza Magma* pertence à guilda Elders e tem nele o título de Ancião e um comentário pessoal que fica entre parênteses (Love Digo). Durante o jogo, esse *char* poderá ser identificado a qualquer momento como membro da guilda Elders, ou seja, se um jogador der um comando sobre o *char* para obter mais informações – que é o comando conhecido por *look* - irá ver a seguinte mensagem: 13:35 *You see Luiza Magma (Level 59). She is a master sorcerer. She is Anciao of the Elders (Love Digo)*. Veja na Figura 11 os dados da guilda Elders.

Cada guilda possui um canal de conversa privado para seus membros e pode optar por ter um fórum no site do jogo acessível somente aos membros da mesma. Líderes de guildas podem alugar casas de guildas – *guildhalls* – e autorizar a entrada dos membros em seu interior.

Além de formação de grupos entre *chars* dentro do jogo, os jogadores ou os *fansites* do Tibia organizam encontros no mundo fora do jogo entre jogadores que residem próximo ou que são amigos entre si no jogo. Nem sempre eles jogam no mesmo mundo.

²⁵ Os *fansites* oficiais de Tibia estão listados em: <<http://www.tibia.com/community/?subtopic=fansites>>. Acesso em: 12 set. 2007.

Figura 11 – Dados de uma Guilda



Guild Members		
Rank	Name and Title	Joining Date
Anciao Mor	Leon Raveno	Jun 29 2007
Anciao	Auros Aldora	Jun 29 2007
	Drake Specter	Jun 29 2007
	Luiza Magma (Love Digo)	Jun 29 2007
	Sher Anna	Jun 29 2007
	Gybba	Jun 29 2007
	Leon Hazurth	Jun 29 2007

FONTE: <http://www.tibia.com/community/?subtopic=guilds>. Acesso em: 10 jul. 2007.

O site do Tibia oferece um espaço para a organização e divulgação desses encontros²⁶. Pode-se observar que já foram realizados encontros entre jogadores dos mais diversos países como: Estados Unidos, Polônia, Porto Rico, Nova Zelândia, Canadá, Alemanha, México, Venezuela, Bolívia e Espanha. No Brasil, o *fansite* TibiaBr.com (2003-2007) promove encontros regionais. Em Porto Alegre – RS ocorreu um encontro em 2006 e outro em 2007.

3.4 Regras do Jogo

No mundo de Tibia existem regras definidas pelo fabricante do jogo²⁷ que regulam a vida conjunta de seus habitantes. O fabricante informa que espera que os jogadores respeitem

²⁶ Disponível em: <<http://forum.tibia.com/forum/?action=board&boardid=18>>. Acesso em: 27 ago. 2007.

²⁷ Disponível em: <<http://www.tibia.com/abouttibia/?subtopic=aboutcipsoft>>. Acesso em: 27 ago. 2007.

e sigam as regras durante todo o tempo, de forma a manter um nível mínimo de justiça na comunidade, comportando-se de maneira razoável e amigável. As regras²⁸ têm o objetivo de assegurar que a sociedade tibiana não se torne uma anarquia, sendo elas referentes aos nomes dos *chars*, que são únicos e imutáveis, às falas, insultos, propagandas, desrespeito às autoridades, utilização de softwares auxiliares que facilitam a evolução do personagem, deixando os outros em desvantagem, e ainda referentes ao assassinato de *chars* em mundos PvP (em que personagens podem matar outros personagens segundo regras específicas) e PvP-Enforced (em que são estimulados os combates entre personagens sem a existência de regras).

São os *gamemasters*, auxiliados pelos tutores e pelos *community managers*²⁹, que fiscalizam o cumprimento das regras. Os *gamemasters*, também conhecidos como GMs, são os jogadores que têm o maior poder de investigar e punir as violações a qualquer regra do jogo, tendo para isso habilidades especiais. Suas penalidades podem ser de diversas formas, seja impondo ao personagem alguns dias sem poder jogar ou indo ao extremo de expulsá-lo do jogo, eliminando sua conta. As penalidades impostas pelos GMs podem ser questionadas pelo jogador. Os *community managers* são funcionários da empresa fabricante do jogo – CipSoft –, também conhecidos por CMs. Hierarquicamente são superiores aos *gamemasters*, possuem habilidades adicionais e dão a palavra final sobre questões em disputa. Suas punições não podem ser questionadas posteriormente pelos jogadores punidos, são decisões finais. Os tutores são jogadores experientes que auxiliam relatando violações cometidas, mas não possuem a autoridade da punição. Para se candidatar a tutor, o jogador precisa ter jogado por pelo menos três meses, ter pelo menos um *char* de sua conta com nível de experiência vinte ou superior e não ter nenhuma anotação em sua ficha criminal. Então, o candidato faz uma prova de conhecimentos específicos para ser aceito, podendo chegar a tutor sênior se preencher alguns pré-requisitos específicos³⁰.

Se o personagem comete alguma infração, é criada uma ficha criminal contendo a lista de todas as punições que foram impostas aos *chars* ligados à mesma conta do Tibia. Veja um exemplo na Figura 12, referente à infração cometida pelo *char Goyaba*. Ele cometeu o crime

²⁸ Maiores detalhes sobre as regras se encontram em: <<http://www.tibia.com/support/?subtopic=tibiarules>>. Acesso em: 27 ago. 2007.

²⁹ A lista dos *gamemasters* e dos *community managers* pode ser consultada em: <<http://www.tibia.com/support/?subtopic=gamemasterlist>>. Acesso em: 27 ago. 2007.

³⁰ O guia do Tutor está disponível em: <<http://www.tibia.com/support/?subtopic=tutorguide>>. Acesso em: 3 jul. 2007.

de criação de nome ilegal e como punição teve seu nome bloqueado – *Name Lock* –. A ilegalidade foi o fato de o nome Goyaba ser um nome de fruta e não um nome de personagem medieval. O fato originou um bloqueio do *char* até que o nome fosse alterado e aceito. Seu nome foi alterado pela jogadora para *Gybba*.

Figura 12 – Ficha Criminal

Criminal Record					
Date	Character	Type	Reason	Duration	
Apr 28 2007, 09:55:59 CEST	Gybba	NameLock	name not describing person (Means "guava" translated from portuguese. Since it is a fruit it doesn't describe a person.)	renamed	View

FONTE: <https://secure.Tibia.com/account/?subtopic=accountmanagement>³¹. Acesso em: 13 maio 2007.

As penalidades com relação à infração das regras de assassinato de *chars*, chamados de *Player Killing - PK*, somente são aplicadas em mundos do tipo PvP (em mundos PvP-Enforced pode-se matar quantos personagens desejar, sem a necessidade de observar nenhuma regra). Neste caso, o controle do cumprimento das regras é feito de forma automática por um sistema chamado *Automatic Control of Player Killing*³², para garantir que a violência nunca saia do controle. Quando um *char* ataca outro *char* aparece imediatamente uma caveira branca sob o canto direito do nome do *char* que está atacando, indicando que ele iniciou uma agressão física. A caveira branca serve para indicar *chars* que agrediram outros, chegando ou não a matá-los, e tem um período de duração conforme a agressão cometida, variando entre poucos minutos até vinte minutos, esse tempo de vinte minutos é imposto

³¹ Para que o link indicado leve o leitor à página referente à imagem acima é necessário que esteja dentro da conta da jogadora, caso contrário o link o levará para a página em que deve se inserir os dados para entrar em uma conta, ou seja, para fazer o *login*.

³² Mais informações sobre o sistema *Automatic Control of Player Killing* disponível em: <http://www.tibia.com/gameguides/?subtopic=manual§ion=support#ruleenforcement>. Acesso em: 3 jul. 2007.

quando mata um *char*. Enquanto a caveira branca estiver visível, o *char* não pode sair do jogo nem entrar em locais de zonas protegidas, nas quais não é possível atacar outros *chars*, como é o caso dos *depots* e do interior das casas. Se for assassinado, o assassino não receberá punições. Existe também uma caveira vermelha, que indica que o *char* matou além do número máximo permitido de *chars* sem caveiras. Ela dura trinta dias. Se nesse período vier a matar mais *chars* do que o permitido, a caveira permanecerá por mais tempo. Se um *char* com caveira vermelha for assassinado, seu assassino não receberá punições, e o *char* perde todos os seus equipamentos quando morre.

Em mundos PvP, os *chars* recebem caveiras vermelhas caso venham a matar:

- três ou mais *chars* sem caveiras em vinte e quatro horas;
- cinco ou mais *chars* sem caveiras em sete dias;
- dez ou mais *chars* sem caveiras em trinta dias.

Se o personagem matar um número de *chars* duas vezes além do número permitido será banido automaticamente pelo sistema por um tempo definido, ou seja, se um *char* matar sete *chars* em menos de 24 horas, ele será banido. Essas regras têm a finalidade de manter o número de assassinatos de *chars* em mundos PvP sob controle, penalizando aqueles que extrapolam os números de assassinatos permitidos. Em mundos PvP-Enforced além de não existir regras para mortes entre *chars*, os assassinatos dão pontos de experiência como estímulo, o que dá a esse tipo de mundo um caráter de jogo bem diferente ao dos mundos PvP e Non-PvP em que não é possível um *char* matar outro.

É importante saber que o nível de experiência e de cada uma das habilidades baixa 10% quando o *char* morre, além de ter 10% de chance de perder seus equipamentos e de sempre perder suas mochilas, conforme informa o manual disponível no site do jogo³³. Isso significa que, diferentemente da vida de carne-e-osso, a morte de um *char* não significa seu fim, mas apenas uma redução de 10% de sua força e a perda de alguns bens materiais. Assim que a morte do *char* ocorre, ela é registrada no site e permanece por um mês. Ali também está identificado o responsável pela morte, que pode ser um outro *char*, uma criatura, fogo, energia ou veneno.

A Figura 13 mostra um *char* sem caveira, *Luiza Magma*, o *char Psyike* com caveira branca em dois momentos, e os *chars Aaina Waris*, *Bixim Asllix* e *Mirukor* com caveiras vermelhas (que em impressões em preto e branco aparecem em cinza escuro).

³³ Disponível em: <<http://www.tibia.com/gameguides/?subtopic=manual§ion=characters#death>>. Acesso em: 27 ago. 2007.

Figura 13 – Chars com Caveiras Brancas e Vermelhas



FONTE: Montagem de telas capturadas no mundo Aldora, em 31 ago. 2007.

As informações detalhadas sobre cada personagem podem ser acessadas por qualquer pessoa através do site do Tibia³⁴. A Figura 14 mostra as informações do *char* *Gybba*. Conforme essa figura, *Gybba* possui um *Former Name* *Goyaba* por ter sofrido alteração de nome, conforme a explicação realizada sobre fichas criminais. Sexo masculino – *male* –, vocação de Elder Druid, nível de experiência 44, habitante do Aldora e cidadão da cidade Svargrond. *Gybba* é membro guilda Elders que deu a ele o título de Anciao of the Elders. A última vez que esse *char* entrou no jogo para jogar foi em 3 de julho de 2007, às 01:29:47 CEST. O comentário que o jogador deixou para seu *char*, que pode ser em qualquer idioma e editado a qualquer momento pelo jogador, está na área em frente à palavra *Comment*. Esse *char* pertence a uma conta *premium* e tem um registro de morte - *character deaths* - ocorrida no dia 07 de junho de 2007, às 07:46:24 CEST, por assassinato – *killed* - para um fire elemental (uma criatura) que foi sumonada (o *char* assassino usou uma magia para criar essa criatura, que passa a obedecer aos comandos do mesmo) pelo *char* *Immortal Vader* quando estava no lvl 45.

³⁴ Disponível em: <<http://www.tibia.com/community/?subtopic=characters>>. Acesso em: 27 ago. 2007.

Figura 14 – Identificação do *Char*

Character Information	
Name:	Gybba
Former Names:	Goyaba
Sex:	male
Profession:	Elder Druid
Level:	44
World:	Aldora
Residence:	Svargrond
Guild membership:	Anciao of the Elders
Last login:	Jul 03 2007, 01:29:47 CEST
Comment:	"How would it be if you could see the world through my eyes?"
Account Status:	Premium Account

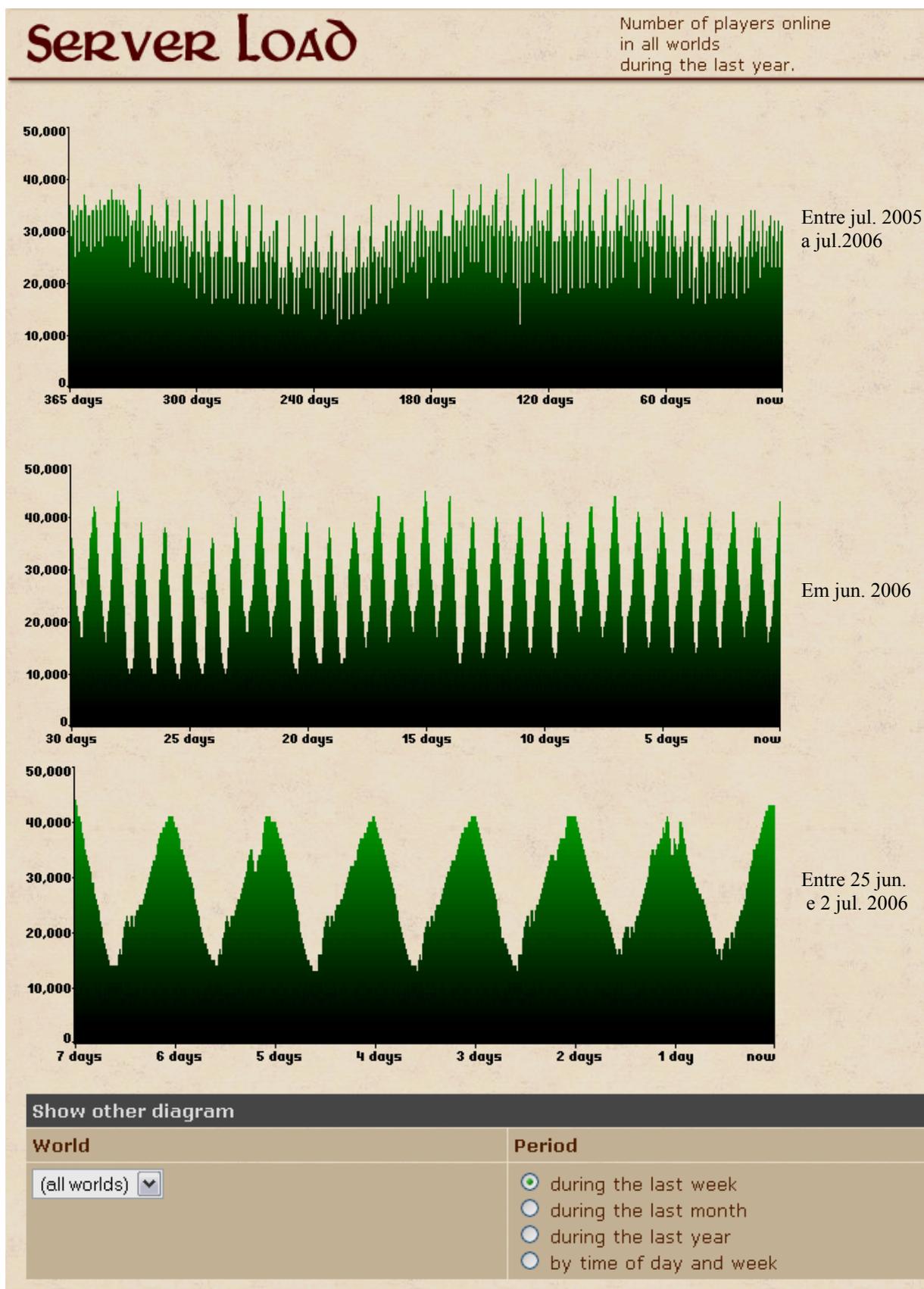
Character Deaths	
Jun 07 2007, 07:46:24 CEST	Killed at Level 45 by a fire elemental of Immortal Vader

Search Character	
Name:	<input type="text"/> <input type="button" value="Submit"/>

FONTE: <http://www.Tibia.com/community/?subtopic=characters>. Acesso em 3 jul. 2007 às 12:19.

3.5 Dados Estatísticos

O site oficial do jogo fornecia diagramas de fluxo do servidor e dados de censo para cada mundo até a versão *client* 7.8, ou seja, até 11 de dezembro de 2006. Atualmente informa apenas o número de jogadores *on-line* em cada mundo, o total incluindo todos os mundos e quais são os *chars on-line* por mundo, além dos trezentos *chars* com maior nível de experiência, nível mágico, *fishing*, *shielding*, *sword*, *distance*, *axe*, *club* e *fist* para cada mundo. A Figura 15 mostra os diagramas de fluxo para todos os mundos anual, mensal e semanal disponíveis no site no dia 2 de julho de 2006.

Figura 15 – Dados do Número de Jogadores *On-Line* em Tibia

FONTE: <http://www.Tibia.com/statistics/?subtopic=serverload>. Acesso em: 2 Jul. 2006 às 21:12:00 CET.

Ao analisar a Figura 15, nota-se que diariamente existem horários com pouco mais de dez mil jogadores *on-line*, referentes ao período do meio da noite no Brasil, e outros com mais de 35 mil, referentes ao período do final da tarde, início da noite, mostrando, porém, que há uma certa constância no número de jogadores durante a semana, o mês e o ano. Tibia comportou entre julho de 2005 e julho de 2006 uma média de cerca de vinte mil jogadores *on-line*.

Existem sites que informam outros dados estatísticos sobre Tibia, como é o caso do site Erig.Net³⁵ (2006) e o site Pskonejott³⁶ (2006). O mundo Aldora tem um site de estatísticas exclusivo, Eternal March³⁷ (2007). Dessa forma, os *chars* têm seus passos registrados pelos servidores do jogo e divulgados por diversos sites. Essas informações estão disponíveis para consulta por qualquer pessoa interessada.

³⁵ Disponível em: <<http://www.erig.net/>>.

³⁶ Disponível em: <<http://www.pskonejott.com/index.php>>.

³⁷ Disponível em: <<http://em.hemstrom.net/>>.

4 JOGANDO TIBIA

Buscando compreender a natureza de nossa sociedade atual, que possui uma dimensão virtual criada por jogos MMORPGs, observamos o ambiente social formado pelo jogo Tibia, apresentado no segundo capítulo. Tibia é um “mundo virtual habitável” através de um corpo virtual que se desloca em um cenário também virtual. Os jogadores dão “vida” a esses corpos quando conectados ao jogo e desenvolvem relações sociais com jogadores que no “mundo de carne-e-osso” talvez nunca tivessem a possibilidade de se relacionar.

Neste capítulo apresentaremos o caminho percorrido pela pesquisadora até que se estabelecesse como parte desse mundo virtual para que pudesse proceder à coleta dos dados. Os jogadores observados durante a mesma serão apresentados conforme seus perfis, a forma que seus personagens estão distribuídos pelos mundos, a frequência com que jogam e suas diferentes formas de jogar Tibia.

4.1 Entrando no Mundo de Tibia – Inserção em Campo

Em 5 de agosto de 2005, Mathias (treze anos) me apresenta sua nova diversão, Tíbia. Um jogo “parecido” com o “The Sims”¹, que Mathias e eu havíamos jogado em 2003, mas que é jogado pela internet, onde cada personagem é comandado por um jogador. Inicialmente não me interessei, Mathias, porém, insistiu que eu jogasse e me fez criar uma conta e um personagem no mesmo mundo que ele jogava, ao qual dei o nome de *Taru Magma* (mundo Pacera, Non-PvP, servidor EUA). Entrei no jogo e logo comecei a conversar com um *char* que me deu um escudo de presente, mandou muitos beijos e disse vários “Eu te amo”. Ganhei meu dia! Em menos de quinze minutos de jogo recebi presente e declaração de amor que me fizeram passar horas sorrindo, feliz, ao sentir que alguém naquele momento me amava! Mas a quem ele amava? Quem era ele? Ele se apresentou como sendo polonês e tendo dezesseis anos. Maravilhada com a descoberta dessa nova dimensão da vida, e estimulada pela minha orientadora, Prof^a. Cinara L. Rosenfield, busquei investigar se mais alguém do meu círculo

¹ The Sims é um jogo RPG que iniciou com uma versão off-line, mas que já oferece atualmente a versão on-line. Disponível em: <<http://www.ea.com/official/thesims/thesimsonline/>>. Acesso em: 12 set. 2007.

social conhecia Tibia e encontrei Lucas (catorze anos). Promovi um “bate-papo” pelo MSN entre Mathias e Lucas sobre Tibia, que já se conheciam, e não consegui acompanhar o que os dois diziam. Senti-me analfabeta! Eles falavam em códigos, siglas, números. Pedi por várias vezes para que parassem para me explicar, o que não foi tarefa fácil, pois meu contato com o jogo havia sido até então de apenas poucos minutos. Conversando sobre esse desconforto com membros das famílias dos dois meninos, ouvi reclamações de que eles não compartilhavam mais suas vidas sociais como antes. Permaneciam “grudados” no computador em todos os seus momentos livres. A incompreensão sobre o que esses meninos estavam fazendo quando no computador angustiava suas famílias, principalmente os que tinham pouco conhecimento dessa máquina, como era o caso da avó de Lucas, que se sentia totalmente excluída da vida do neto por não conseguir entender a linguagem que ele falava quando narrava suas aventuras digitais. “Ele se isola de nós, se agarra no computador e só desgruda sob ameaça!” (informação verbal, avó de Lucas, 79 anos). Passei então a me perguntar por que esse jogo era tão fascinante e capturava tanto a atenção desses dois meninos.

Em dezembro de 2005, voltei a jogar Tibia, dessa vez já com o intuito de coletar informações para a elaboração de meu projeto de pesquisa de mestrado. Dessa vez, estava na universidade, e Mathias precisou criar um *char* para me ajudar a jogar, acompanhando-me passo-a-passo dentro do jogo. Dessa vez pude perceber que teria que estudar o manual do jogo e me esforçar muito para aprender a viver no mundo tibiano. Projeto elaborado e aprovado, comecei minha pesquisa etnográfica em abril de 2006, a qual apenas finalizei em agosto de 2007. *Taru Magma*, meu único *char* até então, estava no nível de experiência - lvl 5. Em meu diário de campo havia escrito: “Que situação! Estou ainda com nível 5, longe de alcançar o 6. Não sei bem o que fazer nessa ilha...” (diário de campo, 8 abr. 2006). Ou seja, de agosto de 2005 a abril de 2006, eu havia conquistado apenas cinco níveis de experiência com meu *char*, não tendo ainda conseguido sair da Ilha de Rookgaard. Percebi que não conseguiria evoluir sem ajuda de um jogador mais experiente. Pedi socorro para Lucas, que sentiu pena e também criou um *char* para me ajudar. Foi com aulas alternadas com os maravilhosos professores Mathias e Lucas que *Taru Magma* virou druida e cidadã de Venore. Logo que escolhi minha profissão passei alguns dias na região protegida pelo depósito de Venore, só tendo coragem de jogar quando ou Lucas ou Mathias estivesse jogando. A dependência dos dois meninos, que me mimavam com equipamentos e escoltas, levou-me à frustração. Decidi então explorar as diferenças entre os tipos de mundos e servidores e criei outros dezenove *chars*, todos com sobrenome Magma. O primeiro *char* que consegui levar sozinha até o lvl 8

foi assassinado assim que chegou na cidade de Thais. Um amigo que tinha presenciado o assassinato matou o assassino e logo em seguida foi morto, ficando clara a diferença entre mundos Non-PvP e PvP. Esse amigo revoltou-se com o fato e foi jogar em Aldora, mundo em que ele possuía alguns amigos pessoais. Fui com ele e criei a *Luiza Magma* (mundo Aldora, PvP, servidor GER), em 21 de maio de 2006, através da qual conheci meu primeiro grande amor de Tibia. Os outros *chars* foram criados em mundos em que havia jogadores com os quais existia a possibilidade de contato pessoal, ou em que meus amigos jogadores tinham também *chars*. Só desenvolvi esses *chars* até saírem da ilha de Rook

A dinâmica do jogo me levou a compreender que era necessário me estabelecer em um único mundo para poder conhecer os jogadores em maior profundidade. Somente assim seria possível compreender a intensidade de suas relações sociais no jogo, o papel social desempenhado pelos seus personagens, as particularidades sociais daquele mundo, dentre outras. Dessa forma, escolhi Aldora e me dediquei a desenvolver a *Luiza Magma*. Aldora foi o mundo que melhor me recebeu, no qual fui construindo relações amorosas rapidamente, o que acabou por me seduzir a estudá-lo. Além de ser um mundo do tipo PVP, que é o tipo da maioria dos mundos de Tibia, portanto mais representativo. Após alguns meses de jogo, entre momentos de revoltas e outros de solidariedade, acabei por desenvolver novos *chars* em outros mundos, os quais, nessa segunda fase, foram nomeados como frutas (*Goyaba, Mixiryca, Ameyxa...*). A idéia das frutas causou problemas com a “polícia” do jogo, pois nome de fruta é crime que cometi inadvertidamente, mesmo após várias leituras do manual e das regras do jogo. Criei também *chars* secundários em Aldora (*Isic Fole, Mario Maluca...*), buscando apreender as diferenças entre as vocações e outros ângulos de “visão” do “mundo tibiano aldoreense”.

Fui percebendo que a forma de jogar muda quando o personagem conquista maiores níveis de experiência, o que reflete também a experiência do jogador. Decidi me empenhar em desenvolver a *Luiza Magma*, para compreender, através de minha própria experiência, as diferentes formas de jogar. Outra intenção era conquistar espaço nas relações sociais entre os personagens de lvl mais alto, que não costumam dar muito “papo” a personagens de lvl baixo ou a jogadores inexperientes. Até mesmo porque, os jogadores de diferentes níveis de experiência não compartilham os mesmos espaços de caça. Só assim seria possível compreender a intensidade das relações sociais de jogadores que jogam há mais de um ano, e seus comportamentos sociais ao longo do desenvolvimento de seus personagens. Em 13 de julho de 2006, passei a minha conta para *premium*, para que pudesse conhecer as diferenças

entre as realidades sociais de contas gratuitas e de contas pagantes, e para poder fortalecer meu *char* no menor tempo possível. *Luiza Magma* ainda estava no lvl 12. Em 1 de agosto de 2007, *Luiza Magma* alcançou o lvl 60, na vocação de Master Sorcerer, com o Nível Mágico (*Magic Level – ml*) 58, levando mais de catorze meses para tal.

