

# MUNDO LÚDICO E SIMULAÇÃO: A EXPERIÊNCIA SOCIAL NO RPG ONLINE

*Monde ludique et simulation: l'expérience sociale dans le jeu de rôle en ligne*

*Mundo lúdico y simulación – la experiencia social del RPG online*

## Wilfried Coussieu

Doutorando em sociologia no Centre d'Étude sur l'Actuel et le Quotidien (CEAQ), Université Paris Descartes [Centro de Estudos sobre o Atual e o Cotidiano, Universidade Paris Descartes], e membro do GRACE [Grupo de Pesquisa sobre a Antropologia do Corpo e suas Questões] e do GRETECH [Grupo de Pesquisa e Estudos sobre a Técnica e o Cotidiano].

E-mail: wilfried.coussieu@ceaq-sorbonne.org

## RESUMO

Os jogos de universos persistentes propõem a milhares de usuários de tomar parte de uma existência social deslocalizada nos espaços virtuais, flutuantes, na fronteira entre o imaginário e o real. Se encontrando através de seus avatares, os jogadores comunicam a forma de um “viver juntos” original. Nos propomos uma análise Schtziana desse não-lugar que cria laço, interrogando a configuração intersubjetiva dessas u-topias, áreas de jogos imaginários, mundos simulados.

**Palavras-chave:** Jogo de interpretação de personagem online; experiência social; simulação

## RESUMÉ

Les jeux à univers persistant proposent à des milliers d'utilisateurs de se constituer une existence sociale délocalisée dans des espaces virtuels, flottants, à mi-lieu entre l'imaginaire et le réel. En faisant rencontrer leurs avatars, les joueurs communiquent la forme d'un vivre-ensemble original. Nous proposons une analyse Schutzienne de ce non-lieu qui fait lien, interrogeant la configuration intersubjective de ces u-topies, aires de jeu imaginaires, mondes simulés.

**Mots clés:** Jeu de rôle en ligne; expérience sociale; simulation

## RESUMEN

Los juegos de universos persistentes proponen a miles de usuarios de tomar parte de una existencia social deslocalizada en los espacios virtuales, flotantes, en la frontera entre el imaginario y el real. Encontrando-se a través de sus avatares, los jugadores comunican la forma de uno “vivir juntos” original. Proponemos un análisis Schtziana de ese no-lugar que crea lazo, interrogando la configuración intersubjetiva de esas u-topias, áreas de juegos imaginarios, mundos simulados.

**Palabras clave:** Juego de interpretación de personaje online; experiencia social; simulación

❖ Tradução: Olivier H. D. Xavier.

❖ Artigo autorizado para publicação em junho de 2013.

“Uma situação nos afeta  
Somente se jogarmos-na.”

Pierre Sansot, *As formas sensíveis da vida social.*

“O Jogo é sem porquê.”

Martin Heidegger, *O Princípio da razão*

## Premissas

Neste artigo, tentaremos, a partir de um estudo anterior<sup>1</sup> realizado sobre o RPG online, considerar as condições de possibilidade de uma experiência social em um mundo virtual. O fenômeno do jogo por “telepresença” não tendo sido tratado ainda em muitas publicações francófonas, este artigo é uma proposição de rascunho da complexidade que o objeto irradia. O jogo online, sem considerar os jogos eletrônicos em geral, dissemina há mais de um quarto de século uma série de práticas que têm um efeito considerável no mundo da vida cotidiana (Roustan, 2003). Com o RPG online (MMORPG)<sup>2</sup>, que é apresentado como *massivamente* multijogador, não há mais espaço para tabuleiros ou espaços concretos, mas somente para espaços virtuais nos quais as pessoas interagem e cooperam. A área de jogo se mede de acordo com a extensão de um mundo lúdico inteiramente simulado e acessível por vias informatizadas, transformando de fato os conceitos e modelos conhecidos de jogo.

Contrariamente a certas análises que podem ligar o jogo eletrônico à esfera acomodante da “cultura jovem”, quiçá dos lazeres, privilegamos uma exploração que permita encontrar pistas para compreender a sociabilidade emergente, que parece rabiscar já há alguns anos o contorno de transformações contemporâneas, quiçá de uma verdadeira mutação cultural (Beau, 2007). Concentraremos esse texto sobre o problema do RPG e das atribuições que lhe são feitas pela modalidade lúdica conhecida como “universo persistente”. É verdade que esses novos espaços, resultados

1 Dissertação para a obtenção do Master II Pesquisa em Sociologia, “A experiência social in virtuo, um caso de participação lúdica e ficcional: o jogo de interpretação de personagem on-line”, sob a orientação do professor Michel Maffesoli, defendida em junho de 2009 na Université Paris V – Sorbonne.

