

O fascinante mundo do game Tibia: um estudo sobre sociabilidade jovem

Vanessa Andrade Pereira*

Resumo

O objetivo deste trabalho é apresentar um *game* de aventura massivo e multiusuário (MMORPG), o Tibia, como um elemento importante da sociabilidade de um grupo de jovens frequentadores de uma lan house da cidade de Porto Alegre (RS). Apresentar-se-á as características do jogo e a forma como foi apropriado pelos jovens com a intenção de demonstrar o mapeamento de uma rede juvenil urbana que expande sua atuação ao universo paralelo global da internet bem como estreita seus laços de amizades locais através da rede digital. O trabalho pauta-se pelo método etnográfico e insere-se no campo de estudos da antropologia das sociedades complexas.

Palavras-chave: juventude, sociabilidade, internet, *game*, rede social

The fascinating world of game Tibia: a study of sociability young

Abstract

This work purpose is to present an adventure and massively multiplayer online role-playing game (MMORPG), Tibia, as a significant sociability effect on a group of young people who attends a lan house at Porto Alegre, RS, Brazil. It'll bring forward the game technical features and how it was incorporated by the group aiming to chart an urban young network that enlarges its performance to a parallel global universe in the internet and also establish close ties with neighbor's friends through the digital network. The work is oriented by the ethnographic method and it is within the anthropology field of complex societies.

Key-words: youth, sociability, internet, game, social network

*Um mundo de fantasia medieval, repleto de
aventura espera por você!*
(Site TibiaBR)

O Tibia é um jogo digital de aventura medieval de múltiplos usuários na internet, enquadra-se na definição de *massive multiplayer online RPG* (MMORPG). O *game* criado em 1997 por três estudantes alemães de ciência da computação que, posteriormente, abriram a empresa Cipsoft GmbH, a qual possui os direitos autorais sobre o *game* e o site do jogo. É jogado em terceira pessoa, ou seja, o jogador enxerga o personagem na tela, representado por um bonequinho chamado “char” (abreviação do inglês *character*) que se movimenta pela tela ao comando do teclado ou mouse. O cenário do *game* inclui florestas, desertos e cidades com comércio no estilo medieval. Não há um objetivo

específico a ser alcançado pelo jogador a fim de “vencer”, ou mudar de fase. O *game* foi elaborado para permitir a experiência de viver num mundo persistente (que funciona 24hs), matando monstros, aumentando o nível, explorando os territórios e conquistando riquezas. O jogador pode escolher a vocação do personagem entre quatro possibilidades: guerreiro, druida, paladino ou feiticeiro.

Este jogo recebe destaque especial neste trabalho porque foi o *game* mais jogado entre os jovens que rotineiramente se encontravam na X-play Lan House do bairro Jardim Botânico de Porto Alegre (RS, Brasil), local onde realizei minha pesquisa de doutoramento em Antropologia Social no ano de 2006¹.

A proposta deste trabalho é apresentar as experiências sócio-históricas de alcance e mediação das tecnologias de comunicação e

* Doutora em Antropologia Social, Professora do ICT-UNIFESP. Email: vanegaucha@gmail.com.

informação no cotidiano de jovens de camadas populares frequentadores de uma lan house e jogadores do *game* Tibia.

Há a intenção de que os dados empíricos deste trabalho possam contribuir para a análise do fenômeno da tecnologia, uma vez que são compreendidos a partir da perspectiva de autores que privilegiam a avaliação dos propósitos sociais impressos no uso das tecnologias (FEENBERG, 2002; BIJKER, 1997; PACEY, 1983) como fundamental para compreender a “conformação social da tecnologia” (MACKENZIE e WAJACMAN, 1999). Procurar-se-á aqui rastrear uma rede capaz de identificar os sujeitos, os dispositivos, as possibilidades e limitações das interações entre pessoas e objetos, enfim todo um contexto etnográfico que possa auxiliar na compreensão de uma determinada conformação social. É neste sentido que se pretende ressaltar o *game* Tibia como um mediador, um *actante* nos termos de Latour (2012), ou seja, um elemento fundamental visto não como um mero espaço de interação, mas como capaz de conduzir a determinadas ações e experimentações importantes na vida dos jovens, marcando assim sua especificidade na sociabilidade deste agrupamento juvenil. Há de se pontuar que o momento vivido pelos jovens pesquisados (em média de 17 anos) é aquele em que o lazer e a diversão têm espaço privilegiado nos afazeres cotidianos². Neste grupo, o jogo online, ou seja, por intermédio da internet, recebia atenção especial dos jovens.

A internet é a base propulsora deste tipo de jogo porque interconecta pessoas de diversas partes do globo no ciberespaço. A partir da conexão em rede, fruto de uma tecnologia desenvolvida no final do século XX e popularizada no XXI, os jogadores passaram a compartilhar universos de fantasia e imersão com uma interatividade inovadora.

Os *games* massivos são um exemplo de como a comunicação via novas tecnologias de interação digital têm ampliado a possibilidade de participação em grupos sociais distintos uma vez que o contato se dá no espaço virtual, para além dos limites geográficos ou físicos. Poder-se-ia dizer, portanto, que a interação digital, amplia os “contextos relacionais” dos sujeitos, potencializando a participação em grupos

heterogêneos e correntes culturais (BARTH, 1989) muito distintas das suas, locais.

Esse processo nada mais é do que a extensão de uma situação de alta mobilidade e aumento de estímulos experimentados pelo surgimento das grandes cidades, características já destacadas e apresentadas pelos estudiosos da “Escola de Chicago” no início do século XX (WIRTH, 1973; PARK 1973, SIMMEL, 2005). Desta forma acredita-se que o contato com grupos e círculos distintos e a interação com redes de relações mais amplas e diversificadas implica numa experiência particular que acaba por afetar o desempenho dos papéis sociais dos sujeitos urbanos (VELHO, 1981, OLIVEN, 1974). A fim de compreender essas experiências é uma preocupação deste trabalho o mapeamento dos multipertencimentos e dinâmicas sociais mediadas pelas novas tecnologias bem como das especificidades dos dispositivos tecnológicos que as viabilizam. Neste contexto, a lan house e o *game* Tibia apresentaram-se como espaços propícios para avaliar as experiências dos jovens urbanos, os quais são fruto de uma geração que possui uma familiaridade com os eletro-eletrônicos que as gerações anteriores não tiveram de modo algum. Esta familiaridade pode ser percebida pela habilidade que demonstram ao operar artefatos tecnológicos e pelo envolvimento e desejo que apresentam pela mediação dos dispositivos. O jogo digital em rede desponta como possibilidade de lazer e diversão aos jovens habituados ao mundo digital. A lan house surge no cenário urbano como espaço físico capaz de dar o suporte material necessário para este objetivo a jovens desprovidos dos bens tecnológicos necessários para os jogos online.

A LAN HOUSE

LAN significa *local area network*, ou seja, define um local onde vários computadores estão interligados. A expressão *lan house* pode ser traduzida para “casa de computadores em rede” ou “casa de jogos em rede”, como é popularmente conhecida. O grande atrativo da lan é possibilitar um local em que amigos joguem juntos, todos conectados no mesmo jogo – a favor, ou uns contra os outros. As lojas cobram uma taxa por tempo de conexão (geralmente por hora), podendo

também optar por valores promocionais para períodos longos, como o “corujão” (das 22hs às 8hs).

Com relação ao funcionamento, leis estabelecem que as lan houses não devam ser instaladas num raio de 500m dos estabelecimentos de ensino, tampouco podem permitir apostas, jogos de azar, consumo ou venda de bebidas alcoólicas.

As características mais ou menos comuns a estas lojas são: o ambiente escuro, evitando luminosidade (para não dar reflexo na tela), teclados e mouses modernos e práticos para os jogos, além de cadeiras e móveis que permitam uma postura confortável para o jogador que vai despender horas e horas no jogo. Os computadores de uma lan house – bem como a rede provedora da internet – devem ser de alta qualidade, isso porque a maioria dos jogos exige computadores de ponta, fazendo com que o processador, a memória RAM e a placa de vídeo ali existentes estejam quase sempre muito próximos dos últimos lançamentos do mercado de informática.

A lan house aqui pesquisada, entre 2005 e 2007 (momento auge deste negócio no Brasil), chama-se X-play. A loja, instalada em 2005, numa movimentada avenida do bairro Jardim Botânico (Porto Alegre-RS), mostrou-se, logo de início um local de jovens. Embora todo tipo de pessoa transitasse por ali, os jovens com média de 13 a 18 anos eram sua grande maioria. Ela dividia espaços com os demais *points* (pontos de encontro) freqüentados pelos jovens, como: os arredores das escolas próximas, as praças públicas, a cancha de futebol “dos blocos” (condomínio próximo à lan), o shopping, entre outros. A ocupação em espaços determinados e bem delimitados na cidade parece uma prática bastante usual do universo jovem, conforme já retrataram diversos pesquisadores (VELHO, 1998; MAGNANI e SOUZA, 2007; FOOTE WHYTE, 2005) demonstrando que além da ocupação territorial os jovens estabelecem uma série de códigos de convivência e linguagem singulares captadas somente pelos parceiros do grupo e responsável pela manutenção dos laços e coesão grupal.

Na X-play Lan House, o jogo funcionava como principal elemento aglutinador do grupo.

Quem dividia o “campo de batalha” nos *games* estabelecia um laço diferenciado. O grupo de jogadores estudados era composto por jovens, exclusivamente do sexo masculino, de camadas populares³ que estudavam no mesmo colégio, compartilhavam o mesmo gosto musical (pagode, funk, hip hop), usavam as mesmas roupas (estilo esportista, surfista, hip hop) e idolatravam roupas de marca e acessórios digitais (MP3, celular, câmeras digitais, *smartphones*), embora poucos o tivessem, de fato. A maioria não dispunha de computador em casa e por isto ia à lan house para ter acesso à internet. Na internet os jovens acessavam suas redes sociais (Orkut e Facebook, MSN), sites sobre *games* e, principalmente conectavam-se aos jogos online.

O “compartilhar” um mesmo *game* despontou como elemento básico para os relacionamentos e estreitamento de laços firmados na lan. A possibilidade de interação em universos fantásticos com pessoas conhecidas e outras estranhas (enfim, sujeitos de verdade e não máquinas ou robôs operados eletronicamente) é um traço singular da experiência de jogar digitalmente no início do século XXI e pode ser considerado um grande atrativo dos *games* online. A possibilidade de “jogar junto” foi ressaltada pelos jovens da pesquisa como fundamental à atividade lúdica do *game*, ou seja, o componente responsável por “dar graça ao jogo”. Nesta mesma linha, Alves (2005), ao retratar o universo dos jogos eletrônicos, destaca a lan house como lócus privilegiadamente juvenil, espaço no qual os jovens identificam-se com seus pares criando clãs e irmandades em função do jogo.

