

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS - MESTRADO

DAIANE DORNELES IBARGOYEN

**JOGOS VIRTUAIS E A ANTROPOLOGIA DA PERFORMANCE**

Maringá – Paraná

2011

DAIANE DORNELES IBARGOYEN

**JOGOS VIRTUAIS E A ANTROPOLOGIA DA PERFORMANCE**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Ciências Sociais, linha de pesquisa em Dinâmicas Urbanas e Políticas Públicas, da Universidade Estadual de Maringá.

Orientador: Prof. Dr. Geovanio Edervaldo Rossato

Maringá – Paraná

2011

DAIANE DORNELES IBARGOYEN

## **JOGOS VIRTUAIS E A ANTROPOLOGIA DA PERFORMANCE**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Ciências Sociais, linha de pesquisa em Dinâmicas Urbanas e Políticas Públicas, da Universidade Estadual de Maringá.

Orientador: Prof. Dr. Geovanio Edervaldo Rossato

Aprovado em \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

---

- Assinatura -

---

- Assinatura -

---

- Assinatura -

A Deus.

Aos meus pais pelo amor, atenção e incentivo sempre presente.

## AGRADECIMENTOS

À coordenadora Prof<sup>a</sup> Dra. Celene Tonella e a todos os professores, funcionários e colaboradores do Curso de Mestrado em Ciências Sociais, pela prontidão e dedicação em que empreenderam seus esforços.

Ao Prof. Dr. Geovanio Edervaldo Rossato pelo apoio, incentivo e compreensão.

Aos meus pais Sérgio e Ilma Ibarгойen, pelos cuidados e carinho.

A minha super amiga Gaby pelas muitas horas de reflexões e pela dedicação em me ajudar com as traduções dos textos.

Aos amigos que sempre estiveram comigo nos dias de alegria, turbulência e que eu amo muito Alan, André, Bruno, Celso, Éder, Felipe, Igor, Ingrid, João Paulo, Júlio César, Marcos, Maycon, Raphael, Samara, S. Said e Ygor.

Aos meus demais amigos, colegas, tios, tias, priminhos e priminhas pelo companheirismo de sempre. Um agradecimento especial para a tia Cléia.

E a todos os demais que direta e indiretamente auxiliaram nas etapas da construção deste sonho.

Aos amigos do *Asda Story* e da *Campus Party* todos os demais *gamers*, *geeks* e *nerds*.

“A Internet está se tornando a praça pública para a aldeia global de amanhã.” (Bill Gates).

## RESUMO

A partir de 1960, a sociedade ocidental de consumo passou por sensíveis alterações nos mecanismos de produção de cultura e de relações sociais. Com a Internet e a Globalização foram incluídas novas denominações, como “cibercultura”, “sociedade da informação” e “sociedade em rede”, com fins de caracterizar este período. As ciências sociais hoje se deparam com um novo desafio que é entender os mecanismos da globalização e também da Internet. O novo desafio inclui estudos que levem em consideração a virtualidade e a metodologia. Deparando-se com o ambiente do entretenimento, destaca-se a relação de uso e fascínio entre jogadores e plataformas de jogos virtuais. Nos MMORPG - jogos virtuais massivos de múltiplos jogadores - há delimitação de objetivos, que são melhor alcançados quando se utiliza da divisão de tarefas e formação de grupos eventuais (esporádicos) ou constantes (habituais), havendo uma intensa representação simbólica e ação performática que pode ser estudada a partir da antropologia da performance. A presente pesquisa pretende discutir a relação entre ela e o MMORPG chamado *Asda Story* Brasil. Desta forma, busca-se identificar a ação performática e propondo o uso analítico da antropologia da performance, a partir das categorias apresentadas por Richard Schechner, quais sejam: *performer*, intensidade da performance, interações do *performer*, sequência total da performance, transmissão do conhecimento performático e avaliação da performance.

**Palavras chave:** Antropologia da performance; jogo virtual; cibercultura e *Asda Story* (Brasil).

## **ABSTRACT**

*Since 1960, the consumption of Western society has been sensitive to changes in delivery mechanism, culture and social relations. With the Internet and the Globalization new names were included as "Cyberculture," "information society" and "society in network" for purposes of characterizing this period. The social sciences today face a new challenge that is to understand the mechanisms of globalization and also the Internet. The new challenge includes studies that take into account the virtuality and the methodology. Faced with the environment of entertainment, there is a relationship of use and fascination among players and virtual gaming. In MMORPG - massive online gaming multiplayer - no definition of goals, which are best achieved when using the division of tasks and training for possible (sporadic) or constant (normal), with a strong symbolic and performative action that can be studied from the anthropology of performance. This research discusses the relationship between her and the MMORPG Asda Story called Brazil. Thus, we seek to identify the performative action and propose the use of analytical anthropology of performance, from categories presented by Richard Schechner, which are: performer, intensity of performance, interactions of the performer, full sequence of performance, transmission of performative knowledge and performance evaluation.*

**Keywords:** *Anthropology of performance; virtual game; cyberculture and Asda Story (Brazil).*



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>LadyPamela</i> na tela de início do jogo .....	36
Figura 2 - NPC de <i>Silaris</i> – Joel .....	37
Figura 3 – Tela: barra de experiência, informação sobre a personagem (atributos), barra de <i>skills</i> , nível de experiência e etc.....	39
Figura 4 - Tabela de profissões.....	40
Figura 5 – <i>Gilgamesh</i> : Chefe do Deserto Estagnado .....	42
Figura 6 - Dragão maligno <i>Enkidu</i> : Chefe da Toca do Dragão.....	43
Figura 7 – <i>Skill</i> de cura de <i>Soulmate</i> .....	44
Figura 8 - Sistema de pesca.....	48
Figura 9 - Representação simbólica das três facções.....	50
Figura 10 - Fórum <i>Screenshot</i> .....	68
Figura 11 - NPC da Loja de Pesca de <i>Agnes (Flammio)</i> .....	69
Figura 12 – Maga .....	72
Figura 13 - Arqueira e guerreiro .....	72
Figura 14 - Títulos obtidos, descobertos e posição no <i>ranking</i> .....	81
Figura 15 - Tabela de títulos.....	81
Figura 16 - NPC e personagens em interação .....	90
Figura 17 - Representação simbólica da aliança.....	95
Figura 18 - Sátira realizada no fórum do site do <i>Asda Story</i> .....	104

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

3D	Terceira dimensão.
ARPA	<i>Advanced Research Projects Agency</i> – Agência de Projetos para Pesquisas Avançadas.
ARPAnet	Rede da Agência de Projetos para Pesquisas Avançadas da ARPA.
<i>Ban</i>	Banimento – quando um jogador recebe punição (sanção), podendo ocorrer sua permanente exclusão de conta ou suspensão provisória; contas que tiveram aquisição de <i>cash</i> , não são excluídas permanentemente.
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.
Cetic.br	Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação.
CGI.br	Comitê Gestor da Internet no Brasil.
<i>Char</i>	<i>Character</i> ou personagem.
CNPq	<i>National Counsel of Technological and Scientific Development</i> - Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.
EXP	Experiência.
GB	<i>Gunbound</i> . Jogo de tiro.
GM	<i>Game Master</i> – A figura do <i>game master</i> aparece em diversos jogos, é uma mistura de administrador e fiscal. Pode ser responsável pela punição, organização de eventos, resolver ou relatar problemas no jogo.
HP	Pontos de vitalidade ou de vida.
HTML	<i>Hypertext Transfer Protocol</i> – Protocolo de transferência de hipertexto.
HTTP	<i>Hypertext Markup Language</i> – Linguagem de marcação de hipertexto.
IBOPE	Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística.