2 Um acrônimo para *Massively-Multiplayer Online Role-Playing Games*, ou Jogo de Interpretação de Personagem Online Massivamente Multijogador.

da combinação entre as tecnologias de imagens sintéticas da infografia e das telecomunicações, exercem há alguns anos uma atração no polo das ciências humanas e sociais. Trata-se de jogos nos quais o ato de jogar é possibilitado por uma interface programada. Um programa permite acessar um ambiente de síntese onde as imagens são montadas para formar um mundo virtual em três dimensões. Em *O Senhor dos Anéis Online* ou ainda no famoso *World of Warcraft*<sup>3</sup> (WOW), o jogador é convidado a criar seu personagem escolhendo seu nome, sua morfologia, sua categoria ou classe de jogador (feiticeiro, curandeiro, guerreiro, etc.), assim como sua participação a uma facção. Uma vez o personagem constituído, o jogador responde ao convite interativo de penetrar em um “outro mundo”, de mergulhar audiovisualmente numa narrativa inspirada pela literatura de gênero fantástico e heroic-fantasy; e no caso do nosso primeiro exemplo, pelas lendas da Terra Média, continente imaginário descrito na obra do escritor inglês J.R.R. Tolkien. Sustentado por um servidor informático acessível sete dias por semana, cada jogador é então livre de reencontrar seu avatar, espécie de alter-ego digital, a qualquer momento, a fim de mergulhar novamente no universo do jogo que, durante sua ausência, continua acolhendo jogadores e, tal qual um ecossistema artificial, conhece perturbações, novidades e modulações.

A palavra-substrato “virtual” confrontada à de espaço nos conduz primeiramente a repensar certas de nossas categorias de entendimento. Como tomar, de fato, conhecimento de fenômenos sociais deslocalizados em espaços imateriais, digitalizados em estratos gráficos, formando verdadeiras paisagens eletrônicas, e que de relance parecem se distanciar do princípio de realidade? Podemos supor que o acúmulo de pessoas em um local geograficamente indeterminado não exclui o fato de que esse grupo seja socialmente organizado. Nos mundos virtuais, só existem grupos “sem corpos”. Porém, a interação, talvez até o cara a cara, e a formação de entidades socialmente definidas não desaparecem. Existe nesses ambientes uma modalidade inédita do encontro, da relação social e, conseqüentemente, do “problema

3 Em seu mais recente comunicado de imprensa, a sociedade Blizzard Entertainment revela para *World of Warcraft* um número que ultrapassa os 11,5 milhões de inscritos mundo a fora. Fonte: <http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/press/pressreleases.html?081223>. Último acesso 17 de fevereiro de 2010.

alheio”. Além disso, o sociólogo Georg Simmel destacava que existe uma “sociedade em todo lugar em que os homens se encontram em reciprocidade de ação e constituem uma unidade permanente ou passageira” (Simmel, 1896-1897, p. 73). Parece ser frequente que os grupos online se formem sobre a base de pontos de ancoragem impressionantes já existentes na “vida real” cotidiana (círculos amigável e/ou familiar), dos quais o mundo do jogo seria definitivamente apenas uma extensão. Nesse ponto, Jacques Henriot considera que o jogo se oferece à consciência como uma de suas modalidades e não poderia, como já o disse Caillois, ser definido como uma atividade fictícia “em relação com a vida cotidiana.” O jogo situa antes de tudo o jogador em relação a si mesmo. A atividade lúdica se apresenta como a intenção de um redobramento da realidade, de ordem imaginária, dando ao sujeito a possibilidade de ser outro ao mesmo tempo que ele mesmo. Sua ação se define assim por um “coeficiente de irrealidade relativa” sem portanto impedi-lo de ser a “transposição interiorizada de uma ação real”, bem pensada, tipificada e, conseqüentemente, social (Henriot, 1989, p. 175). Assim, o jogo poderia, dadas as devidas proporções, se apresentar ao mesmo tempo como simulação, dissimulação e assimilação da realidade social.

### Uma metamorfose lúdica

Não ousaríamos reduzir e resumir o RPG a uma “projeção identitária”, ponto de vista frequentemente adotado na psicologia que abandona a ideia de que os jogadores individualizam antes de tudo uma simulação (um universo particular) para se permitir então um “leque” de ações originais (Caïra, 2003). Não temos a intenção de explicar as condições de emergência das primeiras aventuras de múltipla escolha, mas de contextualizar um pouco o nosso enunciado. O RPG tradicional, assim qualificado para designar o jogo de mesa, tem sua origem numa evolução das formas lúdicas associadas aos primeiros jogos de simulação de batalhas militares, jogados num tabuleiro com bonecos e conhecidos como *wargames*. Ao final dos anos 1960, certos criadores transpuseram a história das batalhas e dos senhores em universos mais vastos, saídos da literatura e principalmente do gênero *fantasy*. O jogo encenava confrontações duelísticas permitindo reduzir o campo de

ação ao nível subjetivo, e daí o irradiar de novas possibilidades já que as características singulares, como a personalidade e a biografia do personagem, estavam envolvidos. Esquemáticamente, o RPG nasceu dessa aproximação entre o levar em consideração uma subjetividade jogada no mundo da ficção e o tabuleiro de bonecos representando a área do jogo – um mundo imaginário.