A importância que os jovens davam ao *game* era tal que organizavam seu tempo, disposição e dinheiro em função do mesmo e na manutenção de seus personagens, privando-se de horas de sono, alimentação ou mesmo dos estudos para “upar” seu personagem (termo apropriado do verbo inglês *up*, que significa a ação de aumentar o nível). Encarar a seriedade que destinavam ao ato de jogar foi o primeiro passo para me aproximar destes jovens. O jogo circunscrevia um espaço sagrado para onde eram transferidos os jovens que se conectavam e partilhavam de seus mistérios. Huizinga descreve a relação entre ritual e jogo apontando justamente uma atitude de seriedade tomada para com este, a

qual implica numa entrega “de corpo e alma” por parte do jogador, é quando “a alegria que está indissolivelmente ligada ao jogo pode transformar-se, não só em tensão, mas também em arrebatamento” (2005, p.24).

Os *games* digitais surgem como uma forma diferenciada de experienciar esta sensação arrebatamento já relatada por Huizinga como inerente ao “homo ludens” (ibidem). Compreender o game, suas qualidades e especificidades foi então o segundo passo.

O *game* Tibia, embora qualificado como “tosco” por sua qualidade gráfica inferior aos *games* 3D, era, por outro lado referido pelos jovens como tendo uma “jogabilidade” muito boa.

O DESIGN NOS GAMES – “O TIBIA É TOSCO, MAS TEM JOGABILIDADE PERFEITA”

No Dicionário de Língua Portuguesa Houaiss (2001), tosco é definido como: “feito sem apuro ou refinamento, grosseiro, rústico”. O que isto significa em termos técnicos com relação à imagem gráfica do *game* exige uma explicação um tanto mais complexa.

Podemos começar pela afirmação de que o Tibia é um *game* sem “perspectiva”. A noção de perspectiva diz respeito a uma “técnica de representação tridimensional que possibilita a ilusão de espessura e profundidade das figuras, a partir da projeção das linhas paralelas do primeiro plano para um *ponto de fuga*, de maneira que haja uma diminuição das figuras que ocupam o segundo plano da obra” (ibidem). Uma imagem com perspectiva descreve como os objetos aparecem em relação à sua distância do observador. A perspectiva permite que um artista controle a ilusão de profundidade em uma imagem no espaço que pode variar de poucos centímetros até muitos metros. Uma imagem com perspectiva modifica a métrica dos objetos a fim de causar uma impressão mais realista. Assim, objetos que estão mais próximos (do ponto de vista estabelecido) são desenhados com proporções maiores do que objetos que estão mais distantes. São as imagens em 3D, ou seja, em três dimensões, pois além de demarcarem largura e altura produzem o efeito

de profundidade, determinando a porção do espaço ocupada por um corpo.

Uma imagem sem perspectiva, ou seja, “isométrica”, possui uma métrica constante, na qual os objetos mantêm sua forma sem variação. Essa é perspectiva do *game* Tibia, ou seja, a “não-perspectiva”, ou “perspectiva isométrica”.

No Tibia, um arbusto que aparece numa paisagem de floresta não será maior ou menor conforme o jogador movimentar o personagem pela tela. Ele será sempre do mesmo tamanho. Ou seja, não importa se o *char* está longe ou perto de um objeto, ele não muda de tamanho, do ponto de vista do personagem.

Em contraste, num *game* de perspectiva, uma árvore que está “longe” aparece bem pequenina e, a medida em que o personagem anda em sua direção, a imagem aumenta de tamanho, do mesmo modo como aconteceria da perspectiva de uma pessoa que se movimenta. Ou seja, os objetos e o espaço ao redor do personagem dão a sensação de maior realismo.

As imagens em 3D produzidas eletronicamente para *games* geralmente usam a técnica de “polígonos com vértices” que produz uma série de desenhos geométricos, semelhante a uma armação de arame, sobre a qual, posteriormente, é aderida uma textura, processo conhecido como renderização: “uma vez que a imagem tenha sido renderizada numa forma de vetor ela permite ser rotada, inclinada, e vista de várias direções” (VELTMAN, 1996, p. 210).

A renderização é realizada levando em consideração a quantidade e a qualidade dos pixels (*picture element*, menor unidade de uma imagem digital) utilizados numa imagem.

Vários pixels juntos formam uma imagem e, quanto maior a sua quantidade, melhor a resolução na tela do computador. Os pixels são, como tudo no computador, um conjunto de informações binárias (bits), dispostos sobre uma matriz:

A idéia de codificar imagens através de dígitos já foi ensaiada várias vezes antes de se chegar à forma dos bits de computador. Começando pelos mosaicos romanos e passando pelos singelos bordados de nossas avós, podemos citar exemplos que vão desde a pintura pontilhista (que formava a imagem a partir de

pontos discretos ao invés de tons contínuos) até manifestações de massa recentes, como a “ola” praticada em arquibancadas de estádios, onde cada pessoa se assemelha a um bit, que pode ocupar duas posições: abaixado ou levantado, transmitindo a imagem de uma onda de alternância coordenada dessas posições (VERLE, 1996, p. 95).

A resolução de uma imagem é definida pela quantidade de pixels por polegadas ou centímetros. As empresas de *games* têm investido muito na qualidade de gráficos – desde a noção de perspectiva, até a renderização e as inúmeras texturas (grama, cabelo, pele, tronco de árvore), o que faz aumentar cada vez mais o número de *games* “3D”. Na contramão deste processo está o Tibia, um *game* “2D”, nele os pixels sofrem uma espécie de “alargamento”, o que confere aos objetos certa “suavização”, mas mesmo assim, deixa uma sensação de algo grosseiro. Isto porque, de acordo com a designer Lenara Verle, “os elementos desse jogo são ampliados e há falta de textura e detalhamento. A imagem fica ‘pixelada’, ou seja, é possível visualizar claramente os quadradinhos. Quando uma coisa está ‘pixelada’, as pessoas notam rapidamente e dá essa impressão de tosco”.⁴

Esta designer também apontou outra diferença entre o Tibia e os *games* de perspectiva, indicando a presença de uma “borda preta” ao redor dos objetos visando destacá-los do fundo. Nos *games* em 3D, há os efeitos de luminosidade, ou seja, por intermédio das sombras os objetos são destacados e definidos no espaço. É importante salientar que quanto maior a qualidade gráfica de um *game*, mais “pesado” ele irá ficar e mais exigirá do computador, requisitando um processador mais potente para dar conta da miríade de movimentos que os grafismos mais “realistas” reproduzem. Todos os *games* exigem certos requisitos do sistema (computador) para serem “rodados”. Nos *games* tridimensionais, geralmente, essa categoria de “requisitos” é dividida em duas: os “requisitos básicos” e os “requisitos recomendados”. A primeira diz respeito às especificações mínimas que um computador necessita para “rodar o *game*”, e a segunda, às ideais para que o *game* rode com excelência de desempenho. Cabe salientar

que quando os requisitos não são alcançados, a maioria dos *games* não funciona, e quando estão abaixo dos mínimos requeridos (ou mesmo com o mínimo), há uma diminuição da qualidade dos gráficos, reduzindo-se (drasticamente) os detalhes de todos os aspectos do *game* (paisagens e personagens), o que acaba afetando a na noção de realismo proposta inicialmente.

No entanto, a qualidade gráfica parece ser somente mais um componente de um conjunto complexo que compõe um *game* ou que o tornam atrativo. Há ainda outra questão importante para entender a especificidade de um *game*: sua “jogabilidade”.

Como ponto de partida para pensar este conceito (usado principalmente por *game designers*), cabe recorrer a uma definição que considera a “jogabilidade” como uma terminologia utilizada para descrever a experiência de se jogar um jogo excluindo-se os fatores de gráficos, som e narrativa. O significado do termo é amplo, refere-se mais a uma “sensação do jogador” e, portanto, pode englobar uma série de qualidades simultaneamente.

Em busca de uma definição mais precisa deste termo polissêmico, podemos observar que, desmembrando a palavra, trata-se tão somente da “habilidade” de ser “jogável”. O termo é relevante para avaliar um jogo, já que, como exposto por Huizinga, o jogo como aspecto lúdico da vida humana é algo difícil de ser objetivado, porque implica um significado simbólico conferido pelos sujeitos envolvidos na interação:

A intensidade de um jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo (2005, p. 5).

Portanto, embora a qualidade gráfica seja um quesito importante e reverenciado nos *games*, ela não parece ser a razão primordial do divertimento. Como critério de avaliação a jogabilidade envolve a concentração de uma série de “objetos jogáveis” em um mesmo *game*. É neste sentido que a palavra “jogabilidade” era empregada pelos jovens ao se referirem ao Tibia.

No site do Tibia, entre as FAQ (*frequent asked*

questions), há uma pergunta em especial: “Por que jogar Tibia?”, que é respondida mediante a citação de diversos elementos que servem de parâmetro para revelar as qualidades específicas a serem consideradas no ato de jogar este game:

Porque jogar Tibia

É grátis

Sem custos adicionais, sem períodos de teste! É só criar uma conta e jogar o Tibia por quanto tempo você quiser!

Acesso rápido e fácil

Mesmo com uma Internet de conexão lenta, fazer o download do programa é uma questão de minutos.

Você pode escolher entre quatro vocações de personagens

Seja um valoroso guerreiro, um ágil paladino, um misterioso druida, ou um poderoso mago

Visual personalizado

Selecione entre várias opções de vestimenta e dê ao seu personagem a aparência de sua escolha.

Habilidade dos personagens

Incremento seu herói! Os personagens têm uma variedade de habilidades que aumentam conforme são treinadas.

Dezenas de feitiços

Imaginando alguma mágica? Você pode aniquilar seus inimigos com uma grande variedade de feitiços mortais!

Desenvolvimento ilimitado dos personagens

Os personagens podem ser aperfeiçoados cada vez mais. Sem limites!

Um grande mundo para múltiplos jogadores

Visite grandes cidades, florestas misteriosas e cavernas sombrias. O mundo de Tibia é imenso e continua crescendo!

Diversidade de criaturas

Incontáveis criaturas sinistras rondam pela terra. Depare-se com malignos orcs, poderosos dragões ou demônios mortíferos.

Centenas de itens

Encontre centenas de itens. Todos itens são únicos com características e gráficos próprios.

Quests

Realize quests perigosas por fama e fortuna. Todos jogadores têm as mesmas chances de

realizar as quests.

Invasões de monstros e outros eventos inesperados

Eventos inesperados podem acontecer no jogo a qualquer instante. E não há nada como um ataque à cidade para tornar a vida do aventureiro ainda mais excitante!

Guildas

Os jogadores podem unir-se em guildas. Reúna seus amigos numa poderosa guilda tibiana!

Vários modos de jogo

Você gostaria de ver mais ou menos mortes de jogadores? Escolha mundos diferentes para jogar Tibia, conforme sua preferência.

Regras do Tibia

Uma série de regras balanceadas asseguram que o Tibia não caia em anarquia pelo fato de disponibilizar liberdade aos seus jogadores.

Sistema de Tutorial

Nosso inovador sistema tutor garantirá que sempre haverá um jogador experiente para responder caso você tenha uma dúvida.