K	Unidade de mil.
KK	Unidade de milhões.
LAG	<i>Latency at game</i> ou latência no jogo. É o atraso ou lentidão de uma ação no jogo.
MMO	<i>Massively ou Massive Multiplayer Online</i> - Jogo de massa de múltiplos jogadores.
MMORPG	<i>Massively ou Massive Multiplayer Online Role-Playing Game ou Multi Massive Online Role-Playing Game</i> – Jogo de massa de múltiplos jogadores de representação de papéis <i>online</i> .
MP	Pontos de Mana; energia.
MSN	<i>Microsoft Service Network</i> – Programa de mensagem instantânea.
MUD	<i>Multi-User Dimension</i> - Dimensão Multi-Usuário.
NPC	<i>Non player character</i> – é o personagem comandado pelo desenvolvedor.
ONU	Organização das Nações Unidas.
PT	<i>Party</i> – grupo.
PVP	<i>Player versus Player</i> – espécie de duelo entre personagens, em que um desafia outro para o confronto.
Registro.br	Registro de domínios para a Internet no Brasil.
Ress	Ressurreição; quando um personagem morre, perde pontos de experiência e retorna para a cidade, porém, para evitar o retorno é utilizado um pergaminho para que renasça no mesmo local; existe ainda o pergaminho de ressurreição <i>premium</i> (item de <i>cash</i> ) que faz com que o personagem também não perca experiência.
RPG	<i>Role playing games</i> – jogos de representação.
SM	<i>Soulmate</i> – companheiro de alma – grupo de duas pessoas representadas através de uma aliança.
SMS	Sistema de mensagens curtas.
SS	<i>Screenshots</i> ; cópia de tela.
STFC	Serviço Telefônico Fixo Comutado.

T.T	Títulos.
TS	<i>Team Speak</i> – programa para conferência em áudio.
TTs	<i>Trending Topics</i> - lista em tempo real dos nomes mais postados no <i>Twitter</i> pelo mundo todo.
u.u	Expressão de decepção, tédio ou tristeza.
USP	Universidade de São Paulo.
WWW	<i>World Wide Web</i> .
X1	Duelo entre personagens.
XP	Experiência.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	13
1. O MUNDO DE <i>ASDA STORY</i> .....	25
1.1 DO RPG PARA OS MMORPG .....	25
1.2 A AVENTURA EM <i>ASDA STORY</i> BRASIL .....	33
2. ASPECTOS GERAIS DA ANTROPOLOGIA DA PERFORMANCE .....	54
3. AS CATEGORIAS DE RICHARD SCHECHNER APLICADAS AO <i>ASDA STORY</i> .....	64
3.1 O JOGADOR ENTENDIDO COMO <i>PERFORMER</i> .....	67
3.2 A INTENSIDADE DA PERFORMANCE .....	77
3.2.1 O <i>ranking</i> de experiência .....	77
3.2.2 O <i>ranking</i> de títulos .....	80
3.2.3 A guerra de facções .....	83
3.3 INTERAÇÕES ENTRE O <i>PERFORMER</i> E O PÚBLICO .....	88
3.4 SEQUÊNCIA TOTAL DA PERFORMANCE .....	98
3.5 TRANSMISSÃO DO CONHECIMENTO PERFORMÁTICO .....	102
3.6 AVALIAÇÃO DE PERFORMANCES .....	104
CONCLUSÃO .....	106
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	117

## INTRODUÇÃO

A Internet e a Globalização colocaram as Ciências Sociais diante de um novo desafio: como lidar com os objetos e a metodologia do “mundo virtual”.

Os mecanismos que agilizam e tornam possível a captação, transmissão e distribuição das informações são chamados de tecnologia da informação, surgidas gradativamente no contexto de expansão da transmissibilidade de dados, sobretudo devido à Internet e à globalização.

Sabe-se que a globalização é fruto do aprofundamento da integração social, econômica, política e cultural, vem sendo construída ao longo dos anos, tanto por estes aspectos, quanto pelos tecnológicos, sobretudo através expansão das formas de comunicação e de sua velocidade. A comunicação tem influência na ampliação da interação entre países, na transmissão de informações e organização da sociedade, pois proporciona dinâmica e velocidade à transmissão de dados (GIDDENS, 2005). Já a Internet é uma rede interligando computadores do mundo inteiro, capaz de conectar os homens e suas diversas atividades, sendo considerado que se vive em uma “sociedade da informação”, “sociedade em rede” (CASTELLS, 2003) ou “cibercultura” (LÉVY, 1999).

A Internet passa a ser um portal para um ambiente virtualizado, integrado com o cotidiano, assim a partir do momento que uma pessoa ingressa na Internet, passa a lidar simultaneamente e de forma híbrida com dois aspectos o *offline* e o *online* (virtual ou digital), alterando, no geral, as noções de tempo, espaço e interação (LOUREIRO DA SILVA, 2010), de modo a criar uma nova identidade a partir da Internet.

Portanto, a Internet, abre um novo espaço de pesquisa, de relacionamentos e ao mesmo tempo de privacidade do homem perante os demais. O espaço coletivo de relacionamentos faz parte da convivência do internauta com outros usuários da rede, mas quando o homem utiliza seu espaço virtual, muitas vezes se encontra sozinho em seu ambiente, podendo então representar um momento de privacidade

em relação às demais pessoas, pois nem tudo o que será realizado terá interação direta com outros sujeitos (um exemplo disto seria a leitura de jornais ou livros), em outros momentos pode haver muita interação.

Existe imensidão de possibilidades de uso da Internet, um que chama atenção e fascina, são os jogos *online*. Nos jogos diversas formas de interação com novas experiências. Há vários tipos, alguns até mesmo simulam a vida, tal como o *Second Life* – segunda vida, onde o jogador constrói uma nova vivência, com atividades individuais e em grupo, podendo, trabalhar, estudar, casar, ter filhos e etc.

A grande repercussão dos jogos *online* é poder representar, ter a sensação de liberdade, onde o sujeito pode tanto criar um personagem diferenciado do cotidiano para lidar no ambiente virtual (em uma espécie de simulação de uma nova personalidade) ou buscar a representação de si próprio. No geral existe uma tendência a dicotomizar o virtual do real, no entanto, ambos são uma expressão do sujeito, criando-se uma identidade única.

No geral, crianças, jovens e adultos passam várias horas conectadas aos seus respectivos jogos, também conhecidas pela expressão *games*. Inclusive há casos de relatos de roubos de contas, sequestros, furtos de itens e paixões surgidas a partir de tal ambiente. A dimensão dos *games* é tão presente que, conforme noticiado em vários veículos de comunicação tais como o Fantástico<sup>1</sup> e o Jornal Folha de S. Paulo<sup>2</sup>, houve a acusação de um grupo de jovens por sequestro de um sujeito, a fim de retirarem itens de sua conta, tendo em vista que se tratava de um dos melhores jogadores do *GunBound* (jogo de tiro)<sup>3</sup>.