Como a população de Aldora é proveniente de uma grande diversidade de países, precisei criar uma forma de identificar os jogadores brasileiros para poder manter relações de maior proximidade com estes. Assim, resolvi criar uma guilda só para brasileiros e sem restrição de recrutamento à qual dei o nome de Divas. Posteriormente ela se desdobrou em outra guilda chamada Divinhas. A guilda Divas chegou a ser a maior de Aldora, abrigando mais de 170 membros. Isso acabou consumindo grande parte do meu tempo *on-line* já que precisava me dedicar a responder mensagens privativas de membros da guildas, retardando o desenvolvimento da minha personagem. Decidi deixar o cargo de líder de guilda depois de cinco meses. O aprendizado sobre a lógica de funcionamento de guildas, sua administração, os conflitos e a importância social das mesmas foi incomensurável. Ainda hoje recebo mensagens privativas dentro do jogo de ex-membros dessas duas guildas, que voltam a jogar depois de meses afastados, o que me deu a chance de observar a dinâmica de alguns jogadores lidam com o seu jogar Tibia.

A observação participante que realizei durante a minha pesquisa se assemelhou à realizada por Dohan (2003) no que se refere ao instrumento de coleta de dados utilizado. A coleta dos dados principais deu-se através de conversas informais que ocorreram respeitando o momento vivido, ou seja, no momento em que o jogador vivenciava suas relações e achou por bem compartilhar comigo suas experiências e sentimentos. Durante as conversas informais sobre os mais variados temas, sempre que possível aproveitei para fazer perguntas relativas à pesquisa, o que deu a algumas conversas um maior perfil de entrevista. Busquei observar o máximo de circunstâncias, a maior variedade possível de grupos e de momentos vividos. Assim como Dohan, não usei a requisição de consentimento informado antes ou durante a coleta de dados, para não constranger os jogadores durante suas ações com uma formalidade que não me pareceu necessária para o tipo de pesquisa realizada. No entanto, sempre que possível e que considerei necessário, principalmente quando as informações compartilhadas tinham um cunho de ordem muito pessoal, solicitei autorização dos jogadores para relatá-las nesta dissertação. Optei por não fazer propaganda do fato de estar realizando uma pesquisa durante o meu jogar, porém sempre que me foi questionado, identifiquei-me como pesquisadora sem jamais esconder essa minha condição. Ao me identificar como

pesquisadora, alguns jogadores me procuraram para informar sobre alguns acontecimentos que julgaram importantes para a minha pesquisa. Outros se afastaram por sentirem a privacidade invadida.

Utilizei algumas de minhas próprias experiências vividas no jogo como dados a serem analisados, pois tive o privilégio de realmente ter feito parte da comunidade observada. Pude ser uma jogadora nas mesmas condições de todos os outros, talvez com o único diferencial de que jogar para mim era também o meu “trabalho”, o que possibilitou a uma pessoa da minha idade, 38 anos, passar uma média de oito horas diárias jogando um MMORPG. Essa média resulta de em alguns dias jogar menos de oito horas, mas em outros passar até vinte e quatro horas jogando numa condição limite de minhas forças físicas. O meu jogar por “trabalho” e o meu jogar por prazer se confundiram durante a pesquisa. Perdi cerca de nove quilos durante os primeiros nove meses da coleta de dados, pois nesse período meu corpo teve a única função de me dar condições de jogar. Diferente de quem realiza uma etnografia para compreender o outro, mas que jamais será esse outro, tive a oportunidade de ser o outro que gostaria de compreender para então entender quem esse outro realmente é. Infelizmente, esse processo de inserção no ambiente de pesquisa, de forma a poder observá-lo o mais “profundamente possível”, e o processo de afastamento do ambiente observado, para poder analisá-lo da forma mais crítica e imparcial possível, foram bem mais demorados do que poderia prever antes de realizá-lo. Não imaginei, quando estruturei o projeto dessa pesquisa, que iria ser capturada pelo jogo de forma a fazer de minhas relações nesse mundo virtual mais importantes do que as que mantinha no mundo de carne-e-osso, durante os meses de pesquisa de campo. Meu envolvimento amoroso com alguns dos personagens foi muito mais verdadeiro do que acreditava ser possível, o que aumentou ainda mais o meu interesse em compreender o papel dessas relações na construção da auto-realização de quem joga.

Todas as conversas realizadas dentro do jogo e no MSN com jogadores de Tibia foram gravadas para posterior análise, o que facilitou muito esse processo. Os arquivos das conversas foram organizados de acordo com os *chars* e seus respectivos jogadores.

4.2 Jogadores

Os jogadores de Tibia possuem diferentes faixas etárias, residem em diferentes países e pertencem a diferentes grupos sociais. A faixa etária é bastante elástica, variando de sete a sessenta anos. Porém a maioria se encontra entre doze e vinte e quatro anos, faixa em que a disponibilidade de tempo é maior e a qual pertencem os que se encontram os que puderam ter contato com computadores pessoais e com a internet ainda em sua infância. Os computadores pessoais se popularizaram no Brasil na década de 80², ou seja, há mais de vinte anos. A internet passou a ser acessada através de provedores comerciais no Brasil a partir de 1995³, treze anos atrás. Encontrou-se, durante a pesquisa, um número maior do que o esperado de jogadores com idade acima dos vinte e quatro anos, ou seja, que nasceram antes da popularização dos computadores pessoais. Isso porque dentre os jogadores estão alguns pais e mães que jogam com seus filhos, tios com sobrinhos, irmãos mais velhos acompanhando os mais novos, colegas de trabalho de diferentes faixas etárias, que jogam junto, proprietários de *lan-houses* e de locadoras de jogos que jogam enquanto trabalham, bem como desempregados, donas-de-casa e mães de crianças pequenas, além dos já esperados estudantes. Foi inclusive possível a formação de uma guilda com jogadores que tinham mais de trinta anos na vida real, o que mostra que eles existem. Como a idade do jogador não tem qualquer relação com o seu personagem, e relações entre jogadores podem se estabelecer antes que se saiba suas idades, indivíduos que jamais compartilhariam o mesmo espaço social e as mesmas questões pessoais acabam desenvolvendo relações nesse mundo virtual. Em algumas tentativas de adivinhar a idade de um jogador através do seu comportamento ou da sua forma de se comunicar dentro do jogo, cometemos erros grotescos. Às vezes ocorreram surpresas ao saber que aquele amigo de caça, com quem nos identificamos, é vinte anos mais novo ou quinze anos mais velho.

A partir de conversas informais com mais de quinhentos personagens, foram encontrados jogadores provenientes de diversos Estados do Brasil: RS, SC, PR, SP, RJ, MG, ES, MS, GO, BA, AL, PB, MA e do Distrito Federal. Também de diversos países do mundo: Portugal, Espanha, Inglaterra, Holanda, Alemanha, Áustria, Polônia, Croácia, Suécia, Israel,

² Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Computador_pessoal#Primeiros_computadores_pessoais>.

³ Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Internet>>.

Canadá, Estados Unidos, México, Venezuela, Chile, Argentina e Uruguai. A mescla de nacionalidades varia por mundo. Os jogadores de mesma nacionalidade, ou que falam a mesma língua, formam grupos mais coesos entre si. A maioria dos jogadores de Tibia é, no entanto, proveniente da Polônia - Pl - e do Brasil – Br -, os quais nem sempre falam bem inglês, então, uma conversa entre *chars* desconhecidos normalmente começa por: - Pl? ou - Br?, dependendo da resposta, pode-se iniciar um diálogo ou não. Para buscar evitar alguns confrontos, os jogadores usam diferentes estratégias, como foi o caso de um jogador brasileiro de Aldora que certa vez declarou:

*15:14 Alaro Flarix [57]⁴: quando um estranho me encontra e me faz perguntas eu digo: Sorry I'm Italian :-D
(conversa no jogo, 10 set. 2006)*

Como Tibia é um jogo que exige poucos recursos de hardware, funcionando em quase todos os computadores atualmente conectados à internet, e por permitir que seja jogado gratuitamente, existem jogadores com poucos recursos financeiros, que utilizam internet discada e não possuem recursos para pagar contas *premium*. Isso os diferencia em relação aos jogadores de MMORPGs pagos e que exigem computadores mais robustos, além de uma internet de alta velocidade, como é o caso do famoso World of Warcraft⁵.

Para respeitar o direito de privacidade dos jogadores e seus *chars*, uma vez que a identificação de suas verdadeiras identidades não enriquece nossa pesquisa, todos os nomes de *chars* e jogadores mencionados nessa dissertação foram modificados para nomes-fantasia, mantendo-se a questão do gênero. Os únicos nomes que não foram alterados foram os da pesquisadora, mantidos para permitir um rastreamento dos passos dos *chars* da pesquisadora por leitores que tenham esse interesse.

⁴ O horário se refere ao horário do computador da pesquisadora – hora de Brasília – DF – Brasil. Os números entre chaves após o nome do *char* indicam o nível de experiência do personagem.

⁵ Disponível em: <<http://www.worldofwarcraft.com/>>.

4.2.1 *Distribuição dos Jogadores nos Diferentes Mundos*

A configuração do jogo em diferentes mundos possibilita o agrupamento de jogadores de mesma origem em um mesmo mundo e a existência de população de jogadores com características diferentes entre os mundos.

A escolha do mundo que o personagem irá habitar é realizada no momento da criação do *char*, não havendo nenhuma possibilidade de transferência de *char* ou de bens materiais ou financeiros entre os mundos. Também não há nenhuma possibilidade de comunicação dentro do ambiente do jogo entre personagens de mundos diferentes, os quais só se comunicam entre si quando participam dos fóruns de discussão do site oficial do Tibia, de fóruns de discussões sobre Tibia em outros sites ou ao se encontrar pessoalmente. O sistema bancário e o de correios não funcionam além dos limites de cada mundo, onde também ficam delimitadas as relações econômicas e as de poder, uma vez que os *chars* estão limitados à existência em seus próprios mundos. Isso dá a cada mundo um isolamento social *on-line*. Assim, costuma-se criar *char* em mundos em que haja algum conhecido jogando. Isso promove uma tendência de grupos de conhecidos fora do jogo jogarem no mesmo mundo, de pessoas de um mesmo país se concentrarem em um mesmo mundo, e assim por diante.

A data da criação do mundo permite uma melhor compreensão de sua dinâmica, e do perfil de seus habitantes e informa o tempo máximo que um jogador pode estar jogando naquele mundo. *Ântica* foi o primeiro criado em Tibia, portanto sua população é mais antiga e sua dinâmica social certamente tem características diferentes da que ocorre nos mundos mais “jovens”. A data de criação do mundo pode ser visualizada no momento de sua escolha para a criação do *char*, quando também é possível observar as condições dos mundos com relação à capacidade de aceitar novos habitantes, podendo estar vazio, normal ou cheio. Mundos cheios estão no limite de suas capacidades de jogadores simultaneamente *on-line*.

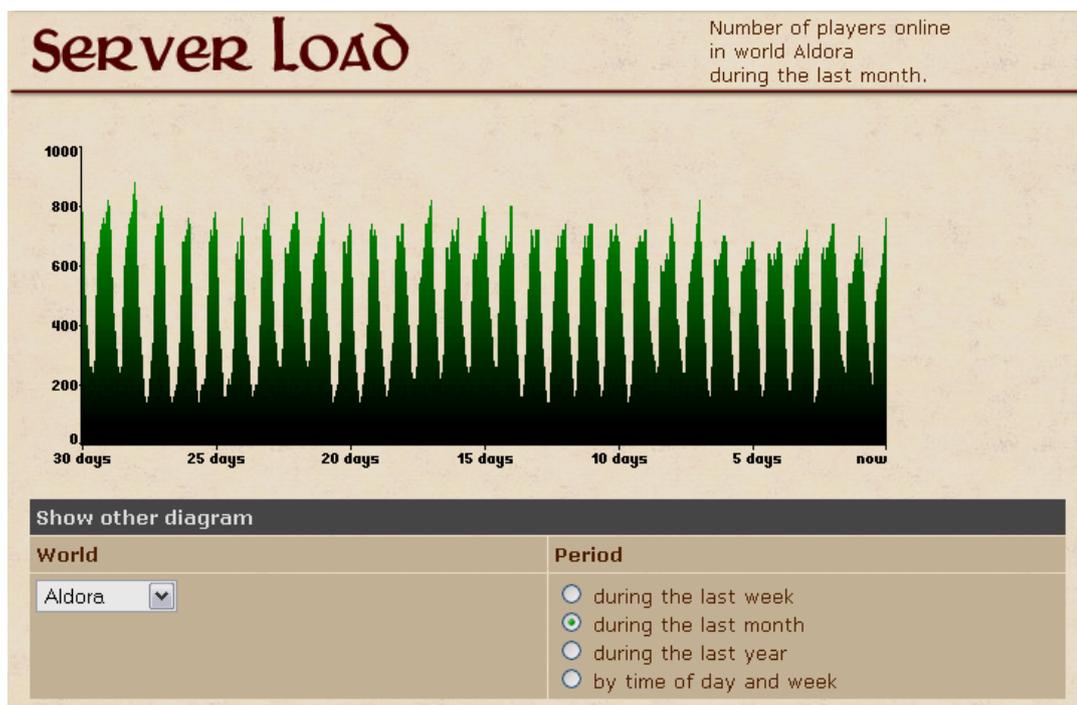
4.2.1.1 Jogadores do Mundo Aldora

A maior parte das observações empíricas foi realizada no mundo Aldora, cuja população tem suas particularidades e não pode ser generalizada para os outros mundos. O

mundo Aldora foi criado em maio de 2004. O máximo de jogadores *on-line* registrados até agosto de 2007 foi de 970 em 2 de janeiro de 2007, às 19:20 CET⁶. Aldora foi o 24-25 mundo mais antigo do jogo (Aldora e Mythera foram criados no mesmo momento). Em 2 de agosto de 2007 às 6:24 era considerado um mundo normal, nem vazio nem cheio.

A Figura 16 mostra o número de jogadores em Aldora ao longo do mês de junho de 2006, mais precisamente de 2 de junho a 2 de julho de 2006. Através dessa figura, podemos estimar uma média de quatrocentos jogadores *on-line*, com variações de pouco menos de duzentos a pouco mais de setecentos jogadores ao longo do dia, com picos eventuais de até oitocentos jogadores *on-line*.

Figura 16 – Número de Jogadores em Aldora Durante Junho de 2006



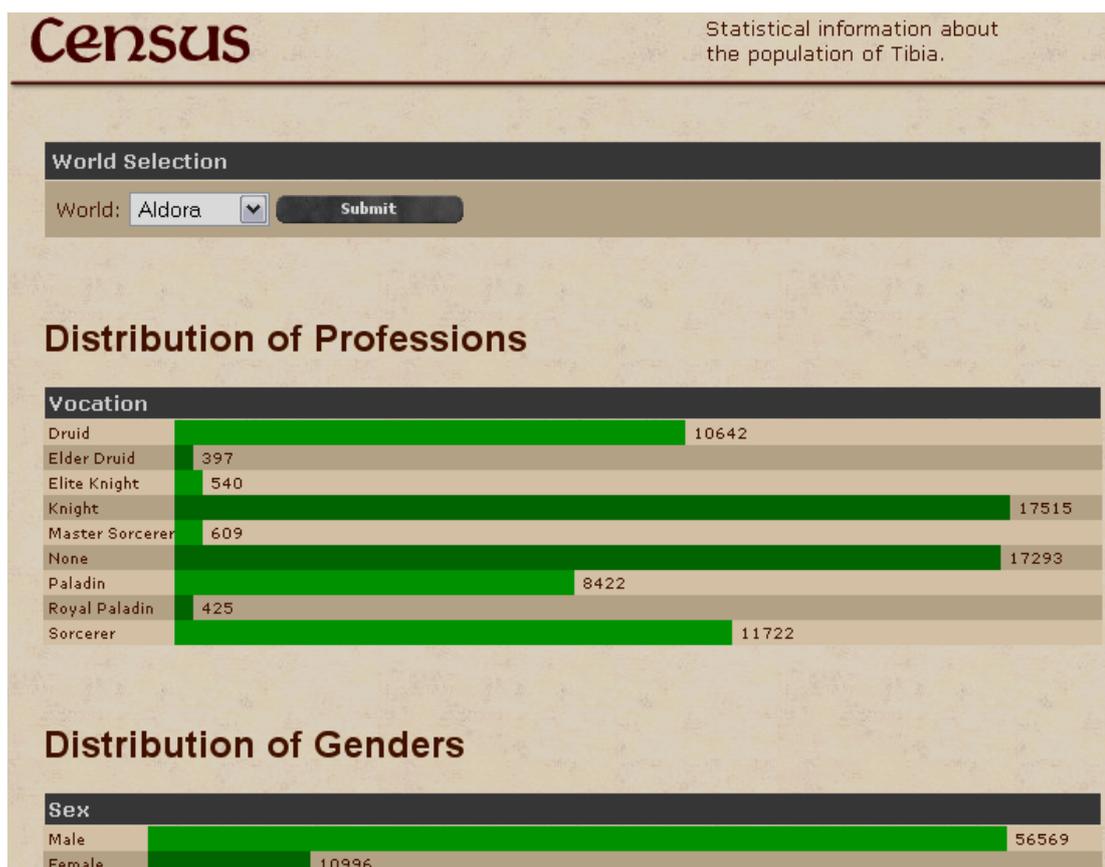
FONTE: <http://www.Tibia.com/statistics/?subtopic=serverload>. Acesso em 2 jul. 2006 às 21:12:00 CET.

Em 2 de julho de 2006, Aldora possuía mais de 67 mil *chars* cadastrados com um lvl 2+ (superior a 2), conforme a Figura 17, dentre os quais 56.569 do gênero masculino e 10.996 do gênero feminino. Ou seja, apesar de não haver ligação direta entre o sexo do jogador e o sexo do personagem, a população de Aldora mostra uma predominância de homens, quase

⁶ Disponível em: <<http://www.tibia.com/community/?subtopic=whoisonline&world=Aldora>>. Acesso em 21 ago. 2007 às 00:53.

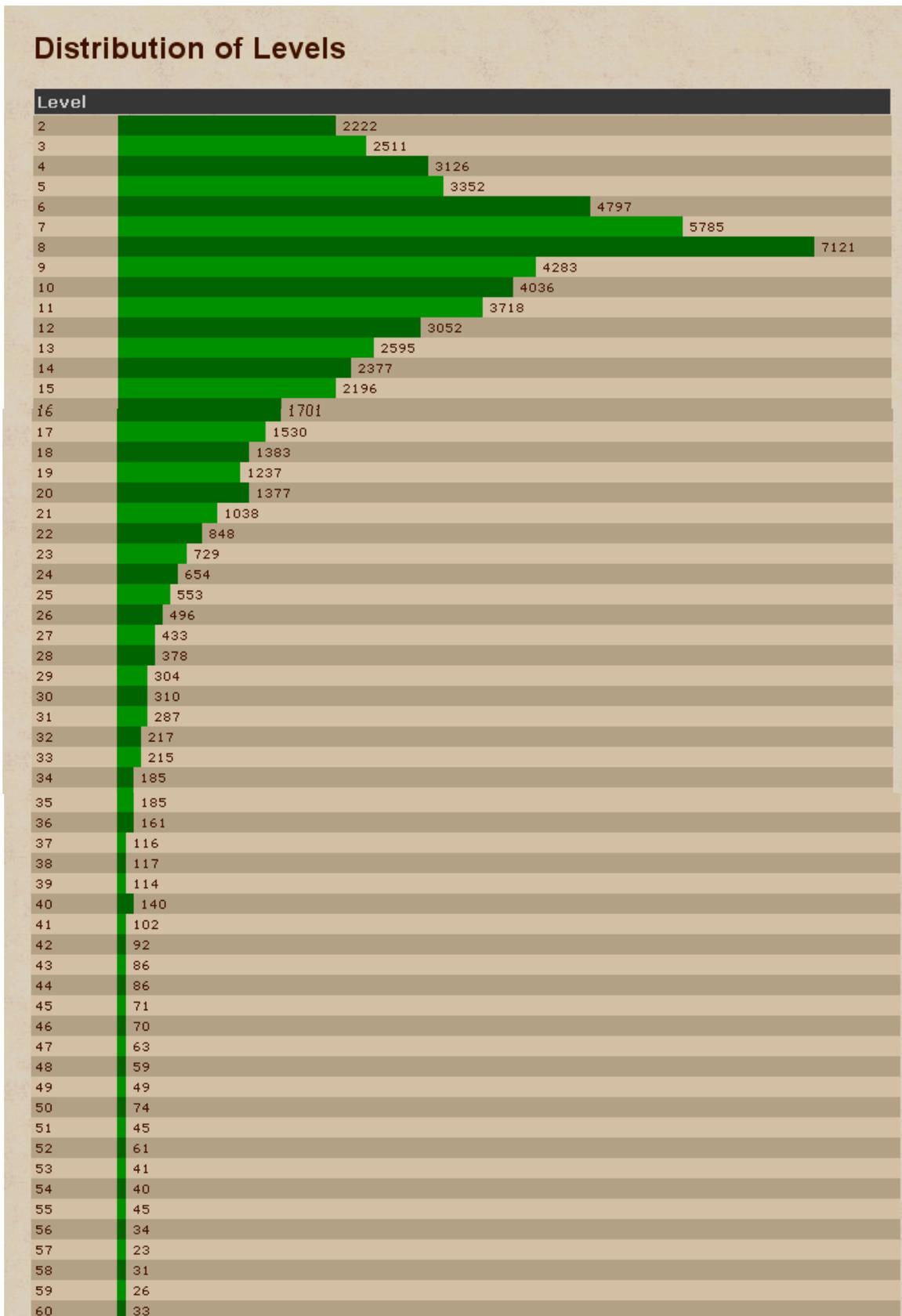
cinco vezes superior ao número de mulheres. Pelas observações realizadas, podemos afirmar que esses números ainda são maiores se fosse possível a verificação do sexo de todos os jogadores, havendo uma grande predominância de jogadores masculinos. Referente à distribuição dos personagens pelas diferentes vocações, a figura mostra uma pequena quantidade de vocações promovidas (Elder Druid, Elite Knight, Master Sorcerer e Royal Paladin), que juntas somam um total de 1.971 *chars*. Isso traduz a quantidade de jogadores *premium*, que é bem menor do que a de jogadores não-pagantes, pois só os *chars premium* podem ser promovidos. A distribuição por vocações mostra que existiam 17.273 *chars* sem vocação em Aldora, ou seja, que ainda residem na ilha de Rookgaard, com lvl de 2 a 8 (pois os *chars* de lvl 1 não foram incluídos no census).

Figura 17 – Censo do Mundo Aldora em 02/07/2006 – Vocação e Gênero



FONTE: <http://www.Tibia.com/statistics/?subtopic=census>. Acesso em: 20 jul. 2006 às 7:09.

Figura 18 – Distribuição de Níveis de Experiência no Mundo Aldora



FONTE: <http://www.Tibia.com/statistics/?subtopic=census>. Acesso em 2 jul. 2006 às 21:12:00 CET.

A Figura 18 mostra a distribuição dos habitantes de Aldora conforme seus níveis de experiência, mostrando que há uma maior concentração de *chars* entre os lvl 2 e 20, e uma diminuição considerável do número de *chars* com lvl 42+ (superior a 42).

Dados detalhados sobre chars lvl 20+ do mundo Aldora podem ser encontrados de forma atualizada no site da guilda Eternal March (2007)⁷. Esse site disponibiliza dados detalhados dos novecentos *chars* com maior nível de experiência em Aldora. Em 2 de setembro de 2007, o *char* de número novecentos tinha o nível de experiência igual a 67. O site mostra também informações dos seiscentos *chars* com maior nível de experiência para cada vocação, e o número e os nomes dos *chars* que estão *on-line* em Aldora no momento da consulta. Essas informações são constantemente consultadas por jogadores para localizar a posição que seu *char* e os *chars* dos amigos se encontram no quadro geral dos jogadores do mundo em que jogam.

4.2.2 Movimentos de Jogadores entre Chars

Ao analisar os *chars* através de seus jogadores, observamos que alguns deles se focam em apenas um *char*, outros possuem vários. A observação de alguns movimentos dos jogadores com seus *chars* possibilitou a identificação de que em alguns casos eles indicam uma frustração com a vocação escolhida para o primeiro *char*, em outros um desapontamento com a dinâmica social do mundo, levando o jogador a jogar em outro mundo. Há também os que buscam uma forma mais auto-suficiente no jogo, criando *chars* que tenham funções específicas de auxiliar seus *chars* principais. Essas funções podem ser abastecê-los com pedras mágicas – *runas* –, através de *chars* que são desenvolvidos apenas até poderem fazer tais pedras; com recompensas de *quests*, através de *chars* secundários que evoluem até o nível de experiência necessário para fazer algumas *quests*; e até com os bens perdidos pelos jogadores quando mortos em combates, criando um *char* com a função de assassinar outros *chars*. Porém, o jogador normalmente coloca mais de si em um *char* principal, deixando para os outros o extravasamento de seus desejos sórdidos de matar para roubar, ou para se vingar de uma injustiça sofrida, ou apenas para poder ter uma identidade anônima.

⁷ Disponível em: <<http://em.hemstrom.net/>>.

Existem também *chars* jogados por mais de um jogador, conhecidos como *chars shareados*, o que é proibido pelas regras de Tibia. Se comprovado, o *char* pode ser banido do jogo. Porém, foi observado que o compartilhamento de um mesmo *char* entre dois ou mais jogadores é uma prática comum para *chars* de lvl 60+, sendo menos comuns para os de lvl mais baixo. O objetivo desse compartilhamento é fortalecer mais rapidamente o *char*, aproveitando o máximo de tempo possível para deixá-lo conectado ao jogo, “evoluindo”.