Controle automático contra impunidade

Um sistema automático sofisticado feito para garantir que os assassinatos no jogo nunca passem dos limites!

Comunidade massiva

Com mais de 200.000 jogadores, o Tibia é um dos maiores *games* deste tipo. Encontre pessoas de todo o mundo!

Lista de VIPs

Uma sofisticada lista de contatos assegura que você será sempre reconhecido quando seus amigos e inimigos estiverem online.

Ótima ferramenta de chat

Converse com muitos jogadores ao mesmo tempo usando os excelentes recursos de comunicação do Tibia. Papear nunca foi tão divertido!

Baixos requisitos do sistema

Não se preocupe se o seu computador não é lá muito avançado. Tibia não requer um hardware de ponta para rodar!

Interface personalizável e intuitiva

Menus e ferramentas de aviso auxiliam cada movimento seu, os controles do Tibia são fáceis e intuitivos para a aprendizagem.

Características extras possíveis

Você gostaria de obter mais do Tibia? Você

pode adquirir uma Premium Account para ter acesso a vantagens adicionais legais como casas alugadas, novos feitiços e áreas, e muito mais!

(*Why Play Tibia*, em: www.tibia.com. Tradução livre da autora, em conjunto com Anderslash, sub-administrador do site TibiaBR)

O Tibia era o *game* mais jogado na X-play, e claramente mais apreciado por qualquer outra característica que não seu grafismo. Todos concordavam que o gráfico do Tibia “*não é bom*”, observação que invariavelmente vinha seguida de “*mas...*” e algumas argumentações que diziam respeito ao aspecto de diversão e fascínio que o Tibia proporcionava, além de experiências muito excitantes. Aos aficionados, faltavam palavras mais elaboradas que pudessem exprimir tais argumentações metodicamente. No entanto, uma gíria que parecia qualificar objetos e eventos de grande apreço e inestimável valor para os jovens da X-play servia também para designar o *game*: *o Tibia é bala!*

O MUNDO FASCINANTE DE TIBIA

No início, havia apenas um grande vácuo. Estava em todo lugar e em lugar algum. (...) Ninguém sabe de onde os deuses anciãos [Fardos e Uman Zathroth] vieram ou se sempre existiram e por fim despertaram do sono infinito. Mas em algum momento eles decidiram criar um universo.
(A gênese do Tibia – O despertar dos Deuses)

Os MMORPGs (*massive multiplayer online RPG*) são *games* de aventura para múltiplos usuários, jogados através da Internet. São baseados em conceitos do RPG de mesa,⁵ transpostos, porém, para ambientes digitais multimídia. São geralmente jogados em “terceira pessoa”, de modo que o jogador enxerga a atuação do seu personagem juntamente com outros na tela do computador. Todos os detalhes descritos e desenhados nos livros de RPG de mesa serviram de inspiração para a criação de imagens nos mundos digitais – as classes dos personagens, a aparência de cada criatura, armamentos, ambientes, objetos diversos, e também noções de dia e noite – transformando o que era imaginário

num mundo representado digitalmente⁶. Há uma grande variedade de gêneros e estilos de MMORPG, mas de modo geral pode-se dizer que suas características mais marcantes seriam:

1. **Narrativa.** Como todo RPG, o MMORPG investe em uma narrativa, uma história que descreve o surgimento do mundo (pode ser medieval, futurista, fantasia etc.), dos personagens e da situação de vida momentânea.⁷

2. **Personagens.** Os personagens são geralmente divididos em categorias (classes, vocações, raças, etc.) que definem características especiais e habilidades específicas. É comum a alguns *games* (Tibia, RYL e WOW, dentre outros) a seguinte classificação: personagens com poderes mágicos (magos, padres, feiticeiros), ou com poderes relacionados à natureza (druidas, elfos, xamãs), os habilidosos e ágeis (arqueiros, paladinos) e os fortes (guerreiros, cavaleiros). Essa seria, grosso modo, uma matriz elementar que pode ser complexificada em cada *game* de acordo com a narrativa (por exemplo, no *game* EverQuest são 16 classes, no World of Warcraft são nove, enquanto no Tibia, quatro).

3. **Mundos Persistentes.** Toda narrativa de MMORPG acontece em algum espaço, um mundo gráfico interativo (um *software* instalado num servidor) criado de acordo com a narrativa onde habitarão os personagens. Esse mundo é chamado de persistente porque permanece disponível online 24hs e continuará existindo e mudando independente do personagem a ele estar conectado ou não.

4. **Itens.** Os itens são os objetos que o personagem adquire no jogo; os mais comuns sendo dinheiro, alimento, armamento e objetos mágicos.

5. **Criaturas (monstros, bichos, seres, entidades) de combate.** São geralmente objetos programados para atuar em determinada área do jogo, podendo ou não entrar em atrito com os jogadores. Quando os jogadores matam as criaturas, eles aumentam sua experiência (melhorando índices de habilidade) e *upam o level* (sobem de nível).⁸

6. **NPC.** Significa *non player character*, ou seja, um personagem que não é um jogador conectado; é um robô criado para o jogo. Os NPCs assumem diversas funções como, por exemplo, a venda de itens e o auxílio para o

novato.

7. **Agrupamentos de jogadores.** Guildas, clãs, alianças e associações das mais diversas são incentivadas entre os *players*.

8. **Quests.** São pequenas aventuras, missões que concedem recompensas aos jogadores que as realizem com sucesso.

O Meridian 59 (*Near Death Studios*, 1996) e o Ultima Online (*Electronic Arts*, 1997) popularizaram o conceito de “massive multiplayer”, dando origem à sigla MMORPG. Atualmente, alguns dos MMORPG mais conhecidos são EverQuest, Ragnarök, World of Warcraft (WOW), Priston Tale, Lineage, Neverwinter Nights, RuneScape, Silkroad Online, Risk your Life (RYL), dentre muitos outros. Neste trabalho o MMORPG analisado é o Tibia.

Mergulhando no universo de Tibia poder-se-ia descrever a seguinte cena: O *knight* segue caminhando empunhando sua potente *fire sword* por Carlin, a procura de *trolls*, *orcs*, ou *dragões* que, atacados, possam lhe conceder mais *xp*, mais *food*, mais *gp*, mais itens, mais possibilidade de *upar o level*, *o mana*. O cavaleiro deseja melhorar os *skills*, ficar forte, ser bravo, reconhecido, convidado para *quests* perigosas junto a outros *chars* e criar *guilds*.

A linguagem do parágrafo anterior refere-se a uma miríade de lugares, bichos, armamentos e funções imaginárias do mundo de Tibia. O espaço geográfico deste mundo é representado por um mapa gráfico (que pode ser consultado no site do jogo), composto por dois grandes continentes (Main e Darama) e diversas ilhas que escondem segredos e inspiram aventuras fantásticas.

A gênese do Tibia possui seis capítulos intitulados “O despertar dos deuses”, “A grande criação”, “O nascimento dos elementos”, “As primeiras criaturas”, “A era do caos”, “A criação dos humanos” e “A renovação de Tibia”. Trata-se de uma narrativa de inspiração mitológica, envolvendo deuses e poderes sobrenaturais.

A história sobre a origem e o desenvolvimento dos seres narra a façanha dos deuses na elaboração de um mundo ao qual denominaram: Tibia. Descreve, de modo geral, as dificuldades dos criadores daquele universo em manter a ordem e a harmonia a qual é constantemente

prejudicada por forças sobrenaturais malélicas conforme demonstra o resumo a seguir:

Fardos e Uman (a parte boa do deus Uman Zathroth) estavam empenhados em seu plano de criar um mundo. Conjurando deuses e noções – como a de tempo – conseguiram firmar um mundo chamado Tibia, no qual criaram os elementos (água, fogo, ar e terra). A inveja de Zathroth pelas belezas criadas por outros deuses inspirou-o a conceber monstros e criaturas abomináveis, seres malélicos instigados a exterminar o perfeito mundo inicial. Por mais que os deuses criadores do mundo se esforçassem para evitar a destruição de sua obra, as hordas de Zathroth eram muito poderosas e continuaram a devastação. Batalhas foram travadas, cidades destruídas, milhares assassinados. Os deuses tentaram em vão criar raças para lutar contra essas forças do mal, mas quase todas foram eliminadas; restaram os elfos e os anões que, para viver em segurança, esconderam-se nas profundezas da floresta e nos abrigos subterrâneos das montanhas esperando por épocas melhores. Com a experiência de suas criações anteriores, os deuses perceberam que era necessário criar uma entidade forte o suficiente para esta guerra. Eles chamaram de humanos os eleitos para a tarefa. O primeiro humano criado foi Banor, um **guerreiro**. Outros foram introduzidos nas artes da magia e seguiram a vocação de **feiticeiros**; outros ainda aprenderam os segredos da vida e da cura e se tornaram **druídas**. Banor se casou com Kirana e desta união nasceu Elane, que se tornou mestra com o arco e flecha, a primeira **paladina**.

A ligação do mundo até agora descrito na gênese do Tibia com o mundo real, de jogadores humanos, é contada no capítulo “A renovação do Tibia”. Este capítulo institui, a partir da narrativa mágica, a entrada de humanos (das almas dos jogadores) através de portais (a internet) no mundo fantástico do Tibia:

Finalmente, Banor voltou-se para os deuses para que o ajudassem, e eles responderam as suas preces. Novamente foi o sempre preparado Uman quem encontrou uma solução, uma solução que foi possível porque ele havia feito uma descoberta surpreendente: ele descobriu que além de cada estrutura da existência

havia outras dimensões, planos distantes nos quais cada deus ancião não mantinha seus poderes. Entretanto, Uman encontrou um modo de estabelecer uma conexão com esses planos alternativos de existência, e depois de muitas experiências ele aprendeu que era possível conjurar almas de criaturas vivas desses planos. Quando chegavam a Tibia essas almas podiam ser moldadas na forma humana, formando os campeões de que a raça humana desesperadamente precisava. Esta, então, foi a resposta aos problemas da humanidade, e foi colocado imediatamente em prática. Os deuses implantaram um certo número de portais mágicos em Tibia, portais que logo ficaram conhecidos como Portais das Almas. Por esses portais um fluxo constante de heróis veio ao mundo, guerreiros humanos que eram tanto habilidosos como bravos, e com a ajuda desses campeões as abomináveis hordas foram lenta mas seguramente empurradas de volta. Ao final parecia que a ordem poderia ser restaurada.

(...) Pela primeira vez o problemático mundo teve um alívio da incessante carnificina que o assolou por muito tempo.