À medida que as conexões com a Internet se intensificaram e expandiram-se, surgiram demandas a serem resolvidas por diversas ciências, inclusive pela antropologia.

Uma das tentativas de estudar os fenômenos da Internet é proposta pela antropologia do mundo virtual, a qual estipula, entre outras coisas, segundo Jonatas

---

<sup>1</sup> A reportagem do fantástico está disponível na Internet (JOGADOR, 2011).

<sup>2</sup> Disponível no Jornal Folha de S. Paulo (GRUPO, 2010).

<sup>3</sup> Conhecido por GB que na época era administrado pela mesma empresa que administra o jogo *Asda Story* Brasil, ou seja, a *OnGame*.

Dornelles (2008), que o antropólogo deve se manter ciente das possíveis simulações, relativizando e contextualizando as informações obtidas no campo.

Para Vera Dodebei (2006), no geral, as informações no ciberespaço estariam em movimento, impedindo sua estagnação, sempre havendo novos dados, há a passagem para o território do ciberespaço, fortalecendo a diversidade, qualidade e quantidade das informações. Também a forma de lidar com as informações disponíveis na Internet passam por questões de autenticidade da fonte e confiabilidade, necessitando de cautela do pesquisador em relação à origem e credibilidade em relação aos dados obtidos.

A questão da credibilidade da fonte é tão relevante na Internet que, por exemplo, em junho de 2010 houve uma grande repercussão sobre o locutor Galvão Bueno da Rede Globo, feita através do *microblog Twitter*<sup>4</sup>. O assunto entrou na lista dos mais comentados no Brasil. A frase “CALA A BOCA GALVÃO” que já era conhecida do público nacional, referindo-se ao locutor, ganhou divulgação internacional, por estar sendo veiculada pelos usuários do *Twitter* em tom de brincadeira. Naquele momento figurou entre as dez primeiras mais utilizadas no TOP100Brasil, que acompanha as *tags* mais divulgadas no Brasil, criando-se e divulgando-se um vídeo<sup>5</sup> e cartazes digitais voltados aos internautas estrangeiros, que passava informação equivocada de que se tratava de uma ‘campanha publicitária para doações, a fim de salvar um pássaro chamado Galvão’, a brincadeira foi referenciada por jornais internacionais e até mesmo ‘o Jornal *The New York Times* publicou notícias sobre a campanha’ (PAVÃO JÚNIOR; SBARAI, 2010).<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Permite aos usuários o envio e recebimento de mensagens de até 140 (cento e quarenta) caracteres os *tweets*. Pode ser acessado por um *browser*, programas clientes, em celulares ou através de SMS, por exemplo. As mensagens variam desde atualizações do cotidiano dos usuários, divulgação de notícias, promoções, propagandas, compartilhamento de *links* e *sites* diversos (com músicas, vídeos, imagens, fotos e etc). Além disso, há a disponibilização de *Trending Topics* ou TTs que são uma lista dos nomes mais postados no *Twitter*. Há ainda o *Twitter List* que é um recurso que permite ao usuário criar listas compartilháveis de usuários. Além disso, há outros programas, complementos e *websites* relacionados ao *Twitter* de forma a tornar a navegação no *microblog* mais atraente, tal como o *Twitpic* onde se pode adicionar fotos que serão compartilhadas no *Twitter*.

<sup>5</sup> Veiculado pelo *site Youtube* (CALA, 2011).

<sup>6</sup> Maiores informações podem ser obtidas através do *site* do *The New York Times*. (BRAZIL, 2011).



Além disso, como a Internet se trata de um fenômeno de história recente, ainda há muita dúvida e curiosidade sobre a forma de lidar com este tipo de objeto de pesquisa. Muitos cientistas sociais e antropólogos vêm acompanhando as mudanças e utilizando mensagens eletrônicas (*e-mails*), pesquisas de textos, áudio, vídeos pela rede, porém, alguns ainda deixam de explorar os recursos do computador como instrumento de pesquisa (AMARAL, 2010).

Segundo Guimarães (1999) a sociabilidade transcende o que é proporcionado pelas plataformas virtuais, com a criação de espaços simbólicos. Destarte, há mais do que uma fonte de coleta de dados para as pesquisas no campo, já que a Internet proporciona diversas formas de comunicabilidade e a utilização de diferentes plataformas e espaços.

Para Jonatas Dornelles (2008) as pesquisas sociais virtuais têm 'profundidade passível de investigação' e alerta que há necessidade de se tomar cuidado para não haver simulação, por exemplo, nas entrevistas. De toda forma, tanto na pesquisa tradicional, quanto na *online*, há necessidade de fazer os exercícios de duvidar, relativizar e contextualizar as informações obtidas no campo.

Assim, neste trabalho, a proposta foi se utilizar da antropologia dos mundos virtuais e da antropologia da performance através da observação participante. Isto porque, conjuntamente à antropologia da performance e à antropologia dos mundos virtuais podem ser utilizadas de forma a demonstrar como lidar com os objetos virtuais, investigando o fenômeno, explorando suas implicações, linguagens e estrutura.

Seguindo-se a linha dos jogos virtuais, a presente pesquisa partiu do ambiente geral da Internet e da globalização e concentrou-se em um exemplo de jogo de MMORPG - *Massively* ou *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* – jogos com múltiplos jogadores.

A escolha de um MMORPG se deu em razão de que são jogos de interpretação de papéis *online*, inspirado nos RPG – *Role Playing Games* – jogos de representação de papéis, onde há personagens controlados por um sujeito e direcionados pelo narrador ou mestre, através da união do conceito de teatro com as

suas próprias regras. O RPG geralmente é jogado em grupo, no qual as pessoas se reúnem para interpretar papéis dentro de uma história, sendo essencialmente coletivo e apresenta características performáticas, tais como representação de papéis, movimentos e etc.

O RPG e o MMORPG têm aspectos teatrais fortemente marcados, apresentam pontos de contato com a antropologia da performance que será utilizada na presente pesquisa a fim de conhecer o ambiente dos jogos virtuais.

Nos MMORPG ocorre uma interação também com o digital, fazendo com que o jogador se insira no jogo através de avatares (que são expressão visual de seus personagens) e apelidos, através de uma linguagem própria e dinâmica, em que o melhor desempenho é recompensado com itens, honras, títulos (T.T.), *ranking* (posição perante os demais ou grupo) e etc.

Dentre os MMORPG, existem, por exemplo: *Tibia* (jogo com ambiente medieval), *Ragnarok* (primeiro MMORPG traduzido oficialmente para o Português), *World of Warcraft* (ação e aventura) entre outros, porém, buscou-se explicar este universo a partir de *Asda Story* Brasil, em razão de ter desenvolvido pela empresa *MaxOn* e publicado no Brasil através de um servidor *open beta* (versão ainda em fase de teste, porém aberta ao público) em 08 de outubro de 2009. A desenvolvedora terceiriza o servidor brasileiro para a empresa *OnGame*<sup>7</sup>. *Asda* tem uma história de publicação recente no mercado brasileiro, podendo, desta forma, ser acompanhado desde o início com as suas alterações e evoluções.

Assim, frente a possibilidade de se realizar uma pesquisa antropológica, procurou-se, realizar uma etnografia de observação participante, sendo a base metodológica da presente pesquisa, para tanto, foi criada em *Asda Story*, a personagem feminina chamada de *LadyPamela*<sup>8</sup>, afim de integrar-se ao universo empírico escolhido.