Observa-se com uma grande frequência que em uma mesma conta existem *chars* em diferentes mundos, o que indica que os jogadores participam de mais de um mundo ao jogar Tibia. Porém, *chars* de uma mesma conta não podem entrar no jogo simultaneamente. O jogador só pode jogar em um *char* de cada vez e só é possível utilizar um *char* da mesma conta de cada vez.

4.3 Tempos *On-Line*

A “vida do *char*” pode ser medida pelo tempo que o jogador passa com ele *on-line*. Para conhecer o tempo que cada jogador se dedica ao jogo, o tempo jogado foi calculado a partir dos tempos de todos os seus *chars* conhecidos, e transformado em um tempo médio diário *on-line*. O cálculo foi realizado dessa forma para viabilizar uma análise da presença do jogador no “mundo virtual” do jogo e uma avaliação da importância das relações vivenciadas nesse ambiente virtual para seus jogadores, comparando com o tempo que o indivíduo passa fora do “mundo de Tibia”. Dessa forma, a primeira vez que o *char* e o jogador forem mencionados a partir de agora, serão apresentados seus tempos médios diários *on-line* da seguinte forma:

Nome do Char (*tmdc* - Nome do Jogador, tmdj)

Nome do Jogador (tmdj)

Onde:

tmdc = tempo médio *on-line* diário do *char* calculado em horas

tmdj = tempo médio *on-line* diário do jogador calculado em horas

Note que os nomes dos *chars* e seus dados estarão em itálico e nomes e dados jogadores, sublinhados.

Os dados de tempo *on-line* são fornecidos pelo site Pskonejott (2006). Esse site disponibiliza informações sobre o tempo *on-line* do mês atual para todos os *chars*⁸, as quais são coletadas do site oficial do Tibia⁹ de quinze em quinze minutos e agrupadas para cada *char*. Os tempos totais *on-line* de meses anteriores são fornecidos para os *chars* que alcançaram ou superaram o lvl 20. Nas informações do mês atual, o site disponibiliza os tempos *on-line* diários para a última semana, e colore cada dia em que o *char* fica *on-line* entre 15-18 horas de amarelo, entre 18-21 horas de laranja e entre 21-24 horas de vermelho. Os dias marcados de vermelho ficam registrados para sempre como indicadores de insônia, pois significa que o jogador não dormiu por 21-24 horas, ou que ele está dividindo a conta com outra pessoa, ou que ele está usando algum programa auxiliar (ilegal) para jogar por ele enquanto ele dorme. A Figura 19 mostra um exemplo de registro de insônia para um *char* que no dia 9 de novembro de 2006 passou 23 horas *on-line*:

Figura 19 – Registro de Insônia – 21-24 horas *On-Line*

Insomniacs Entries		
DATE	TIME	LEVEL
2006-11-09	23h 0m	61

FONTE: http://www.pskonejott.com/otc_display.php?character=dariem. Acesso em: 27 jul. 2007.

Os dados mais antigos disponíveis no site datam de março de 2006, mesmo para *chars* que tinham lvl 20+ antes desse período, o que possibilitou apenas coletar tempos *on-line* de dezessete meses, de março de 2006 a julho de 2007.

Para ilustração, realizaremos o cálculo do tempo *on-line* da pesquisadora CarlaH através do cálculo dos tempos *on-line* de seus *chars* que alcançaram lvl igual ou superior a 20 no período da pesquisa, o que resultou nas seguintes informações:

⁸ Disponível em: <http://www.pskonejott.com/otc_display.php>. Acesso em: 27 jul. 2007.

⁹ Disponível em: <<http://www.tibia.com/community/?subtopic=whoisonline>>. Acesso em: 21 ago. 2007 às 2:00.

CarlaH (8) - Luiza Magma (6 – CarlaH, 8)

Gybbba (2 – CarlaH, 8) - Mixiryca (1 – CarlaH, 8) - Priel (1 - CarlaH, 8)

Primeiramente consultamos o site sobre as horas do *char Luiza Magma*, conforme a Figura 20. São informados dados de onze meses anteriores além do mês atual, num total de doze meses. Calcula-se a média de horas *on-line* do *char* para cada mês. Elimina-se as médias inferiores a um, que significam que o jogador praticamente não jogou com esse *char* durante esse mês, estando de férias, sem internet, de castigo, se “desviciando”, ou o jogador decidiu jogar em outro *char*. Foi considerado que todos os meses têm trinta dias. Os valores dos minutos indicados pelo site foram desconsiderados.

Figura 20 – Número de horas *On-Line* em Tibia

SERVER	O/L	LINK	CHARACTER GUILD	VOC	LVL	MONTH TOTAL	Daily History (# Days Ago)							TODAY	
							LAST WEEK	7	6	5	4	3	2		1
Aldora	☒	P.T.E	Luiza Magma	MS	60	103h 45m	26h 30m	0h 30m	1h 45m	8h 0m	15h 30m	0h 45m	0h 0m	0h 0m	1h 15m

Month Time Archives

DATE	TIME
2007-06	84h 45m
2007-05	79h 0m
2007-04	60h 15m
2007-03	119h 0m
2007-02	292h 45m
2007-01	297h 30m
2006-12	159h 30m
2006-11	234h 15m
2006-10	251h 45m
2006-09	222h 15m
2006-08	199h 15m

Luiza Magma has no Insomniacs Entries!

FONTE: http://www.pskonejott.com/otc_display.php?character=Luiza+Magma. Acesso em: 27 jul. 2007.

No caso da *Luiza Magma* não ocorreu nenhum mês com média inferior a um. Soma-se as horas totais dos meses válidos, o que dá 2.098. Então se calcula o tempo médio *on-line* diário do *char*, $tmdc = 2.098 / (12 \times 30) = 5,827$ horas = 6, arredondando. Os arredondamentos

foram feitos para facilitar a visualização. Assim, *Luiza Magma* (6). Para calcular os dados para a jogadora CarlaH, é necessário somar os dados de seus outros *chars*. Procedendo da mesma maneira obtivemos os seguintes dados: *Gybba* (2), *Mixiryca* (1) e *Priel* (1). O total de horas *on-line* da jogadora nos doze meses é calculado pela soma dos tempos totais *on-line* de cada *char*, ou seja $2.098+419+23+122+46 = 2.708$ horas. Podemos calcular assim o tempo médio *on-line* diário da jogadora, $\underline{tmdj} = 2.708/(12 \times 30) = 7,522$ horas = 8, arredondando. Assim, CarlaH (8) e *Luiza Magma* (6 - Carla H, 8).

As 2.708 horas *on-line*, calculadas para a pesquisadora são inferiores ao valor real, pois ela começou a jogar em abril de 2006, e os dados contabilizados pelo site iniciam em agosto de 2006, tendo sido desconsiderados os cinco meses que levou para que um de seus *chars* alcançasse o lvl 20. Mesmo com todos os arredondamentos, podemos usar esses dados para comparar os jogadores com relação a sua presença no mundo de Tibia e para ter algumas pistas de como cada jogador constrói sua trajetória dentro do jogo. Ao focar nossas análises nos tempos médios *on-line*, excluímos delas os jogadores que nunca levaram nenhum de seus *chars* até o lvl 20. Outro problema enfrentado nesse tipo de análise é o fato de que nem sempre é possível identificar todos os *chars* que um jogador possui. Um mesmo jogador pode ter mais de uma conta em Tibia e pode ter *chars* secretos. Seja como for, daqueles jogadores com quem houve o privilégio de compartilharmos mais tempo de jogo, foi possível identificar seus *chars* principais, podendo trazer seus dados com maior precisão. No Apêndice A constam os dados utilizados para o cálculo das horas médias *on-line* dos *chars* e jogadores mencionados no decorrer dessa dissertação.

Os dados calculados confirmam nossa observação de que os jogadores com quem nos relacionamos durante os dezessete meses de pesquisa dedicavam grande parte de suas horas de lazer para jogar. Os períodos de férias escolares foram os que geraram as maiores médias *on-line* diárias de jogadores. O que também foi observado nos finais de semana e feriados. Os depoimentos dos jogadores comprovam essa observação, sendo que alguns de maior faixa etária, que já não se encontram mais na situação de estudantes, relataram usar seu tempo de férias de trabalho para se dedicar a desenvolver seus personagens, como é o caso do *Casius Andrion* (2 - Casius, 2) que possui trinta e três anos.

12:44 *Casius Andrion* [27]: to no trabalho, nem almoçar eu fui

12:44 *Casius Andrion* [27]: viciado em Tibia

12:44 *Casius Andrion* [27]: hahahahahahahah

12:45 *Mixiryca* [22]: afff

12:45 *Mixiryca* [22]: e como ta sua vida?

12:45 Casius Andrion [27]: *pedi férias pra descansar e upa* [upa = passar o *char* para o nível de experiência superior]¹⁰

12:45 Casius Andrion [27]: *no mais tudo tranquilo*

12:46 Mixiryca [22]: *vai entrar quando em férias?*

12:46 Casius Andrion [27]: *TIBIA = FÉRIAS*

(conversa no jogo, 16 jan. 2007)

O tempo dedicado ao Tibia exige uma reorganização do tempo dedicado às atividades fora do jogo, pois quando se está jogando, o corpo fica quase esquecido em frente ao computador, e a mente se transporta para o mundo virtual. Poder dedicar horas diárias para desenvolver seu personagem exige uma logística da administração do tempo necessário para o cumprimento de outras atividades como estudos, trabalho, alimentação, descanso. Esse processo de administração do tempo não é fácil para alguns jogadores. Eles às vezes perdem aulas para jogar, ou deixam de dormir o tempo necessário ao seu descanso, ou deixam as tarefas escolares sem fazer, dentre outras.

4.4 Relações Sociais em Tibia

No ambiente do jogo, pode-se conhecer jogadores de *chars* que estejam próximos ao seu, compartilhando o cenário visível na tela do jogo, ou através de mensagens enviadas por canais de conversas - *chats* -, sejam eles os públicos oficiais, os das guildas ou os de conversas privativas. Existem cinco canais oficiais de *chats* em Tibia onde se pode conversar textualmente com outros jogadores a partir do lvl 2. Esses canais são o HELP, onde existem tutores para tirar dúvidas; o GAME-CHAT, para jogadores discutir sobre o jogo; o RL-CHAT, onde a idéia é discutir questões da vida fora do jogo; o TRADE, em que são anunciados os bens a serem vendidos ou comprados entre os *chars* e o DEFAULT, em que ficam registradas todas as conversas que ocorrem na mesma tela em que o *char* está, ou seja, o que se “fala” em público para quem estiver perto “ouvir”. Na prática, os três primeiros canais mencionados quase nunca são usados em Aldora, o HELP pela ausência de tutores no

¹⁰ Em vários depoimentos a linguagem utilizada pelos jogadores não está previamente explicada no corpo da dissertação. Por convenção, os comentários da autora em depoimentos de jogadores será sempre apresentado no formato [comentário].

canal e os outros dois porque outros canais podem cumprir essa função na língua materna do jogador, como o DEFAULT, os canais privativos e os canais das guildas.

Ao iniciar sua jornada em Tibia, alguns jogadores já conhecem outros, os quais os ensinam a dar seus primeiros passos pessoalmente, ou seja, ficando lado a lado em frente ao mesmo computador, ou através de *chars* que criam especificamente para ajudar seus amigos a aprender os comandos dentro do jogo. Outros jogadores começam sozinhos sua aventura, sem nenhum vínculo prévio com algum jogador mais experiente e aprendendo através das instruções disponíveis no site oficial do jogo ou em outros sites relacionados. Um dos sites brasileiros que trazem esse tipo de informação é o *fansite* oficial de Tibia no Brasil chamado TibiaBr.com (2003-2007), o qual disponibiliza a tradução de várias informações do site oficial para o português, além de disponibilizar fóruns de discussão em português. Os jogadores brasileiros preferem participar do fórum desse *fansite* do que do site oficial do jogo em inglês, sendo assim bastante popular entre os jogadores. No entanto, quando o assunto a ser discutido precisa envolver toda a comunidade de um mundo ou do jogo todo, a discussão é necessariamente realizada nos fóruns do site oficial. Outra fonte importante de informação são os *chars* que se encontram *on-line* no momento da dificuldade ou dúvida, que podem ser acessados através dos diferentes canais de comunicação. Algumas vezes jogadores mais experientes aproveitam-se da ingenuidade dos novatos e ao invés de ajudar enganam, roubam ou colocam os mesmos em situação de perigo. Portanto pedir ajuda a estranhos é possível, mas sempre é uma situação de risco, principalmente em mundos PvP e PvP-Enforced, em que os informantes podem ver sua vulnerabilidade e encará-lo como uma vítima fácil.

Os jogadores têm sempre a possibilidade de mentir sobre as informações que fornecem sobre suas identidades pessoais, o que normalmente o fazem sobre seu sexo e idade. Mas essas mentiras não se sustentam numa relação de longo prazo ou mais profunda. Quando uma relação entre dois jogadores se estabelece em Tibia, é comum a ampliação dessa relação para outras esferas, primeiramente também virtuais, como MSN e Orkut, e depois mais concretas como imagens pela webcam, telefone e até encontros pessoais. Uma grande maioria dos jogadores mantém conversas pelo MSN, navega pelo Orkut e ouve música (Tibia não tem som) enquanto joga, dependendo da atividade que seu *char* está realizando.

Há diferenças em como cada pessoa se insere no espaço social do jogo. Alguns o encaram como um espaço imaginário, de brincadeira, dando ao mesmo pouca importância. Buscam se divertir, realizar seus desejos ou exercitar diferentes identidades, conforme a proposta do jogo de uma interpretação de um personagem (*Role Playing Game* – RPG), sem

que se envolvam emocionalmente com os acontecimentos vivenciados por seus *chars*. Outros encaram que seus *chars* dão-lhes a eles uma “vida digital”, na qual cada derrota sofrida causa sofrimentos reais, sem que seja possível ao jogador proteger seu emocional dos acontecimentos no jogo, porque são vivenciados como reais. Alguns jogadores transitam entre essas duas formas, em diferentes momentos, sendo envolvidos pelas relações do jogo despercebidamente e então se afastando para poder administrar seus *chars* com maior “frieza”. O número de horas *on-line* é um indicativo da importância que um jogador está dando para sua vida social de Tibia, uma vez que o ato de jogar é opcional. Dar “vida” ao *char* e mantê-lo em atividade *on-line* depende da vontade do jogador para fazê-lo. O próprio jogo incute diferentes formas de jogar quando o *char* atinge diferentes níveis de experiência e habilidades, as quais também são diferentes conforme o grau de experiência do jogador. Isso nos leva a pensar em uma classificação das formas de jogar por fases. Em cada fase, o jogador tende a lidar de forma diferente com suas relações sociais.

A primeira fase do jogar é a que se refere ao período em que o jogador está aprendendo. Nela, o jogador aprende a controlar seu *char*, conhece as regras principais do jogo e desenvolve laços amorosos com outros jogadores, sejam eles de amizade, de casal romântico e até de parentesco. A dificuldade de dominar todos os recursos disponíveis para o desenvolvimento de seu personagem leva o jogador a cansar de jogar em poucas horas. Alguns relataram sentir náuseas e dores de cabeça após poucas horas de jogo, pois ele exige outra forma de lidar com o espaço, com o deslocamento do “corpo virtual”, para a qual nosso corpo físico não está adaptado. Apesar das inúmeras dificuldades, o desafio de compreender o jogo e dominar suas ferramentas estimula algumas pessoas a jogar mais e leva outras a desistir do jogo. Essa primeira fase completa-se quando o jogador consegue levar seu primeiro *char* até o lvl 20, o que demora de um a dois meses de jogo. Esse tempo depende do número de horas que joga, da qualidade dos professores que possui e de conhecimentos prévios do jogador com jogos por computador ou RPGs em geral, podendo chegar a quatro meses para um jogador totalmente inexperiente.

Na segunda fase, o jogador já possui vários amigos com quem se relaciona freqüentemente e seu *char* principal já possui uma vocação e habilidades desenvolvidas, além de já ter uma identidade reconhecida pelo grupo social formado pelos amigos. Nesse momento, há uma maior preocupação em fortalecer cada vez mais o *char*, desenvolver mais suas habilidades para poder matar criaturas mais fortes e se proteger do ataque de outros *chars* (em mundos PvP). É também nessa fase que ele passa a ser admitido em algumas guildas

mais respeitadas e que se preocupa em enriquecer para comprar melhores equipamentos e armas. Começam a surgir compromissos sociais, é possível ajudar os mais fracos, ensinar os novatos, e o jogar passa a absorver mais a dedicação do jogador. Alguns chegam a sonhar com o jogo ou fazem planos e metas para seus personagens quando estão na escola ou no trabalho. A cada dia, percebe-se um progresso com relação aos outros e conquistam-se amigos mais fortes, participando de caças em grupos, missões, eventos sociais... Os laços entre os jogadores vão se estreitando diariamente através das vitórias e derrotas vivenciadas em grupo. Os jogadores nessa fase costumam se “viciar” no jogo, tendo uma dificuldade enorme em deixar de jogar frequentemente. Essa fase dura o tempo necessário para o *char* atingir o desenvolvimento e o prestígio social que cada jogador julga satisfatório, dependendo, portanto, da ambição de cada um. Conforme as observações realizadas, varia de dez meses a um ano e meio.

A terceira fase é aquela em que o jogador já conhece a sociedade do mundo em que escolheu jogar, já sabe os nomes dos poderosos, já é reconhecido por essa comunidade conforme suas características e já domina bem as funções necessárias para que seu *char* tenha um bom desempenho em caçadas difíceis. Então se percebe uma rotina, ocorrem brigas com outros jogadores, questiona-se o comportamento dos *chars* de lvl mais altos, as decisões das guildas ou há uma decepção com as limitações da vocação do seu próprio *char*. O jogo “perde a graça”, e as atividades do mundo fora do jogo tornam-se mais sedutoras. Diminuem-se as médias de horas de jogo e passa-se a ter uma relação diferente com o mesmo como se ele voltasse a ser o que era no começo, uma opção de lazer, que não consegue mais capturar a atenção do jogador por 14-20 horas seguidas. Nesse momento, alguns param de jogar definitivamente ou apenas por um período, outros continuam jogando, mas deixam a vida social *on-line* um pouco de lado, jogando em um estilo mais agressivo de desenvolvimento de habilidades e de aumento de nível de experiência, que é conhecido por *power-game* e não RPG. As relações sociais passam a se restringir aos amigos mais íntimos conquistados até então com pouca possibilidade de novos amigos. Nessa fase, os jogadores têm mais facilidade para administrar os tempos dedicados ao jogo e às outras atividades e não se envolvem emocionalmente com tanta intensidade com os acontecimentos do jogo.

Essas fases da “vida” do jogador no mundo tibiano dão uma impressão de um amadurecimento social muito mais rápido do que o que ocorre no mundo físico. Isso possibilita ao jogador vivenciar situações sociais que na vida de carne-e-osso ainda não vivenciaram, como posições de poder, situações de guerra por poder, responsabilidade por um

grupo de pessoas como o de uma guilda e outros. Pode ser que existam outras fases posteriores a essas, que não conseguimos observar durante o período pesquisado, para jogadores mais antigos, que possuem *chars* que atingiram lvl 130+.

No próximo capítulo, discutiremos as relações sociais tibianas observadas segundo os três tipos de relações sociais sugeridas por Axel Honneth, descritas no segundo capítulo, para a construção da auto-realização dos indivíduos.

5 A CONSTRUÇÃO DA AUTO-REALIZAÇÃO DOS JOGADORES

Nesse capítulo, apresentaremos uma breve revisão bibliográfica sobre os estudos realizados dos MMORPGs e realizaremos uma análise do poder de sedução que o mundo desses jogos tem sobre seus jogadores, através do sentido do ingresso no mundo do jogo em termos da auto-realização do jogador. São discutidas aqui as particularidades das relações sociais no mundo do jogo, conforme o modelo teórico de Axel Honneth apresentado no segundo capítulo. Também são analisadas as interfaces entre as relações dentro do jogo e no ambiente fora dele, avaliando seu caráter complementar para a auto-realização de quem joga, conforme nossa hipótese de pesquisa.

5.1 Estudos sobre MMORPGS

A popularidade dos jogos massivos multijogadores de interpretação de personagens baseados na web tem atraído o interesse de pesquisadores das mais diversas áreas do conhecimento, em diferentes regiões do país e do mundo. Centros de pesquisa, como o *Center for Computer Games Research*¹¹ da *IT University of Copenhagen*, buscam compreender a natureza do universo virtual compartilhado em tempo real por pessoas de diversas partes do mundo, sua estrutura, sua função e impacto. Dentre seus pesquisadores, existe especialista em design de jogos, pedagogia, psicologia, comunicação, literatura, tecnologia da informação e sociologia. T.L.Taylor é uma das pesquisadoras desse centro. Ph.D. em Sociologia, já escreveu vários artigos sobre jogos com diferentes temáticas. Segundo Taylor (2003, p.14), os estudos da internet mudaram de uma análise mais genérica dos usuários da net para focar nos tipos de atividades, ambientes comunicativos e atos específicos, chegando ao estágio de analisar além de diferentes gêneros de jogos, diferentes estilos de jogar, formas de interação, de comunicação e os prazeres de jogar.

Sara Mosberg Iversen também é uma pesquisadora do *Center for Computer Games Research*. Em sua dissertação de mestrado Iversen (2003, p.26) defende a idéia de que o

¹¹ Disponível em: <<http://game.itu.dk/>>.

desafio está no cerne dos jogos por computadores, sendo o motor da dinâmica deles. A autora não incluiu os jogos on-line nesse seu estudo para evitar a complexidade que o fator social adicionaria ao mesmo. Essa complexidade contribui para que apenas um número reduzido de pesquisadores enfrente o desafio de compreender e desvendar a dinâmica social dos jogos multijogadores baseados na web, como é o nosso caso.

Espen Aarseth é um outro pesquisador desse centro e também editor-chefe da revista *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*¹², criada em 2001. A revista tem como missão explorar o gênero cultural dos jogos. O pesquisador investiga questões relacionadas com teoria de jogos e metodologia para o estudo dos mesmos. Em seu artigo com Christian Elverdam informa que há uma dificuldade de classificação de jogos em categorias de estudo de forma a possibilitar suas comparações e facilitar o agrupamento dos diferentes jogos conforme seu gênero: “enfrentamos uma situação em que os jogos são classificados de forma arbitrária, contraditória ou com sobreposição” (ELVERDAM E AARSETH, 2007, P.5 – tradução nossa). Os autores sugerem um modelo de tipologia que possibilite comparar os jogos de forma a evitar generalizações indevidas, e esclarecem que as diferenças entre os jogos devem ser cuidadosamente consideradas em análises mais abrangentes.

Existe uma revista especializada em jogos chamada *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*¹³, criada em 2006 e editada pela *Annenberg School for Communication* da *University of Southern Califórnia*. Seu interesse inclui as dimensões sociocultural, política e econômica dos jogos, a partir de uma variedade de perspectivas, reunindo artigos de pesquisadores de diversas partes do mundo.

Outro centro de pesquisa que abrange estudos de jogos é o *Virtual Human Interaction Lab* que pertence ao *Department of Communication* da *Stanford University*. Seus pesquisadores também são especialistas em diferentes áreas: comunicação, educação, psicologia e engenharia elétrica. Nick Yee é um deles, o qual tem como interesse de pesquisa auto-representação e interação social em ambientes virtuais, tendo realizado diversos estudos sobre jogos *on-line*. Yee (2006b) afirma que a atenção acadêmica para os MMORPGs tem sido amplamente direcionada por estudos econômicos e legais, com pouca pesquisa relacionada às interações sociais, a formação dos relacionamentos e as experiências dos

¹² Disponível em: <<http://gamestudies.org/0701>>, acesso em: 28 nov. 2007.

¹³ Disponível em: <<http://gac.sagepub.com/>>, acesso em: 28 nov. 2007.

jogadores. Durante os anos 2000-2003, Yee (2006a) realizou a coleta de dados demográficos, motivações e experiências de trinta mil jogadores de MMORPGs, e detectou que os jogadores possuíam entre onze e sessenta e oito anos e jogavam cerca de 22 horas semanais. O que é confirmado por nossas observações com jogadores brasileiros de Tibia. Percebeu ainda que a maioria dos jogadores é do sexo masculino, e que as jogadoras têm uma idade média maior do que a dos jogadores. O que também é confirmado em nossas observações. O autor sugere um modelo de motivação de jogadores que inclui com cinco fatores – sucesso (*achievement*), relacionamento, imersão, escapismo e manipulação – o que posteriormente desdobra em dez subcomponentes motivacionais, agrupados em três componentes - sucesso, social e imersão (YEE, 2007). O que mostra que esses jogos criam ambientes virtuais de caráter motivacional multifacetado. Para ele, os MMORPGs não são simples passatempos para adolescentes, mas sim um local e uma plataforma valiosa de pesquisa em que milhões de usuários interagem e colaboram em tempo-real em bases diárias (YEE, 2003a).

Nicolas Ducheneaut e Robert J. Moore são pesquisadores do *Computing Science Laboratory* do Centro de pesquisa chamado *Palo Alto Research Center*¹⁴ (PARC), o qual realiza pesquisas relacionadas às dimensões sociais do mundo virtual¹⁵, dentre outras. Os dois pesquisadores já publicaram vários artigos¹⁶ sobre jogos, e utilizam a etnografia virtual como um de seus métodos de investigação (DUCHENEAUT e MOORE, 2004b).

Além dos centros de estudos especializados, várias universidades ao redor do mundo, em diferentes áreas do conhecimento, possuem pesquisadores interessados nos jogos MMORPG. As pesquisas sobre esse objeto vem aumentando nos últimos anos, e seus pesquisadores estão conectados à rede, e assim, interconectados. A velocidade em que surgem novas informações sobre o tema faz da tentativa de uma revisão bibliográfica uma tarefa angustiante. Quanto mais se busca, mais se encontra, e quanto mais se lê, mais os artigos parecem sedutores. Assim, entendemos que a missão de localizar o leitor sobre estudos realizados a respeito de jogos MMORPGs estará cumprida quando começar a clicar nos links indicados e passar a encontrar dezenas de outros links que o levarão da Austrália ao Brasil em uma viagem sem fim.