Os humanos aproveitaram-se bem dessa oportunidade. Sob a sábia orientação dos reis Thaianeses, que são descendentes diretos de Banor, a raça está vivendo uma era dourada. As artes e as ciências prosperam, e uma cidade próspera foi fundada. Para ser sincero, a expansão humana encontrou uma resistência feroz, e de fato os destemidos heróis que ainda entram nesse mundo pelos misteriosos Portais das Almas estão ocupados o bastante lutando com as ameaças constantes postadas por todos os tipos de criaturas hostis. Mas por muito tempo a paz permaneceu, e sob essa proteção a raça humana finalmente se assentou como a espécie dominante em Tibia. Entretanto, existem inquietantes sinais de que essa gloriosa era pode estar lentamente chegando ao fim. Pelos antigos inimigos nunca terem sido dominados, e agora parece que eles estão crescendo e crescendo impacientemente. Os ferozes orcs estão agitados uma vez mais,

atacando acampamentos humanos e algumas vezes mesmo cidades maiores em ataques cruéis e bem coordenados. Os mortos-vivos começaram novamente a andar pela terra, enraizando o medo no coração dos vivos. Existem até mesmo desconcertantes relatórios de que terríveis dragões que estavam adormecidos por séculos estavam novamente deixando seus covis escondidos para oprimir. Pior que tudo, os humanos, essa curiosa raça, começaram a brigar contra si mesmo, e mais de uma vez essas tensões levaram a conflitos armados. No curso do tempo, alguns humanos até renunciaram o governo dos deuses Thaianeses e fundaram suas próprias cidades e impérios.

Pode ser que esta seja ainda outra das manobras pérfidas de Zathroth. É bem conhecido que seus mais diabólicos subordinados, os horrendos demônios, estão à espreita nas sombras, aguardando sua vez. Quem sabe – talvez Tibia esteja à beira de uma outra guerra cataclísmica, e um novo crepúsculo irá cair sobre o mundo. Apenas o Destino conhece o que o futuro tem guardado para Tibia. Vamos todos ter esperanças e orar para que a união dos humanos não quebre justamente quando for mais necessária.

(A gênese do Tibia, site do TibiaBr)

As inspirações divinas, as nomenclaturas adotadas (dos personagens e das geografias, bem como das criaturas) e as aventuras descritas que constituem a base sobre a qual se produziu a narrativa do Tibia fazem total alusão às histórias encontradas nas lendas de origem céltica⁹ e na mitologia nórdica.¹⁰

Um grande estudioso das línguas que compõem o universo mitológico encontrado nessas lendas é o inglês John Ronald Reuel Tolkien (1898-1973), escritor mundialmente consagrado por obras de fantasia que aludem a este universo mítico e a mundos imaginários baseados no “simbolismo do gênero maravilhoso” (LÓPEZ, 2004). Tolkien era especialista em línguas antigas, tendo lecionado, em Oxford, as disciplinas anglo-saxão, literatura inglesa e

inglês. Cabe citar sua obra mais difundida, um grande sucesso de vendas: “O Senhor dos Anéis”. O livro foi publicado pela primeira vez em 1954/55, sendo posteriormente traduzido para diversas línguas (mais de trinta). Em 2001, numa adaptação do diretor Peter Jackson, transformou-se em filme, consagrado com 17 Oscars e grande sucesso de bilheteria. Na versão atual, o livro foi subdividido em três volumes, conhecidos pela trilogia (no Brasil, editada pela Martins Fontes): O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel (parte I), As Duas Torres (parte II), O Retorno do Rei (parte III).

A obra de Tolkien trata de aventuras em um mundo chamado “Terra-média” (do original, *Middle-earth*), inspirado em “Midgard”, aquele em que viviam os homens na mitologia nórdica. A história descreve os acontecimentos em torno de um anel com poderes mágicos, capaz de comandar e subjugar todas as raças do mundo. Os habitantes da Terra-média são de diversas raças: hobbits, anões, homens, orcs, elfos. Tolkien criou também linguagens especiais para algumas raças, mapas da Terra-média, histórias do surgimento das espécies (suas habilidades, poderes e características peculiares) e uma miríade de detalhes sobre este universo.

As similaridades do *game* Tibia com a mitologia nórdica e com a obra de Tolkien podem ser observadas de diversas perspectivas. Em todos eles, há uma narrativa de criação do mundo: enquanto em Tolkien, o mundo chama-se Terra-Média, no *game*, chama-se Tibia.

Convivem com os usuários de Tibia, uma profusão de personagens descritos por Tolkien como os “elfos” (seres imortais muito parecidos aos humanos – porém com orelhas pontiagudas e com os sentidos da audição e da visão bem mais aguçados – detentores de alguns poderes mágicos ligados à natureza, sua arma de guerra sendo o arco e flexa), os “orcs” (seres de peles enrugadas e de aspecto semelhante às dos répteis, com uma tonalidade que vai do verde musgo ao marrom escuro. Maus por natureza, são seres bárbaros de notável força e crueldade), os “anões” (raça de baixa estatura, na qual ambos os sexos são barbados; muito habilidosos no trabalho com o ferro e o cobre, habitantes das profundezas das cavernas e minas, sua arma de guerra sendo o machado), os “homens” (numerosos e variados

em espécie, habitam diversos locais na Terra-média; de caráter imprevisível, ambiciosos, são muito habilidosos com a espada), dentre outros que, certamente, tiveram alguma fonte de inspiração na obra de Tolkien – como as “larvas” e os rastejantes “rotworms” (seres rastejantes) que se escondem em cavernas muito parecidas com os lugares descritos por Tolkien:

(...) com esplendor diabólico, ele [Melkor] elaborou lugares escabrosos subterrâneos com labirintos, túneis, corredores, e masmorras impenetráveis de pedra, fogo e gelo.

Lá o Senhor das Trevas reuniu todos os poderes maléficos do mundo. Seu número parecia sem limites, e Melkor nunca se cansou de criar novas e mais terríveis formas. Espíritos cruéis, fantasmas, demônios habitavam os corredores de Utumno. Todas as serpentes do mundo foram geradas em um reino escuro que era lar de Lobisomens e Vampiros e inúmeros monstros e insetos, que se alimentavam de sangue, voavam, rastejavam e deslizavam. (...)

(TOLKIEN, J. R. R. In: site Valinor, *link*: o mundo de Tolkien/Eras do mundo/ Eras da escuridão)

Os lugares subterrâneos são bastante comuns no Tibia, todas as grandes cidades sendo formadas por (no mínimo) dois níveis, o superior e o térreo, amplamente explorados pelos jogadores que acabam percorrendo grandes labirintos encontrando formas diferenciadas de vida em cada um deles. As “cavernas” são chamadas de “caves” pelos jovens. As alusões a esses lugares escuros e assustadores aparecem também em outras obras conhecidas:

Em um episódio de *Star Wars*, Luke Skywalker entra numa caverna para encontrar um Darth Vader imaginário. Harry Potter desce à Câmara Secreta embaixo da Escola de Hogwarts e encontra seu inimigo, Lord Voldemort.

O Pesquisador Joseph Campbell, que estudou lendas de todo o mundo para encontrar semelhanças, diz que viagens subterrâneas são

uma marca registrada dos heróis. Conforme ele descreve, ingressar numa caverna é ousar encarar as partes obscuras de nossa própria mente e alma. A escuridão esconde o que é desconhecido – não somente dentro da caverna, mas dentro de nosso próprio ser (COLBERT, 2002, p. 45).

As nomenclaturas de continentes e demais lugares do *game* como Thaís, Verone, Darashia, Edron, Ferngrims Gate, Femor Hills, Plains of Havoc, Fíbula, dentre outros, fazem alusão ao modo astuto como Tolkien utilizava as palavras na criação do mundo encantado da Terra-média (Condado, Eriador, Gondor, Minas Tirith, Lórien etc.), como revela López (2004):

A palavra amada por Tolkien caracteriza-se, antes de mais nada, por representação concreta, efeito sonoro e percepção estética, ou seja, por aquilo que desperta os sentidos e os toma como veículo de contato com o *humano*. A palavra, enquanto concretização sonora, levou Tolkien a dedicar-se ao estudo do “galês” (*Welsh*). Em *Tree and Leaf*, ele deixa um exemplo muito interessante a respeito disso, menciona a palavra *cellar door*, com suas vogais bem abertas, o /l/ líquido, dando fluidez ao som e, especialmente alongando o /o/ e atribuindo-lhe prolongamento gutural, como se fosse um eco de reminiscências de profundidades ancestrais. Como a palavra significa literalmente “porta de adega”, uma expressão bastante comum, banal até, quando dissociada de seu significado, apenas se fixando em efeito sonoro, torna-se mágica, musical e encantadora. (...) A palavra torna-se *spell* “fórmula de encantamento”, do gótico *Spill*, “récita”, “conto”. Ela é matéria, dado físico, **encantador**, prendendo a nós, leitores, no canto ou conto, na realização de seu universo ficcional, enfim” (p. 33, grifos da autora).

Em seu estudo, López preocupa-se em ressaltar a engenhosidade com que Tolkien cria todo um universo utilizando-se com destreza do jogo de palavras e do gênero da “Faërie” (contos de fada, “fairy-story”), ressaltando a importância dos sons e tons mágicos como componentes fundamentais da narrativa, os quais Tolkien

utiliza habilidosamente para encantar o leitor.

A aventura narrada em *Senhor dos Anéis* foi a base dos primeiros jogos de RPG criados na década de 1970 (*Dungeons & Dragons*), servindo também para os universos dos *games* MMORPGs – algo que se pode observar não somente no Tibia, mas em diversos outros *games*, como *EverQuest*, *RYL*, *World of Warcraft*, *Ragnarok* etc., que possuem criaturas, objetos, nomenclaturas e visões de mundo inspiradas na obra deste escritor e no universo mítico recuperado em seus escritos.

A estrutura de um mundo tibiano é sempre a mesma (com dois continentes – Main e Darama, e as ilhas adicionais). A primeira pergunta que costuma ser feita a um jogador é a seguinte: em que *level* você está e em que mundo você joga? Quando usuários se referem ao “mundo”, nesse caso, trata-se do servidor utilizado.

Dados oficiais do site informam que, em 2013, há no total 81 mundos/servidores de Tibia Global localizados ou na Alemanha ou Estados Unidos, onde cerca de 950 jogadores interagem momentaneamente, podendo conectar até mais de 50 mil usuários ao mesmo tempo. O número total de usuários cadastrados no sistema é de cerca de 300 mil. Dentre estes, os brasileiros representam 50,6% dos jogadores que compartilham o campo de batalha com poloneses (14%), americanos (5,8%) e jogadores em menor quantidade de variadas nacionalidades: mexicanos, suecos, espanhóis, argentinos, portugueses, dentre outros (GUILDSTAST, 2013).

Cada servidor opera com um mesmo mapa mundial de Tibia, no qual todas as regras se repetem variando no tipo: *PvP* (*player versus player*, o que significa que os jogadores, além de matarem os bichos do game, podem matar-se uns aos outros), *PvP-enforced* (no qual se estimula o ataque a outros personagens) e *Non-PvP* (no qual não se pode matar o outro *char*). No geral os personagens não trocam de mundos (servidores), mas se o desejarem deverão respeitar uma série de requerimentos que visam desestimular esta prática, como pagar 19,95 euros e abrir mão de muitas vantagens conquistadas no servidor (como casa, guilda, itens, esposa – deve se divorciar, dentre outros).