---

<sup>7</sup> Existem servidores em outros países, entre eles um dos mais conhecidos é o *Asda Story* americano, que foi terceirizado para a empresa *Games Campus*.

<sup>8</sup> A criação da personagem ocorreu apenas um mês após o lançamento do jogo.

Houve uma intensa pesquisa de campo que se baseou na interação direta no jogo e construção do caderno de campo, onde foram tomadas notas acerca de minhas observações e também das dificuldades com o jogo. Em alguns momentos estas anotações compunham-se de dúvidas e questionamentos acerca de “como jogar”, do que efetivamente analíticas, em outros refletiam as instigações científicas. Desde já é preciso destacar que antes da proposta de pesquisa, não tive contato algum com os jogos de MMORPG, portanto houve um encantamento inicial e também dificuldades adicionais. Não são todas as pessoas que aprendem a lidar e gostar de jogos virtuais e *Asda Story* foi um desafio. Conhecer particularidades do jogo, fazer contatos com pessoas diferentes, foi instigante. A base da pesquisa teve dificuldades de acesso, pois além de aprender a pesquisar<sup>9</sup>, tive que tentar aprender a interagir, barganhar e conhecer meu objeto.

Tive um fascínio inicial por *Asda* e seu ambiente em 3D – Terceira Dimensão, onde um personagem tem contato o tempo todo com a representação simbólica do outro, de forma que a interação de comunicação e visual entre eles é intensa e frequente. Isto é marcado por performances de seus personagens, também conhecidos pelo nome de avatar ou *char*<sup>10</sup>. O contato é recíproco, tanto é possível sair em grupo para caça de monstros, quanto se sentar à beira de um lago para conversar com outro avatar, assim eles podem se encontrar constantemente, cada qual podendo ver as atividades dos demais que estão a sua volta (a maioria delas pode ser vista pelos demais, porém, existem algumas que são vivenciadas apenas pelo próprio *char*).

Assim também ocorre no ciberespaço, e nos deixamos encantar pelas informações obtidas através da Internet: pois temos fontes de pesquisa diversas, desde dados estatísticos públicos e particulares, acesso aos museus, bibliotecas digitais, documentos eletrônicos, fóruns de discussão, salas de bate papo, jornais, revistas, *sites*, *blogs* e etc.

---

<sup>9</sup> Importante justificar também que eu nunca havia lidado com antropologia, até então. Tendo graduação apenas no curso de Direito.

<sup>10</sup> Nos jogos, usa-se a expressão *char*, que vem da abreviatura de *character* e significa o mesmo que personagem.

Há ainda um novo caminho sendo descortinado. Existem estudos em diversas áreas do conhecimento que levam em consideração os avanços da Internet. Instituições de pesquisa como o CNPq, *Ford Foundation*, Portal da Capes, trazem materiais de pesquisa abertos à consulta pública. Além disso, a partir de um *site* de relacionamento do tipo do *Orkut*, *Facebook* ou mesmo através do MSN é possível a coleta de dados qualitativos e quantitativos, como entrevistas, questionários e estatísticas. Também podem ser obtidas imagens, fotografias, sons e etc., que podem corroborar com as pesquisas a serem desenvolvidas.

Criam-se, portanto, novos espaços de trocas sociais e pesquisa de diversos estudiosos, como Néstor Canclini, Manuel Castells, Pierre Lévy entre outros, tratam de problemas a serem enfrentados pelos demais pesquisadores, como: relação temporal e espacial da Internet, desterritorialização, sociedade em rede, cibercultura, pertencimento nacional, cultura globalizada e cultura local, mercado consumidor, entre diversos outros temas. Portanto, a Internet é um meio de comunicação que permite uma nova sociabilidade na medida em que possibilita diversas formas de interação e de relacionamentos na rede, havendo *sites* específicos para redes sociais, além de diversos outros recursos virtuais que podem ser utilizados e estudados no campo das Ciências Sociais.

Há um vasto campo de atuação para o pesquisador no ciberespaço, porque permite a utilização de velhos e novos conceitos a fim de explicar a realidade, na medida em que conceitos como tempo e espaço, antes solidificados passam por desagregamento. Assim o território enquanto parte fundamental da construção de identidades na rede se relaciona com fronteiras geográficas ou políticas, já que é possível um *site* ser criado e desenvolvido em outro país que não o de domicílio de seu criador ou proprietário.<sup>11</sup>

O fato é que a rede não só promove a desagregação de fronteiras geográficas, mas também cria novos territórios e isto se reflete em práticas sociais e

---

<sup>11</sup> No Brasil, o registro pode ser feito diretamente pelo usuário no Registro.br onde indica-se o domínio, ou seja, o nome que será digitado em um *browser* (programa que serve de acesso à Internet, conhecido também como navegador) e que será acessado pelos demais usuários da Internet.

identidades, onde os programas de navegação na rede (*browsers*) serviriam como transporte (LOUREIRO DA SILVA, 2010).

O território na Internet segundo Lúcia Loureiro da Silva (2010) deve então ser pensado em três aspectos:

a) A partir da ideia de que o território simbólico é macroscópico, ou seja, ligado à questão global;

b) A flexibilidade do conceito está além dos conceitos de espaço geográfico e jurisdicional;

c) Há uma representação de territórios individuais e/ou privados na Internet (*sites*, por exemplo).

Outra questão importante é a caracterização temporal na Internet, pois as informações podem ser transmitidas de forma extremamente rápida, como por exemplo, através do *site Twitter*. Como já descrito no acontecimento envolvendo o locutor Galvão Bueno, as informações através desta rede de *microblog* são transmitidas de maneira intensa e rápida, sendo que em poucos segundos uma informação pode ser compartilhada com uma infinidade de usuários.

Quanto à atualidade da informação, tem-se que nem todos os *sites* tomam a cautela de postarem em suas notícias a data em que foi produzida ou veiculada alguma informação, gerando problemas quanto à temporalidade da informação obtida. Ressalta-se que nem todas as informações são válidas de forma universal, algumas delas têm mudanças que precisam de contextualização de tempo como requisito obrigatório. É o caso, por exemplo, do que ocorrem com artigos científicos nas áreas de tecnologia e Direito, em que a velocidade de alterações pode influenciar na confiabilidade dessas informações.

Destaca-se que a Internet está disponível aos usuários a qualquer horário. Assim, a Internet facilita a interação dos internautas com as informações, sem que estejam restritos aos horários institucionais. Ao mesmo tempo em que isso permite uma maior liberdade ao Internauta, também pode ser um traço de aprisionamento, pois alguns usuários podem transferir o seu trabalho e as obrigações cotidianas para

horários em que normalmente estariam em repouso. Tal prática traz flexibilidade para o usuário, mas pode resultar em uma redução do tempo livre.

O uso excessivo da Internet pode inclusive ser encarado como patológico, assim, alguns países como a Holanda, Inglaterra e China oferecem programas para o tratamento de pessoas consideradas viciadas em jogos *online*, videogames ou simplesmente em Internet. Em torno de 24 a 33 milhões de chineses teriam vício em Internet, principalmente em jogos *online*, sendo que já foram instituídos processo de tratamento através de eletro choque e existiram acusações acerca de espaçamento de internato e rebelião de pacientes internados (CHINESES, 2011; CLÍNICA, 2011).