Em 1974, o escritor Gary Gygax e o designer de jogos David Arneson publicam e comercializam o primeiro RPG: *Dungeons & Dragons*. A matriz do jogo é constituída de uma série de regras promulgadas para o jogador e para um Narrador, ou Mestre do Jogo (MJ). Este último conduz, no modo da narração, um grupo de jogadores segundo os fios de um cenário evolutivo. A situação de enunciação no jogo é dupla. Enquanto os jogadores realizam suas ações como personagens, o MJ encarna por sua vez todos os personagens não jogadores (PNJ) do universo, ou seja os protagonistas e antagonistas que cruzam o caminho dos jogadores. Para explorar e avançar na jogada, o lançar de dados intervém até na menor das escolhas feitas pelos jogadores e é imediatamente interpretado pelo narrador a fim de prosseguir na trama da narrativa. A questão fundamental do RPG poderia se resumir na sentença “O que é que vocês fazem?”. Uma análise comparativa se impõe agora com o RPG online. Aqui, o sistema de coexistência dos personagens-jogadores é diferente. O acordo tácito do “tudo existe”, que mantém o sistema do RPG na narratividade da qual cada jogador participa pela palavra e o lançar dos dados, passa a ser um acordo explícito já que o universo do jogo aparece através de uma tela; ele é então perceptível como fenômeno: a ficção é interativa, tudo é ao mesmo tempo textual, imagético e sonoro. Assim, poderíamos considerar que os MMORPGs propõem uma imagem única para todos, enquanto o RPG tradicional possuiria um fundo de “jogo de tabuleiro” implicando a imaginação de todos os jogadores. De fato, ao longo da partida, as conseqüências de uma má interpretação podem arruinar o que o filósofo e poeta Samuel Taylor Coleridge chamava de fenômeno de “suspensão consentida da incredulidade” (*willing suspension of disbelief*) que é aqui a essência do jogo coletivo. No MMORPG, se um jogador “não joga o jogo de todos”, o mundo do jogo não para, ele persiste enquanto fenômeno aos olhos de todos os outros jogadores, ao mesmo tempo atores e observadores. O

jogador que falha em sua “prestação lúdica” será, na melhor das hipóteses, excluído do grupo, na pior “banido do reino” se outros jogadores recorrerem às autoridades do mundo<sup>4</sup>. A hipótese de uma “imagem única para todos” seria debater um totalitarismo da imagem e uma redução panóptica do ato de jogar. Na realidade, todos os jogadores não vêem a mesma coisa no jogo. Destarte, suas participações são incrivelmente heterogêneas. A experiência do RPG online só pode ser multivalente porque independentemente dessa mesma imagem, as regras e o ambiente do jogo se submetem às variações da experiência de cada um. A questão fundadora do MMORPG seria então “O que eu faço?”, voltando a uma semântica do sujeito em relação com os atos vividos, onde o ato de jogar abre potencialidades à noção de papel e de ação social.

A tipologia lúdica de Caillois se torna, desse ponto de vista, interessante. A influência do *agon*, demonstração de superioridade social pelo jogo dos refinamentos, das regras e da aquisição de um mérito, percebe-se muito claramente na dimensão bélica do RPG online: confrontações entre jogadores, torneios, acumulação de pontos e de troféus virtuais. O *risco*, que participa de uma evasão do mundo, substituindo-lhe uma situação lúdica aleatória onde cada um “tem a sua chance”, está igualmente integrado aos mecanismos do MMORPG como componente essencial da ação. Serão “lançamentos de dados” invisíveis que são, no programa do jogo, calculados à base de algoritmos para simular a imprevisibilidade da ação, mas também o aspecto aleatório das contra-estratégias já que o jogador não confronta apenas inteligências artificiais, mas humanos de carne e osso sentados face às suas telas. A *mimicry* corresponde ao fixamento de uma fraude convencional, aceita no quadro de ilusão lúdica, onde fugimos do mundo “tornando-se outro” (Caillois, 1967, pp. 60-65). A *mimicry* poderia ser considerada como a atitude dominante do MMORPG, já que, efetivamente, a simulação está agindo e transfigura as atividades humanas, recompondo-as no seio do mundo virtual. Que eu interprete meu personagem ou não, o

4 São os “Mestres do Jogo”, empregados pela companhia do jogo, a fim de assegurar uma assistência direta, no interior do ambiente virtual. Eles são também considerados como os mediadores entre a comunidade de jogadores e os desenvolvedores. Ver, por exemplo, o “Fórum dos Mestres do Jogo” de *World of Warcraft*: <http://forums.wow-europe.com/>.

princípio de imersão já supõe a adesão temporária a uma realidade de eficiência ficcional. A fascinação da máscara, do “tornar-se outro” ou de se entregar de *outra forma* ao grupo e ao ambiente, permite então qualificar o RPG online de “simulação de uma realidade segunda” (ibid., p. 67). Existem no entanto graus de imersão e níveis de investimento. Nem todos os jogadores gostam de interpretar seu personagem o tempo todo como se o jogo fosse apenas uma peça de teatro. Quanto ao Ilinx, usado por Caillois a partir do *ilingos* grego (a vertigem), consideramos nesse caso que o virtual já é uma vertigem. Acaso, a projeção da consciência num mundo outro não é nesse sentido vertiginosa? A participação ficcional não é desde já uma aniquilação, ou *mise en abyme* da ordem da realidade?