Uma vez jogando é fundamental a prática de aumentar o nível, ou como diziam os jovens

“uppar o *level*”. O *level* aumenta (“upa”) conforme o *char* mata criaturas. Cada criatura concede um valor de “xp” – índice de experiência – para o *char*. As xps da morte de cada criatura somam-se até alcançarem uma quantidade necessária para elevar o nível do personagem. Quanto mais alto for o *level* do *char*, mais xp (fala-se “xispê”) será necessária para passar ao próximo *level*.

As criaturas no Tibia são de variados tipos. No ano da pesquisa de campo (2006), somavam um total de 267, subdivididas nas seguintes categorias: animais, insetos, anfíbios e criaturas venenosas, plantas, bárbaros, piratas, humanos, anões, elfos, primatas, lagartos, minotauros, chakovas, goblinóides, orcs, trolls, gigantes, criaturas marinhas, mortos-vivos, criaturas mágicas, dragões, demônios, faraós, bosses, criaturas de desafios específicos, triangle of terror, the ruthless seven. Cada criatura tem uma imagem, um nome, um índice de HP e de Exp (xp). O HP (*hit point*) define o número de golpes a serem acertados para que ela morra, ou seja, o HP refere-se a uma potência de vida. Depois de morta, ela concede uma quantidade de experiência para o jogador – por exemplo, um rato “dá 5 de xp”, enquanto uma “Hydra dá 2100”.

Cada criatura carrega consigo objetos diferenciados que são chamados de *loot*, dos quais o jogador pode apropriar-se, “abrindo o corpo” (ação feita clicando com o mouse na criatura morta). O *loot* é aleatório, uma criatura pode ou não possuir certa quantidade de itens a serem saqueados depois de morta. O *loot* de animais consiste geralmente em *food* (presunto, queijo, carne, ovos), mas eles também podem “dar itens” – por exemplo, o *loot* de um rato pode ser queijo, moedas (de 1 a 4) e minhocas, enquanto o *loot* de uma criatura mais forte, e mais difícil de matar, como a Hydra dá ao aventureiro (corajoso) a possibilidade de encontrar Boots of Haste (raro), Moedas, Ham, Hydra Egg, Knight Armor (raro), Life Crystal, Meat, Medusa Shield (raro), Ring of Healing, Royal Helmet (raro), Small Sapphire, Stone Skin Amulet e Warrior Helmet (raro). Um detalhe importante é que cada jogador também tem seu *loot*, ou seja, os pertences que carrega. Assim, quando é morto por um *char*, dá ao oponente a chance de pilhar seus objetos da mesma forma que acontece com o *loot* das criaturas. Quando o *char* morre em combate

com uma criatura, perde aleatoriamente alguns itens e retorna ao portal inicial imediatamente.

As criaturas são programadas para ocupar determinada área no mapa do game, embora tenham alguma autonomia de movimentação, podendo, por exemplo, seguir os personagens a fim de atacá-los. Sua localização, no entanto, se restringe a locais definidos. Depois que são mortas, é necessário aguardar um tempo para que “surjam” novamente. A este processo – como se nascessem do solo – chama-se “reaparecimento” (*respawn*, em inglês, conforme se referem os jovens). O renascimento constante garante a presença contínua de criaturas, indispensáveis para upar. Cada cercania possui um grupo de criaturas que a habita. Certamente, o jogador não encontrará múmias na floresta de Tiquanda, assim como não encontrará plantas carnívoras no deserto de Darama. Tudo visa certo equilíbrio ecológico do mundo tibiano. A geografia variada com o povoamento de entes fantásticos específicos a certos redutos torna o processo de matar e upar um tanto mais complexo (divertido). O jogador deve explorar as diversas regiões do mapa a fim de encontrar oponentes e lugares adequados para caçar, elevando assim suas habilidades, seu *level* e melhorando sua experiência de jogo e, evitando a todo custo morrer.

Existem duas modalidades de jogadores: os *free* e os *Premium Account* (PA). O Tibia é grátis, ou seja, disponível para qualquer usuário jogar, por tempo indeterminado, no entanto são reservadas vantagens especiais para jogadores que adquirem a *Premium Account*. O valor para transformar uma conta simples em uma *premium* é de EUR 7.45 por um mês, EUR 19.95 por três meses, EUR 34.96 por seis meses ou EUR 59.95 por um ano. O acesso de áreas restritas, a utilização de um sistema de transporte mais eficiente, a possibilidade de conquistar itens específicos (roupas, magias, armamentos, aluguéis de residências) e a bonificação de índices que ajudam a derrotar criaturas são alguns benefícios que a PA concede ao jogador que opta por pagar para jogar o game.

No entanto, a possibilidade de jogar “de graça” era um atrativo importante para os jovens de camadas populares da X-play Lan House que elegeram dentre muitos *games* MMORPG existentes, o Tibia.

JOGANDO TIBIA NA LAN HOUSE

A atividade do jogo, na lan house, envolvia mais do que uma excitação momentânea, um momento de descontração, ou prazer. O Tibia configurava uma rotina que implicava em empenho, não era como uma festa do final de semana, ou uma ida ao shopping. Ele exigia dedicação, às vezes, noites inteiras em claro, ou momentos de fome prolongados quando evitavam sair da frente da tela. No jogo, aqueles jovens tinham uma vida, transformavam-se em bravos guerreiros ou temidos feiticeiros, envolviam-se em aventuras fantásticas que garantiam a diversão e a cumplicidade que fortalecia os laços de lealdade entre os amigos. Através do *game* eles aprendiam inglês, informática e desenvolviam habilidades de fazer negócios vendendo personagens a dinheiro de verdade.

Como já relatado, a lan transformou-se rapidamente em um ponto de encontro juvenil, reunindo jovens do bairro que nem sempre utilizavam os serviços da loja, mas permaneciam aglomerados nas escadas da entrada ou mesmo no espaço interno, conversando.

O fato da loja ser “controlada” por dois jovens de perfil muito semelhante ao público que consumia seus serviços tornava o ambiente bastante peculiar. A gestão do negócio respeitava muito mais padrões de reciprocidade subjetiva do que de racionalidade administrativa em função do lucro. Quero dizer com isso que a X-play tinha um funcionamento muito diferenciado, comparativamente a todas as demais que visitei. Em primeiro lugar, sempre houve a intenção dos donos em ressaltar que se tratava de um “ambiente familiar”. De fato, a gerência do negócio era feita em família: Paulo, Marta e os filhos, apelidados de Tosco (17 anos) e Léo (24, o idealizador do negócio). Tosco e Léo que eram “de fora do bairro” (moradores da cidade vizinha de Porto Alegre, Viamão) logo foram incorporados como moradores e inseridos numa rede de amizades local.

O fato da casa de jogos estar localizada em um bairro e ser uma loja de rua (com a porta da frente dando diretamente para a calçada), e não dentro de um shopping ou centro comercial, fazia com que os freqüentadores mais assíduos

fossem os moradores das proximidades, pessoas que já se conheciam de outros âmbitos (vizinhança, escola, shoppings) e que também se encontravam ali. Essa disposição estrutural e a ocupação juvenil faziam da lan e de seus freqüentadores, uma “grande família”. Gentilezas e favores tornaram-se elementos essenciais nas relações diárias entre os proprietários e os usuários. Cabem, aqui, alguns exemplos: o fato de Tosco ter dado permissão para um menino dormir por dois dias na lan porque se desentendera com os pais; o fato de um jovem ter levado amendoim doce feito por sua mãe para Léo, porque sabia que ele gostava muito do doce; as “festinhas particulares” que faziam sem o conhecimento de Paulo; o fato de Léo ter intercedido junto ao pai para permitir um “clã de CS” que jogaria grátis em troca da distribuição de panfletos de propaganda da lan no bairro; os almoços deliciosos feitos pela avó de um dos jovens que eram “filados” por Tosco e Léo. Há de se pontuar também a troca de serviços entre a lan e a locadora de filmes, vizinha de porta, que utilizava a conexão com a internet da lan e permitia aos proprietários da loja retirar filmes de graça. Uma série de informações pessoais era compartilhada pelos jovens usuários e os proprietários da lan house, a qual incluía dados sobre a vida privada, histórias passadas e dramas familiares de cada um, fortalecendo ainda mais os laços de companheirismo.

Portanto a objetividade e racionalidade, comum nas relações comerciais de sociedades industrializadas, era pouco visível, vigorando somente com aqueles que usavam o micro de modo funcional, ou seja, os desconhecidos que precisavam consultar a internet. Essas pessoas não passavam de transeuntes, simplesmente “pipocando” na lan, por lá aparecendo uma ou duas vezes e depois sumindo, sem deixar vestígios. Entravam despercebidos e saíam do mesmo modo.

Quem partilhava rotineiramente na convivência da rede de relacionamento dos jovens da lan compreendia rapidamente que “o tempo de conexão” era o bem de troca dos donos da X-play. Ser proprietário do negócio reservava um status muito especial para Léo e Tosco. A maioria sabia que era essencial estar de bem com eles para ter livre acesso dentro da casa de jogos

e, se possível, contar com a sua benevolência para ganhar alguns minutos de jogo gratuito. Não havia um controle ostensivo por parte dos pais no gerenciamento e controle de caixa, até porque os mesmos não dominavam o *software* utilizado. Este fato permitia aos filhos ter liberdade para privilegiar determinados amigos (concedendo horas de jogo) sem conhecimento dos pais.

Este relato revela as relações entre os proprietários e os jovens da lan (com aqueles e entre eles). Ele expressa a estética de uma rede social coesa, fundamentada num conhecimento íntimo e de assistência mútua entre os sujeitos envolvidos.

O jogo era mais um espaço para o exercício desta sociabilidade local singular no qual o grupo poderia fortalecer suas relações de cordialidade, testar sua lealdade e claro, divertir-se.

Dentro da lan, o Tibia era jogado pelos seguintes amigos (denominados sempre pelo apelido): Gaúcho (16 anos), Mentira (20), Dabota (17), Culi (17), Chuck (16), Latininho (15), Seninha (12), SurfRoots (18), Guiga (13), Cyclops (16), Shwasnega (17) e Thekiller (16).

Todos iniciavam jogando como *free*, assim permanecendo durante boa parte da pesquisa de campo. A *Premium Account* (PA) só podia ser adquirida com cartão de crédito, o que dificultava sua obtenção, já que nenhum deles o possuía. Era muito difícil conseguirem os cerca de sessenta reais da PA e nas poucas vezes, quando tinham o dinheiro na mão, ainda precisavam procurar uma pessoa com cartão de crédito disposta a colocar a PA na sua conta.

A PA fornecia um status diferenciado para o jogador pelas vantagens especiais que acabavam melhorando o nível do personagem em tempo reduzido. Culi, Mentira, Gaúcho, SurfRoots, Shwasnega e Thekiller costumavam obter com mais facilidade a PA – sendo que nunca em período contínuo, geralmente por uma temporada, em seguida ficando *free* até conseguirem o dinheiro novamente. Os outros conseguiam eventualmente uma PA, jogando *free* a maior parte do tempo. O maior gasto que tinham era com o acesso à internet na lan house. Os jovens reservavam seu dinheiro para investir em horas de jogo.