Outro aspecto da temporalidade é que as formas de lazer encontradas na rede estão disponíveis aos usuários a todo o momento. A prática dos *games online*, por exemplo, pode ser desenvolvida a qualquer horário livre em que o usuário tiver, exceto se os jogos estiverem em manutenção ou indisponíveis. No entanto, cada atividade tem seu horário de maior frequência de usuários, o que influencia na interação de um sujeito com os demais inclusive nas comunidades virtuais, havendo assim preferências de utilização em um determinado horário, em detrimento de outros<sup>12</sup>.

Acerca da forma de comunicação nas comunidades virtuais, existe a que é realizada em tempo real, ou seja, imediata, onde os usuários estão ao mesmo tempo interagindo entre si. Também havendo a que é postada pelos usuários e que pode ser lida posteriormente pelos demais, comumente se chama a segunda forma de lista de contato, fórum ou comunicação *offline*.<sup>13</sup>

A partir das peculiaridades da Internet, quanto ao território, tempo e etc, a mesma não pode ser estudada somente pelas teorias anteriormente sedimentadas, sem levar em consideração a sua complexidade, fontes e forma de acesso. A rede

---

<sup>12</sup> Como será visto no capítulo 3, um dos momentos energizantes do jogo é a guerra de facções, o que ocorre em determinados dias e horários, sendo que alguns sujeitos passam a priorizar aqueles momentos para acesso ao jogo.

<sup>13</sup> No sentido de não ser comunicação em tempo real (presente), como por exemplo, no *Twitter*, que é uma comunicação *offline*, que consiste em um *microblog* no qual, os usuários poderão ter acesso imediato ao conteúdo disponibilizado.

traz uma mudança de paradigma entre as relações sociais de espaço público e privado, onde essas passam por reconstruções.

Na Internet há uma grande rede de interação entre pessoas através de comunidades virtuais que são um conjunto de pessoas que se organizam e compartilham do mesmo legado, que pode ser cultural, histórico, cooperativo, entre outros, tendo por traço diferencial a interação. As interações podem ser consigo e com o meio, internas ou externas e proporcionam novas reflexões; mudanças, que podem ser duráveis ou não. Assim, surge a ideia de comunidades virtuais, o que segundo Castells (2003) eram tidas, como relacionadas com o surgimento de novos suportes tecnológicos. Acrescenta Castells (2003) através da leitura de Barry Wellman que a Internet seria caracterizada por grande familiaridade com laços fracos (trocas mais difusas), ao contrário dos laços fortes que seriam laços sociais de maior proximidade e intimidade.

As pessoas se ligam e se desligam da Internet, mudam de interesse, não revelam necessariamente sua identidade (embora não simulem uma diferente), migram para outros padrões on-line. Mas se as conexões específicas não são duradoras, o fluxo permanece, e muitos participantes da rede o utilizam como uma de suas manifestações sociais. (CASTELLS, 2003. p. 108)

A interação constitui as relações de determinado grupo ou grupos, sendo que permite relações sociais mais complexas. Há assim espaço na Internet para discussão de temáticas sociais, políticas, culturais, entre outras.

A cultura e o lazer tradicionais são absorvidos pela rede, através de sua reconstrução (como nos *games* de simulação da vida, ou com a transmissão de conhecimentos, dados e informações na rede e na formação de grupos de discussão acerca de várias temáticas, que podem incluir programas televisivos, filmes, seriados, teatro, livros e etc. Não há uma lista fechada, taxativa de atividades a serem descritas, pois a rede está em plena evolução, criam-se cotidianamente novas atividades para serem desempenhadas através da rede.

Como já destacada, a pesquisa na Internet precisa de uma busca de proximidade junto ao objeto de investigação de forma profunda, criando-se espaço à pesquisa antropológica. No entanto, a antropologia urbana, em que pese estudar redes de sociabilidade, trata-se ainda de um estudo geral que não adentra nas características peculiares do ciberespaço.

Por isso a presente pesquisa irá lidar diretamente com a antropologia da performance. Destacando, que segundo Edward Bruner (1986), a antropologia se preocupa com a forma, como as pessoas experimentam a si mesmos, suas vidas e cultura, desta forma, os antropólogos procuram compreender o mundo sob o ponto de vista do sujeito da experiência e conforme Jonatas Dornelles (2008) deve o antropólogo se manter ciente das possíveis simulações no virtual, relativizando e contextualizando as informações obtidas nesse meio.

Existe na Internet a dimensão de espaço antropológico construído pela transferência simbólica e relacional, através da virtualização, ou seja, os símbolos e os processos relacionais constituintes do espaço social são transferidos para o espaço de fluxos infocomunicacionais, a que se tem vindo a dar o nome de espaço virtual (LOUREIRO DA SILVA, 2010).

E assim, sem se dissociar da antropologia dos mundos virtuais, a pesquisa se insere na antropologia da performance que tem base conceitual consolidada, com grandes expoentes e subsume-se perfeitamente ao objeto empírico selecionado. Desta forma, a presente pesquisa pretende a obtenção de informações e de dados, e da forma como lidar com o objeto trazidos pelos ensinamentos da antropologia dos mundos virtuais e ao mesmo tempo trazer os elementos de análise da antropologia da performance que se relacionam intimamente com o objeto selecionado.

A reflexão sobre os textos de Victor Turner da sua fase a partir de 1960, responde algumas das inquietações trazidas posteriormente pela Internet e Globalização. E seus seguidores, como Richard Schechner, sinalizam a aplicabilidade da antropologia da performance como resposta ao virtual.

Portanto, buscar-se-á, durante a pesquisa, a interpretação das propostas de Richard Schechner acerca da análise de categorias de aproximação da antropologia



da performance ao teatro, de forma a aplicar a mesma base metodológica à análise dos jogos virtuais de MMORPG, através do *Asda Story* Brasil. As categorias de Schechner são: caracterização do que seja o *performer*, intensidade da performance, interações do *performer*, sequência total da performance, transmissão do conhecimento performático e avaliação da performance.

Também para Schechner (2002)<sup>14</sup> há na performance o *transportation* e o *transformation*, no qual *transportation* seria uma experiência provisória, temporária, do evento performático deslocando o *performer* (pessoa que pratica o ato no caso poderá ser o próprio avatar ou mesmo o jogador) ao evento performático, enquanto que o *Transformation* remete à tradução literal de transformação, implicando em um estado permanente, no qual há uma consciência crítica do evento performático.

A ideia de *transportation* parece se amoldar bem a esta dimensão do jogo, enquanto o jogador está em frente ao seu computador interagindo com o jogo, com seu avatar e com os demais avatares.

Enquanto que o *transformation* seria uma dimensão mais permanente e se relacionaria com a saída do jogador do momento performático, no qual ele retém a experiência performática para si de forma a se construir a partir da transformação ou ter consciência crítica acerca do evento performático. Há diversos vídeos e fotos espalhados na Internet mostrando combates ou demonstrando formas de usar uma determinada habilidade, assim expressam suas características corporais e movimentos de interação dos personagens.

Dessa forma, para alcançar os objetivos buscados, a presente pesquisa será dividida em três capítulos, sendo que o primeiro será dedicado à descrição e análise antropológica do jogo, o segundo capítulo lança os principais aspectos teóricos envolvendo a antropologia da performance e último a aplicação da teoria da antropologia da performance das categorias Schechner sobre o *Asda Story*.