¹⁴ Disponível em: <<http://www.parc.com/>>. Acesso em: 28 nov. 2007.

¹⁵ Disponível em: <http://blogs.parc.com/playon/>. Acesso em: 28 nov. 2007.

¹⁶ Seus artigos são listados desde 2002 pelo PARC pelo link disponível em: <<http://www.parc.com/research/publications/results.php?lab=CSL>>, acesso em: 28 nov. 2007.

Anders Tychsen (2006), da Austrália, estuda a criação de sistemas que atendam às necessidades dos jogadores de MMORPGs e busca formas que acomodem seus diferentes estilos de jogar, bem como suas diferentes ambições. Como ele, vários pesquisadores da área de sistemas e de design de jogos têm levado cada vez mais em consideração as características de jogabilidade e as variações na forma de jogar. Isso aproxima pesquisadores de tecnologias de comunicação às áreas de interesse da sociologia e de psicologia, e incute ao estudo desses jogos uma perspectiva multi e interdisciplinar.

No Brasil, os estudos sobre o ambiente virtual têm sido realizados através de iniciativas isoladas, em diferentes instituições. Dornelles (2003) e Silva (2000) estudaram os canais de chat, investigando a dinâmica no ciberespaço que nomeiam de sociabilidade *on-line*. Dornelles (2003) discorre sobre a relação da imagem digital com a interação social, através da investigação da sociabilidade em um ambiente virtual de chat relacionado à cidade de Porto Alegre – RS, comparando-a às vivências *off-line* dos participantes. O autor afirma que o *on-line* completa o *off-line*, fazendo parte de uma única realidade, em que há uma continuidade de vivência cultivada *on-line* para o ambiente *off-line*, pois “as redes cultivadas no *chat* não deixam de existir nos encontros face a face” (DORNELLES, 2003, p.200). Enquanto Silva (2000, P.186-187) afirma que “a vida no canal [Internet Relay Chat – IRC-] depende da vida fora do canal” e fala em uma “sociabilidade integrada” entre os ambientes *on* e *off-line*. O que nos leva a acreditar que há uma relação direta entre as relações *on* e *off-line* na construção da auto-realização do jogador.

Com a evolução tecnológica surgiram sites de relacionamentos como o Orkut, que proporcionam diferentes ferramentas de comunicação daquelas encontradas nos *chats*. André Sarmiento (2006) faz um estudo sobre o jogo social no mundo virtual do Orkut numa perspectiva antropológica, e percebe que “mesmo tornando possível uma tribalização virtual, muitas das pessoas buscam outras que conhecem *off-line* para fortalecer estes laços criados no ciberespaço” (SARMENTO, 2006, p.76). Percebendo o *on* e o *off-line* como dimensões sociais habitadas pelos internautas - navegadores da internet -.

Os jogos chamam a atenção da psicóloga brasileira Alves (2005), que escreveu um livro sobre a possível relação entre os jogos eletrônicos e a violência dos jogadores. Seu problema de investigação foi se a interação com jogos eletrônicos que exibem cenas de violência provoca alterações no comportamento dos que vivem imersos no mundo tecnológico. No entanto, a autora percebe que não existe uma relação de causa e efeito entre jogos violentos e comportamentos violentos de jogadores. Sua dificuldade em encontrar

autores brasileiros que pesquisa jogos eletrônicos confirma o caráter inicial de exploração dessa temática em nosso país. Aos que possuem interesse na história desses jogos, o trabalho de Alves (2005) traz um interessante panorama histórico, bem como o trabalho de Rodrigues (2006), que analisa características de redes sociais em um MMORPG popular entre os brasileiros, o Ragnarok.

Tibia é estudado por Bresciani (2007) e Almeida (2007). Almeida realizou um trabalho de graduação em psicologia que consistiu em uma pesquisa com 21 jogadores do mundo de Aldora. Seu objetivo foi o de compreender os motivos que levam as pessoas a aderirem ao jogo. Sua conclusão foi que o principal motivo de adesão é a interação social, ou seja, “pela satisfação, mesmo que parcial, das necessidades de apego que os seres humanos possuem” (ALMEIDA, 2007, p.22). Apesar do autor não ter entrevistado uma amostra significativa, ele encontra dados relevantes como o fato de muitos jogadores brasileiros terem iniciado a jogar entre 2005 e 2006. Período em que foi estimulado o acesso à internet em residências de pessoas de baixa renda, conforme Santos (2006). O acesso aos computadores e à internet foi estimulado por programas do governo federal, como o programa chamado PC Conectado, que resultou em uma ampliação significativa do número de brasileiros que utilizam a rede mundial de computadores. “Atualmente, de acordo com Hélio Costa, já existem 20 milhões de internautas residenciais no país” (LEITÃO, 2007). Os custos do acesso à internet tendem a cair, conforme a declaração do Ministro das Comunicações, Hélio Costa, em 13 de novembro de 2007, o qual defende “a redução nos custos e a ampliação da infraestrutura como forma de aumentar o acesso à *internet* no mundo” (LEITÃO, 2007). O aumento do número de internautas, e conseqüentemente de jogadores brasileiros de MMORPGs, e a sofisticação gráfica e interativa dos jogos é uma combinação que tende a estimular o aumento do número de estudos sobre os mesmos.

5.2 Relações Sociais em Tibia a Partir do Olhar de Axel Honneth

Segundo nossa hipótese inicial de pesquisa, as relações no ambiente do jogo podem complementar as relações no ambiente de carne-e-osso na construção da auto-realização do indivíduo que joga. Para que seja possível averiguar a veracidade de tal afirmação, analisaremos a seguir as relações sociais em Tibia segundo os diferentes tipos de relações

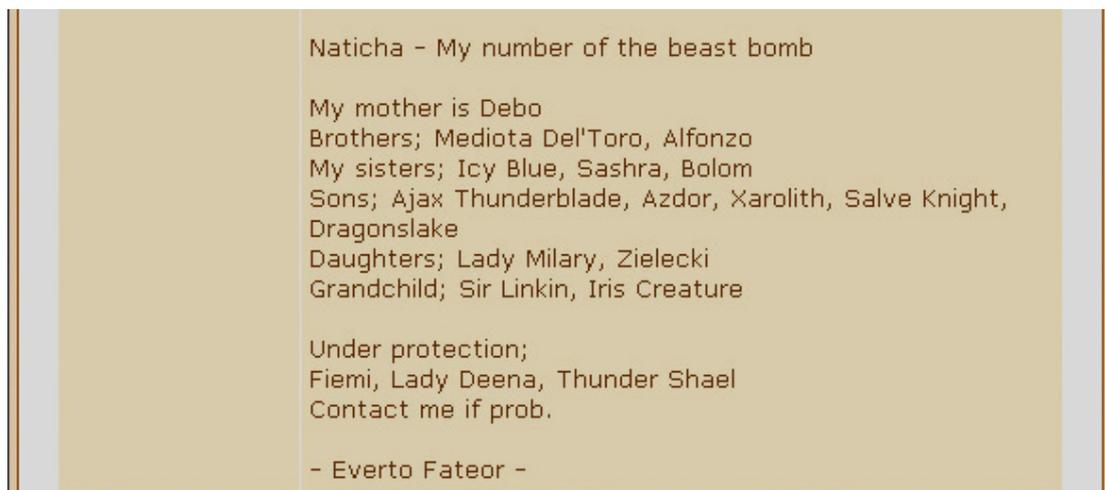
sociais definidos por Honneth (2003b) e as respectivas formas de reconhecimento e de desrespeito originadas nas interações entre os jogadores, no mundo virtual do jogo, e suas interfaces com o ambiente social de carne-e-osso.

5.2.1 *Relações Amorosas*

As relações amorosas são aquelas estabelecidas entre amigos, familiares e amantes. Um dos jogadores de Aldora realizou uma pesquisa sobre os motivos que levam os jogadores a jogar Tibia. Ele concluiu que a interação social proporcionada pelo jogo é o principal motivo dos jogadores jogarem, explicando a adesão ao mesmo “pela satisfação, mesmo que parcial, das necessidades de apego que os seres humanos possuem” (ALMEIDA, 2007, p.22). Essa necessidade, mencionada pelo autor, corresponderia à necessidade de amor identificada por Honneth (2003b).

Em Tibia existe o recurso de adicionar os *chars* com os quais se estabelece relações em uma lista que indica quando eles estão *on-line* no jogo. Através dessa lista, é possível chamar um amigo para uma conversa em um canal privativo enquanto cada *char* realiza suas atividades, seja de caça, seja de manufatura de pedras mágicas – runas – ou outra. A divulgação da lista de amigos, parentes e amores pode ser realizada através do perfil do *char* que fica disponível pelo site oficial do jogo (ver Figura 14). Também pode ocorrer através de “fotos do jogo” (capturas de telas) postadas em um site que disponibiliza a divulgação de imagens, sendo que o Flogão (2007) é o mais popular deles entre os jogadores brasileiros de Aldora. Nesse site há espaço para que os amigos comentem as fotos.

Quando o jogador conquista novos níveis de experiência ou de habilidades, o jogo envia uma mensagem informando a conquista, e os jogadores costumam dividi-la com seus amigos que estão *on-line* no momento ou através de “fotos” que registram o momento da conquista e disponibilizadas no site de fotos. Os amigos assim parabenizam o jogador, deixando depoimentos nas fotos e enviando mensagens de estímulo para que continue a desenvolver seu *char* e então possa ganhar mais parabéns, como foi o caso de *Azim Thah (5 - Azim, 5)*. Quando conquistou mais um lvl mandou a mensagem para o canal de *chat* da guilda em que era líder e obteve a resposta de alguns dos membros que estavam *on-line*:

Figura 21 – Relações de Parentesco entre *Chars*

FONTE: <http://www.tibia.com/community/?subtopic=characters>. Acesso em: 2 ago. 2007 às 23:10.

Chars que assumem uma ligação de parentesco buscam se ajudar em questões materiais e emocionais, reproduzindo as relações de parentesco do ambiente fora do jogo, como relata *Sagor Avel* (3 - Sagor, 3):

17:53 *Sagor Avel* [20]: *vc perdeu mo tempo com migo ontem*
 17:55 *Sagor Avel* [20]: *o q seria de mim se eu nao te conhece-se mãe*
 17:56 *Sagor Avel* [20]: *noob sim pq eu com vc ainda sou [noob = jogador inexperiente]*
 17:57 *Sagor Avel* [20]: *eu seria*
 17:57 *Sagor Avel* [20]: *mto triste*
 17:57 *Luiza Magma* [60]: *nossa filho*
 17:57 *Sagor Avel* [20]: *é capaz de até eu ter parado de joga Tibia de tanto morre*
 (conversa no jogo, 30 ago. 2007)

Sagor mostra a importância do apoio de sua mãe tibiana para a sua felicidade no jogo e seu progresso. Mesmo que o laço de parentesco no jogo não tenha as mesmas implicações sociais que no mundo de carne-e-osso, observou-se que há uma busca por esse tipo de relação com os jogadores que desenvolvem relações de afeto.

Algumas dessas relações acabam refletindo em um suporte emocional que vai além do ambiente do jogo, observado pelo relato de *Adrion Kerienth* (4 – Adrion, 4):

20:45 *Adrion Kerienth* [62]: *disculpa mãe se algum dia te fiz algo de errado*
 20:45 *Adrion Kerienth* [62]: *mas eh q me apeguei mt a vc*
 20:45 *Luiza Magma* [55]: *n filho*
 20:45 *Luiza Magma* [55]: *te amu d+*

20:45 Luiza Magma [55]: *n pensa besteira*
 20:45 Adrion Kerienth [62]: *eu tmb mãe*
 20:46 Adrion Kerienth [62]: *eh q tipo*
 20:47 Adrion Kerienth [62]: *as vezes eu sentia falta de carinho da minha mãe rl*
 20:47 Adrion Kerienth [62]: *e vc teve sempre comigo*
 20:47 Adrion Kerienth [62]: *fui me apegando*
 [...]

20:49 Adrion Kerienth [62]: *vc eh minha melhor, amiga, minha companheira, minha mãe*
 Tibia e rl pq seus concelhos sigo mt rl, vc eh meu td mãe
 (conversa no jogo, 28 maio 2007)

Essa transposição do carinho da mãe do jogo para suprir o carinho da de carne-e-osso, o considerar os conselhos dados pela jogadora que nunca conheceu pessoalmente para atitudes que irá tomar em suas relações no mundo fora do jogo faz pensar que as relações no jogo complementam o amor e o reconhecimento necessários ao indivíduo que joga.

Durante o jogo, alguns personagens desenvolvem também relações românticas, chegando a realizar casamentos com festas e promessas de amor eterno, mesmo que não fique nenhum registro dessa ligação nos *chars* casados, sendo apenas um ato social. Marido e mulher dividem lares, jogam junto, adotam filhos, algumas vezes compartilham *chars*, dependendo de como os jogadores se envolvem no jogo, podendo se transformar em relações românticas também na RL.

Foi o que ocorreu com o casal. *Pyria Sylon* (6 – Pyria, 7) e *Thard Ryos* (8 - Thard, 8), que se conheceram através de seus *chars*, começaram a namorar no jogo e ao se conhecerem posteriormente na RL, decidiram ampliar sua condição de namorados para o mundo fora do jogo. Os dois namoram RL há mais de dois anos, porém moram fisicamente há mais de mil quilômetros de distância, o que faz com que sua convivência diária só seja possível através de Tibia. Seus *chars* moram junto, dividindo e decorando sua linda casa na cidade de Ankrahmun. E é a convivência diária no mundo de Tibia que mantém acesa a chama do amor no casal. Pudemos observar vários outros casais que levaram suas relações de Tibia para fora do jogo.

Alguns jogadores vivenciam suas paixões em Tibia como reais e se entregam a elas com toda a emoção a ponto de interferirem em suas relações amorosas fora do jogo. O que ocorreu com duas jogadoras casadas e com filhos na RL que se envolveram com jogadores mais novos e solteiros, *Skria Nian* (5 - Skria, 5) e *Rhyra Veth* (8 - Rhyra, 8). *Skria Nian* começou a jogar depois que seu marido RL estava jogando. Seu envolvimento com outros jogadores acabou causando conflitos na relação RL do casal, que não imaginaram essa

possibilidade quando decidiram simplesmente jogar. Para solucionar os conflitos, o casal assumiu sua condição de casados também dentro do jogo. Já *Rhyra Veth* começou a jogar por influência de seus irmãos RL e acabou encontrando em sua relação romântica no jogo o que não possuía na RL, passando por inúmeros conflitos.

11:57 Rhyra Veth [40]: eu sou casada na rl, e tenho 3 filhos

11:57 Rhyra Veth [40]: comecei a jogar pq tenho 2 irmãos q jogam

11:58 Rhyra Veth [40]: então o Levul Mayn começou a conversar comigo [Levul Mayn (8, Levul, 8)]

11:58 Rhyra Veth [40]: eu n tenho um casamento muito bom

11:58 Rhyra Veth [40]: ja me separei 3 vezes do mesmo marido

11:59 Rhyra Veth [40]: ele e muito grosso

11:59 Rhyra Veth [40]: assim em palavras

11:59 Rhyra Veth [40]: eu tenho 30 anos

11:59 Rhyra Veth [40]: conheço um menino de 17

12:00 Rhyra Veth [40]: que me fala

12:00 Rhyra Veth [40]: um monte de coisas que uma mulher deseja ouvir e viver

*12:01 Rhyra Veth [40]: me chamando sempre de amor coisa que n ouço na rl
(conversa no jogo, 20 jan. 2007)*

Rhyra Veth complementa sua necessidade de carinho, não abastecido pelo marido na RL, com o recebido de seu amor no jogo. O que volta a confirmar nossa idéia do papel complementar desempenhado pelas relações do jogo para o reconhecimento e realização do jogador.

Em busca de respostas sobre o fracasso de seu namoro em Tibia, *Jultel Londin* (4 - Jultel, 4) obtém o parecer de um jogador cujo namoro tibiano julga bem-sucedido:

22:21 Jultel Londin [73]: akabei de pegar a receita de namoro de Tibia perfeito

22:21 Luiza Magma [58]: n entendi

22:21 Jultel Londin [73]: pedi

22:21 Jultel Londin [73]: pra um mlk [mlk = muleque = menino]

22:21 Jultel Londin [73]: ke namora

22:21 Jultel Londin [73]: com uma menina no Tibia

22:21 Jultel Londin [73]: a mtooooooooooooo

22:21 Jultel Londin [73]: tempo

22:22 Jultel Londin [73]: perguntei

22:22 Jultel Londin [73]: qual a receita de tanto tempo ?

22:22 Jultel Londin [73]: ele falo

22:22 Jultel Londin [73]: conhecer rl

(conversa no jogo, 16 jul. 2007)

Ou seja, Jultel acredita que o problema de seu namoro era que jamais havia conhecido sua namorada RL, o que nunca foi incentivado pela mesma, pois ela era casada na vida real.

Entretanto, nem todos os jogadores se entregam às suas paixões em Tibia com toda a emoção a ponto de interferir em suas relações amorosas fora do jogo. Kien (2) é um exemplo de jogador que não leva o jogo além do divertimento. Joga com vários amigos da escola que frequenta e ganhou a conta de Tibia com *chars* desenvolvidos pelo seu irmão mais velho. Para ele, Tibia é apenas mais um espaço de diversão com os amigos pessoais, mesmo tendo assumido uma relação romântica com uma jogadora por um período maior de cinco meses. Ele jamais a encontrou pessoalmente e não permitiu que seu namoro interferisse em sua relação no jogo com os seus amigos RL. Isso indica que as relações no jogo podem complementar as necessidades de realização do indivíduo, mas não necessariamente o fazem.

A dificuldade em se obter informações sobre a identidade do indivíduo que joga possibilita ainda mais relações sociais entre jogadores que dificilmente ocorreriam na RL sem grandes conflitos, como, por exemplo, a amizade entre uma mulher de trinta e sete anos e um menino de onze, o namoro entre uma mulher de trinta anos e um menino de dezessete, relação de pai e filho entre um pai de dezessete anos e um filho de quinze anos. As relações em Tibia exigem habilidades diferentes das que se dão na RL, o que pode trazer alívio para uns, mas ser um complicador para outros. Madil (5) declara que seu poder de sedução na RL não funciona com as jogadoras em Tibia, onde encontra uma grande dificuldade em ser bem-sucedido. O mesmo ocorre com Kard (7). Já Vohark (7) é um verdadeiro “Don Juan” do jogo. Todas as jogadoras cedem a seus encantos, inclusive disputando-o. Vohark é um exemplo de jogador que por um longo período passou mais horas de seu tempo acordado jogando Tibia do que realizando qualquer outra atividade. A média de Vohark é de sete horas diárias em um período de onze meses, dentre os quais em cinco meses consecutivos ele tem médias de nove, nove, dez, doze e onze horas. Isso dá uma média de mais de dez horas diárias durante esses cinco meses, em um único *char*, sendo que o jogador jogava em mais dois outros *chars*. O fato curioso sobre Vohark é que para ele as relações de Tibia não são transpostas para a vida real, por mais bem-sucedidas que tenham sido. Aliás, Vohark foi o único jogador observado que nunca disponibilizou foto ou dados pessoais e que conseguiu construir relações tibianas sem nenhum acesso à sua identidade RL. O que nos leva a pensar que na RL seu poder de sedução não se equipara ao de Tibia. Já Zoror (4) tem mais sucesso em relações românticas em Tibia através de seus personagens femininos do que muitas jogadoras, o que o seduziu a criar uma identidade de mulher inclusive no Orkut e no MSN, para convencer seus

“namorados” de sua identidade RL feminina. Porém, Vohark e Zoror são exceções, a grande maioria dos jogadores inter-relacionam suas identidades em Tibia, RL, Orkut, MSN, alterando apenas os recursos disponíveis para sua construção. Essas diferentes combinações de poderes de sedução parecem trabalhar de forma complementar.

Assim, percebemos, através dos depoimentos e dos casos observados, que as relações amorosas do jogo e da RL se somam, principalmente quando os jogadores jogam com amigos, irmãos, pais, filhos e maridos RL, mas também quando a relação do jogo é intensa o suficiente para ter importância semelhante às relações RL. Isso ocorre porque essas relações envolvem emoções que são do indivíduo que joga e não do personagem. O ler uma declaração como “te amo!” no jogo e o ouvir um “te amo” na RL pode ter o mesmo resultado sobre a sensação de ser amado do jogador. O que nos leva a acreditar que a construção da autoconfiança de quem joga é construída complementada pelo reconhecimento das relações amorosas dentro do jogo.

Em Tibia também ocorrem agressões “físicas” ao *char* em mundos PvP, as quais se justificam pela infração a alguma regra que a sociedade local compartilha ou como resposta a alguma ofensa pessoal. Os desentendimentos chegam a se transformar em caçadas de *chars* por *chars*, em que o *char* ofendido passa a caçar sozinho, com seus amigos ou com sua guilda seu ofensor. Ou seja, sempre que possível buscará matar o *char* agressor, até que se sinta “vingado” ou até que receba uma quantia em dinheiro, uma recompensa estipulada de acordo com o tipo de ofensa. Essas caçadas de *chars* são nomeadas de *hunted* pelos jogadores. Dizer a um *char* que ele está *hunted* significa avisar que ele será procurado e assassinado até que pague o que deve. Durante as observações, ocorreram *hunted*s pelos mais diversos motivos: desrespeito a um ente amado, roubo, invasão do espaço de caça, assassinato sem justificativa, nomes semelhantes e outros. O ser caçado e o ser assassinado sem justificativa incutem sentimentos de revolta, de humilhação, de impotência, que chega a afastar jogadores mais jovens do jogo. Essas agressões nos fazem pensar as questões levantadas por Honneth (2003b), quando ele descreve as formas de desrespeito nas relações amorosas. Mesmo que a agressão ao *char* não seja igual a uma agressão física ao jogador, o sentimento de impotência do jogador quando seu *char* é agredido é semelhante ao sentimento que possui quando sofre uma agressão física.

A morte do *char* em si, mesmo para criaturas, não é fácil de enfrentar, pois a perda em cada morte é grande e sua recuperação não é fácil. O sofrimento é maior quanto maior é o lvl e as habilidades do *char*, pois é uma perda em porcentagem de tudo o que o *char* possui. Cada

jogador lida com a morte de seu *char* de uma forma diferente. A reação varia também de acordo com as causas da morte, que podem ser pela derrota numa luta com criaturas, por assassinato, por problemas com a conexão com a internet ou com o computador, por falta de energia elétrica, ou por problemas do próprio jogador. Jogadores crianças de sete a nove anos mostraram grande dificuldade em superar as mortes de seus *chars*. Alguns chegaram a levar mais de um mês para voltar a jogar depois da morte de seu *char*, que era o tempo necessário para ele superar a dor da perda e desenvolver seu *char* outra vez. Dentre os casos observados de crianças jogadoras nessa faixa etária, seus pais tiveram diferentes atitudes. Um deles respeitou o tempo de recuperação do filho, acreditando que esse processo contribui para o amadurecimento do mesmo. Outro decidiu proibir o filho de jogar Tibia, e estimulou que ele jogasse outros tipos de jogos mais adequados para a sua idade. E um terceiro calava as lágrimas do filho, pelo sofrimento da morte de seu *char*, com recriminação de que ele deveria ser mais forte, “deixar de ser mole”, e voltar a jogar para recuperar logo as perdas. Essas diferentes formas de a família lidar com seus filhos jogadores mostram que Tibia também tem um potencial educativo e sua qualidade depende da orientação dos educadores.

Nem sempre a agressão resulta em morte do *char*. Ela pode ocorrer apenas como aviso, ou para mostrar a força de destruição do agressor, ou até para deixar claro para o outro sua condição de inferioridade. Há também assassinatos com a finalidade de roubo, uma vez que ao morrer, o corpo do *char* fica com a mochila e os equipamentos perdidos com a morte, que podem ser coletados por seus assassinos, o que faz da “vida” em mundos PvPs de Tibia um processo arriscado, e dá a esses mundos um potencial de violência semelhante ao que existe no ambiente de carne-e-osso. A diferença é que não existem policiais em Tibia. Quem controla a violência no jogo é o sistema automático de controle de morte de personagens - *Automatic Control of Player Killing*¹⁸ -, e os jogadores, que podem se organizar para inibir ou punir atitudes violentas de outros jogadores. Em Aldora a violência aumentou muito com o desenvolvimento da guerra existente entre as duas guildas mais fortes do jogo, a qual levou jogadores de *chars* fortes a criar *chars* secundários para assassinar outros *chars* e assim obter equipamentos e dinheiro para a manutenção da guerra, que já dura mais de nove meses.

As agressões desestimulam muitos jogadores, que abandonam o jogo ou a mudam de mundo, porém alguns deles declaram não o fazer por não desejar se afastar de seus amigos do

¹⁸ Maiores detalhes no terceiro capítulo, sobre o jogo Tibia, ou no site, disponível em: <<http://www.tibia.com/gameguides/?subtopic=manual§ion=support#ruleenforcement>>. Acesso em: 3 jul. 2007.

jogo. Os amigos acabam estimulando que superem suas derrotas, demonstrando a importância para esses das relações amorosas desenvolvidas durante o jogar. Como habitar o mundo de Tibia é uma opção, o não-reconhecimento através das agressões é um fator desestimulante do jogar, o que nos leva a acreditar que o reconhecimento nas relações amorosas é um importante sedutor para a permanência do jogador no jogo.

5.2.2 *Relações Jurídicas*

Em Tibia, as relações jurídicas são administradas pelo fabricante do jogo, através das regras e punições, e pelas guildas mais poderosas de cada mundo, que elaboram suas próprias regras. As regras do jogo são dinâmicas. O fabricante constantemente promove pesquisas de opinião - *pools* - sobre diferentes questões, para poder readequar o jogo conforme os jogadores pensam. O Anexo D mostra o resultado de uma dessas pesquisas. Podemos dizer que há uma participação dos jogadores na construção das regras do jogo. No entanto, ela se dá de forma indireta, uma vez que o fabricante tem interesses específicos e não necessariamente irá acatar a opinião da maioria. Dentre esses interesses está o financeiro, em que o jogo deve gerar lucro para a empresa que o disponibiliza. A fonte de renda são as contas *premium*, por esse motivo é concedido aos jogadores pagantes inúmeros privilégios em relação aos que não pagam.