Os elementos da tipologia, que não nos cabe expor exaustivamente, exprimem então aqui uma só e mesma realidade complexa, o que Caillois não podia imaginar. As categorias principais enunciadas anteriormente se interpenetram estranhamente para manter esse universo do jogo, local lúdico mas também e sobretudo local de uma realidade social onde seres humanos agem, constroem opiniões, se julgam uns aos outros e definem os critérios de legitimidade. Um número muito grande de situações coexistem com a minha própria participação lúdica sem que eu os perceba ou que eles afetem diretamente minha vivência. Essa especificidade geradora de sociabilidades, duráveis ou não, é observável em todo lugar do mundo virtual. Mas essas ligações sociais invisíveis possuem uma grande variabilidade operatória, ou seja, existe mil formas de se encontrar e de criar relações. Uma guilda, associação durável de jogadores reunidos sob um interesse comum e uma mesma bandeira, inicialmente concebida por um círculo amigável pode muito bem acolher jogadores de diversos horizontes, de motivações diversas. É difícil, no final, estabelecer um diagnóstico nomotético das relações sociais sem mutilar sua propriedade sociolúdica, a saber, se formar e se deformar simultaneamente, facilitar a junção de um laço tão eficazmente quanto sua disjunção.

Jogo de interpretação de personagem massivamente multijogador para computador (MMORPG) e jogo de interpretação tradicional (RPG) ao redor de uma mesa, acompanhado de convivas, de dados e lápis grafite, implicam então uma forma lúdica completamente a parte. Nos dois

casos, o ato de interpretar um papel e de imergir em um outro lugar imaginário pressupõe uma dialógica factual-ficcional. As modelizações de sentido que provêm do real se projetam e se “fixam” nas formas lúdicas como processo eficiente que amplifica o instante da ficção, atribuindo-lhe por assim dizer um “quê de realidade” (Schütz, 1987, p. 128). Essa imersão pode ser interpretada como uma “viagem” que, paradoxalmente, só é possível quando o corpo está imóvel. Vivida por partes, essa viagem imóvel solicita portanto uma grande parte de nossa sensorialidade: nervosismo e emoção participam inteiramente do jogo. Estou em frente à minha tela e estou explorando o mundo. Desligo-me do espaço em que vivo cotidianamente para realizar mentalmente uma nova modulação desse espaço, do movimento, da velocidade, da minha percepção espacial inteira. A travessia da tela se apresenta como uma implicação mental do eu que toma a forma de múltiplos itinerários sob o domínio de um avatar cuja identidade foi certamente deliberadamente escolhida (nome, fisiologia, função da classe, natalidade), porém, assim mesmo, submetida à errância, a uma infinitude indispensável. Participo do jogo assumindo diretamente um papel, mas continuo livre para recomeçar, criar um outro personagem (*rerolling*), continuar a viagem em metamorfoses. Outra especificidade, o não-acabamento necessário do jogo, ou seja a “partida” não existe mais. Os jogadores podem discutir durante horas sem avançar em sua busca principal, sem acumular nenhum ponto. Eles ajustam sua experiência lúdica em função de um pattern de atividades sempre renovadas pelas atualizações do programamundo. Essa abolição da partida como medida temporária permite uma longa vivência. Por exemplo, a história do jogo evolui segundo uma linha na qual perturbações maiores são sequenciadas. De fato, a cronologia é ritmada por “extensões”, que são atualizações pagas ou não do jogo. Com esses *add-on*, o tempo de jogo é estendido por uma adição de conteúdo, novos territórios, e uma continuidade na linha inicial que até agora estava como que “presa” no tempo por sua versão. Mas o tempo de jogo já é elástico *in situ*. Em WOW, o mundo sintético de Azeroth é provido de um corte contextual nomeado “sistema de fases” ou de “instâncias”. Segundo os eventos e a posição dos jogadores, o conteúdo do jogo pode se modificar e só se revelar a um pequeno número (calabouços, locais instanciados, outras dimensões). Assim,

não existe um tempo que seria hegemônico e comum a todos os jogadores, mas uma sucessão de micro-momentos bergsonianos, multitudes de relações ao tempo e ao espaço. Sem essa dimensão, o jogo de interpretação online só seria uma parte do jogo. Além disso, o “game over” não existe; se o personagem morrer, ele renasce quase que imediatamente. Estamos, sem dúvida, na presença de uma u-topia vivida segundo as modalidades lúdicas.

A diferença essencial que opõe as duas formas de RPG está no desaparecimento, no RPG online, do Mestre do Jogo. A interpretação clássica do personagem é necessariamente afetada. No entanto, analisemos o problema considerando que o Mestre do Jogo não desapareceu de fato e que sua função é transfigurada. O sistema narrativo, os lançamentos de dados e a numeração de características são, de fato, calculados em tempo real por um algoritmo informático. Mas o essencial das reviravoltas está no metajogo, ou metadiscurso do RPG, ou seja, quando o jogador faz avançar seu personagem utilizando os conhecimentos de ator social e não os conhecimentos ficcionais que deveriam pertencer ao seu personagem. Por exemplo, no universo do jogo, o mágico não joga dados para realizar um feitiço, no entanto a eficácia desse feitiço depende desse lançar de dados do jogador. O Mestre do Jogo detém um metadiscurso no que diz respeito às decisões racionais que afetam o desenrolar da história. No entanto, no quadro do MMORPG, ele é “substituído” de certa forma pelas relações sociais interjogadores, esses mesmos que vivem o jogo, por um certo tempo, como uma sucessão de interações sociais, e que dispõem espontaneamente do livre-arbítrio de interpretar ou não seu personagem, de escolher esse ou aquele caminho, de confrontar ou de fugir de uma situação hostil, etc. As decisões tomadas pelo jogador são diretamente as de seu personagem e são representadas em tempo real num mundo que ele divide com outros. O intermediário entre o jogo e o metajogo desapareceu, eles estão por assim dizer fundidos. O conhecimento prático no jogo se conjuga em um mesmo movimento com o conhecimento social do jogador, ambos articulados a um fundo cognitivo global – o do sujeito pensante.