---

<sup>14</sup> As expressões *transformation*, *transportation*, *performer* e performático.

## 1. O MUNDO DE *ASDA STORY*

“Dormir não dá XP, nem *gold*”  
(Anônimo)

O ambiente dos jogos é instigante e vem acompanhando a humanidade, representando a vida social. É uma atividade muito antiga. É tamanha sua importância que diversas obras já foram escritas, dentre os quais, a obra do filósofo Johan Huizinga, *Homo Ludens* (1980)<sup>15</sup>, para o qual afirma que os jogos são inatos ao homem e também aos animais, porém o riso é uma expressão humana, assim como também a seriedade.

Nosso objeto empírico, tal como destacamos na introdução, é o *Asda Story*, um MMORPG - *Massively ou Massive Multiplayer Online Role-Playing Game ou Multi Massive Online Role-Playing Game* – Jogo de massa de múltiplos jogadores de representação de papéis *online*. E como veremos neste capítulo, o “brincar” fez parte do homem e agora está disponível também na rede mundial de computadores de forma muito dinâmica.

### 1.1 DO RPG PARA OS MMORPG

O lúdico está associado ao divertimento, que é uma necessidade humana, desde brincadeira, jogo ou qualquer dinâmica de relações interpessoais e sensitivas (CHAGAS, 2011). Sociedades primitivas usavam os jogos e o lúdico em seus rituais e festas. Também não é difícil lembrar os tipos de atividades já experimentadas por nossos sentidos<sup>16</sup>, tanto dos jogos contemporâneos quanto dos rituais e lendas, por

---

<sup>15</sup> O jogo traz uma parte do elemento não material e para o autor seria uma espécie de evasão do tempo real.

<sup>16</sup> A expressão sensorial se dá através do olfato, paladar, tato, visão e audição. Um exemplo de experimentação do jogo através da visão seria a observação (o olhar), também a leitura. Outro

exemplo, em torno das figuras de Hércules e Zeus, quanto aos Jogos Olímpicos da antiga Grécia ou as Copas do Mundo.

O jogar, o brincar e o lúdico, fazem parte do homem e durante os períodos da história, vem sendo relatados e experimentados desde tempos remotos, sem uma identificação exata quanto a sua origem.

Aristóteles já classificava o homem em três aspectos: *homo sapiens* (o que conhece e aprende), *homo faber* (o que faz e produz) e o *homo ludens* (o que brinca e cria) (CHAGAS, 2011). Assim, Santo Tomás de Aquino, interpreta os pensamentos de Aristóteles, reconhecendo a atividade de brincar como importante para o repouso e lhe dá caráter de utilidade:

O brincar, porém, algum caráter de bem possui, na medida em que é útil para a vida humana. Pois, assim como o homem necessita, de vez em quando, interromper o trabalho e descansar da atividade física, assim também, de vez em quando, necessita subtrair-se à tensão de ânimo exigida pelas atividades sérias, para repouso da alma: e isso é o que se faz pelo brincar.

E por isto Aristóteles diz que, ao proporcionar ao homem um certo repouso das preocupações - que nesta vida e no relacionamento humano não faltam -, o brincar tem caráter de bem, de bem útil. Daí que no brincar possa dar-se um harmonioso diálogo e comunicação entre os homens: de tal modo que no brincar o homem diga e ouça adequadamente o que lhe é de proveito.

Há, contudo, uma grande diferença entre dizer e ouvir; há muitas coisas que um homem decentemente ouve, mas não poderia decentemente dizer. (AQUINO, 2011. p. 851)

Os jogos tiveram ampla expansão de criação, desde o xadrez, gamão, dominó, os lúdicos, os esportivos e etc. Para Brougère (1998), o brincar tem uma significação social e cada cultura irá construir o que é considerado: “antes das novas formas de pensar nascidas do Romantismo, nossa cultura parece ter designado como ‘brincar’ uma atividade que se opõe a ‘trabalhar’, caracterizada por sua futilidade e oposição ao que é sério”.

---

exemplo seria o ouvir, tanto a partir da narração de um jogo de futebol no rádio ou diante das expressões e ruídos produzidos. Não podemos esquecer, ainda, a expressão sensorial marcante dos jogos de “faz de conta”, onde sente-se o cheiro, o sabor ou a representação deles.

Historicamente, reconhece-se aos jogos uma função simbólica, segundo a qual podem ser entendidos como divertimento, competitividade e/ou cooperação. Sem adentrar profundamente às discussões e teorias pedagógicas e educacionais envolvendo o ato de brincar.

O “jogar” desde sempre vem acompanhado as mudanças da sociedade, que convive tanto com os jogos tidos como divertidos, competitivos, sérios e agora também dos realizados através de computadores e videogames<sup>17</sup>, tendo em vista que atualmente vivemos na ‘sociedade da informação’ ou ‘sociedade em rede’ (CASTELLS, 2003) ou na ‘cibercultura’ e ‘ciberespaço’ (LEVY, 1999).

A ‘cibercultura’ foi uma expressão criada por Pierre Levy (1999) para sintetizar o mundo digital centralizando múltiplos usos, enquanto o ciberespaço é visto como uma dimensão da sociedade em rede, onde a Internet é associada, embora não represente todo o ciberespaço. Para Pierre Lévy (2004) o ciberespaço tem palavra de origem americana usada pela primeira vez por Willian Gibson em uma obra de ficção, significando o mundo das redes digitais como sendo um lugar de encontros e aventuras, coração dos conflitos mundiais e uma fronteira cultural e econômica que está relacionada no mundo de hoje com diversas áreas, desde obras literárias, musicais, artes, política na cultura cibernética. O mesmo autor define “o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 1999. p. 92).

Atualmente, os jogos permitem interação via Internet<sup>18</sup>, passando-se da convivência solitária entre o sujeito e plataforma<sup>19</sup> para uma relação complexa, envolvendo também a interação entre diversos jogadores e seus avatares (personagens).

---

<sup>17</sup> Os videogames são tipos de equipamento para exibição visual de dados, juntamente com dispositivo de entrada de dados e programas. Os videogames atualmente também mantêm interação com a Internet.

<sup>18</sup> A abrangência do uso da Internet pode ser constatada segundo pesquisa realizada em 2010 pela CETIC.br – Centro de Estudos sobre Tecnologias da Informação e da Comunicação –, que 43% (quarenta e três por cento) do percentual total de usuários da Internet (em pesquisa sobre as atividades desenvolvidas na Internet – Lazer), utilizam a Internet para jogos *online*. É nítida a relevância das pesquisas e os estudos envolvendo esta nova área de interação social.

<sup>19</sup> Em que pese muitos jogadores de videogames preferirem a coletividade, há um predomínio do jogo individual.

Os jogos virtuais podem, ainda, ser realizados a partir de ambientes coletivos<sup>20</sup>, como as *lan houses*, mas os estudos de Jonatas Dornelles (2008), dão conta de que está ocorrendo um deslocamento do uso de *lan house* para o acesso aos jogos em casa. Considerando que o computador funciona metaforicamente como uma espécie de 'prótese' para o acesso ao jogo.

Criaram-se diversos tipos de *games* virtuais, especialmente no MMORPG, selecionado para esta pesquisa, há uma intensa ação performática onde os personagens demonstram suas habilidades aos demais.