Antes de julgar a diferenciação discriminatória entre *chars* de contas *premium* e *free*, o que é compreendido como uma forma de exclusão social nas relações entre jogadores, é necessário saber que a maioria dos jogos MMORPGs existentes atualmente ou não aceita jogadores *free*, ou disponibiliza um tempo limitado, de cerca de dez a quinze dias, para que o jogador possa conhecer o jogo sem pagar. A infra-estrutura necessária para esses jogos funcionarem é formada por um *hardware* que comporta os dados do jogo e dos jogadores; um sistema de back-up para garantir que o jogador irá continuar a desenvolver seu personagem de onde parou, sem que haja perda de dados; um sistema de conexão com a internet que permita diversos usuários on-line simultaneamente, além de designers e administradores. Tibia está conseguindo se manter on-line há mais de dez anos por saber administrar sua relação com os jogadores de forma a manter um número suficiente de contas *premium* que possibilite a manutenção de seu funcionamento, para que possa comportar um grande número de contas

free. Há dinamicidade entre contas *premium* e *free*, o que ajuda a manter o sistema aparentemente estável, ou seja, uma conta *premium* hoje pode ser uma conta *free* amanhã e em alguns meses voltar a ser *premium*, conforme definido pelo jogador. As *premium* têm um período pré-estipulado de três, seis ou doze meses, que ao esgotarem automaticamente transformam a conta em *free*, e o jogador tem a opção de continuar jogando e mantendo suas relações sociais no jogo sem para isso gastar seu dinheiro RL. Isso possibilita aos jogadores a manutenção de seu vínculo com o jogo. Em nossa observação, vimos que os jogadores que possuem limitações de recursos financeiros chegam a planejar suas atividades para os momentos em que estarão com seus *chars premium*, elaborando logísticas de melhor utilização de seus recursos que seria invejada por muitos administradores de empresas. O tempo *premium* é o recurso mais valioso do jogo, conforme depoimento de *Arloh Gris* (4 – Arloh, 4):

02:09 Spider Ricardo [58]: tdo bem ?
 02:10 Luiza Magma [60]: td fofo e vc?
 02:10 Spider Ricardo [58]: +/-
 02:10 Spider Ricardo [58]: :]]]
 02:10 Luiza Magma [60]: pq?
 02:11 Arloh Gris [58]: to triste
 02:11 Arloh Gris [58]: kina fico mto bom depois da atualização [kina = knight]
 02:11 Arloh Gris [58]: e nao tenho dinheiro pra por p.a [p.a = conta premium]
 02:11 Luiza Magma [60]: bah
 02:12 Arloh Gris [58]: e ñ to + trabalhando
 02:13 Arloh Gris [58]: meu best hit era 178 [best hit = maior dano que causou]
 02:13 Arloh Gris [58]: agoro eh 258
 02:13 Luiza Magma [60]: aff
 02:13 Luiza Magma [60]: skills?
 02:13 Arloh Gris [58]: 82/82 [82 em Club fighting e 82 em shielding]
 02:13 Arloh Gris [58]: quase 83 de club
 02:13 Luiza Magma [60]: O.o
 02:13 Arloh Gris [58]: vc ta p.a ?
 02:14 Luiza Magma [60]: s
 02:14 Luiza Magma [60]: mas to retired [retired = não estou jogando]
 02:14 Arloh Gris [58]: pedi uma p.a pra minha mãe de aniversário
 02:14 Arloh Gris [58]: ela falou que nao
 02:14 Luiza Magma [60]: pq n?
 02:14 Arloh Gris [58]: pq nao temos como pagar
 02:14 Arloh Gris [58]: salario baixo
 02:14 Arloh Gris [58]: minha mae ganha 450
 02:14 Arloh Gris [58]: so de comida por mes da 400
 02:15 Arloh Gris [58]: dai tem pensao do meu pai de 300 pila
 02:15 Arloh Gris [58]: + tem luz tel e água
 02:15 Luiza Magma [60]: qts anos vc tem?
 02:16 Arloh Gris [58]: 16
 02:16 Arloh Gris [58]: 17 em novembro
 (conversa no jogo, 11 set. 2007)

Arlon é um dos jogadores que mesmo sem recursos financeiros se mantêm ativo como jogador tibiano aldorense há mais de dois anos, tendo transformado sua conta em *premium* por poucos meses durante esse período.

O que descrevemos como uma forma de inclusão no ambiente social tibiano para aqueles que não têm interesse ou condições de investir dinheiro para jogar, é percebido dentro do jogo como um processo de exclusão social dos *chars free*. Exclusão das regiões que só podem ser acessadas pelos *premium*, do direito de alugar casas, de fazer algumas magias, de caçar alguns tipos de criaturas, de usar alguns tipos de roupas, de viajar de navio, dentre outras. Essa gritante diferença entre *premium* e *free* acaba provocando um isolamento dos *premium* entre si. O que alguns jogadores *free* entendem como sendo uma atitude de discriminação, conforme *Charitala Ceda* (9 – Charitala, 9):

06:36 *Charitala Ceda* [28]: *tem muita discriminação aki no tibia*

06:36 *Luiza Magma* [33]: *pq?*

06:37 *Charitala Ceda* [28]: *pq os premium nao conversa com os free*

06:37 *Charitala Ceda* [28]: *so qnd precisa
(conversa no jogo, 30 set. 2006)*

Fazendo uma analogia com a realidade desigual da sociedade brasileira, que segundo Souza (2004) divide-se em cidadãos e subcidadãos, os *free* são percebidos como subcidadãos, ou seja, sem os mesmos direitos dos *premium*. Eles não possuem condições estruturais para se igualar em direitos aos *premium*, a não ser que transformem suas contas em pagas. O que em Tibia é possível, mesmo que o jogador não tenha recursos financeiros no mundo de carne-e-osso, pois existem jogadores que trocam dinheiro do mundo do jogo em contas *premium*. Essa é uma operação ilegal, segundo as regras, porém é comum, envolvendo inclusive jogadores de diferentes nacionalidades. Foram observados casos em que jogadores norte-americanos, ingleses e argentinos pagaram contas *premium* para jogadores brasileiros, em troca de 100 mil a 150 mil gps. Outra solução observada foi de venda de gps no jogo por dinheiro brasileiro – Reais – para amigos jogadores, o que também é ilegal. Quando há uma relação direta entre o dinheiro do jogo e o que é utilizado no mundo de carne-e-osso existe a possibilidade de que jogadores com mais recursos acabem tendo vantagens também no mundo virtual, para fortalecer seus *chars*. Existem inclusive aqueles que vendem *chars* por dinheiro de fora do jogo. Os responsáveis pela administração de Tibia buscam inibir essas condutas e punem aqueles que comprovadamente desrespeitam essa norma, banindo suas contas por um período de tempo, ou até mesmo as excluindo do jogo. No entanto, jogos como o *Second Life*

estimulam esse tipo de troca de dinheiro real em virtual, o que diferencia consideravelmente os dois jogos, que são igualmente classificados como MMORPGs.

Apesar das inúmeras possibilidades de saídas da triste condição *free*, a maioria das contas de Tibia é desse tipo e luta diariamente para fortalecerem seus personagens dentro das limitações impostas. Alguns dos jogadores de contas *free* que não suportam essa desigualdade optam por jogar Tibia em *Ot servers*¹⁹, servidores que são cópias do jogo e nos quais os recursos *premium* são gratuitos. Esses servidores comportam um número bem menor de jogadores *on-line* e são administrados sem uma responsabilidade de garantir condições de continuidade do desenvolvimento de seus personagens a longo prazo. Outro motivo que leva alguns jogadores a jogarem em *Ot servers* é o de treinar formas de jogar, conhecer diferentes criaturas e desenvolver sua experiência de jogador para ter uma melhor performance no jogo oficial, que é também conhecido como Global. Qualquer pessoa pode montar um *Ot server* e pode configurar essa sua cópia de Tibia de diferentes maneiras, seja aumentando os pontos de experiência que cada criatura dá a seus caçadores ou abastecendo gratuitamente seus personagens de recursos e munições, dentre outras. A desigualdade entre os direitos de *chars free* e *premium* se reflete na relação de poder entre esses dois tipos, não apenas pelas magias diferentes e pela maior velocidade de recuperação de vida e de mana do *char premium*, mas principalmente porque as guildas só são formadas com a existência de pelo menos cinco *chars premium* de contas diferentes, os quais ocuparão as duas primeiras posições hierárquicas, a de líder e de vice-líderes, e serão os únicos com poderes de convidar ou excluir jogadores da guilda. Assim, o poder político se encontra nas mãos dos *chars premium* sem que os *free* tenham quaisquer chances.

No entanto, como não há idade em Tibia nem uma relação preestabelecida entre a idade do jogador e a força do *char*, o jogo permite um tratamento igual para jogadores que na RL são legalmente tratados como diferentes, como é o caso de crianças e adultos. Para os adultos, isso altera pouco, ficando restrito a momentos em que ele jogue com um filho e tenha que respeitá-lo no jogo como seu igual, podendo inclusive chegar a temê-lo caso ele tenha mais força, mais recursos financeiros ou até mais prestígio social que eles. Já para as crianças e para os adolescentes, Tibia permite que sejam responsáveis pelas conseqüências de seus atos, sendo punidos sem privilégios e sem a opção de recorrer a pai ou mãe para assumirem suas falhas. No mundo de Tibia, quando crianças e adolescentes assumem o papel de seus

¹⁹ Maiores informações sobre esses *Ot servers* disponíveis em: <<http://otservlist.org/>>. Acesso em: 13 set. 2007.

personagens, eles deixam de ser caracterizados como indivíduos crianças ou adolescentes pelos outros membros do jogo, e assumem uma identidade social com características próprias de um adulto, com autonomia para comprar, vender, lutar, explorar ambientes, realizar missões, formar *guildas*, alugar casas, dentre outras. Submetidos às mesmas regras de todos os outros jogadores, são tratados como iguais perante a lei e podem vir a cumprir um papel de importante valor para a comunidade que pertencem; sem a necessidade de uma ligação legal com um adulto responsável, que é o que acontece aos brasileiros de até dezoito anos, conforme o Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990).

Essa igualdade entre jogadores de diferentes faixas etárias também permite que crianças e adolescentes façam parte do grupo que orienta oficialmente outros jogadores, quando se transformam em tutores ou até em GMs. Ao jogar, a criança tem a oportunidade de assumir as conseqüências de seus atos e de exercitar plenos direitos de cidadania, vivenciando relações de respeito social ainda impossíveis na RL. Certamente isso contribui para a construção do auto-respeito desses jogadores. Dentro do ambiente do jogo, são possuidores dos mesmos direitos que os jogadores adultos, e são assim respeitados como iguais, reconhecidos em sua liberdade individual de decisão para definir suas metas de vida e também de reclamarem seus direitos. O que em Tibia é realizado através do Fórum²⁰ no site oficial destinado a dar suporte sobre problemas de pagamento, problemas técnicos e assuntos relacionados ao jogo e que exigem a atenção de tutores e *gamemasters*.

Um dos mundos de Tibia é exclusivo para jogadores *premium*, o mundo Premia, o qual não faz sucesso entre os jogadores. Enquanto a maioria dos servidores tem um registro histórico de número máximo de jogadores *on-line* de cerca de novecentos. Premia teve historicamente um máximo de 482 jogadores²¹. Por alguma razão, os mundos em que a desigualdade social é maior acabam atraindo mais jogadores. Talvez não seja a desigualdade em si que atrai, mas a garantia de permanência no mundo quando a conta *premium* passar a uma condição de conta *free*. No entanto, observou-se uma maior disputa entre as casas que estão localizadas em regiões *free*. A princípio, essa disputa não faz sentido, pois apenas jogadores *premium* podem ter casas. *Chars premium* costumam caçar em regiões restritas a *premium*, que são mais vantajosas em disponibilidade de criaturas a serem caçadas, o que, considerando a logística, os levaria a preferir casas perto de seus locais de caça. Em terras

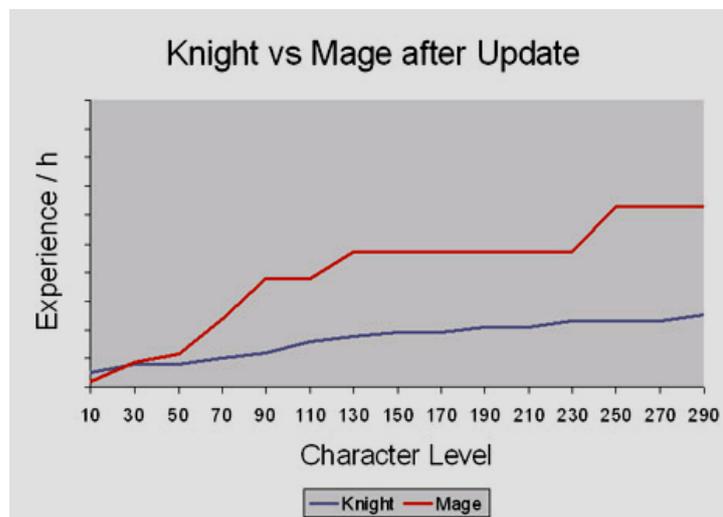
²⁰ Disponível em: <<http://forum.tibia.com/forum/?subtopic=supportboards>>.

²¹ Dados do Mundo Premia disponíveis em:
<<http://www.tibia.com/community/?subtopic=whoisonline&world=Premia>>.

free, suas casas são exibidas a um maior número de jogadores, o que pode ser o motivo da disputa. Outro motivo poderia ser o de poder compartilhar suas casas com seus amigos *free*. Acreditamos que uma maior investigação referente a essas razões poderia contribuir para uma compreensão das causas da criação de desigualdades sociais em ambientes fora do jogo. Se o “outro mundo” idealizado por muitos militantes sociais fosse realmente possível, ou seja, um mundo igualitário, porque isso não é encontrado em um mundo virtual? Qual será o real motivo dos jogadores de contas *premium* insistirem em se “exibir” para os jogadores *free*? Poderíamos pensar que a desigualdade é atraente para aqueles que estão no topo da riqueza? Por que os mais abastados não disfarçam suas vantagens em respeito às limitações do próximo? Por que os mais ricos não repartem seus recursos com aqueles que não somente possuem muito pouco, mas também não têm condições estruturais para enriquecerem? No mundo aldorense de Tibia, observamos raras atitudes isoladas de jogadores “bem-sucedidos” auxiliarem os mais necessitados, mesmo quando possuem relações também no ambiente físico, fora do jogo. Acreditamos que uma maior investigação sobre essas questões seria bastante enriquecedora, não tendo sido possível, porém, realizá-la nesse momento.

Outra fonte de desigualdades entre os *chars* são as diferentes vocações. Cada vocação beneficia o desenvolvimento de habilidades específicas, mas retarda o de outras. Isso leva a uma maior diferenciação entre *chars* de diferentes vocações com o aumento de seus lvls e dos níveis de suas habilidades. Essa diferenciação impede uma comparabilidade entre *chars* de vocações diferentes. O desequilíbrio de forças entre as vocações provoca reclamações dos jogadores, as quais repercutem nas modificações realizadas nos *updates*. Uma das grandes alterações que ocorreu no último *update* foi uma tentativa de balancear as vocações entre si para que pudessem ter um mesmo potencial de desenvolvimento, mantendo suas características específicas, o que é um grande desafio. O gráfico da Figura 22 mostra a relação entre a capacidade de ganho de experiência em uma hora em relação ao nível de experiência do *char* para magos (sorcerer e druida) e para knights, segundo as alterações realizadas no *update*.

Figura 22 – Comparação entre as Vocações



FONTE:

<http://www.tibia.com/news/?subtopic=newsarchive&id=558&fbegin=13&fbeginm=6&fbeginy=2007&fend=12&fendm=9&fendy=2007&flist=01100111>. Acesso em: 12 set. 2007.

Porém, os *chars* que possuem uma mesma vocação têm os mesmos potenciais. Diferenciam-se apenas pela dedicação e habilidade do jogador. O que permite comparar e possibilita a concorrência entre os jogadores, através de suas classificações conforme seus valores de níveis de experiência e das habilidades específicas. Essa questão de balanceamento é uma preocupação que Tibia tem tido, buscando deixar todos os jogadores que possuem *chars* com diferentes vocações satisfeitos com o jogo. O desafio de igualar os potenciais de desenvolvimento das diferentes vocações parece ser o mesmo enfrentado por todos nós. Segundo Honneth (2003b), buscamos ser reconhecidos como iguais em direitos e como diferentes em contribuições sociais, simultaneamente, num mesmo ambiente social. Na busca desse ideal, a cada *update* Tibia implementa novos recursos para as diferentes vocações e ouve a opinião de seus jogadores.

Por fim, as diferenças de nacionalidade entre os jogadores são fontes de conflitos, em que o grupo que pertence à nacionalidade predominante no mundo busca expulsar os de outras nacionalidades que porventura estejam se fortalecendo ou em situação de conflito com as regras sociais existentes. Geralmente as disputas através das guerras ocorrem entre poloneses - Pls x Brs - brasileiros, que são as nacionalidades da maioria dos jogadores de Tibia. Porém essa disputa não foi observada de forma generalizada no mundo Aldora. Aldora é um mundo que possui uma quantidade equiparada entre jogadores Pls e Brs. Existem

também jogadores de vários outros países, Suécia, Chile, Uruguai, México, Venezuela, Estados Unidos, Alemanha e outros; o que dilui um pouco essa divisão entre nacionalidades. Além disso, o *char* que ocupou a posição de maior nível de experiência do mundo por um longo tempo, e que atualmente é o número 2 de Aldora, é de um jogador de Israel, o que contribuiu para que uma disputa entre Pls e Brs não viesse a ser declarada. Pode ser que agora, com o maior nível sendo de um polonês, e com o segundo do mundo estar se aposentando do jogo essa polaridade surja.

Através dos dados coletados durante o período de observação participante, não podemos concluir que as relações sociais em Tibia e o respectivo reconhecimento que os jogadores conquistam através delas são complementam as relações sociais do mundo de carne-e-osso para a construção do auto-respeito do jogador. Isso porque as regras sociais dos dois ambientes são muito diversas, e a percepção do jogador como cidadão pode variar entre eles, dependendo de sua idade. Ou seja, o reconhecimento no mundo do jogo dá ao jogador um auto-respeito que não é transposto para o mundo físico, em que também precisa lutar pelo reconhecimento de igualdade perante as leis desse outro ambiente social.

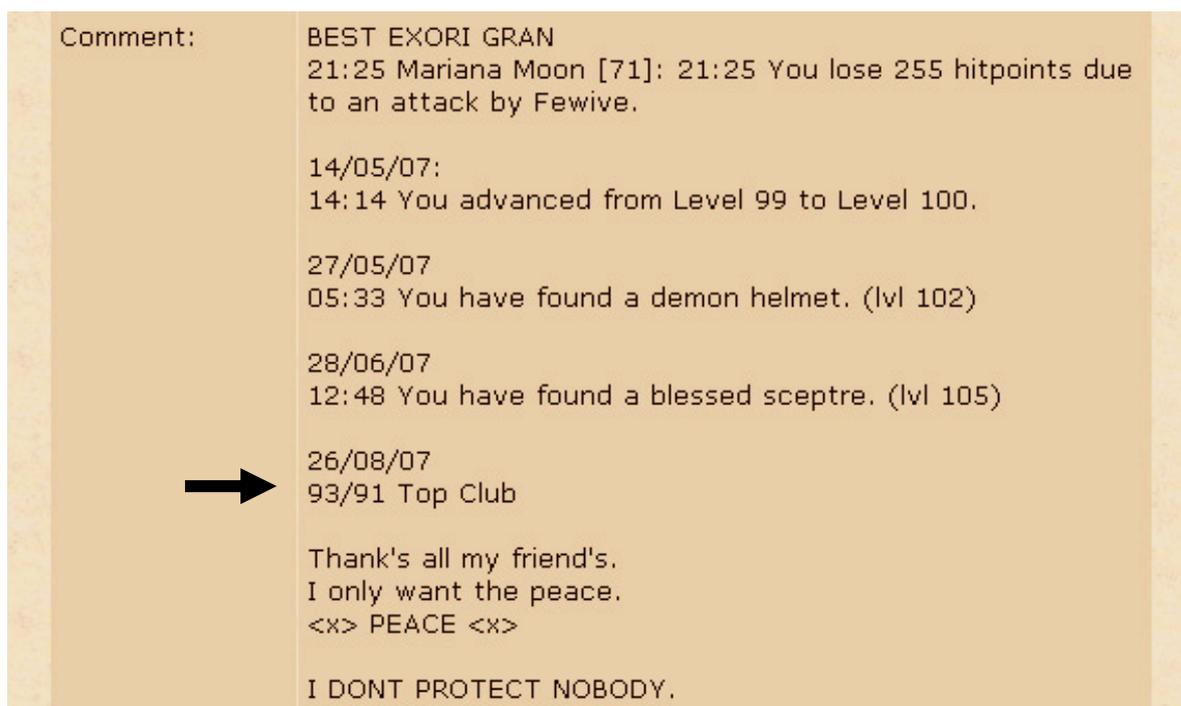
5.2.3 *Relações de Valoração Social*

Cada *char* tem um único nome e suas informações são constantemente coletadas e divulgadas em diferentes formatos por diferentes sites. As características mensuráveis dos *chars* são seus níveis de experiência e suas habilidades. Os jogadores mantêm os olhos na lista²² dos trezentos *chars* com maior nível de experiência no mundo em que jogam, chamada de Top 300. A disputa pelo primeiro lugar, ou pelos primeiros lugares, chega a ser motivo de guerras. Existe também a classificação dos trezentos *chars* mais fortes em cada habilidade para cada mundo. Essas listas possibilitam que os *chars* sejam reconhecidos por suas características sem a necessidade de o jogador ter que se esforçar para divulgá-las, porém alguns o fazem através de comentários em seus perfis, como é o caso de *Aller Zaret* (5 - [Aller](#), 6). A Figura 23, correspondente à tela capturada do perfil do personagem *Aller Zaret*, reproduzida apenas a parte dos comentários que o jogador pode editar para cada um de seus

²² Disponível em: <<http://www.tibia.com/community/?subtopic=highscores>>.

personagens, disponibilizada pelo site do jogo. Essa figura mostra o orgulho de *Aller Zaret* por se posicionar em primeiro lugar entre os trezentos *chars* de maior nível de *Club Fighting* em Aldora, possuindo no dia 26/08/07 *skills* 93/93, ou seja, 93 de *Club fighting* e 91 de *Shielding*.

Figura 23 – Top 300 – *Club Fighting*



FONTE: <http://www.tibia.com/community/?subtopic=characters>. Acesso em: 12 set. 2007.

A possibilidade de classificação dos *chars* estimula os mais ambiciosos a desenvolver seus personagens. Alguns jogadores chegam a traçar metas a serem atingidas para seus *chars*. Agna (6) declarou, em conversa presencial, face a face, sobre essa classificação oficial do jogo dos *chars* de cada mundo, que não deseja que seu *char* seja um dos Tops, mas sim que seja o Top, o primeiro da lista (conversa informal, 20 jul. 2007). O que demonstra a ambição da jogadora. Alguns jogadores fazem parcerias com amigos para evoluírem o mesmo *char* e conseguir conquistar um lugar de destaque nas listas Tops rapidamente, o que já informamos ser proibido pelo jogo, mas uma prática comum.

A característica mais valiosa para um *char* é o seu nível de experiência. Existe uma lista dos Top 500²³ de Tibia, em que os Top 300 em nível de experiência de cada um dos 74 mundos são reclassificados e passam a disputar posições na nobre lista dos quinhentos *chars* mais poderosos de todo o jogo.

Os *chars* que estão no topo das listas Top são os que definem as principais regras sociais do mundo, pois o “poder bélico” está diretamente relacionado às capacidades e propriedades desses *chars*. Ter um amigo que é Top dá prestígio ao jogador, principalmente quando se envolve em conflitos que resultam em *hunted*, que podem ser resolvidos através de conversas entre *chars* Tops amigos dos envolvidos no conflito. O amigo Top pode ajudar a inibir os agressores.

As guildas que reúnem um maior número de jogadores Top são as mais poderosas do mundo. Seus membros são respeitados pela comunidade. São essas guildas que às vezes declaram guerras nas quais surgem papéis sociais específicos como o de estrategista de combate e o de informante. Foi observado que as guerras em Tibia contribuem para uma maior solidariedade entre os membros das guildas envolvidas. Ao carregarem em seus nomes o nome da guilda, agem como se fossem iguais, mesmo pertencendo a países diversos. Isso chega inclusive a unir Brs e Pls, como observado na guilda de Aldora chamada *Chosen Ones* durante a guerra de mais de oito meses e ainda em curso. O que parece confirmar a afirmação de Honneth (2003b, p.209) de que a solidariedade entre membros de grupos sociais que buscam realizações comuns pode explicar o fato de a guerra poder fundar relações de interesse solidário para além dos limites sociais.

Personagens como *Cros Mura* (6 - Cros, 6) jogaram por mais de mil horas e só conquistaram dois níveis de experiência durante a guerra, pois sua função durante esse período foi de estrategista para uma das guildas envolvidas. O que nos dá um indicativo de que o poder de sedução do jogo vai além da questão de poder adquirido com o aumento das habilidades, envolvendo também questões de poder político na comunidade.

Em mundos PvP, os conflitos nas relações podem levar, além de guerras, ao assassinato de *chars* por diversos motivos, dentre eles o de roubar os pertences do “defunto” – o *loot* - para enriquecer mais rapidamente, como é o caso da justificativa dada por *Arkan Kahor* (1 - Arkan, 1). Ele reconhece sua necessidade de obter reconhecimento social, o

²³ Disponível em: < <http://erig.net/top500.php>>. Acesso em: 12 set. 2007.

“respeito merecido” que busca conquistar através do fortalecimento de seu *char* e de assassinatos para roubar o *loot*.