O MMORPG não necessita de um olhar em alto-relevo (como sobre uma prateleira) para integrar as regras, já que as situações sociais que ocorreram através dele são

intimadas diretamente por simulação. É por isso que adaptar o RPG tradicional a um uso ludovirtual apresenta necessariamente algumas dificuldades. Os jogadores se juntam frequentemente em guildas orientadas, “roleplay” a fim de viver seu personagem ao lado de outros apaixonados. Eventos ocorrem cotidianamente: encontros e atitudes espontaneamente teatrais, ritos de iniciação para os novatos no clan, explorações cênicas, cerimônias de casamento entre jogadores-avatares, etc. No entanto, esses eventos ocorrem em um mundo virtual em sua maior parte compartilhado por jogadores que não encarnam seu personagem, no sentido de uma interpretação stanislavskiana, ou seja onde o indivíduo jogaria vivendo e interiorizando o universo do jogo do ponto de vista de seu avatar. A qualidade da imersão pode assim se degradar e tornar-se repentinamente uma reviravolta artificial, lembrando que não se trata mais de um RPG tradicional mas de um espaço onde evoluem muitas subjetividades de motivações singulares. É por isso que realizar uma análise clássica do jogo é necessário, o fundo do problema estando muito além da questão da atividade lúdica, mas se tratando mais de uma socio-lógica no sentido mais literal. Imediatamente então, aparece a questão merleau-pontiana: “como outrém é possível” nesses universos persistentes?

### O mundo virtual como “província limitada de significação”

Para compreender a estruturação social desse mundo virtual, recorremos à sociologia fenomenológica de Alfred Schütz, particularmente à sua teoria das realidades múltiplas. Para isso, fazemos “momentaneamente abstração da assimilação do jogo ao passa-tempo.” (Henriot, 1989, p. 41). A experiência que propomos descrever é a de um micro-universo social, de um mundo virtual que, mesmo que seja exotópico<sup>5</sup>, não se opõe, enquanto espaço social, ao desenvolvimento de um sistema de tipicalidades, de condutas e de “senso comum de uma prática”, elaborado e dominado por seus atores. Schütz, em um texto intitulado

5 O termo é de Georges Balandier e qualifica os outros lugares inventados pelo homem. Ver “L’imaginaire de l’espace”, in *Le détour: pouvoir et modernité*, Paris, Fayard, col. “L’espace du politique”, 1985.

“Sobre as realidades múltiplas”, apresenta e desenvolve uma intuição do psicólogo William James. Para este último, não há realidade mas somente um “senso da realidade” que cada um experimenta ao fazer a escolha de privilegiar uma maneira ou outra de pensar. Todo objeto vem da crença, do fato próprio de concebê-lo e de atribuir-lhe uma realidade eficiente. Essa teoria, nomeada de “teoria dos sub-universos”, ou dos modos da realidade, vai ser reapropriada por Schütz (1987, p. 128):

*Nós preferimos não falar de sub-universo da realidade, mas de províncias limitadas de significação em que cada uma pode ser atribuída de uma pitada de realidade. Nós falamos de províncias de significação e não de sub-universo, porque é a significação de nossas experiências e não da estrutura ontológica dos objetos que constitui a realidade.*

Ao fundir a sua análise sobre a noção de experiência da vida cotidiana, Schütz encontra na “província de significação” (o mundo dos sonhos, das imagens, da imaginação, diz ele, mas também a experiência religiosa, o jogo, a contemplação) formas específicas da experiência: experiências de si, dos outros e do tempo, consistentes em um estilo cognitivo dado, sempre em relação com as outras províncias da vida cotidiana que habita a “realidade primordial”. Desse ponto de vista, pensar a realidade social como multívoca nos esclarece sobre a possibilidade teórica de explorar o mundo virtual e de concebê-lo como uma província emaranhada às mais vastas formas da vida social do qual ele vem. Essa concepção joga um ponto heurístico entre os usos circulando nessa província e a *mise en scène* de uma experiência social, que mais é terrivelmente manifesta visto que ela se exprime pelo compartilhamento de imagens significativas. Seres sociais comunicam, contratam alianças, escolhem uma profissão, se investem nas atividades de saque, de descobrimento, trocam bens virtuais e revendem-nos em ambientes de leilão... Em todos os casos, as convenções, atitudes, sentimentos ou ainda crenças pessoais se exprimem através de interações cotidianas. Jogar nesse tipo de ambiente de simulação significa solicitar os mesmos instrumentos cognitivos que na “vida real” afim de interpretar a ação e os papéis de outrém. No fundo duplo *jogo de interpretação e interpretação social*, Berger e Luckmann precisam inclusive que

a construção social “é o fato de que o indivíduo toma em mão não somente os papéis e atitudes dos outros, mas igualmente o seu mundo no mesmo processo. De fato, a identidade é objetivamente definida como um local ocupado em um certo mundo e só pode ser subjetivamente apropriada *com o mundo*” (1966, p. 181).