Quanto a relação performática, os RPG, MMORPG, e a Internet em si, apresentam uma dimensão performática e de representação, no sentido de proporcionar novas possibilidades e escolhas ao sujeito que navega pela Internet.

O que diferencia uma tribo virtual das outras é o exercício das atuações de diferentes papéis e performances, que implica em múltiplas alteridades, e pluralidade de formas de jogar no social. Um *ciberpunk* não precisa ser um *ciberpunk* em todos os momentos de sua vida, como por exemplo, um punk que é um punk em qualquer lugar que vá a qualquer hora, mas ao entrar no ciberespaço este mesmo punk pode ser quem quiser e até pertencer a qualquer outra tribo. (SARMENTO & ECKERT, 2009. p. 7).

Os MMORPG são inspirados nos RPG - *role playing games* -, que são jogos de representação de papéis e interpretação de personagens. No RPG a pessoa cria um personagem, a história de vida desse, incluindo desde fatos relevantes dele como características sócio-econômicas, psicológicas, atributos positivos (características vantajosas) e negativos (características desvantajosas ou dificuldades). O RPG é orientado por um mestre, uma espécie de narrador da história, geralmente sendo onipresente e onisciente, podendo criar um ou vários personagens para atuarem. O mestre é ao mesmo tempo como uma espécie de juiz, legislador e executor<sup>21</sup>. Ele é responsável pelo andamento das atividades e divisão

<sup>20</sup> Onde haveria a possibilidade de praticar o jogo com outras pessoas, acompanhando a trajetória dos demais, no comando de seus avatares.

<sup>21</sup> O mestre se aproxima da figura do Soberano, no qual pode não haver divisão de atribuições. Mesmo nos casos em que há redistribuição de atividades estas ainda estão concentradas no Mestre.

de tarefas, em caso de divergências ou problemas de interpretação de regras do jogo, geralmente é a única pessoa que conhece a aventura. O RPG pode ser jogado através de reuniões pessoais ou mesmo pela Internet através de MSN, Skype, Fóruns de discussão e etc.

O que diferencia o RPG do MMORPG é que no MMORPG as funções de coordenação, regras e julgamento são atribuídas geralmente a uma empresa desenvolvedora, além do que, há uma plataforma gráfica digital. Ao mesmo tempo em que os jogadores perdem sua liberdade criativa, acabam ganhando em representação visual e não precisam mais contar exclusivamente com a imaginação para compor a descrição de seus personagens, como ocorre no RPG - em que pese serem recriados os espaços simbólicos de seu personagem, seja através de desenhos, recortes, fotografias, montagens de imagens, vídeos e etc.

Outra característica importante é que geralmente no RPG os atributos<sup>22</sup> são escolhidos em fichas de pontuação ou sorteados nos dados e depois anotados nas fichas dos personagens. São comuns aos RPG o uso dos dados poliédricos de 5 (cinco), 6 (seis), 10 (dez), 12 (doze) lados, por exemplo. Os dados geram um resultado aleatório que pode contribuir com a aventura, ao decidir se as ações de um personagem são ou não válidas, por exemplo, ou estabelecer e alterar atributos dos personagens, de acordo com as regras que o mestre estipula. Nos MMORPG a aleatoriedade é definida não por dados, mas sim pelos mecanismos criados no sistema do próprio *game*, que podem ser através de eventos randômicos (sem seleção ou critério de escolha), criados através de diversas formas e funções matemáticas e também automáticas, tal como um personagem de nível 72 (nível alto) poder conseguir matar um monstro de nível 1 (um), por exemplo.

No caso dos MMORPG a lista de atributos geralmente está associada com sistemas semelhantes às fichas, porém *online*. São atribuíveis características ao avatar, tais como força, inteligência, destreza e etc. Os atributos podem ser

---

Eventualmente pode possuir um Segundo Mestre ou Vice, bem como um conselho formado por jogadores de confiança ou de maior destaque.

<sup>22</sup> Os Atributos descrevem o personagem, e geralmente são divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos podem ser: constituição, força, destreza e agilidade e os mentais: inteligência, força de vontade, percepção e carisma, entre outros.

homogêneos a todos os personagens que podem se diferenciar gradativamente através das escolhas do *gamer* ou mesmo em sistema misto, em que parte dos atributos é escolhida pelo programa e parte pelo sujeito

Nos MMORPG há o uso de avatares, que são a expressão visual do jogo, a identificação nominal através dos apelidos (*nickname* ou simplesmente *nick*) o que auxilia na comunicação entre jogadores e a aproximação entre eles. Os MMORPG possuem: vestimentas, expressões, vocabulário próprios, para tornar o jogo mais atrativo, intenso e participativo, permitindo, extrair o maior número de conquistas.

A relação espacial é relativa à localização do seu servidor e da plataforma de desenvolvimento do jogo. Neste campo, é comum que exista uma desenvolvedora atuando no mercado internacional e que terceiriza a administração, venda de itens, eventos e etc., para uma empresa local. Quando trata da formação de mercados consumidores e de divisão de produção de acordo com peculiaridades locais, pode tanto visar o mercado consumidor de seu pólo regional ou local, bem como pensar de forma macroscópica (global). Como uma das características da própria globalização é a desterritorialização, seria uma característica da sociedade global onde as estruturas políticas, geográficas, corporativas, culturais, ideológicas e etc, tem passado pelo deslocamento de seus limites e raízes. Como discutido por Octávio Ianni “a globalização tende a desenraizar as coisas, as gentes e as idéias.” (1999. p. 94).

Nesse sentido, estudiosos como Néstor Canclini (1997), estabeleceram que a globalização trouxe mudanças na maneira de consumir e alteraram as formas de exercício da cidadania, bem como em relação à cultura, considerando, que os objetos perdem a relação de fidelidade territorial:

A globalização supõe uma interação funcional de atividades econômicas e culturais dispersas, bens e serviços gerados por um sistema com muitos centros, no qual é mais importante a velocidade com que se percorre o mundo do que as posições geográficas a partir das quais se está agindo. (CANCLINI, 1997, p. 17)

Duas empresas de grande porte neste seguimento e que são terceirizadas de desenvolvedoras internacionais, atuando no Brasil, são a *Level Up* e a *OnGame*.

Através de empresas locais há um gerenciamento mais próximo dos jogos e podem administrar melhor as peculiaridades locais para a venda de produtos relacionados, tais como, bonecos, cadernos, chaveiros, réplicas de armas usadas; quanto aos itens *online*,<sup>23</sup> tais como *cash* (espécie de dinheiro obtido com moeda para utilização dentro da aventura) e a partir do *cash* é que se pode comprar um *pet*<sup>24</sup>, uma arma, armadura<sup>25</sup>, um escudo, troca de cabelo, troca de nome, itens para fortificação<sup>26</sup> e etc.

A dimensão econômica do jogo é bastante forte, pois estes jogos inserem-se no mercado visando alguma forma de lucro. Geralmente o lucro é o objetivo final dos desenvolvedores e administradores dos jogos, seja através de propagandas, seja através de venda de itens físicos ou imateriais. Quanto maior o número de jogadores, maior será o potencial lucrativo de um jogo através da divulgação de campanhas publicitárias ou elementos que estimulem o contato das pessoas com produtos e serviços, por exemplo: imagine-se a inserção de um item de jogo com o nome de uma marca qualquer. Em um jogo *online de pets* virtuais, houve uma campanha publicitária, onde ganhavam-se itens virtuais com o desenho, formato e nome de uma marca de refrigerantes. Observa-se que a abrangência e perfil do público atingido por aquele jogo são crianças e adolescentes, sendo potencialmente interessante para uma campanha publicitária deste tipo.