Existiam algumas promoções bastante utilizadas pelos meninos da lan, como a “pague

R\$ 10 e jogue o dia todo” – ou seja, das 14h às 23h (nove horas, no total); ou o “corujão” (também a R\$ 10). Todas as duas contavam com, no mínimo, oito horas de jogo, sem intervalos, exceto pequeníssimas e rápidas pausas para se ir ao banheiro ou comprar/comer um lanche, de modo que realmente faziam valer o dinheiro empenhado.

No ano da pesquisa de campo (2006), dois jovens em especial foram os que mais fizeram uso da promoção “pague dez e jogue o dia todo”, no ano de 2006, Culi e Gaúcho. Na ocasião, Culi ainda recebia seguro desemprego pelo trabalho de officeboy e sempre tinha um trocado. Gaúcho ganhava uma mesada e algum dinheiro de seu padrinho que, segundo seu relato, é “bem de vida”. No entanto, alguns corujões motivavam todos que faziam um esforço para arrecadar fundos e garantir que virariam a noite juntos jogando. Tosco (o filho do dono e caixa da loja, de 17 anos) não só facilitava o pagamento como, algumas vezes, fingia não perceber que alguém havia “esquecido” de pagar. Em outros momentos, deixava alguns amigos pagarem só a metade, na confiança de que acertariam o resto depois (o que nem sempre acontecia). Havia também situações em que permitia que alguns jogassem de graça em troca de algum favor, como ir buscar um lanche, ou até mesmo porque o amigo seria indispensável numa batalha.

O bom gerenciamento do pouco dinheiro que estes jovens ganhavam dos pais era essencial para garantirem qualquer minuto valioso de jogo. Por exemplo, um jovem recebeu R\$ 8,00 da mãe para pagar a conta do bar do colégio, acabou pagando apenas R\$ 5,00, dando um “desdobre” no “tio do bar” e guardando os outros R\$ 3,00 para jogar. As formas de se conseguir dinheiro não se davam somente por intermédio dos pais, o Tibia também se transformou numa fonte de arrecadação eventual, pois os jovens comercializavam os próprios personagens do jogo quando estavam com level alto (um personagem de *level* 20 valia em torno de R\$ 25,00).

Um exemplo do uso do Tibia para captar recursos foi quando o jovem Chuck precisou complementar o dinheiro que ganharia da mãe para fazer uma viagem à praia com os amigos. No verão gaúcho a praia é o melhor lugar para aproveitar as férias escolares onde se concentram

os melhores locais de festas e badalação. Chuck considerou que obteria algum dinheiro da mãe, mas talvez não o suficiente para a passagem e gastos adicionais, sendo assim, resolveu *upar* rapidamente um *char* na expectativa de vendê-lo. O *char* recebeu total atenção do menino, em pouco tempo chegando ao *level* 20 com excelentes *skills* – habilidades devidamente treinadas – sendo vendido por um bom valor. O feito garantiu o final de semana desejado perto do mar e da badalação.

A venda de itens ou personagens não é um fato novo no universo dos jogos digitais, ainda que os *games* proibam essa prática, ela ocorre rotineiramente e movimentando milhões. Existem bens imaginários (por exemplo, uma ilha) comprados por até 26.500 dólares (VIEIRA, 2005). No Brasil, já há casos de venda de personagens (no valor de 300 reais, ou mais, dependendo de sua qualificação) e de armamentos, como mostra a reportagem de Paula Leite (2006). O assunto das economias virtuais foi estudado pelo por Edward Castronova, (professor de economia da Universidade da Califórnia), o qual demonstrou que este tipo de economia, pautada pelo uso de dinheiro real na compra de bens imaginários, afetará diretamente o mundo real, já que o capital gerado pelos jogos não é contabilizado pela economia tradicional (2003).

No entanto, os jovens não usavam o jogo para “ganhar dinheiro”, esta era apenas uma eventual possibilidade usada por eles, hábeis jogadores que trocavam experiência no *game* por retorno monetário. Os personagens vendidos eram os de baixo nível, já que era necessário manter sempre os *chars* de apoio (nível elevado), responsáveis por ajudar a aumentar rapidamente o *level* dos novatos garantindo-lhes mobilidade e segurança em áreas de confronto com criaturas. O mundo em que os jovens jogavam (Shanera) era PVP (*player x player*), ou seja, no qual é liberado o ataque a jogadores e não só a criaturas. Por isso a proteção de um amigo de *level* alto torna-se fundamental à sobrevivência de outros personagens. No Tibia os personagens podem emprestar seus itens uns aos outros, essa rede de troca constante era responsável pelo sucesso dos personagens facilitando o aumento do *level* e das habilidades. O estoque de relíquias de todos os

personagens criados na lan era compartilhado amplamente e requisitado por qualquer um no momento que necessitasse. Assim, um guerreiro novato tinha seu desempenho acelerado pelo empréstimo de uma espada que, de outro modo (ou seja, jogando sozinho) custaria muito a adquirir.

Esta prática também foi apontada nos MMORPGs, Ultima Online da *Electronic Arts* e EverQuest da *Sony Online Entertainment* (KOLO e BAUR 2004; TOSCA, 2002; TAYLOR, 2006). Conforme relatam os pesquisadores, a “fusão de alianças” através dessa prática de reciprocidade garante um potencial de competitividade e resistência contra as adversidades a que o jogador novo está submetido. Portanto, a complementação de um personagem novo com itens, dinheiro e armamentos dos companheiros antigos é comum nestes *games*

No Tibia a honra de qualquer jogador estava intimamente vinculada ao respaldo da proteção dos amigos; sendo assim, dentro de um grupo de amigos não importava o *level* do *char* mais baixo e sim o do mais alto, já que seria este a garantir a segurança de todos. Na lan este *char* era a Finky'Skardufax. Personagem ímpar que permite entender a intrincada rede de relacionamento desses jovens, pois a Finky não possuía “um” dono e sim vários.

SHAREAR É A REGRA, A KNIGHT FINKY'SKARDUFAX

A guerreira chamada “Finky'Skardufax” era o orgulho dos amigos da X-play, ostentava *level* 60 e ótimos itens para batalhas. Desde o nascimento foi compartilhada por seus criadores, os jovens Crazy e Shwasnega, primos que eram vizinhos da lan house. Compartilhar, ou como falavam os meninos “sharear” (do inglês *share*), significa que ambos acessavam o mesmo personagem colaborando para seu aprimoramento. Como o Tibia é um mundo persistente (24 horas no ar) um *char* pode ficar conectado pelo tempo que desejar. Sendo que quanto mais tempo conectado e em batalha, mais elevado se torna. No entanto, essa manutenção custa horas à frente do monitor e o compartilhamento mostra-se uma possibilidade não só viável, mas indispensável para garantir a boa atuação de todos os personagens dos jovens

da lan no Tibia. Concentro-me a seguir no relato desta personagem singular que permite demonstrar a dinâmica da rede social na lan house.

Finky'Skardufax é considerada mulher por ser esse seu gênero inicial, uma fêmea *knight* de propriedade de "Clarissa" que, de acordo com Culi foi criada mulher para tentar arrecadar itens de *chars* masculinos. Usar o artifício do gênero feminino para tirar vantagem era uma estratégia bastante comum, pois, de acordo com relatos, os *chars* masculinos se comoviam com as mulheres que jogavam doando vários de seus itens e dinheiro para elas. A história de vida de Finky me foi relatada dentro da lan house X-play, com a participação de vários jovens que davam palpites, discordavam, acrescentavam dados e elementos esquecidos pelo narrador principal (no caso, Dabota). O jovem narrava tudo de forma muito resumida e sua falta de detalhamento e linearidade dificultou um pouco a compreensão do percurso e da biografia da personagem. Por outro lado, relatar a história na frente de outros jovens viabilizava tanto a inclusão de detalhes extras e a afirmação dos fatos ocorridos, como mostrava, acima de tudo, a ausência de "propriedade" de um indivíduo sobre um personagem e sua biografia. Mesmo aqueles jovens que nunca jogaram com a Finky tinham alguma contribuição a dar ou lembravam-se de algum feito interessante dela.

Finky encontrava-se próximo do *level* 20 quando Dabota foi convidado para jogar. Este jovem elevou o nível do *char* do 20 ao 32, feito bastante árduo e que lhe garantiu reconhecimento frente aos outros jogadores. De posse da senha da Finky, Dabota convidou também Guiga para "sharear", mas logo em seguida "o excluiu" (alternando a senha e impedindo o acesso ao personagem), por considerar que ele não estava se empenhando para "upar", pois havia aumentado apenas 2 *levels* em uma semana. Posteriormente, Dabota teria dividido a senha com Latininho e, juntos, uparam até o *level* 49. No entanto, um incidente no campo de batalha, um embate simples entre criaturas resultou numa tragédia: a morte de Finky. As mortes causavam desânimo geral, porque a sanção para estes casos é bastante pesada. Mesmo que a "ressurreição" do personagem seja imediata

(o *char* reaparece no templo da cidade), perde-se, além de equipamentos (toda a mochila com dinheiro e itens, além de alguma armadura aleatória), a xp, a tão valiosa "experiência" que define o "*level*". Quanto mais alto o *level*, mais se desconta de xp a cada morte. E, quanto mais alto o *level*, mais xp é necessário acumular para se passar para o próximo *level*. Esses detalhes da jogabilidade tornam o êxito de um *char* um trabalho árduo e penoso, exigindo muitas horas de conexão e atenção constante para conseguir acompanhar o trajeto do personagem na tela, evitando infortúnios.

Logo depois da morte da Finky houve uma migração para o *game* RYL (*Risk Your Life*). Era notável que quando um jogador ficava muito injuriado com uma morte, a carga de descontentamento e de aborrecimento parecia atingir a todos, por isso sempre costumavam migrar juntos para outros *games* quando acontecia de um personagem de grande porte, como a Finky, morrer.