19:58 Arkan Kahor [31]: *eu mato porque*

19:58 Arkan Kahor [31]: *....*

19:58 Arkan Kahor [31]: *tenho sonhos, anseios*

19:59 Luiza Magma [32]: *que sonhos?*

19:59 Luiza Magma [32]: *q anseios?*

19:59 Arkan Kahor [31]: *de ser o mais forte, de roubar o loot..... mentalidade infantil a minha não?*

20:00 Arkan Kahor [31]: *infelizmente, mesmo eu tentando viver sem a sociedade, quando preciso dela, preciso automaticamente me encaixar nela*

20:00 Arkan Kahor [31]: *so assim conseguirei o respeito merecido ou não
(conversa no jogo, 20 set. 2006)*

Os mesmos fatores que causam conflitos nas relações jurídicas, por provocar a desigualdade entre os indivíduos, são responsáveis pela diferenciação das capacidades e propriedades de cada um. O poder econômico em Tibia é uma fonte de prestígio. Os personagens mais afortunados exibem suas grandes casas decoradas com itens caros e raros e vestem roupas adquiridas com o investimento de muito dinheiro ou através de caçadas de criaturas de alto grau de dificuldade. Os jogadores que conseguem matar as criaturas que fornecem os itens necessários para a conquista de uma roupa diferenciada têm um papel importante para a comunidade tibiana.

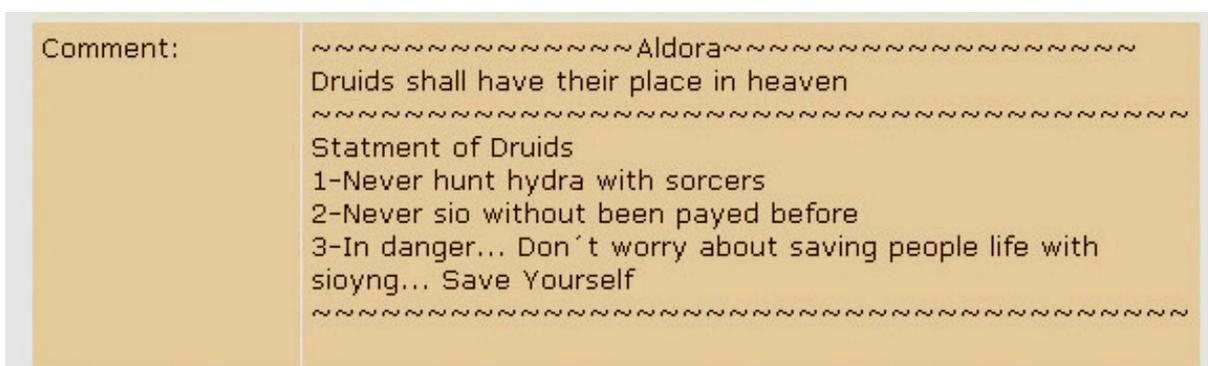
Outras formas de contribuição social dos *chars* em Tibia são ajudar jogadores menos experientes a cumprir *quests*, a resolver conflitos, a conhecer novos lugares e a sanar suas dúvidas. O que pode ser realizado por um simples *char*, mas principalmente pelos tutores. Os GMs também contribuem para a comunidade, com seus poderes especiais, garantindo que as regras do jogo sejam cumpridas.

Para Elverdam e Aarseth (2007, p.16), o papel das *quests* na maioria dos MMORPGs é definir uma meta a ser alcançada, o que não constitui um objetivo absoluto, pois o resultado da *quest* não é quantificável sem considerar a subjetividade dos jogadores ao jogar ou os eventos específicos da sessão do jogo. Além do fato de o jogador poder escolher fazer uma *quest* ou não. Para esses autores, os objetivos preenchidos ao completar uma *quest* podem ser vários como prosseguir em alguma questão, obter algum item particular, ajudar um amigo, dentre outros, e não podem ser analisados sem considerar a particularidade do jogador. O jogador pode fazer como *Cros Mura*, passar um ano sem progredir mais do que 2 lvls, ou pode ser um *Kien Mitanti*, jogando poucas horas apenas para encontrar os amigos. Pode se

dedicar a melhorar uma habilidade específica sem aumentar seu nível de experiência e até caçar com o objetivo exclusivo de adquirir uma roupa rara para seu *char*, mesmo que isso signifique ter que deixar os amigos de lado, pois precisam abandonar o estilo RPG e jogar de forma *power game*. Pode também se dedicar apenas à função de tutor sem sequer evoluir seu *char*.

As especificidades das vocações têm funções de contribuição social diferenciada. Os druidas são os que curam os personagens durante um combate, sendo essenciais em caçadas mais perigosas. Já os knights são os que mantêm as criaturas longe dos frágeis magos, que as combatem a distância com magias, e também longe dos paladins, que as combatem com flechas. Os sorceres são muito valorizados quando há necessidade de um combate entre *chars*, pois são os que possuem as magias mais fortes de ataque, sendo os mais temidos. Ao assumir uma vocação, as possibilidades de reconhecimento da contribuição social passam a estar relacionadas às características específicas de cada vocação, o que une os jogadores que possuem personagens com uma mesma vocação em reivindicações sociais e incute uma solidariedade entre eles. A Figura 24 corresponde à tela capturada do perfil do personagem *Goth Shan* (5 - Goth, 5). Foi reproduzida apenas a parte disponibilizada pelo site do jogo com os comentários que o jogador pode editar para cada um de seus personagens. Mostra o comentário de *Goth Shan*, estudante de medicina na RL e druida em Tibia, que elabora uma lista a ser seguida por druidas, mostrando uma preocupação com a forma com que a comunidade tibiana lida com os *chars* da sua vocação.

Figura 24 – Vocação Druida

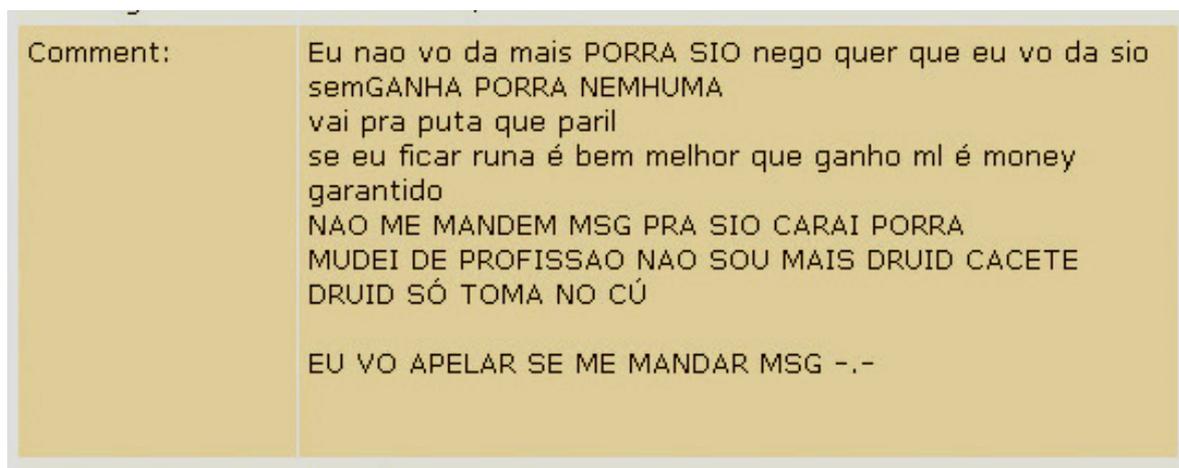


FONTE: <http://www.tibia.com/community/?subtopic=characters>. Acesso em: 27 jul. 2007 às 7:12.

Segundo Goth, os druidas: 1- Nunca devem caçar hydra com sorceres (provavelmente porque os sorceres ganham mais experiência e gastam menos quando caçam essas criaturas com druidas); 2 – Nunca devem curar (sio) sem serem pagos antecipadamente (pois normalmente há uma “malandragem” dos jogadores de knights, que com a cura que só os druidas possuem – sio – gastam menos e costumam não ressarcir aos druidas os gastos prometidos durante o processo de convite para que esse druida vá curá-lo durante uma caçada); 3 – Quando em perigo... Não se preocupe em salvar a vida das pessoas dando sio nelas... Salve a você mesmo (a razão dessa recomendação é porque o comando de curar só permite curar uma pessoa a cada vez). Quando o druida cura outro *char*, ele não pode se curar e acaba sendo o primeiro a morrer em situações de perigo, salvando os outros que não costumam ressarcir as perdas que os druidas têm com suas mortes heróicas, mas pouco lucrativas.

Druida é a vocação mais solicitada por knights fortes em caçadas a criaturas poderosas devido seus poderes de cura rápida e barata. Mas é a que possui menos poderes de luta. Um druida revoltado com o abuso de seus colegas de outras vocações, que não reconhecem o valor de suas funções e acabam por explorá-los, escreve o comentário da Figura 25, correspondente à tela capturada do perfil de um personagem de jogador brasileiro. Foi reproduzida apenas a parte disponibilizada pelo site do jogo com os comentários que o jogador pode editar para cada um de seus personagens.

Figura 25 – Druida Revoltado



A revolta publicada por esse jogador se assemelha às razões que levaram Goth a definir os mandamentos dos druidas. Quando ele afirma que “nego quer que eu vo da sio sem GANHA ...”, ele está informando que existem jogadores que pedem a ajuda dele para usar o poder de cura de seu druida sem que se proponham a pagar pelos serviços de cura prestados. Ao dizer: “se eu ficar runa é bem melhor que ganho ml é money garantido”, ele está dizendo que se ele usar o tempo que ele gastaria dando sio para ficar runando (fazendo pedras mágicas – no caso dos druidas a runa mais popular e lucrativa é a que pode ser usada por knights para se autocurarem), ele acaba aumentando seu nível mágico (referente à habilidade de fazer magia - *magic level*), além de poder vender suas runas para os knights, que não pagam os gastos dos druidas quando dão sio.

Esse tipo de manifestação de revolta dos que escolheram desenvolver seus personagens com a vocação de druida também foi realizada em outras instâncias do jogo, como fóruns oficiais do jogo e *fansites*. As reclamações dos druidas sensibilizaram os responsáveis pelo desenho da dinâmica de Tibia. No próximo *update* (dez. 2007) – que corresponderá a uma segunda fase do balanceamento das vocações²⁴ (iniciada no *update* de ago. 2007) - está previsto um fortalecimento na capacidade de combate dos druidas e uma alteração de algumas de suas magias disponíveis. Isso mostra que há uma possibilidade de “movimentos sociais”²⁵ no mundo de Tibia originados pela luta por reconhecimento da contribuição social de *chars* de uma vocação específica. Essa batalha originou-se no desrespeito vivenciado pelos jogadores e no sofrimento decorrente, mesmo que o desrespeito tenha ocorrido quando os mesmos estavam interpretando seus personagens em um mundo virtual. Aqui também podemos verificar a afirmação de Honneth (2003b) sobre as possibilidades de movimentos sociais originarem-se no desrespeito em relações intersubjetivas.

Em nossas observações, identificamos possibilidades de contribuição social dos *chars* no mundo de Tibia. A valoração social pode gerar auto-estima quando os *chars* conquistam o reconhecimento da comunidade que percebe a importância social do personagem nela inserido e confere ao *char* a liderança de uma guilda, a capacidade de fornecimento de itens para roupas, o cargo de tutor, de GM, de professor de novatos ou outros. Esse tipo de

²⁴ Conforme a Figura 22 – Comparação entre as Vocações.

²⁵ O termo “movimentos sociais” está entre aspas por estar sendo utilizado sem uma maior discussão das diferenças entre esse conceito utilizado para o ambiente social virtual, como o propiciado por Tibia.

reconhecimento seduz o jogador a se dedicar mais horas ao jogo, o que o leva a se envolver com compromissos sociais no jogo e o fideliza ainda mais ao mundo virtual tibiano.

Alguns jogadores informaram que ao assumir posições de visibilidade social no jogo, sentiram-se mais capazes de contribuir para o grupo social de fora do jogo. Acreditamos que esse seja um indicativo de que o reconhecimento das contribuições sociais do jogador recebido no mundo virtual contribui para a construção da auto-estima do jogador. Mesmo que ele só venha a ser reconhecido na dimensão virtual de sua vida social, tem o sentimento de que é útil a uma das comunidades a qual pertence. Buscando compreender melhor a contribuição desse reconhecimento para quem joga, observando a sua potencialidade de complementar o reconhecimento obtido nas relações fora do jogo, percebemos que aqueles que conquistam um maior sucesso no mundo de Tibia tendem a ter uma média *on-line* diária alta, de seis a nove horas. Isso leva a acreditar que o jogador opta por viver mais tempo de sua vida na dimensão social em que obtém maior sucesso social, dedicando-se mais a essa dimensão e deixando a outra em segundo plano. Ou seja, se o sucesso social é maior na dimensão social de carne-e-osso, o jogador opta por dedicar-lhe mais tempo e assim reduz suas horas médias diárias de jogo. Mas se o sucesso é maior na dimensão social do jogo, o jogador aumenta sua média diária de jogo, o que conseqüentemente diminui seu tempo disponível para o mundo social de carne-e-osso. Nessa pesquisa, observou-se diversos casos de alunos que deixam de estudar para jogar, chegando inclusive a ser reprovados, de adultos que usam suas férias do trabalho para jogar e fortalecer seu *chars*, de maridos que deixam suas esposas de lado para poder desenvolver seus personagens, de donas de casas que jogam e disputam os computadores com seus filhos, além de filhos que driblam os pais na hora de dormir para poder jogar. Observamos inclusive, através das falas dos jogadores durante o jogo, que seus familiares têm dificuldade em lidar com o fato de se afastarem do convívio familiar por passar horas em frente ao computador, sem ter idéia do que os jogadores estão realmente fazendo quando jogam. O que acaba sendo fonte de inúmeros conflitos entre os jogadores e seus familiares. Entendemos assim, que o reconhecimento no mundo virtual acaba por complementar as necessidades de auto-realização do jogador. O jogo proporciona mais um espaço social em que a construção da auto-estima do jogador pode ocorrer.

Esse fato pode ser utilizado como uma hipótese inicial de pesquisa que objetivasse averiguar sua pertinência, uma vez que temos que considerar outros fatores que contribuem para a dedicação do jogador ao mundo de carne-e-osso como a busca por recursos materiais, que garantam sua sobrevivência física. Talvez pudéssemos falar apenas do tempo livre ou de

fases da vida do jogador. Sugerimos pesquisas que amadureçam melhor essas afirmações com base em observações iniciais.

Essa possibilidade do reconhecimento social nas relações de valoração social no mundo de Tibia produzir uma auto-estima para o jogador pode ser a explicação para encontrar jogadores nas condições de desempregados, donas de casa e trabalhadores que exercem atividades com pouca exigência de habilidades específicas e pouco potencial de reconhecimento.

5.3 O Sentido do Ingresso no “Mundo do Jogo”

Buscamos analisar durante a pesquisa o sentido do ingresso no mundo do jogo em termos da auto-realização do indivíduo que joga. Através de nossas observações sobre as possibilidades de reconhecimento nas relações intersubjetivas dos jogadores no ambiente social do jogo Tibia, por meio de seus *chars*, percebemos que há a possibilidade tanto do reconhecimento quanto do desrespeito nas diferentes relações sociais definidas por Axel Honneth (2003b): amorosas, jurídicas e de valoração social. E que o reconhecimento nessas relações pode contribuir para a construção da auto-realização do indivíduo que joga, em suas diferentes dimensões: autoconfiança, auto-respeito e auto-estima.

Nossa hipótese inicial era de que o reconhecimento obtido nas relações sociais ocorridas no jogo é, além de possível construtor da auto-realização dos jogadores, complementar ao reconhecimento gerado nas relações fora do jogo. Ou seja, os jogos MMORPGs criam espaços sociais em que o reconhecimento obtido nas relações entre os jogadores complementa as necessidades individuais de realização social dos indivíduos que jogam.

Conforme as observações empíricas em Tibia, alguns jogadores complementam suas necessidades de amor com suas relações amorosas do jogo, somando o amor obtido dentro e fora do jogo para a construção de sua autoconfiança. No entanto, o auto-respeito adquirido no jogo fica limitado às relações tibianas, ainda sendo necessária uma luta por reconhecimento nas relações jurídicas também no ambiente social de carne-e-osso. Já a auto-estima gerada através do reconhecimento nas relações de valoração social no jogo seduz o jogador a investir mais do seu tempo de vida no ambiente do jogo do que no ambiente social fora dele, o que dá

a esse reconhecimento um caráter concorrencial com relação à dedicação do jogador a cada uma das dimensões sociais analisadas. No entanto, podemos entender que a possibilidade de construção da auto-estima do jogador no ambiente do jogo tem um caráter complementar à necessidade de auto-realização do indivíduo que joga, que pode, ao participar da comunidade do jogo, ampliar sua possibilidade de ser estimado socialmente e assim construir sua auto-estima. Não há garantia de auto-realização em nenhum dos mundos, mas como os espaços sociais têm suas particularidades, pode ser que para algumas pessoas o mundo virtual traga mais sucesso, o que faz com que alguns jogadores se dediquem mais à vida virtual do que à física.

Essas afirmações são embasadas nas observações participantes da pesquisadora durante as quatro mil horas jogando Tibia. No entanto, têm ainda um caráter exploratório de um processo de investigação científica que necessita ser agora refinado em uma coleta de dados mais focada em perguntas de pesquisa que permitam a construção de categorias de análise para cada tipo de relação social. Essas categorias podem ser pensadas a partir das informações que apresentamos sobre a dinâmica social em Tibia, que era totalmente desconhecida quando iniciamos a pesquisa.

O depoimento de *Lutrit Jorn* (5 – [Chiv, 5](#)), estimulado pela pergunta sobre a importância de seu personagem de Tibia para a vida do jogador, traz elementos que demonstram a importância de suas relações no jogo para o processo de auto-realização do jogador.

22:23 *Luiza Magma* [32]: *a importancia do Lutrit Jorn para vc rl*
 22:24 *Lutrit Jorn* [82]: *sem o Lutrit eh como se eu perdeçe um poco de mim sabe*
 22:24 *Lutrit Jorn* [82]: *eu me considero viciado em Tibia*
 22:24 *Lutrit Jorn* [82]: *eu n consigo dormir sem loga [loga = entrar no jogo]*
 22:25 *Lutrit Jorn* [82]: *eu deixo de faze algumas coisa pra jogar Tibia*
 22:25 *Lutrit Jorn* [82]: *entende?*
 [...]

 22:29 *Lutrit Jorn* [82]: *talvez aki eu encontro o q eu n tenho*
 22:29 *Lutrit Jorn* [82]: *aki eu n tnho vergonha*
 22:29 *Lutrit Jorn* [82]: *na rl eu morro de vergonha*
 22:29 *Lutrit Jorn* [82]: *aki sei la*
 22:30 *Lutrit Jorn* [82]: *me axo superior um poco*
 22:30 *Lutrit Jorn* [82]: *n sei*
 22:30 *Lutrit Jorn* [82]: *diferente na rl*
 22:30 *Lutrit Jorn* [82]: *eu tenho amigos aki*
 22:30 *Lutrit Jorn* [82]: *q axo q gosto mais do que alguns amigos rl*
 [...]

 22:37 *Lutrit Jorn* [82]: *vc falo*
 22:37 *Lutrit Jorn* [82]: *pergunto pra mim*

22:37 Lutrit Jorn [82]: qual era a diferença entre Lutrit Jorn e Chiv
 22:37 Lutrit Jorn[82]: bom
 22:37 Lutrit Jorn[82]: acho q quando alguém entra pra vale no mundo Tibia
 22:37 Lutrit Jorn [82]: n eh mais o char q depende da pessoa rl
 22:38 Lutrit Jorn [82]: e sim a pessoa rl q depende do char
 22:38 Lutrit Jorn [82]: se o char vai bem
 22:38 Lutrit Jorn [82]: a pessoa vai bem
 22:38 Lutrit Jorn [82]: ela fik feliz
 22:38 Lutrit Jorn [82]: de bom humor
 22:38 Lutrit Jorn [82]: e talz
 22:38 Lutrit Jorn [82]: se o char vai mal
 22:38 Lutrit Jorn [82]: muda td
 22:38 Lutrit Jorn [82]: fik agresiva
 22:38 Lutrit Jorn [82]: de mal humor
 22:38 Lutrit Jorn [82]: triste
 22:39 Luiza Magma [32]: mas bem ou mal em que sentido?
 22:39 Luiza Magma [32]: lvl
 22:39 Luiza Magma [32]: skills
 22:39 Luiza Magma [32]: amores?
 22:39 Luiza Magma [32]: prestigio
 22:39 Lutrit Jorn [82]: mortes
 22:39 Luiza Magma [32]: grana?
 22:39 Lutrit Jorn [82]: td
 22:39 Lutrit Jorn [82]: se o desempenho do char em td
 22:40 Luiza Magma [32]: e de que depende o desempenho do char?
 22:40 Lutrit Jorn [82]: vc lvl alto com 1kk no dp full ekps com a mina mais desejada do server no seu pé skill 100/100 [1kk = 1.000.000 de gps; full ekps = os equipamentos melhores do jogo; skill 100/100 = skill 100 na habilidade específica da vocação do char e skill 100 em shielding]
 22:40 Lutrit Jorn [82]: qualquer viciado seria completamente feliz
 22:41 Lutrit Jorn [82]: os q num são viciados eh simples
 22:41 Luiza Magma [32]: e como sei quem é viciado e quem n é?
 22:41 Lutrit Jorn [82]: conseguem ficar um bom tempo sem jogar
 22:41 Lutrit Jorn [82]: akele q num consegue fikar sem jogar 1 dia
 22:41 Lutrit Jorn [82]: se sente mal kando n joga
 22:41 Lutrit Jorn [82]: luiza eu era psico
 22:42 Lutrit Jorn [82]: eu pensava em Tibia 24h
 22:42 Lutrit Jorn [82]: na eskola
 22:42 Lutrit Jorn [82]: ficava fazendo cronograma
 22:42 Lutrit Jorn [82]: no trampo
 22:42 Lutrit Jorn [82]: ficava viajando pensando em Tibia
 22:42 Lutrit Jorn [82]: e em casa so jogava
 22:42 Lutrit Jorn [82]: hj n é assim
 22:42 Luiza Magma [32]: pq mudou?
 22:42 Lutrit Jorn [82]: mas eu me sinto mal se fico 1 dia sem jogar
 22:43 Lutrit Jorn [82]: axo q amadureci um pouco
 22:43 Luiza Magma [32]: mal como?
 22:43 Lutrit Jorn [82]: akilo tava me matando sabe
 22:43 Lutrit Jorn [82]: triste
 22:43 Lutrit Jorn [82]: revoltado
 22:43 Luiza Magma [32]: e quem decidiu q tava te fazendo mal
 22:43 Luiza Magma [32]: vc ou seus pais?
 22:43 Lutrit Jorn [82]: eu
 22:43 Lutrit Jorn [82]: eu parei pra pensa
 22:44 Lutrit Jorn [82]: eu ia perde o emprego

- 22:44 Lutrit Jorn [82]: *repeti de ano*
 22:44 Lutrit Jorn [82]: *o preconceito dos amigos tbm eh grande*
 22:44 Luiza Magma [32]: *q preconceito?*
 22:44 Lutrit Jorn [82]: *bom*
 22:44 Lutrit Jorn [82]: *eu n tenho mtos rl q jogam*
 22:45 Lutrit Jorn [82]: *tipo la no serviço*
 22:45 Lutrit Jorn [82]: *so eu*
 22:45 Lutrit Jorn [82]: *então*
 22:45 Lutrit Jorn [82]: *eles falam*
 22:45 Lutrit Jorn [82]: *"la vem o viciado em Tibia"*
 22:45 Lutrit Jorn [82]: *"gasta metade do salario dando dinheiro pra joga"*
 22:45 Lutrit Jorn [82]: *"la vem o nerd"*
 22:45 Lutrit Jorn [82]: *entende*
 22:45 Luiza Magma [32]: *sim*
 22:45 Luiza Magma [32]: *entendo*
 22:45 Luiza Magma [32]: *:/*
 22:45 Luiza Magma [32]: *e hj*
 22:45 Luiza Magma [32]: *como tá?*
 22:46 Lutrit Jorn [82]: *hj ja n tem mais isso*
 22:46 Lutrit Jorn [82]: *pq hj eu n fik mais pensando sabe*
 22:46 Lutrit Jorn [82]: *so as vezes*
 22:46 Lutrit Jorn [82]: *mto raro*
 22:46 Luiza Magma [32]: *mas ainda joga mto?*
 22:46 Lutrit Jorn [82]: *quando estoura uma quest importante*
 22:46 Lutrit Jorn [82]: *n consigo n jogar*
 22:46 Lutrit Jorn [82]: *ainda sou viciado*
 22:46 Lutrit Jorn [82]: *mas ja fui pior*
 22:47 Lutrit Jorn [82]: *uma morte de Tibia ja me fez taum mal q nem consigo explica*
 22:47 Lutrit Jorn [82]: *me fez chorar*
 22:47 Lutrit Jorn [82]: *pra vc ter uma ideia*
 22:48 Lutrit Jorn [82]: *eu axo q Tibia eh uma doença*
 22:48 Lutrit Jorn [82]: *eh um mundo surreal*
 22:48 Lutrit Jorn [82]: *ele causa bem*
 22:48 Lutrit Jorn [82]: *mas tbm causa mal*
 22:48 Luiza Magma [32]: *que bem*
 22:48 Luiza Magma [32]: *e que mal*
 22:48 Luiza Magma [32]: *pode explicar?*
 22:49 Lutrit Jorn [82]: *ele te dexa legal*
 22:49 Lutrit Jorn [82]: *te deixa feliz as vezes*
 22:49 Lutrit Jorn [82]: *mas tbm te derruba*
 22:52 Lutrit Jorn [82]: *ele te leva do ceu ao inferno*
 22:52 Lutrit Jorn [82]: *ele te levanta mas em 5 min*
 22:52 Lutrit Jorn [82]: *te da uma restera*
 22:52 Lutrit Jorn [82]: *e te deixa no xão*
 22:54 Luiza Magma [32]: *mas n acha que na vida rl é assim tbm?*
 22:54 Lutrit Jorn [82]: *sim*
 22:54 Lutrit Jorn [82]: *mais ai eh q tah*
 22:54 Lutrit Jorn [82]: *pessoas infelizes axam sua felicidade aki*
 22:55 Lutrit Jorn [82]: *num mundo de mentira*
 22:55 Lutrit Jorn [82]: *power abuser nada mais são do q pessoas infelizes q tentam mostrar q tem poder aki*
 22:55 Lutrit Jorn [82]: *pq n tem poder nenhum na rl*
 22:57 Lutrit Jorn [82]: *talvez o amor de Tibia seja por q vc eh mal amado na rl?*
 22:58 Lutrit Jorn [82]: *se tirarem a internet do mundo luiza*

22:58 Lutrit Jorn [82]: *vc pode ter certeza*
22:58 Lutrit Jorn [82]: *o numero de suicidas triplica*
(conversa no jogo, 20 set. 2006)

Não pretendemos aqui esgotar a análise da complexa dinâmica de construção da auto-realização dos seres humanos. Nossa intenção foi de averiguar se era pertinente pensar nos jogos MMORPGs como criadores de espaços sociais em que os indivíduos que jogam podem vir a construir suas auto-realizações através das relações sociais que vivenciam quando dão “vida” a seus *chars*. Acreditamos que os dados aqui apresentados indicam que a resposta é afirmativa. O jogar é um momento da vida do jogador, o qual pode ter maior ou menor importância, dependendo das necessidades particulares de cada um e das suas circunstâncias sociais RL e no jogo. Alguns jogadores migram entre jogos, outros simplesmente param de jogar. O jogo não parece um mundo de mentira, mas sim um outro mundo. Um mundo em que os riscos são menores do que na RL, em que as mortes não significam o fim da “vida” e em que se pode exercitar diferentes comportamentos sociais e aprender com suas consequências sociais, otimizando os recursos investidos nos comportamentos RL, como se Tibia fosse um *Ot server* da vida de carne-e-osso.