A dimensão social que recobre o RPG *on-line* é também abordada pelo pesquisador estadunidense Nick Yee, autor de um estudo quantitativo monumental<sup>6</sup> questionando os usos dos jogadores de MMORPG. Ele distingue neles cinco motivações: a socialização (encontrar outros), a imersão (o compromisso com as potencialidades do jogo), a perturbação (*griefplay*, a procura por uma vantagem sobre os outros), o *leadership* (o desejo ou exercício da autoridade) e a realização (*achievement*, o desejo de explorar tudo). Entre a imersão e a socialização, a prática do *roleplay* se revela bem politética, contingente e depende frequentemente de situações interpretadas espontaneamente (Yee, 2006). Dito de outra forma, cada jogador tem a sua própria visão, e cada grupo de jogadores é suscetível a identificar ou modelar à vontade, segundo convenções próprias, o princípio do *roleplay*, a ver a legitimidade das características que lhe são associadas enquanto prática e comportamento. Ao habitar seus avatares, os jogadores agem segundo o que ele nomeia *efeito Proteus*, polimorfismo radical, do nome de Protéia – divindade marinha da mitologia grega que possuía o dom da metamorfose. Ou seja, os jogadores se conformam o mais frequentemente com os modelos típicos de avatares que eles escolhem incarnar. Um mago não joga como um guerreiro, correndo o risco de desequilibrar o grupo e de provocar a sua morte. E mais precisamente, diz Yee, os jogadores moderam seus comportamentos em função do que eles crêm que os outros esperam deles (Yee, 2007). Nós encontramos isto em Berger e Luckmann que declaram que, em uma interação entre A e B, a assimilação do papel de um pelo outro levará a que “A monopolizará interiormente os papéis reiterados de B e fará deles os modelos de seu próprio jogo de interpretação.” (*ibid.*, p. 81)

É porquê, mesmo se a tela do jogo figura um mundo

imaginário, nós vivemos da mesma forma situações, reconhecendo a existência de normas, de papéis, de valores. A guilda está cheia dessas situações aonde hierarquia, sentimento de pertencer, normalização dos comportamentos e conflitos entre membros ocorrem segundo os códigos sociais. As relações mantidas entre eu e os outros nesse mundo são calcadas nos modelos de conhecimento social, mesmo que eles sejam vividos através da tela. Georges Herbert Mead lembra que a constituição de um mundo social é possível através de experiências compartilhadas, de significações estabelecidas sobre uma prática, aonde o mundo aparece como “mundo do espírito ou mundo dos objetos de senso comum” (Mead, 1963). No nosso caso, esses objetos são sinais, e mais ainda imagens, instantes de jogo. O mundo virtual é reconhecido como socialmente “real” por seus atores que integram um saber prático, o *gameplay*, e motivos de relevâncias segundo suas motivações. Segundo Schütz, no mundo da vida cotidiana – mundo vivido ou mundo-vida (*Lebenswelt*) –, a ação social é possível porque o ator agiu em virtude de receitas cognitivas, pela interiorização de modelos de referência socialmente aprovados. Trata-se de regras que lhe permitem responder a problemas típicos consequentes de costumes típicos afim de obter fins típicos. No mundo virtual do jogo, o “estoque de conhecimentos disponível” dos atores, o conhecimento do ordinário integrado prealável a toda interpretação do mundo, é ativo da mesma forma como no mundo real pois ele joga da mesma forma com modelos de interações típicas. O *mundo-vida do jogo*, impondo uma coexistência de sujeitos implicados em relações de reciprocidade, não é diferente de um *mundo-jogo da vida*.

A imersão em um mundo-jogo não poderia então ser reduzida a uma vivência ilusória já que ela impulsiona situações vividas, integra sentimentos subjetivos e disposições objetivas – por consequência, ela é mediação de sentido. Compartilhado socialmente, o mundo jogo se aparenta assim ao mundo da vida cotidiana, aumentando nossa apreensão a respeito da sociedade emergente. Poderíamos sem dúvida estabelecer que uma nova categoria de jogadores está se formando. De fato, não é desinteressante observar nesses seres-juntos e nessas “segundas vidas” interpretadas por avatares interpostos, o índice de uma sociabilidade que ultrapassa as fronteiras do lúdico (acumulação, ganho,

6 O projeto Daedalus. Esses seis últimos anos, mais de 40000 jogadores participaram do projeto do qual Nick Yee publica regularmente seus resultados e análises. Site: <http://www.nickyee.com/daedalus/>.