Os meninos distraíram-se no RYL durante aproximadamente um mês e, como sempre, acabaram retornando ao Tibia. Dabota comprou definitivamente Finky'Skardufax de Shwasnega, colocou *Premium Account* e trocou o sexo para "male". E assim ficou a ficha técnica do personagem:

Quadro 1. Character Information: Finky'Skardufax

| | |
|-----------------|--|
| Name: | Finky'Skardufax |
| Sex: | Male |
| Profession: | Knight |
| Level: | 58 |
| World: | Shanera |
| Residence: | Thais |
| Last login: | May 14 2007, 23:07:07 CEST |
| Comment: | POSSU TAH HUNTED POSSU TEH MORRIDO PODE T DROPADU MEO MELHOR EKIP MAIS EU DIGO UMA COISA DISISTI NAUM EH UMA COISA DI HOMEM. MAS SIM LEVANTAR I LUTAR PELO RESPEITO... Um salve para todos meo amigos ki mi derao toda a força... |
| Account Status: | Premium Account |

Fonte: Ficha técnica de jogador. Site do Tibia, acesso em 18/07/2007

Reanimados, com a PA de Finky'Skardufax, os jovens motivaram-se e buscaram ampliar os "companheiros de batalha". Para tanto, Dabota enviou, momentaneamente, os itens desse *char* para Eziris, um *char* que era de Culi, a fim de que este "upasse" o suficiente até que ficassem em pé de igualdade para enfrentar situações perigosas juntos – desde *quests*, até disputas com monstros. Finky era um guerreiro e Eziris, um mago. Vocações distintas que permitiam elaborar estratégias de ataque harmônicas para aumentar mais rapidamente o nível. Os dois sharearam Eziris durante um tempo, convidando para a tarefa o jovem Culi, e juntos uparam o mago Eziris do 24 até o 35.

Outro personagem que entrou em cena foi "Brutus Cobrão", um druida de poderes especiais que usava magia aliada às forças da natureza. "Brutus Cobrão" era também propriedade dos primos Crazy e Shwasnega, que naquele ano iniciaram seus estudos para o vestibular. Ao mesmo tempo demonstraram menos interesse no Tibia, vendendo o personagem para Culi. De posse de Brutus, Culi resolveu vender Eziris para Thekiller. Tais vendas ocorriam frequentemente, por motivos variados, que às vezes ligavam-se à obtenção de dinheiro, mas nem sempre, como neste último caso. Culi já estava empenhado com Brutus; vender Eziris possibilitava que outra pessoa (e ele procurou alguém realmente interessado e "capacitado") upasse outro *char*, garantindo um acréscimo de força e apoio para o grupo como um todo. Assim, os personagens passavam por diversas mãos, não somente quando eram vendidos, mas também quando emprestados e shareados com os amigos. A venda de um *char* de *level* alto era bastante controlada (através de avaliação coletiva com respeito ao mérito do comprador para assumir tal responsabilidade), pois o desempenho de um *char* atingia o sistema de lealdades e de préstimos do qual o grupo inteiro dependia.

Relatar a vida de um personagem significa desvendar uma rede de cooperação que se forma em função dele. Uma rede que distribui glórias e decepções para vários amigos do grupo, e acima de tudo, para o grupo como um todo. Neste contexto, não havia lugar para mérito pessoal. Sempre que alguém tentava enaltecer sua participação no sucesso de um

char, contando-me o que fizera, outro alguém, que estava de ouvidos bem atentos, gritava: "é, mas tu só conseguiu bloquear hydra porque eu tinha conseguido aquele demon shield pro *char*" (nesta frase, "bloquear" significa uma ação de confronto corporal direto executada pelo knight em batalha, "hydra" é o nome de um dragão de três cabeças muito potente no *game* e "demon shield" é um escudo leve e com ótimo índice de defesa). Quando um menino começava a relatar suas histórias de astúcias e virtudes, logo, algum outro que estivesse próximo, interrompia, complementando, avaliando e opinando sobre a situação relatada.

O consórcio, necessário para o sucesso dos personagens, esfumava a noção de propriedade – não que ela não existisse de todo, mas era bastante matizada. Neste caso, a pessoa não "possuía" o personagem, mas "estava" com ele. Isso garantia que todos partilhassem dos *chars* e suas virtudes e decepções.

Por conta da "fama", adquirida com seu alto *level* dentro da lan (chegou a 64), Finky estimulou vários jogadores a agregarem o nome "Skardufax" como uma espécie de "sobrenome", um nome de família que aludia a uma proteção visando também intimidação. Assim, surgiram na lan os personagens: Lie'Skardufax (de Mentira), Alininha'Skardufax (de Chuck), Pulguenta'Skardufax (de Denis), Zilx'Skardufax e Guiga'Skardufax (de Guiga), Yuna Shardufax (de Cyclops que, por um erro de digitação, ficou com a grafia do sobrenome errada, sendo por este motivo caçado) e Cule'skardufax.

No entanto, há também um sério risco a ser considerado ao assumir uma nomenclatura "familiar" no *game*, ou inscrever seu pertencimento a um clã, pois, ao fazê-lo, a pessoa está ligando sua personalidade à de outra(s) pessoa(s), criando um vínculo explícito. Assim, se Finky cometesse infrações, todos poderiam ser caçados, simplesmente por serem "parentes", sendo, portanto, responsáveis e responsabilizados pelos atos dele. O pertencimento, no caso, ligado ao nome (que no Tibia não pode ser trocado), cria um sistema de obrigações mútuas no qual as ações de cada um incidem sobre o grupo como um todo.

A Finky elevou o entusiasmo e aumentou a sensação de "arrebato" (HUIZINGA, 2005)

a que se entregam os jogadores envolvidos com a atividade lúdica, estimulando a participação de muitos outros amigos no game.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho apresentou um *game* de computador, o Tibia, como um componente importante para entender a sociabilidade de um grupo de jovens urbanos.

As casas de jogos em rede, conhecidas como lan houses, tornaram-se locais de encontro de jovens atraídos pela possibilidade de jogarem junto um mesmo game. Estabelecidas, a princípio, em grandes centros urbanos e turísticos, as lan houses difundiram-se rapidamente pelas cidades do interior e marcaram presença nas periferias do país, possibilitando o acesso à rede de uma camada da população que ainda não conquistou o acesso a este bem de consumo (ou seja, um computador ligado à internet). Embora a lan house aqui pesquisada não se localizasse em uma periferia, e sim em um bairro de classe média (o Jardim Botânico, em Porto Alegre), a carência no acesso à internet atingia um grupo considerável de jovens locais que se reuniam diariamente na casa de jogos. O que a princípio seria apenas um espaço para se utilizar o computador, acabou se transformando em um ponto de encontro (*point*) juvenil no bairro. O *point* se caracterizava pelo trânsito constante de jovens menores de idade (na sua maioria) que se aglomeravam no espaço interno e externo (nos degraus que davam acesso à entrada) da lan house. Um grupo diferenciado foi identificado entre diversos jovens que circulavam diariamente pelo local, tratava-se dos jogadores de *game* Tibia. Todos do gênero masculino, com idade variando entre 12 e 20 anos, que curtiam hip-hop, pagode e funk, estudavam no colégio público local e partilhavam de um mesmo estilo de vida concernente às classes trabalhadoras. Dentre muitos MMORPGs existentes, o *game* Tibia foi o mais jogado pelos jovens. No universo online do game, eles compartilhavam o campo de batalha com jovens do mundo todo. No entanto, as aventuras se mostravam mais animadas quando os amigos cotidianos ingressavam no mesmo mundo fantástico criando uma rede de conhecidos que poderia atuar conjuntamente diante de situações de perigo e adversidades. Jogar

na lan house abria a possibilidade de estarem lado a lado (virtual e fisicamente), elaborando estratégias conjuntas e vivenciando o momento de excitação que o jogo proporcionava. Um dizer jovem relatado durante a pesquisa exprime esta nova fase na experimentação de jogos digitais: “jogar sozinho não tem graça”.

O diferencial desta sociabilidade juvenil é a possibilidade de acesso à rede e aos *games* massivos os quais viabilizam espaço para práticas sociais lúdicas inexistentes nos *games* de console ou de computador offline, os quais operavam com número de participantes limitado.

Os MMORPG são uma realidade do século XXI. São frutos da maturação de uma tecnologia informacional que possibilita e fomenta o entretenimento imersivo e interativo de inúmeros jogadores em uma mesma plataforma, ou mundo digital (no caso, o servidor).

Neste trabalho foram destacadas algumas características comuns aos MMORPGs, como: a narrativa, os personagens (subdivididos em classes de acordo com certas habilidades), os mundos persistentes (que rodam 24hs), as criaturas, os NPCs (criaturas ou personagens robôs), os agrupamentos (em clãs, famílias ou arranjos sociais diversos) e as *quests*. A indústria de entretenimento parece cada vez mais empenhada na produção de jogos que buscam retratar experiências realistas, mesmo em mundos fictícios (medievais, alienígenas, futuristas). Para tanto, há de se considerar o empenho em melhorar constantemente os gráficos dos jogos através da modelagem computacional a fim de proporcionar uma maior sensação de imersão, dada pelos jogos em três dimensões (3D). No entanto, na X-play Lan House, o *game* mais jogado não era em 3D, o que permite constatar que esta não era a qualidade mais importante a ser considerada em um game. Todos os jovens reconheciam e comentavam o aspecto gráfico (“tosco”) dos desenhos pixelados do Tibia, mas para contrabalancear este fato (dele não ser em 3D), ressaltavam todas as outras qualidades consideradas indispensáveis para garantir a diversão do game. Essa miríade de qualidades próprias do *game* e as experiências pessoais que mobilizavam afetos e emoções ajudam a definir o conceito de “jogabilidade”. Neste quesito os relatos dos jovens foram bastante positivos,

exaltaram diversos elementos que retratam a capacidade de excitação e fascinação inerente ao game. Ou seja, o Tibia “tinha jogabilidade”, ou era de “ótima jogabilidade”.

Como se tratava de jovens de camadas populares foi preponderante o quesito de gratuidade do game, mesmo que ele oferecesse vantagens adicionais aos que optavam pagar. A opção de jogar *free* permitia que os conchavos envolvendo personagens e aventuras pudessem ser planejados, organizados e mantidos com ou sem a garantia de uma conta paga.

A narrativa da gênese do Tibia é visivelmente inspirada nas mitologias célticas e nórdicas e também em obras de ficção (do gênero de contos de fadas) como as do estudioso John R. R. Tolkien. Trata-se de um mundo medieval mágico compartilhado por criaturas diversas, como os anões, os orcs, os elfos, as bruxas e, dentre muitos outros, os humanos que se subdividem em classes de arqueiros, guerreiros, druidas ou feiticeiros.

Os jovens da lan house despendiam grande parte do seu tempo e dinheiro no Tibia. Neste momento da vida o jogo parecia mais interessante do que outras atividades, como o namoro, o futebol, o skate, as festinhas e até mesmo a escola. O Tibia se tornou um espaço para a sociabilidade juvenil importante, pois fortalecia o sistema de lealdade e préstimos de uma ampla rede de amizade vinculada ao mundo real, dos vizinhos e amigos do bairro Jardim Botânico. A rede de cooperação dos jovens em função dos personagens fortes e competitivos dependia também dos benefícios concedidos pelos proprietários do negócio (os quais eram também jovens e jogadores), principalmente no que se refere ao “tempo de conexão”. As horas de jogo cedidas sem o devido pagamento eram trocadas por pequenos favores que garantiam o fortalecimento dos vínculos de amizade.