Em um primeiro momento decidimos partir da teoria de Axel Honneth, apresentada no segundo capítulo, para verificar se seria possível observar as relações sociais em Tibia conforme o quadro desenhado pelo autor sobre a construção da auto-realização individual através do reconhecimento social adquirido em diferentes tipos de relações intersubjetivas. Apesar de acreditarmos ser possível observar as relações tibianas através do olhar de Honneth, não estamos convencidos que esse seja um modelo ideal de análise no sentido do ingresso no mundo de Tibia. O mundo virtual oferece outras formas de relações sociais, as quais podem vir a produzir outros padrões de auto-realização do indivíduo diferentes dos identificados pelo autor para o mundo de carne-e-osso. Além disso, mesmo verificando que em cada uma das fases do jogar, apresentadas no capítulo anterior, os jogadores se envolvem nos três tipos de relações definidos teoricamente por Honneth (2003b), a potencialidade de construção da auto-realização do jogador através de suas relações no jogo vai variar conforme a fase em que esse se encontra. O que leva a pensar em uma auto-realização através do jogo de caráter mais temporário do que a adquirida na RL. Até mesmo porque, o “envelhecimento” no jogo, ou seja, a velocidade de desenvolvimento do personagem é muito mais acelerada no jogo que no mundo físico.

Acreditamos ser necessário verificar o sentido do ingresso no mundo de Tibia também relacionado a seu potencial educativo e de lazer, o que não foi feito aqui. Vários jogadores brasileiros relataram que aprenderam a escrever em inglês ao jogar. Eles buscaram aprimorar seus conhecimentos da língua inglesa também fora do jogo para melhorar o desempenho de seus *chars* ao perceber que sem o domínio do idioma, o potencial de desenvolvimento é menor. Além de aprender inglês, ao jogar Tibia há um aprendizado sobre comércio, administração de recursos e principalmente sobre o seu próprio comportamento em sociedade. Ducheneaut e Moore (2004a) defendem que as habilidades aprendidas durante o jogo podem ser utilmente traduzidas para o mundo real e afirmam que esses jogos são grandes escolas de comportamento social, sugerindo a criação de jogos com essa finalidade. Em nossas conversas com os jogadores, alguns relatam que Tibia os ensinou a expressar melhor suas emoções. Porém, em sua análise sobre a violência dentro e fora do jogo, Alves (2005, p.236) relata que seus informantes não percebem uma “transposição do universo ficcional dos jogos para seu cotidiano”. Pontuam, inclusive, que aqueles que o fazem “apresentam algum distúrbio psíquico”. A autora está se referindo à transposição da violência, na citação apresentada, pois sua investigação foi direcionada para averiguar uma relação entre a violência nos jogos e comportamentos agressivos do jogador fora do mundo virtual. Ela acaba por concluir que não há uma relação de causa e efeito entre essas duas variáveis. Não pretendemos entrar nesse debate com maior profundidade, porém nossas observações nos levam a afirmar que cada jogador lida com o seu jogar de uma maneira particular, em que alguns aprendem grandes lições úteis para sua vida RL e outros não. O jogar pode ser uma simples fuga da realidade social a qual o indivíduo pertence fora do ambiente digital. Pode ser apenas mais uma opção de lazer. Mas pode ser muito mais, pode ser a busca por auto-realização em uma outra dimensão social, a dimensão do jogo.

O que não conseguimos compreender dos fenômenos observados, talvez por falta de maturidade teórica ou por necessidade de uma observação mais específica, foi o fato observado da condução violenta da vida em um ambiente social que não beneficia atitudes violentas. Os jogadores de Aldora não foram capazes de construir um mundo mais justo. Muito pelo contrário, são atraídos pela desigualdade e pela violência e, em um espaço social virtual onde “um outro mundo é possível”, acabam sendo reproduzidas as injustiças sociais e as desigualdades que tanto nos decepcionam na RL. Não constroem um mundo mais justo, mais solidário, mais tolerante, mais gostoso para se viver, e sim criam guerras por poder,

ameaçam os mais fracos, violentam para roubar, roubam para sustentar guerras e lutam para enriquecer e fortalecer, não para ajudar os mais fracos, mas apenas para se “exibir”.

Observou-se o processo de construção social através das relações em um ambiente “imaginário”, com outras regras sociais, com um “Deus” criador conhecido e pronto para remodelar sua criação de acordo com as questões levantadas. No entanto, esse ambiente se assemelha muito ao mundo de carne-e-osso, com desigualdades sociais, abusos de poder e uma enorme quantia de dinheiro gasta com vaidades ao invés de investimentos no próximo. Qual a causa de criar um mundo violento e em que os que abusam do poder são os mais respeitados? Acreditamos que essa é uma pergunta que merece uma resposta embasada em uma análise em profundidade.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dimensão virtual criada por jogos MMORPGs altera as possibilidades dos indivíduos lidar com a sociedade em que vivemos, cuja natureza se complexifica ainda mais com o surgimento da internet. O objetivo geral dessa pesquisa foi o de investigar essa nova dimensão social virtual criada por esses jogos, que seduzem seus jogadores a dedicar suas preciosas horas livres em atividades no “mundo virtual” ao invés de investir no mundo de carne-e-osso.

Axel Honneth (2003b) desenvolve a teoria de que os indivíduos constroem suas identidades sociais através de suas relações intersubjetivas. Nelas, ocorrem reconhecimentos sociais que possibilitam um processo nomeado de auto-realização. Em sociedades capitalistas, nas quais o individualismo tem tido a característica de uma demanda por auto-realização, a qualidade de vida passa a estar relacionada à possibilidade de autonomia para uma realização individual de metas de vida. Porém, o autor identifica que o sistema social das sociedades capitalistas modernas passou a utilizar a necessidade individual de auto-realização social como parte de seu processo produtivo, estipulando um modelo a ser seguido (HONNETH, 2004a). Seguir esse modelo de auto-realização provoca sentimentos de sofrimento para os indivíduos que desejam realizar uma busca pessoal diferenciada, mas que não podem romper com o sistema sob pena de não serem capazes de atender suas necessidades de sobrevivência, uma vez que um rompimento os exclui do processo produtivo. Esse dilema, que leva alguns indivíduos à depressão e outros a um vazio interior, parece levá-los também a habitarem o mundo virtual com a construção de outras identidades baseadas em outras relações sociais, as quais talvez possam suprir suas necessidades de realização que estão sendo frustradas. Dessa forma, o objetivo específico dessa pesquisa foi o de verificar se as relações sociais estabelecidas no ambiente social criado por jogos MMORPGs contribuem para a construção da auto-realização dos indivíduos que jogam. Portanto, seu poder de sedução estaria relacionado à sua contribuição para atender às demandas individuais.

Nesse sentido, partiu-se para uma investigação empírica de caráter etnográfico em um “mundo” criado por um dos jogos MMORPGs populares entre indivíduos de nossa sociedade brasileira que vivenciam o ambiente virtual como uma outra dimensão da vida social. O jogo Tibia foi investigado a partir da hipótese de que as relações sociais entre jogadores de

MMORPGs no ambiente criado por esses jogos possibilitam a construção de suas auto-realizações, de forma complementar ao ambiente de carne-e-osso.

A análise dos dados coletados nos leva a comprovar nossa hipótese inicial. As relações no jogo podem ser analisadas segundo os diferentes tipos de relações sociais identificados por Honneth (2003b). Foram observadas formas de reconhecimento social capazes de realizar os jogadores em suas três dimensões, autoconfiança, auto-respeito e auto-estima. Foram observadas também as diferentes formas de desrespeito possíveis em cada tipo de relação, as quais por sua vez também geram conflitos no mundo social do jogo como forma de luta pelo reconhecimento negado. As análises específicas para cada tipo de relação mostram que a contribuição do reconhecimento obtido através das relações no ambiente do jogo é diferenciada para a auto-realização do indivíduo que joga.

As relações amorosas que acontecem no jogo podem contribuir para a construção da autoconfiança do jogador nos mesmos termos que as construídas face a face, complementando alguma lacuna deixada pelas recebidas no ambiente de carne-e-osso. As declarações de amor, as provas de lealdade, as mensagens de estímulo, o carinho e o apoio que jogadores recebem no jogo parecem ter o mesmo significado para o jogador das que ele experimenta na sua vida física. Dessa forma, sua autoconfiança é construída através das relações amorosas vivenciadas em ambas as dimensões sociais complementarmente. Importa apenas que alguma pessoa no mundo o ama, ele não está sozinho e sempre que precisar de apoio pode entrar no jogo e desabafar com um de seus amigos que está *on-line*, ou então sair para se divertir com um amigo de fora do jogo. Mesmo que os recursos de demonstração de afeto sejam diferentes em cada mundo, a experiência do indivíduo de ser amado parece ser a mesma.

Já as relações jurídicas e as de valoração social são mais dependentes do tipo de ambiente social em que elas ocorrem. Os fatores que causam conflitos nas relações jurídicas, por provocar a desigualdade entre os indivíduos, são responsáveis pela diferenciação das capacidades e propriedades de cada um. No jogo pesquisado, não há diferenciação do personagem conforme a idade do jogador, crianças, adolescentes e adultos são iguais perante suas regras e a comunidade. O que poderia ser compreendido como exclusão social, na perspectiva da dinâmica social dentro do jogo, em que jogadores que não pagam não têm acesso a regiões de caça e a recursos especiais exclusivos para personagens de jogadores pagantes, pode também ser percebido como um ato de inclusão social em jogos que não costumam aceitar jogadores sem pagar. Pois Tibia é um dos poucos MMORPGs populares que aceitam jogadores não-pagantes sem impor a eles um limite de tempo de jogo. A

contribuição das relações jurídicas no jogo para a construção do auto-respeito do jogador se limita ao ambiente do jogo, a não ser que o aprendizado dessa construção no ambiente virtual venha a ser utilizado pelo jogador para sua luta por reconhecimento em outro ambiente social. Certamente o respeito social vivenciado em algum ambiente social contribui para o auto-respeito do indivíduo como um todo. A pesquisa realizada, porém, não nos deu condições de precisar essa contribuição.

A auto-estima construída através das relações de valoração social também depende da comunidade em que as relações ocorrem, pois está atrelada aos valores compartilhados pelos membros dessa. O respeito conquistado em uma comunidade não evita conflitos por desrespeitos vivenciados em outra comunidade. A auto-estima adquirida em uma comunidade dá ao indivíduo o sentimento de contribuir para aquela comunidade de forma diferenciada por suas capacidades e propriedades específicas e isso o leva a dedicar mais tempo para a comunidade que mais o estima. A estima social é o estímulo dos jogadores a dedicar suas horas nobres de vida desenvolvendo seu personagens, aprimorando suas habilidades, fortalecendo-se. A estima social no jogo dá ao jogador a condição de bem-sucedido, respeitado como vencedor em pelo menos uma dimensão social. O reconhecimento no mundo virtual acaba por complementar as necessidades de auto-realização do jogador. O jogo proporciona mais um espaço social em que a construção da auto-estima do jogador pode ocorrer.

A “vida” no jogo só é possível quando o jogador opta por se conectar a ele. A vida de carne-e-osso não é uma opção. Se em suas horas livres, os indivíduos estão optando por “viver” nos ambientes dos jogos MMORPGs, provavelmente o ambiente social de carne-e-osso não está sendo capaz de atender às demandas de auto-realização de seus integrantes, que buscam no ambiente virtual uma complementação.

Esses jogos parecem funcionar como “remédio” para aqueles que não estão conseguindo conduzir suas vidas *off-line* com o benefício da auto-realização. O jogo cria um outro mundo, no qual os riscos são menores e onde as mortes não significam o fim da “vida”, e em que a vida evolui muito mais rapidamente. Por isso, é um mundo de experimentações, de exercício de diferentes comportamentos sociais, como se Tibia fosse um *Ot server* da vida de carne-e-osso.

Essa dissertação abre apenas mais uma porta para a compreensão da realidade social de indivíduos que habitam o “mundo virtual” dos MMORPGs, construídos através da internet, tecnologia inquestionavelmente grande transformadora das dinâmicas sociais de nossa época.

Apesar da contribuição para a auto-realização dos jogadores, os tibianos de Aldora criaram um mundo injusto, violento e desigual. Finalizamos então essa dissertação com a sugestão de que seja realizada uma pesquisa que possa explicar esse fenômeno social. Qual o motivo de os jogadores criarem um mundo violento e desigual, em que os que abusam do poder são os mais respeitados; quando poderiam aproveitar essa dimensão virtual da vida para construir relações mais solidárias, uma sociedade mais justa e igualitária, conforme a idealizada por milhares de pessoas que se reúnem anualmente em Fóruns Sociais Mundiais levantando a bandeira de que “um outro mundo é possível”? Se é mesmo possível, por que não o criamos em ambientes virtuais como esses dos jogos? Será que estamos enganados quando acreditamos nesse “outro mundo”?

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game Over**: jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.

ALMEIDA, Alan Magno Matos de. **Interatividade Virtual**: Opinião de usuários sobre a dinâmica do jogo *on-line* TIBIA. Relatório Final de Pesquisa apresentado à disciplina Tópicos Especiais em Psicologia Social e Institucional. Material cedido pelo autor, não publicado. Alagoas: Universidade Federal de Sergipe, 2007.

BECKER, David. Inflicting pain on 'griefers'. **CNET News.com**. December 13, 2004. Disponível em: <http://www.news.com/Inflicting+pain+on+griefers/2100-1043_3-5488403.html?tag=item>. Acesso em: 29 ago. 2007.

BRASIL. Presidência da República. Secretaria Especial de Direitos Humanos. Departamento da Criança e do Adolescente. **Estatuto da Criança e do Adolescente** - ECA. Brasília, 1990.

BRESCIANI, Alex Antonio. **“Sociedade em Rede”**: Faces Virtuais da Ideologia Capitalista do Século XXI . Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais). Marília: Universidade Estadual de São Paulo, 2007.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CHICK, Tom. **MMOs**: Building Whole Societies. Game Spy - Week 5. Disponível em: <http://www.amd.com/us-en/Processors/ProductInformation/0,,30_118_9485_9488%5E9563%5E9599%5E9990,00.html>. Acesso em: 23 mar. 2006.

CIPSOFT GmbH. **Tibia** – Free Multiplayer Online Role Playing Game. Site do jogo Tibia, onde todas as informações on-line do jogo estão disponíveis. Disponível em: <<http://www.tibia.com>> . Acesso em: 23 mar. 2007.

DOHAN, Daniel. **The Price of Poverty**: Money, Work, and Culture in the Mexican American Barrio. Berkley and Los Angeles, California: University of California Press, 2003.

DORNELLES, Jonatas. **Planeta Terra, Cidade Porto Alegre**: uma etnografia entre internautas. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - PPGAS. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2003.

DUCHENEAUT, Nicolas; MOORE, Robert J. **Gaining more than experience points: Learning social behavior in multiplayer computer games.** CHI 2004 Workshop on Social Learning Through Gaming; April 19; Vienna: Austria. 2004a.

_____. The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer on-line game. **Proceedings** of the ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work (CSCW 2004); 2004b November 6-10; Chicago IL; USA. NY: ACM, p. 360-369. 2004b.

ELVERDAM e AARSETH. Game Classification and Game Design: Construction Through Critical Analysis. **Games and Culture**; 2; 3, 2007.

ETERNAL MARCH. c2007. Site da Guilda Eternal March, do mundo Aldora, do jogo Tibia. Disponível em: <<http://em.hemstrom.net/>>. Acesso em: 1 set. 2007.

ERIG.NET – Tibia Statistics and Resources. c2006. Site de estatísticas do jogo Tibia. Disponível em: <<http://www.erig.net>>. Acesso em: 26 jul. 2007.

FLOGÃO – Suas fotos do seu jeito! Disponível em: <www.flogao.com.br>. Acesso em: 2 maio 2007.

FRASER, Nancy; HONNETH, Axel. **Redistribution or Recognition:** apolitical-philosophical exchange. London: Verso, 2003.

HINE, Christine. **Virtual Ethnography.** London: Sage Publications, 2000.

HONNETH, AXEL. Organized Self-Realization: Some Paradoxes of Individualization. **European Journal of Social Theory**, London: Sage, 7(4), p. 463-478. 2004a.

_____. Recognition and justice: Outline of a Plural Theory of Justice. **Acta Sociologica.** London: Scandinavian Sociological Association and SAGE, Vol 47(4), December, p. 351-364. 2004b.

_____. A Response to Nancy Fraser. In: FRASER, Nancy; HONNETH, Axel. **Redistribution or Recognition:** apolitical-philosophical exchange. London: Verso, 2003a. p. 110-197.

_____. **Luta por reconhecimento:** a gramática social dos conflitos sociais. São Paulo: Editora 34, 2003b.

IVERSEN, Sara M. **Struggling towards a Goal: Challenges & the Computer Game.** Thesis. Disponível em: <http://www.itu.dk/people/mosberg/texts/SMI_thesis.pdf> . Acesso em: 23 mar. 2006. Aarhus University, 2003.

LEITÃO, Thais. Ministro defende estímulo à competitividade para universalizar acesso à internet. Disponível em: <http://www.agenciabrasil.gov.br/noticias/2007/11/13/materia.2007-11-13.4894590476/view> Acesso em: 22/11/2007. Agência Brasil. 13 nov 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

MATTOS, Patrícia. O reconhecimento entre a justiça e a identidade. São Paulo: **Lua Nova**, n.63, p.143-161. 2004.

MICHELOTTI, Fernando C. **Catadores de ‘Lixo que não é mais Lixo’:** Um estudo da dimensão do reconhecimento social a partir de sua experiência de organização coletiva no Rio Grande do Sul. Dissertação de Mestrado em Sociologia. Porto Alegre: UFRGS, 2006.

NOBRE, Marcos. Sobre a Relevância da Distinção entre Teoria Tradicional e Teoria Crítica na Atualidade. GT25 – Teoria Social e a Multiplicidade da Modernidade. **XXIX Encontro Anual da ANPOCS.** Caxambú: ANPOCS, 2005.

PASSET, Renné. **A Ilusão Neoliberal.** Rio de Janeiro: Record, 2002.

PSKONEJOTT. Homepage Of Pskonejott. c2006. Site que disponibiliza informações sobre o número de horas on-line de jogadores de Tibia. Disponível em: <<http://www.pskonejott.com/index.php>>. Acesso em: 13 set. 2007.

RODRIGUES, Lia Carrari. **Levantamento de características referentes à análise de redes sociais nas comunidades virtuais brasileiras de jogos on-line** (Trabalho de Graduação – Bacharelado em Ciência da Computação). São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2006.

ROLE-PLAYING GAME. In: WIKIPÉDIA: A Enciclopédia Livre. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_%28jogo%29>. Acesso em: 31 ago. 2007.

SANTOS, Rogério Santanna dos. Internet para todos, esse é o desafio do Brasil. In: **CGL.br** (Comitê Gestor da Internet no Brasil). Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação 2006. Disponível em: <<http://cgi.br/publicacoes/artigos/artigo44.htm>>. Acessado em 22/11/2007. São Paulo, 2007, pp. 29-33.

SARMENTO, André. **Desvendando múltiplas máscaras do jogo social no mundo virtual: estudo antropológico sobre o fenômeno do Orkut**. Monografia apresentada ao Departamento de Antropologia do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas como requisito para obtenção do título de Bacharel em Ciências Sociais. Porto Alegre: UFRGS, 2006.

SELLERS, Mike. **The Numbers Game**. 09 jan 2006. Disponível em: <http://terranova.blogs.com/terra_nova/2006/01/the_numbers_gam.html>. Acesso em: 19 Ago. 2007.

SILVA, Ana Maria Alves Carneiro da. **Reconnectando a sociabilidade on-line e off-line: trajetórias, formação de grupos e poder em canais geográficos no internet Relay Chat (IRC)**. (Dissertação de Mestrado em Sociologia - UNICAMP). Campinas, SP : UNICAMP, 2000.

SILVA, Josué Pereira da. **Teoria Crítica na Modernidade Tardia**: sobre a relação entre redistribuição e reconhecimento. Caxambú: ANPOCS, 2005.

SOUZA, Jessé. A Gramática Social da Desigualdade Brasileira. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**. São Paulo: Associação Nacional de Pós-Graduação em Ciências Sociais, fev, vol.19 n.054, p.79-96, 2004.

_____. A dimensão política do reconhecimento social. In: AVRITZER; DOMINGUES (Org.). **Teoria Social e Modernidade no Brasil**. Belo Horizonte: UFMG, 2000a. p.159-184.

_____. **A Modernização seletiva**: uma reinterpretação do dilema brasileiro. Brasília: UnB, 2000b.

TAYLOR, T. L. Power Gamers Just Want to Have Fun?: Instrumental Play in a MMOG. The University of Utrecht, The Netherlands. 1st Digra Conference: Level Up, November, 2003. Disponível em: <http://www.digra.org/dl/display_html?chid=http://www.digra.org/dl/db/05163.32071>. Acesso em: 22 mar. 2006.

TYCHSEN, Anders et all. **Personalizing the Player Experience in MMORPGs**. S. Göbel, R. Malkewitz, and I. Iurgel (Eds.): TIDSE 2006, LNCS 4326, pp. 253 – 264, 2006.

TIBIABR.COM – O maior fã site de Tibia do Brasil. c2003-2007 Disponível em: <www.tibiabr.com> . Acesso em: 1 set. 2007.

WOODCOCK, Bruce Sterling. **An Analysis of MMOG Subscription Growth.** *MMOGCHART.COM*. January 2005. Disponível em: <<http://www.mmogchart.com/>> Acesso em: 1 set. 2007.

YEE, N. Yee, N. Motivations of Play in Online Games. **Journal of CyberPsychology and Behavior**, 9, 772-775. 2007.

_____. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. **PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments**, 15, 309-329. 2006a

_____. **The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage.** 2006b

ZURN, Christopher F. Identity or Status? Struggles over “Recognition” in Fraser, Honneth, and Taylor. **Constellations**, Vol.10, n. 4, 2003.

GLOSSÁRIO

<i>Automatic Control of Player Killing</i>	-	Sistema que controla automaticamente o cumprimento das regras referentes a <i>char</i> matar outro <i>char</i> .
<i>Axe Fighting</i>	-	Habilidade de usar qualquer tipo de machado.
<i>Characters - Chars</i>	-	Personagens de um jogador no Tibia.
<i>Chars shareados</i>	-	Chars em que joga mais de um jogador.
<i>Chat</i>	-	Canal de conversa textual.
<i>Community Managers - CMs</i>	-	Funcionários da empresa fabricante do jogo – CipSoft -, que dão a palavra final sobre conflitos que envolvem jogadores.
<i>Distance Fighting</i>	-	Habilidade de lutar com armas a distância como pedras, lanças e flechas.
<i>Depot - dp</i>	-	Local reservado para que os chars possam guardar seus pertences em forma de objetos. Depósitos.
<i>Experience Level - lvl</i>	-	Nível de experiência do personagem.
<i>Fansite</i>	-	Site de fãs de algum tipo, no caso, de fãs de Tibia.
<i>Fishing</i>	-	Habilidade de pescar.
<i>Fist Fighting</i>	-	Habilidade de lutar com as mãos.
<i>Former Name</i>	-	Nome antigo do <i>char</i> , que foi alterado por infringir regras de formação de nome do jogo.
<i>Free</i>	-	Assinantes e chars de contas não-pagantes, gratuitas.
<i>Gamemasters - GMs</i>	-	Jogadores voluntários selecionados entre os Tutores para fiscalizar o cumprimento das regras do jogo, com autoridade para punir jogadores e que possuem habilidades especiais.
<i>Gold pieces – gps</i>	-	Moeda do jogo.
<i>Guildas</i>	-	Grupos estruturados em uma hierarquia de três até vinte graduações, que possuem um nome e uma filosofia definida pelos seus criadores. Uma estrutura básica, com uma hierarquia que varia de três até vinte graduações e inúmeros títulos individuais. As guildas são sempre formadas com um

		mínimo de cinco chars premium.
<i>Guildhalls</i>	-	Casas de guildas.
<i>Hunted</i>	-	Caçado, declaração feita a chars que estão sendo perseguidos por outros chars que se julgam ofendidos por eles.
<i>Look</i>	-	Comando para obter mais informações de um <i>char</i> dentro do ambiente do jogo.
<i>Loot</i>	-	Tudo o que é encontrado dentro do corpo de uma criatura ou um <i>char</i> após sua morte.
<i>Magic Level – ml</i>	-	Nível mágico do personagem. Habilidade de fazer magias.
<i>Mana</i>	-	Capacidade de fazer magias. A quantidade máxima de mana de cada <i>char</i> aumenta com o aumento do nível de experiência do mesmo. O mana é gasto quando o <i>char</i> faz magias, e é repostado através da alimentação.
<i>Massively Multiplayer On-line Games -MMOGs</i>	-	Jogos Massivos de Multijogadores Baseados na Web – Jogos pela internet em que se joga com várias outras pessoas também conectadas simultaneamente.
<i>Massively Multiplayer On-line Role Playing Games - MMORPGs</i>	-	Jogos Massivos Multijogadores de Interpretação de Personagens Baseados na Web - são MMOGs em que o jogador interpreta um personagem. Os jogadores criam personagens para serem seus representantes no jogo.
<i>MSN</i>	-	Programa de comunicação através da internet, MSN Messenger.
<i>Name Lock</i>	-	Bloqueio de nome como forma de punição pelo crime de criação de nome ilegal, fora das regras do jogo.
<i>non-PvP</i>	-	Tipo de mundo em que um jogador não pode matar outro jogador.
<i>Noob</i>	-	Jogador inexperiente, que não sabe jogar direito.
<i>Non-Player Character - NPC</i>	-	Personagens pré-programados que não são comandados por nenhuma pessoa. São autômatos, isto é, não possuem qualquer mecanismo de inteligência. Apenas respondem a entradas pré-definidas dos jogadores através de seus personagens.
<i>Off-line</i>	-	Desconectado da internet, fora da internet.
<i>On-line</i>	-	Conectado à internet, dentro da internet.