mérito) e que vai ao encontro da ideia de uma simulação de “vida paralela” se destacando da essência temporária do jogo e se emaranhando com a vida cotidiana. Deveríamos mencionar a respeito disso a categoria de jogos eletrônicos que se refere à “simulação”. Simulação biológica, econômica ou social, são jogos de gestão nos quais os jogadores encabeçam cidades artificiais, coordenam a sobrevivência de uma espécie animal, ou ainda presidem à prosperidade de uma sociedade onde se trata de atribuir papéis sociais a agentes numéricos como testemunham os *social simulation games*<sup>7</sup>. É mais ou menos na mesma veia lúdica que nós encontramos os *god games*<sup>8</sup>, formas de “jogos demiúrgicos” onde o jogador se torna a divindade ou entidade sobrenatural de um mundo simulado, e se vê confrontado a traçar o destino de uma civilização. A proliferação dessas obras mostra como a atividade do jogador e o dado sociocultural se agregam, quiçá se dissolvem reciprocamente em uma área de experiência mais vasta. Na sua teoria do jogo, o psicanalista Donald Winnicott considera que a infinita variação do jogar (*play*) se produz em uma zona intermediária onde se utiliza a capacidade criativa. Ao se perguntar sobre a relação-separação entre a mãe e o bebê, Winnicott vai desenvolver uma teoria geral da experiência humana onde o jogo é uma função fundamental da vida psicológica e social do sujeito. Durante sua pequena infância, a onipotência imaginária exercida pela criança sobre sua existência depende da ilusão que a mãe mantém com o uso de “fenômenos transicionais”, durante os quais a criança percebe apenas a continuidade e a urgência entre seus desejos e sua realização. Ao se adaptar às necessidades do bebê, a mãe lhe fornece a ilusão de que o que ele cria existe realmente. Para o pequeno humano, esse espaço de ilusão intermediária não pertence nem à sua realidade interior, nem ao mundo exterior, é uma área de experiência intersticial. De forma geral, Winnicott postula que essa área de experiência persiste após a separação com a mãe, em um novo espaço intermediário entre a criança e o ambiente: o jogo, ou espaço potencial. Essa área intermediária “subsistirá ao longo da vida, no mundo de experimentação interno que

7 Ver as criações de Will Wright, até hoje as mais manifestas do gênero, com *The Sims* inclusive, vendidos vários milhões de exemplares no mundo, e mais recentemente *Spore*.

8 Ver a série *Populous* ou ainda *Black and White* do designer Peter Molyneux.

caracteriza as artes, a religião, a vida imaginária e o trabalho científico criativo” (Winnicott, 1971, p. 49) Mais adiante, ele escreve que “a experiência cultural começa com um modo de vida criativo que se manifesta primeiramente no jogo” (p. 186). Seguindo esse raciocínio, constatamos que o mundo-jogo, mundo virtual, nunca está completamente fora já que ele é jogado e vivido subjetivamente dentro da imersão, nem nunca completamente dentro pelo fato de que ele apresenta interações que são o produto de esquemas sociais. A atitude lúdica, enquanto função mental, cristaliza então os materiais vindos das representações sociais e participa de uma experiência cultural. Nesse sentido, as obras videolúdicas permitem a simulação de categorias socioculturais e fazem com que, no jogo, os fenômenos do mundo exterior e os que habitam o indivíduo se misturam, se associam e se reconfiguram.

Isto leva a pensar que a conceitualização do mundo-jogo como “destacado da vida cotidiana” parece insuficiente e que é preferível tratá-lo como um espaço onde interações humanas se ordenam em situações vividas. As categorias lúdicas devem ser compreendidas como vetores de processos sociais, o que Caillois não deixava de enfatizar em sua obra clássica, *Les jeux et les hommes*, que trazia o jogo para o campo da sociologia a fim de compreender os fenômenos de cultura do qual é oriundo – e em cuja elaboração ele aparentemente participa.

### Abertura – O jogo é um imaginário em ação

Foi visto ao longo do que precede que interrogar o modo de existência dos jogos de universo persistente, e particularmente o RPG *on-line*, dependia sistematicamente e não podia se desprender da “questão social”. O sujeito se incorpora na imagem vista na tela pelo seu avatar, e se entrega a interações com outros sujeitos. Uma perspectiva simmeliana descreveria essa realidade como um diálogo *formal* entre as inclinações subjetivas do ator e as formas de associação social onde indivíduos interagem “uns com, para e contra os outros” (Simmel, 1981, p. 121). É necessário igualmente perceber que a experiência social no modo-jogo é figurativa. As relações que os jogadores mantêm com os espaços como terras de um sonho eletrônico no movimento incessante e confuso de imagens (Bachelard, 1970, p. 195) sugerem uma abertura das perspectivas sociológicas. A descrição da



atitude lúdica continua entretanto interpretativa. Pensar o jogo leva a construir uma ideia do jogo, inseparável da ilusão subjetiva que concebe e ativa-o. De forma geral, o próprio jogador se imagina jogar. Por conseguinte, a coisa *jogada* só existe pela imaginação e, ao entregar-se ao olhar de um observador, este imagina ser o jogador que imagina. Enquanto tal, a fenomenalidade do jogo não seria nada além de um *imaginário* em ato (Henriot, 1989, p. 156). A partir do teto de inteligibilidade traçado até aqui, uma abertura consistiria em levar em consideração a dimensão imaginada e imaginária do lúdico. Imaginário subjetivo do jogador, e imaginário social do exôgeno, que fornece as ferramentas necessárias para manter o mundo do jogo. O mundo virtual poderia então ser visto como um mesocosmo, meio de escolha de uma experiência sensível que exprime um imaginário social em gestação, na linha do que Michel Maffesoli expressa ao escrever que “participar do mundo do jogo é participar do jogo do mundo” (Maffesoli, 2008, p. 209).