O sistema de lealdade e préstimos que mobilizava a todos ficou visível quando rastreado a partir de personagens destacados dos jovens da lan, como a guerreira Finky-Skardufax. Esta personagem foi compartilhada por muitos jovens da lan, era o exemplo de sucesso pelo esforço contínuo e compromissado de amigos unidos. Mais do que isso, Finky se tornou responsável pela proteção e proliferação de uma família de

outros *chars* que foram criados na certeza de seu suporte às intempéries dos combates e perigos a que estão expostos todos os jogadores. A Finky elevou o entusiasmo do grupo todo estimulando o envolvimento e integração com o *game* Tibia. Através da Finky eram colocados à prova as habilidades, a coragem, a responsabilidade e a lealdade dos jovens uns para com os outros. Esse senso ético, despertado pelo jogo tendia a permanecer nas relações cotidianas dos jovens do bairro, reforçando o senso de comunidade local.

Este trabalho desvendou como o Tibia, a lan house e as redes de amizade (criadas ou fortalecidas por meio deles), são atores importantes da sociabilidade juvenil e que, avaliados de forma performativa, servem para captar a estética da organização social cidadina. Uma organização que tem sido tecida, cada vez mais, por ações engendradas vias tecnologias de comunicação.

O acesso aos bens digitais passa a configurar condição *sine qua non* para aqueles que querem – ou, por vezes, se vêem compelidos a – pertencer ao novo contexto social informatizado das sociedades moderno contemporâneas. O barateamento dos artefatos e as facilidades de acesso intensificam o trânsito de informações no mundo digital e estimulam a adesão de um maior número de adepto de todas as idades. No entanto, são os jovens que transitam pelo espaço virtual dos *bits* com maior desenvoltura, utilizando-o de forma persistente e vigorosa para expressar interesses (e realizar) motivações de ordens diversas (social, política, lúdica, profissional, dentre outras).

Cabe, portanto, àqueles que desejam compreender os agrupamentos juvenis urbanos, um mergulho nesse universo digital e seus meandros, seja através dos *games*, dos bate-papos, dos blogs ou das redes sociais, espaços onde a efervescência da sociabilidade jovem permite-se captar.

BIBLIOGRAFIA:

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

ANDRADE, Luiz Adolfo de. **O herói**

- informacional. Dinâmicas corporais do RPG inscritas no design do jogo eletrônico.** Trabalho apresentado na CONECO, 1º Congresso de Estudantes de Pós-Graduação em Comunicação do Rio de Janeiro, novembro de 2006. Rio de Janeiro, UFRJ. Disponível em: <http://www.uff.br/ciberlegenda/gt5_luizandrade.pdf> Acesso em 24 de maio de 2007.
- BARTH, Fredrik. “The analysis of culture in complex societies”. *Revista Ethos*, Suécia, v.54, n. III-VI, 1989.
- BIJKER, W. *Of bicycles, bakelites, and bulbs: toward a theory of sociotechnical change*. Cambridge, Mass: The MIT Press, 1997.
- CASTRONOVA, Edward. “On virtual economies”. In: *Game Studies*, vol. 3, issue 2, december 2003. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0302/castronova/>> Acesso em 11 de maio de 2007.
- COLBERT, D. **O Mundo Mágico do Senhor dos Anéis: mitos, lendas e histórias fascinantes.** Rio de Janeiro: Sextante, 2002.
- FEENBERG, A. *Transforming technology: a critical theory revisited*. Oxford: Oxford University Press, 2002.
- FOOTE WHITE, W. **Sociedade de Esquina.** Rio de Janeiro: J. Zahar, 2005.
- FRANCHINI, A. S. e SEGANFREDO, C. **As Melhores Histórias da Mitologia Nórdica.** Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2004.
- GUILDSTATS. Site de estatística do Tibia. Disponível em: <www.guildstats.eu> Acesso em 20 de junho de 2013.
- HOUAISS. **Dicionário Eletrônico da Língua Portuguesa.** Versão 1.0. Editora Objetiva LTDA, 2001.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2005.
- JONES, Gerard. **Brincando de Matar Monstros: por que as crianças precisam de fantasia,** videogames e violência de faz-de-conta. São Paulo: Conrad, 2004.
- KOLO, Castulos e BAUR, Timo. “Living a virtual life: social dynamics of online gaming”. *Game Studies*. Vol 4, issue 1, 2004. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0401/kolo/>> Acesso em 11 de maio de 2007.
- LATOURE, Bruno. **Reagregando o social: uma introdução à teoria do Ator-Rede.** Salvador: Edufba, 2012.
- LEITE, Paula. “Jogos on-line criam economia paralela”. **Folha Online.** Informática, 22/01/06. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u19538.shtml>> Acesso em 05 de mai. de 2007.
- LÓPEZ, Rosa S. **O Senhor dos Anéis & Tolkien: o poder mágico da palavra.** São Paulo: Arte & Ciência, 2004.
- MACKENZIE, D.; WAJCMAN, J. (Ed.) *The social shaping of technology*. Buckingham: Open University Press, 1999.
- MAGNANI, José G. C. e SOUZA, Bruna M. de (orgs.). **Jovens na Metrópole: etnografias de circuitos de lazer, encontro e sociabilidade.** São Paulo: Terceiro Nome, 2007.
- OLIVEN, Rubem G. **Metabolismo social da cidade e outros ensaios.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 1974.
- PACEY, A. *The culture of technology*. Cambridge, Mass: The MIT Press, [1983] 1994.
- PARK, Robert E. “A cidade: sugestões para a investigação do comportamento humano no meio urbano”. In: VELHO, Otávio Guilherme (org.). **O Fenômeno Urbano.** Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1973.
- PEREIRA, Vanessa A. **Na lan house, “porque jogar sozinho não tem graça”:** Estudo das redes sociais juvenis on e offline. Rio de Janeiro: UFRJ, 2008. Tese (Doutorado em Antropologia Social), Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Museu Nacional, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2008.

- SIMMEL, Georg. “As grandes cidades e a vida do espírito (1903)”. **Mana. Estudos de Antropologia Social**, vol. 11, nº. 2, Rio de Janeiro, out. 2005.
- SITE DO TIBIA. Disponível em: <<http://www.tibia.com>>.
- SITE DO TIBIABR. Disponível em: <<http://www.tibiabr.com>>.
- SQUIRE, Charles. **Mitos e Lendas Celtas**. Rio de Janeiro: Nova Era, 2003.
- TAYLOR, T. L. **Play Between Worlds: exploring online game culture**. Cambridge: MIT Press, 2006.
- TOLKIEN, J. R. R. **O Senhor dos Anéis**. São Paulo: Martins Fontes, 2000. 3 volumes.
- TOSCA, Suzana. “The EverQuest speech community”. A slightly modified version of a paper presented at the **Computer Games and Digital Cultures Conference**, in Tampere, 2002, and printed in the proceedings edited by Tampere University Press. Disponível em: <<http://www.it-c.dk/people/tosca/everquest.htm>> Acesso em 01 de jul. de 2007.
- VALINOR: Onde a luz do antigo oeste ainda vive. Disponível em: <<http://www.valinor.com.br/>> Acesso em 20 de agosto de 2007.
- VELHO Gilberto. **Individualismo e Cultura**: notas para uma antropologia da sociedade contemporânea. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.
- _____. **Nobres e Anjos**: um estudo de tóxicos e hierarquia. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1998.
- _____. **Projeto e Metamorfose**: antropologia das sociedades complexas. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.
- VELTMAN, Kim H. “Electronic media: the rebirth of perspective and the fragmentation of illusion”. In: DRUCKREY, Timothy (ed.). **Electronic Culture – technology and visual representation**. London: Aperture, 1996
- VERLE, Lenara. “Branca de Neve e os Sete Pixels: um estudo sobre imagem digital”. **Revista FAMECOS**. Porto Alegre, nº 5, novembro de 1996. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/famecos/pos/revfamecos/5/lenara.pdf>> Acesso em 01 de jul. de 2007.
- VIEIRA, Paulo A. **Economia de Mundos Virtuais, no mínimo Reportagem**. Disponível em: <<http://nominimo.ibest.com.br>> Acesso em 07 de nov. de 2005.
- WIRTH, Louis. “O urbanismo como modo de vida”. In: VELHO, Otávio Guilherme. (org.). **O Fenômeno Urbano**. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

Notas

1 Tese defendida no Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Museu Nacional, UFRJ, em 2008, sob orientação do Prof. Gilberto Velho (PEREIRA, 2008).

2 Um trabalho interessante sobre importância e necessidade da brincadeira, fantasia e imaginação emocional na infância e adolescência pode ser consultado em: “Brincando de matar monstros: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta” (JONES, 2004.).

3 Por camadas populares podemos entender parcelas da população menos favorecidas economicamente, mas não somente, afinal, como esclarece Gilberto Velho (1999) é importante perceber que para além da desigualdade econômica o conceito se refere a visões de mundo e experiências sociais peculiares. Neste sentido é importante levarmos em consideração o universo complexo e heterogêneo dessa delimitação que varia em contextos históricos e geográficos diferenciados. Populares, no sentido aqui expresso, não diz respeito a jovens de periferias ou favelas e sim moradores de um bairro em transição para a classe média, o qual ainda preserva moradias populares. Os jovens estudavam em escolas públicas e moravam de aluguel. As profissões dos pais variavam entre: mecânico de automóveis, funcionário público, manicure, servente, dentre outras similares.

4 Comunicação pessoal com a designer Lenara Verle, professora do curso de Desenvolvimento de Games da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

5 O RPG (Role Playing Game), ou seja, o jogo de interpretação de papéis é um jogo de tabuleiro que foi verdadeira febre nos Estados Unidos, nos anos 1980. O primeiro jogo deste tipo foi “Dungeons & Dragons”, um RPG de fantasia medieval produzido por Gary Gygax e Dave Arneson e lançado nos Estados Unidos em 1974.

6 Sobre a temática das estéticas dos heróis de

RPG de mesa inscritas no design dos MMORPG, ver Andrade (2006). Sobre a dinâmica da vida social num MMORPG, consultar Kolo and Baur (2004).

7 Jogos sem narrativa de criação do mundo não são considerados MMORPGs, tal como *The Sims* e o *Second Life*.

8 O termo em inglês “up” foi totalmente apropriado e transformado em verbo pelos jovens da lan.

9 O termo celta aplica-se aos povos que viveram na Grã-Bretanha e na Europa Ocidental entre 2000 a.C. e 400 d.C. Eram civilizações da Idade do Ferro, habitantes de pequenas aldeias lideradas por chefes guerreiros. Os celtas da Europa Continental não deixaram registro escrito, mas seus deuses são conhecidos através dos conquistadores romanos, que estabeleceram elos entre muitas dessas divindades e seus próprios deuses. (SQUIRE, 2003).

10 Conforme Franchini e Seganfredo “a mitologia nórdica diz respeito aos povos que habitaram, nos tempos pré-cristãos, os atuais países escandinavos (Noruega, Suécia e Dinamarca), além da gélida Islândia. Este conjunto de mitos também teve especial desenvolvimento na Alemanha, que foi a grande divulgadora da riquíssima cultura dos nórdicos” (2004, p. 7). Vale lembrar que o Tibia foi criado por alemães.