Orkut	-	Comunidade <i>on-line</i> que possibilita a criação de uma rede social e fóruns temáticos para discussões.
Ot servers	-	Servidores que não são oficiais do jogo, mas sim cópias.
Parcel	-	Caixas de correio, usadas para o envio de objetos dentro do jogo.
People Killer - PK	-	Chars que matam outros chars.
Pool	-	Pesquisa de opinião.
Power game	-	Forma de jogo em que o jogador busca fortalecer rapidamente seu personagem sem se envolver na proposta de interpretação de personagem.
Premium	-	Assinantes e chars de contas pagantes, desfrutam de várias vantagens com a finalidade de estimular os jogadores mais assíduos a pagarem.
Programa client	-	Programa que precisa ser instalado no computador do jogador para que seja possível acessar o jogo.
Player-versus-Player - PvP	-	Tipo de mundo no qual um jogador pode matar outro jogador, porém essa morte não gera pontos de experiência;
PvP-Enforced	-	Tipo de mundo no qual um jogador ao matar outro ganha pontos de experiência pela morte, sendo estimulada a prática do ataque a outro <i>char</i> .
Quest	-	Missão dada por NPCs ou pré-programadas pelo jogo. Normalmente são exigidos níveis de experiência específicos para ser possível realizar uma quest.
Real Life - RL	-	Vida fora do jogo, pode se referir a amigos de fora do jogo, a fatos ocorridos fora do jogo ou ao ambiente social de carne-e-osso.
Role Playing Game - RPG	-	Jogo de estratégia e imaginação em que os jogadores interpretam diferentes personagens em diferentes mundos, vivendo aventuras e superando desafios de acordo com as regras descritas no sistema escolhido.
Runas	-	Pedras mágicas elaboradas através de magias por chars com essas habilidades. Cada magia origina um tipo de runa.
Shielding	-	Habilidade de bloquear os ataques dos inimigos com um escudo.
Skills	-	Habilidades dos chars.

<i>Spells</i>	- Magias que precisam ser compradas para que os chars possam usar seus poderes mágicos.
<i>Sword Fighting</i>	- Habilidade de lutar com armas afiadas tais como espadas.
Top	- Que está no topo. Refere-se aos chars que possuem maiores níveis de experiência e de habilidades de um mundo, ou de todo o jogo. Existem informações de Top 900 de Tibia e Top 300 em cada especificidade em cada mundo.
<i>Updates</i>	- Atualizações do jogo, do programa que acessa o jogo e do jogo em si.

APÊNDICE A – HORAS ON-LINE DE *CHARS* E JOGADORES

Quadro 5 – Horas *On-Line* de *Chars* e Jogadores

<i>Char</i>		<i>Jogador</i>		
<i>Char</i>	<i>média</i>	<i>Jogador</i>	<i>média</i>	<i>tempo on-line</i>
<i>Adrion Kerienth</i>	4	<u>Adrion</u>	4	1.603
<i>Gwyn Jahisy</i>	4	<u>Adrion</u>	4	1.603
<i>Agna Arilanteyn</i>	6	<u>Agna</u>	6	271
<i>Alaro Flarix</i>	2	<u>Alaro</u>	2	769
<i>Aller Zaret</i>	5	<u>Aller</u>	5	1.615
<i>Arkan Kahor</i>	1	<u>Arkan</u>	1	127
<i>Arloh Gris</i>	4	<u>Arloh</u>	4	1.167
<i>Azim Thah</i>	5	<u>Azim</u>	5	554
<i>Luiza Magma</i>	6	<u>CarlaH</u>	8	2.708
<i>Gybba</i>	2	<u>CarlaH</u>	8	2.708
<i>Mixiryca</i>	1	<u>CarlaH</u>	8	2.708
<i>Priel</i>	1	<u>CarlaH</u>	8	2.708
<i>Casius Andrion</i>	2	<u>Casius</u>	2	223
<i>Charitala Ceda</i>	9	<u>Charitala</u>	9	3138
<i>Cros Mura</i>	6	<u>Cros</u>	6	3.052
<i>Dilon Naketilyn</i>	5	<u>Dilon</u>	5	997
<i>Dulus Situro</i>	7	<u>Dulus</u>	7	2.198
<i>Enna Dwen</i>	5	<u>Enna</u>	5	705
<i>Fadot Moon</i>	4	<u>Fadot</u>	4	1195
<i>Goth Shan</i>	5	<u>Goth</u>	5	893
<i>Hider Mirik</i>	7	<u>Hider</u>	7	1.286
<i>Jultel Londin</i>	4	<u>Jultel</u>	4	2.367
<i>Kard Crannath</i>	5	<u>Kard</u>	7	1.699
<i>Arconyan Junnox</i>	5	<u>Kard</u>	7	1.699
<i>Kien Mitanti</i>	2	<u>Kien</u>	2	927
<i>Achar Onizzakis</i>	1	<u>Kien</u>	2	927
<i>Camo Luti</i>	2	<u>Kien</u>	2	927
<i>Levul Mayn</i>	8	<u>Levul</u>	8	3.987
<i>Lutrit Jorn</i>	5	<u>Lutrit</u>	5	2847
<i>Madil Thea</i>	4	<u>Madil</u>	5	2.459
<i>Arkoe Abellynd</i>	2	<u>Madil</u>	5	2.459
<i>Malviv Elor</i>	4	<u>Malviv</u>	4	985
<i>Pyria Sylon</i>	6	<u>Pyria</u>	7	3.449
<i>Alyn Larra</i>	1	<u>Pyria</u>	7	3.449
<i>Rhyra Veth</i>	8	<u>Rhyra</u>	8	2.043
<i>Sagor Avel</i>	3	<u>Sagor</u>	3	134
<i>Skria Nian</i>	5	<u>Skria</u>	5	1.486
<i>Thard Ryos</i>	8	<u>Thard</u>	8	3.840
<i>Vohark Tallsos</i>	7	<u>Vohark</u>	7	2.307
<i>Zoror Slan</i>	4	<u>Zoror</u>	4	461

ANEXO A - LISTA DOS MUNDOS DE TIBIA

Figura 26 – Lista dos 74 Mundos de Tibia

Who is Online ?			
World	Players Online	Location	Additional Information
Aldora	485	GER 	
Amera	820	USA 	
Antica	714	GER 	
Arcania	258	GER 	
Askara	286	GER 	
Astera	779	USA 	Non-PvP
Aurea	206	GER 	
Azura	284	GER 	
Balera	393	USA 	
Berylia	241	GER 	
Calmera	944	USA 	Non-PvP
Candia	408	GER 	Non-PvP
Celesta	422	GER 	Non-PvP
Chimera	913	USA 	
Danera	780	USA 	
Danubia	273	GER 	
Dolera	448	USA 	PvP-enforced
Elera	881	USA 	
Elysia	141	GER 	
Empera	746	USA 	
Eternia	457	GER 	
Fortera	424	USA 	
Furora	137	GER 	
Galana	174	GER 	

Grimera	907	USA 	
Guardia	341	GER 	Non-PvP
Harmonia	444	GER 	Non-PvP
Hiberna	251	GER 	
Honera	809	USA 	Non-PvP
Inferna	208	GER 	PvP-enforced
Iridia	197	GER 	
Isara	164	GER 	
Jamera	747	USA 	
Julera	771	USA 	
Keltera	896	USA 	
Kyra	173	GER 	
Libera	658	USA 	
Lucera	936	USA 	
Luminera	807	USA 	Non-PvP
Lunara	420	GER 	
Malvera	719	USA 	
Menera	950	USA 	Non-PvP
Morgana	203	GER 	
Mythera	835	USA 	
Nebula	168	GER 	
Neptera	680	USA 	
Nerana	415	GER 	Non-PvP
Nova	507	GER 	
Obsidia	206	GER 	
Ocera	938	USA 	
Pacera	875	USA 	Non-PvP

Pandoria	165	GER		
Premia	134	GER		Premium
Pythera	883	USA		
Refugia	369	GER		Non-PvP
Rubera	641	USA		
Samera	909	USA		
Saphira	235	GER		
Secura	543	GER		Non-PvP
Selena	147	GER		
Shanera	602	USA		
Shivera	917	USA		
Silvera	806	USA		
Solera	937	USA		
Tenebra	462	USA		
Thoria	244	GER		
Titania	432	GER		
Trimera	902	USA		
Unitera	730	USA		Non-PvP
Valoria	323	GER		
Vinera	903	USA		
Xantera	843	USA		
Xerena	239	GER		
Zanera	950	USA		

Copyright by CipSoft GmbH. All Rights reserved.
 About CipSoft | Service Agreement | Privacy Policy

FONTE: <http://www.tibia.com/community/?subtopic=whoisonline>. Acesso em: 9 set .2007 às 21:00.

ANEXO B – MAGIAS DO TIBIA

Quadro 6 – Magias do Tibia

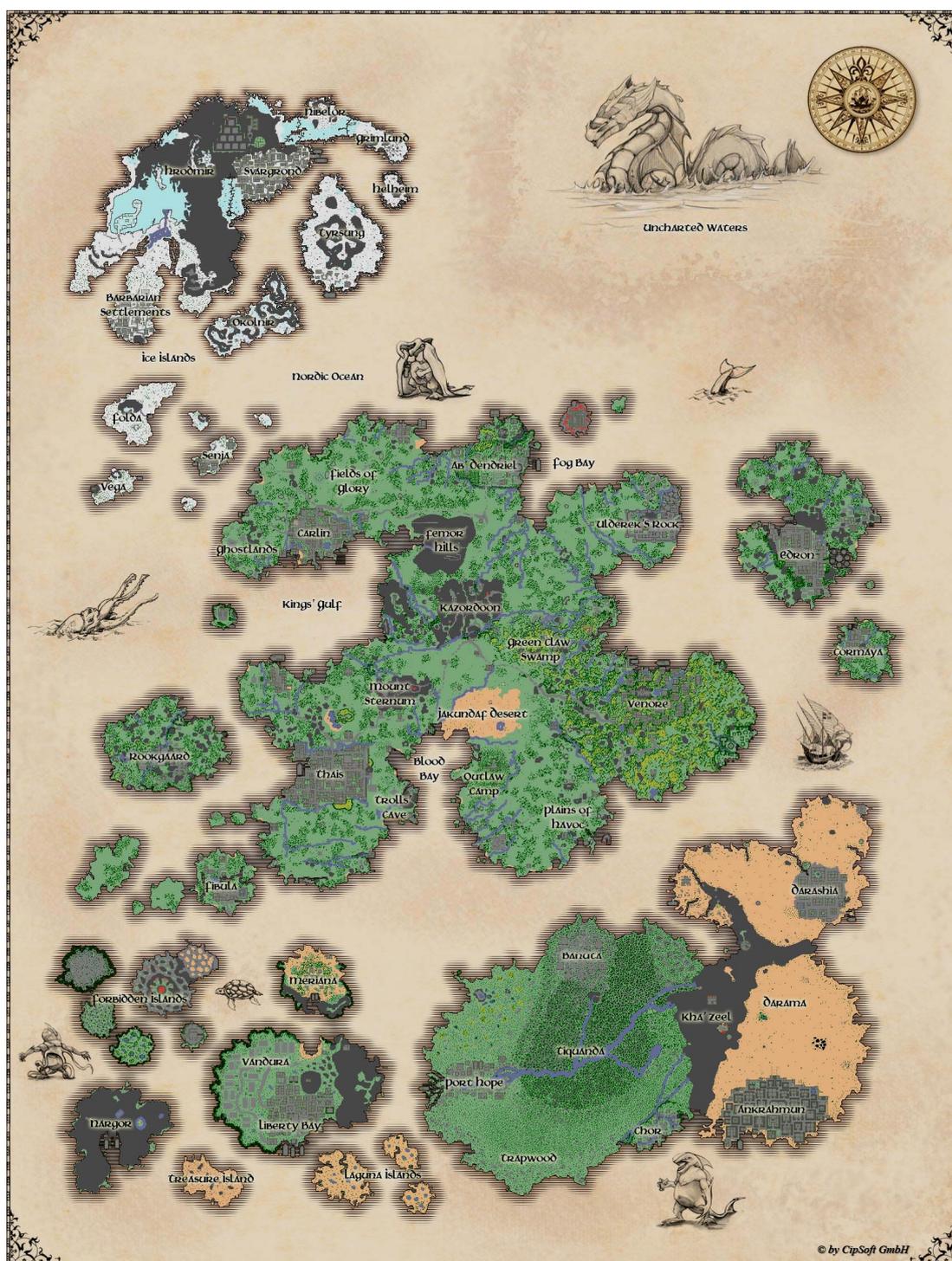
Nome	Categoria	Tipo	Exp Lvl	Mana	Preço	Premium
Animate Dead (adana mort)	Summon	Rune	27	600	1200	yes
Antidote (exana pox)	Healing	Instant	10	30	150	no
Antidote Rune (adana pox)	Healing	Rune	15	200	600	no
Berserk (exori)	Attack	Instant	35	120	2500	yes
Cancel Invisibility (exana ina)	Support	Instant	26	200	1600	yes
Challenge (exeta res)	Support	Instant	20	30	2000	yes
Chameleon (adevo ina)	Support	Rune	27	600	1300	no
Conjure Arrow (exevo con)	Supply	Instant	13	100	450	no
Conjure Bolt (exevo con mort)	Supply	Instant	17	140	750	yes
Conjure Piercing Bolt (exevo con grav)	Supply	Instant	33	180	850	yes
Conjure Sniper Arrow (exevo con hur)	Supply	Instant	24	160	800	yes
Convince Creature (adeta sio)	Summon	Rune	16	200	800	no
Creature Illusion (utevo res ina "creature")	Support	Instant	23	100	1000	no
Desintegrate (adito tera)	Support	Rune	21	200	900	yes
Destroy Field (adito grav)	Support	Rune	17	120	700	no
Enchant Spear (exeta con)	Supply	Instant	45	350	2000	yes
Enchant Staff (exeta vis)	Supply	Instant	41	80	2000	yes
Energy Beam (exevo vis lux)	Attack	Instant	23	100	1000	no
Energy Field (adevo grav vis)	Attack	Rune	18	320	700	no
Energy Strike (exori vis)	Attack	Instant	12	20	800	yes
Energy Wall (adevo mas grav vis)	Attack	Rune	41	1000	2500	no
Energy Wave (exevo mort hur)	Attack	Instant	38	250	2500	no
Energybomb (adevo mas vis)	Attack	Rune	37	880	2300	yes
Envenom (adevo res pox)	Attack	Rune	21	400	1000	yes
Ethereal Spear (exori con)	Attack	Instant	23	35	1100	yes
Explosion (adevo mas hur)	Attack	Rune	31	720	1800	no
Explosive Arrow (exevo con flam)	Supply	Instant	25	290	1000	no
Fierce Berserk (exori gran)	Attack	Instant	70	340	5000	yes
Find Person (exiva "name")	Support	Instant	8	20	80	no
Fire Field (adevo grav flam)	Attack	Rune	15	240	500	no
Fire Wall (adevo mas grav flam)	Attack	Rune	33	780	2000	no
Fire Wave (exevo flam hur)	Attack	Instant	18	80	850	no
Fireball (adori flam)	Attack	Rune	17	160	800	no
Firebomb (adevo mas flam)	Attack	Rune	27	600	1500	no
Flame Strike (exori flam)	Attack	Instant	12	20	800	yes
Food (exevo pan)	Supply	Instant	14	120	300	no
Force Strike (exori mort)	Attack	Instant	11	20	600	yes
Great Energy Beam (exevo gran vis lux)	Attack	Instant	29	200	1800	no
Great Fireball (adori gran flam)	Attack	Rune	23	480	1200	no
Great Light (utevo gran lux)	Support	Instant	13	60	500	no
Groundshaker (exori mas)	Attack	Instant	33	160	1500	yes
Haste (utani hur)	Support	Instant	14	60	600	yes
Heal Friend (exura sio "name")	Healing	Instant	18	70	800	yes
Heavy Magic Missile (adori gran)	Attack	Rune	25	280	1500	no
Intense Healing (exura gran)	Healing	Instant	11	40	350	no
Intense Healing Rune (adura gran)	Healing	Rune	15	240	600	no

Invisible (utana vid)	Support	Instant	35	440	2000	no
Levitate (exani hur "up down")	Support	Instant	12	50	500	yes
Light (utevo lux)	Support	Instant	8	20	100	no
Light Healing (exura)	Healing	Instant	9	25	170	no
Light Magic Missile (adori)	Attack	Rune	15	120	500	no
Magic Rope (exani tera)	Support	Instant	9	20	200	yes
Magic Shield (utamo vita)	Support	Instant	14	50	450	no
Magic Wall (adevo grav tera)	Support	Rune	32	750	2100	yes
Mass Healing (exura gran mas res)	Healing	Instant	36	150	2200	yes
Paralyze (adana ani)	Support	Rune	54	1400	1900	yes
Poison Bomb (adevo mas pox)	Attack	Rune	25	520	1000	yes
Poison Field (adevo grav pox)	Attack	Rune	14	200	300	no
Poison Storm (exevo gran mas pox)	Attack	Instant	50	600	3400	yes
Poison Wall (adevo mas grav pox)	Attack	Rune	29	640	1600	no
Poisoned Arrow (exevo con pox)	Supply	Instant	16	130	700	no
Power Bolt (exevo con vis)	Supply	Instant	59	700	2000	yes
Soulfire (adevo res flam)	Attack	Rune	27	600	1800	yes
Strong Haste (utani gran hur)	Support	Instant	20	100	1300	yes
Sudden Death (adori vita vis)	Attack	Rune	45	880	3000	no
Summon Creature (utevo res "creature")	Summon	Instant	25	var.	2000	no
Ultimate Explosion (exevo gran mas vis)	Attack	Instant	60	1200	8000	yes
Ultimate Healing (exura vita)	Healing	Instant	20	160	1000	no
Ultimate Healing Rune (adura vita)	Healing	Rune	24	400	1500	no
Ultimate Light (utevo vis lux)	Support	Instant	26	140	1600	yes
Undead Legion (exana mas mort)	Summon	Instant	30	500	2000	yes
Whirlwind Throw (exori hur)	Attack	Instant	15	40	800	yes
Wild Growth (exevo grav vita)	Support	Instant	27	220	2000	yes

FONTE: <http://www.Tibia.com/library/?subtopic=spells>. Acesso em: 2 jul. 2007.

ANEXO C - MAPA DO TIBIA

Figura 27 – Mapa de Tibia



FONTE: <http://www.Tibia.com/library/?subtopic=maps>. Acesso em: 26 ago. 2007.

Cidades e cada uma das Regiões do Mundo de Tibia:Continente Principal:

Cidades: Ab'Dendriel, Carlin, Kazordoon, Thais e Venore

Regiões ao Norte: Femor Hills, Fields of Glory, Ghostlands e Ulderek's Rocke

Regiões ao Sul: Green Claw Swamp, Jakundaf Desert, Mount Sternum, Outlaw Camp,
Plains of Havoc e Trolls' Cave

Darama:

Cidades: Ankrahmun, Darashia e Port Hope

Regiões: Banuta, Chor, Kha'zeel e Trapwood

Ilhas Shattered:

Cidade: Liberty Bay

Ilhas: Forbidden Islands, Laguna Islands, Meriana, Nargor e Treasure Island

Ilhas Ice:

Cidade: Svargrond

Ilhas: Barbarian Settlements, Grimlund, Helheim, Nibelor, Okolnir, Southern Ice
Islands e Tyrsung

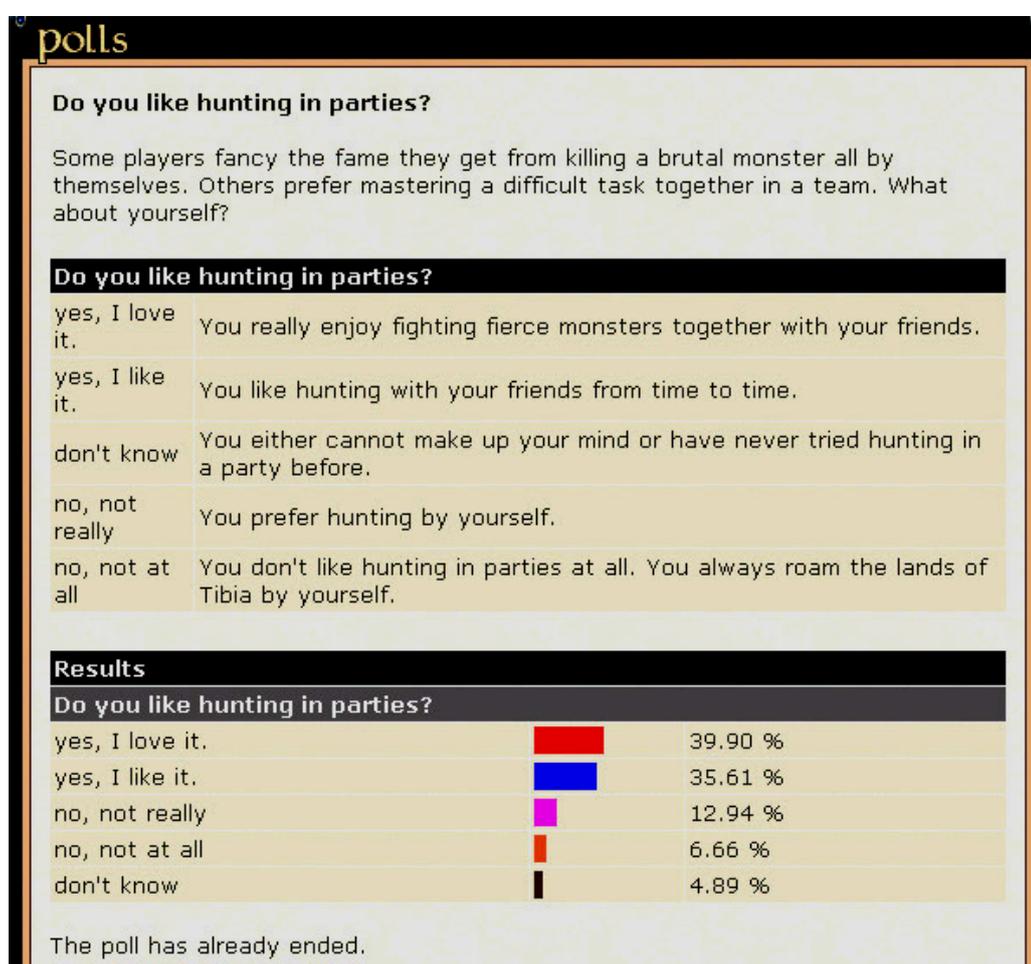
Ilhas: Edron, Fibula e Rookgaard

FONTE: <http://www.Tibia.com/library/?subtopic=maps>. Acesso em: 26 ago. 2007.

ANEXO D – PESQUISA DE OPINIÃO

A Figura 28 a seguir ilustra o resultado de uma pesquisa de opinião - *poll* - em que o jogo Tibia questiona se os jogadores gostam de caçar em grupo. O resultado aponta que 75,51% dos jogadores que responderam à pesquisa declararam gostar de caçar em grupo.

Figura 28 – Pesquisa de Opinião



FONTE:

<http://www.tibia.com/community/?subtopic=polls&page=show&questionaireid=121&pollingtype=polling>.¹

Acesso em: 2 jul. 2007.

¹ Para que o link indicado leve o leitor à página referente à imagem acima é necessário que esteja dentro de alguma conta existente, caso contrário o link o levará para a página em que deve se inserir os dados para entrar em uma conta, ou seja, para fazer o *login*.

“Como seria se pudesse ver o mundo através dos meus olhos?”²

(Hide in Your Shell – Supertramp - tradução nossa)

² “How would it be if you could see the world through my eyes?” *(Hide in Your Shell - Supertramp)*.

Carla Junger HeydeContato

E-Mail e MSN - carlaheyde@yahoo.com.br

Orkut - Carla Heyde

Formação Acadêmica

2005 - 2007 - Sociologia – Mestrado – UFRGS

2002 - ... - Ciências Sociais – Bacharelado – UFRGS (finalização prevista para 2008)

2002 – 2006 - Ciências Sociais – Licenciatura – UFRGS

1988 – 1993 - Engenharia Agrícola - UFV

Lattes - <http://lattes.cnpq.br/7861012065796042>