#### Referências

- BACHELARD Gaston (1970). **Le droit de rêver**, Paris, Presses Universitaires de France, coll. “Quadrige”, 3<sup>a</sup> edição, 2007.
- BAUDRILLARD Jean (1981). **Simulacres et simulations**, Paris, Galilée, coll. “Débats”.
- BEAU Frank (éd.) (2007). **Culture d’Univers: Jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique**, Obra coletiva coordenada pela FING e o GET/Télécom Paris, Limoges, FYP Éditions.
- BERGER Peter & Luckmann Thomas (1966). **La construction sociale de la réalité**, Paris, Armand Colin, 3<sup>a</sup> ed., 2003.
- BLIN Thierry (1999). **Phénoménologie de l’action sociale: à partir d’Alfred Schütz**, Paris, L’Harmattan, coll. “Logiques sociales”.
- Caillou Roger (1967). **Les jeux et les hommes**, Paris, Gallimard, coll. “Folio Essais”.
- CAÏRA Olivier (2007). **Jeux de rôle: Les forges de la fiction**, Paris, CNRS Éditions, coll. “Société”.
- HENRIOT Jacques (1989). **Sous couleur de jouer: la métaphore ludique**, Paris, José Corti.
- HUIZINGA Johan (1951). **Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu**, Paris, Gallimard, coll. “Essais”.
- MAFFESOLI Michel (1985). **La Connaissance ordinaire. Précis de sociologie compréhensive**, Paris, Méridiens Klincksieck.
- MAFFESOLI Michel (2008). **Iconologies: nos idol@tries postmodernes**, Paris, Albin Michel, coll. “Essais Doc.”.
- MCLUHAN Marshall (1968). **Pour comprendre les médias**, Paris, Seuil, coll. “Points Essais”.
- Mead George H. (1934). **L’esprit, le soi et la société**, Paris, Presses Universitaires de France, coll. “Le lien social” (2006).
- MERLEAU-PONTY Maurice (1945). **Phénoménologie de la perception**, Paris, Gallimard, coll. “Tel”.
- QUEAU Philippe (1993). **Le virtuel: vertus et vertiges**, Seyssel, Champ Vallon, coll. “Milieux”.
- PROULX Serge & Latzko-Toth Guillaume (2000). **La virtualité comme catégorie pour penser le social: l’usage de la notion de communauté virtuelle**, in **Sociologie et sociétés**, XXXII, 2, Presses de l’Université de Montréal, pp. 99-122.
- ROUSTAN Mélanie (2003). **La pratique du jeu vidéo, réalité ou virtualité?**, Paris, L’Harmattan, coll. “Dossiers Sciences Humaines et Sociales”.
- SCHÜTZ Alfred (1987). **Le chercheur et le quotidien: phénoménologie des sciences sociales**, Paris, Méridiens-Klincksieck, coll “Sociétés”.
- SCHÜTZ Alfred (1998). **Éléments de sociologie phénoménologique**, Introdução e tradução por Thierry Blin, Paris, L’Harmattan, coll. “Logiques sociales”.
- SIMMEL Georg (1981). **Sociologie et épistémologie**, Paris, Presses Universitaires de France.
- SIMMEL Georg (1896-1897). “Comment les formes sociales se maintiennent.”, publicado em francês em **L’Année sociologique**, primeiro ano, pp. 71-109.
- WINNICOTT Donald W. (1971). **Jeu et réalité: l’espace potentiel**, Paris, Gallimard, coll. “Folio Essais”.
- YEE Nick (2007). **The Proteus Effect: Behavioral modification via transformations of digital self-representation**, Tese de Ph.D acessível online, permalink: [http://www.nickyee.com/pubs/Dissertation\\_Nick\\_Yee.pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Dissertation_Nick_Yee.pdf)
- YEE Nick (2006) “Introduction to the Role-Playing Series”

in Project Daedalus, vol. 4-3, publicado online dia 6 de outubro de 2006, permalink: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/pdf/4-3.pdf>

**Outras publicações do autor**

COUSSIEU, W. et LEBAS, F. **Avant-propos. La science-fiction, littérature ou sociologie de l'imaginaire?** In: Sociologie et science-fiction. Sociétés – Revue des Sciences Humaines et Sociales, n.113, 2011/3, Paris, De Boeck.

COUSSIEU, W. **La mort dans les fictions vidéo-ludiques. Analyse d'un imaginaire thanatique contemporain.** In: Études sur la mort. Thanatologie, n° 139 – “La mort dans les jeux vidéo”, Paris, Éditions Esprit du Temps, 2011.

COUSSIEU, W. Errances virtuelles. **Sur quelques rêveries de la technique.** In: Les Cahiers européens de l'Imaginaire, 3/2011 “Technomagie”, Éditions du CNRS, 2011.