Como já mencionado, é possível obter lucro através da venda de mercadorias físicas, tais como com as réplicas ou objetos que sejam reproduzidos ou tenham referência aos jogos.

---

<sup>23</sup> No *Asda Story* Brasil, conhecemos apenas itens *online* comprados através de *cash*.

<sup>24</sup> Um *pet* é uma espécie de bicho de estimação, porém no jogo tem função de melhoria de atributos.

<sup>25</sup> As armaduras ou *sets*, além de funcionais ao jogo, geralmente são muito agradáveis e estimulam os jogadores a adquiri-los também pela beleza e também pela exclusividade de alguns destes itens.

<sup>26</sup> Por exemplo, o “adicional” e o “bem sucedido” são importantes itens para tornar mais fortes as armas e *sets* dos personagens e são bastante procurados.



Eu (jogadora), assim como outros jogadores adoraria ter uma caneca, uma camiseta ou uma bolsa que me identificasse como participante daquele jogo virtual. No momento do jogo são válidos os objetos imateriais, mas quando nos deparamos com o ambiente cotidiano, muitos de nós queremos trazer nossas experiências e mostrar a outras pessoas qual o lugar de pertencimento, ou seja, que eu estou inserida naquele contexto e faço parte de um grupo.

Ainda acerca da relação econômica, vale a pena antecipar a análise do objeto empírico, pois existem muitos objetos imateriais. Os objetos imateriais são importantes, especialmente se o jogador pretender fazer parte de uma “elite”, pertencer aos grupos dos jogadores mais fortes ou conhecidos do jogo. Alguns itens são obtidos exclusivamente em lojas de *cash*, portanto, ou o jogador tem acesso comprando-os com dinheiro em moeda, ou os adquire de outro jogador. Há um intenso comércio de *cash* e uma estimulação em sua compra. Estas são formas de gerar lucratividade no jogo. As estratégias das desenvolvedoras e administradores dos jogos são bem distintas, no *Asda Story* o *cash* é importante e são raros os momentos em que os jogadores ganham tais itens graciosamente (gratuitamente), a maior parte do tempo há estímulo de compra. Uma das estratégias são eventos especiais com desconto em tais itens ou disponibilizar um item com indicação de provisoriedade do mesmo, que o mesmo será comercializado durante um determinado período, onde a opção de compra deve ser feita o mais rápido, estimulando um efeito de compra impulsiva. Um exemplo disso é que no jogo criam-se novos veículos e armaduras em formatos, cores e temas especiais e quanto mais exclusivos forem os objetos, mais estímulo haverá em relação à sua aquisição. Obviamente, meu personagem também teve tais itens, inclusive um veículo que além de ser agradável (bonito), ainda garantia aumento de velocidade a fim de possibilitar um deslocamento mais rápido no jogo.

E assim, feita a análise das características de diferenciação do MMORPG do RPG, e esboçado o aspecto econômico inserido neles, já é possível entender melhor o próprio jogo. A partir de então será apresentada a descrição e análise acerca do *Asda Story* que irá guiar a pesquisa junto à antropologia da performance.

## 1.2 A AVENTURA EM *ASDA STORY* BRASIL

Para inserção no campo de pesquisa houve o auxílio de um informante inicial que já conhecia diversos jogos virtuais e no decorrer da pesquisa outros informantes foram agregados. O primeiro informante foi quem apresentou o *Asda Story* com bastante empolgação. O perfil do nosso informante é de nível superior, com acesso à Internet banda larga em sua própria residência e com acesso a dois computadores. É uma pessoa que conecta-se à Internet diariamente e que se mantém jogando durante várias horas e praticamente todos os dias. A informante conhece diversos tipos de jogos *online*, mantendo personagens de níveis médio a elevado em diversos deles, mas encantou-se por *Asda Story* mesmo antes de seu lançamento.

Ainda antes da publicação do *Asda* no mercado brasileiro, nosso informante já descrevia suas expectativas, relatando que esperava que o *game* seria uma nova opção na área e que já estava entediado dos *games* que vinha praticando. Naquele período, conversando com outras pessoas, as mesmas relataram que nos Estados Unidos já estava evoluindo bem e que era interessante iniciar-se desde as primeiras atividades propostas por aquele MMORPG e, assim, ter a chance de tornar-se um dos melhores.

O *site*<sup>27</sup> do *Asda Story* na *OnGame* traz diversas informações acerca das instruções aos que pretendem ingressar na aventura, e também aos já iniciados. Inclusive traz a história de criação fictícia do mundo e das cidades, sendo que o mundo foi formado em seis fases: o dia da criação; o dia da prosperidade; o dia da depressão; o dia da destruição; o dia da crise e o dia da paz inquieta.

Quanto as cidades, essas foram criadas no mundo dos sonhos, o *Omnibus*. O dia de criação tem relação com uma árvore chamada *Tilia* que cria vida no mundo dos sonhos e transforma ‘pessoas que sonham em almas’; queria criar um mundo ‘abundante e próspero’, então convidou cinco grandes almas – os Cinco Lordes – que foram ordenados (divinamente) a criarem os continentes da água, fogo, terra, luz e ar, respectivamente: *Aqueon*, *Inferosm*, *Alpeon*, *Luxian* e *Eris*, sendo que

---

<sup>27</sup> Veja-se o *site* do jogo: <<http://asda.ongame.com.br>>.

*Omnibus* é constituído a partir dos elementos destes outros. As pessoas cresceram em quantidade, na medida em que foram contadas as histórias a outras pessoas que começariam a sonhar e fazer prosperar o mundo dos sonhos.

Diante do enfraquecimento do mundo dos sonhos, surgiu *Lumper*, voltando-se contra *Tília* dividindo o mundo no Reino dos Contos e Reino do Fogo, principalmente diante do fato de que as pessoas estavam parando de contar histórias e de sonharem.

Após isto, houve o “dia da destruição”, onde as pessoas já não mais sonhavam. Os indivíduos e os mundos mudaram, a medida que o mundo dos sonhos ia sendo destruído, as pessoas e o mundo iam sendo modificados formando-se os monstros. E com o “dia da crise” tem-se que com o enfraquecimento dos deuses da criação e em meio aos conflitos, surgiu um inimigo chamado de *Nihil* que derrotou *Lumper*, porém perdia forças a cada vitória, então se refugiou e criou o Senhor do Medo *Omnidecron* (*Decron*). Este pretendendo quebrar o pilar dos cinco elementos de criação, espalhou o poder maligno e contaminou os cidadãos do Reino dos Contos. Após a invasão de *Decron*, *Tília* e *Lumper*, durante a “paz inquietada”, fizeram um acordo, no qual os guerreiros podem usar os 5 (cinco) elementos da criação para treinarem, para confrontar o exército de *Decron*. Assim, as pessoas são convidadas para ingressarem em *Asda Story*, para lutarem contra monstros e treinarem confrontos.

O início da aventura de cada um começa com uma “batalha” para baixar<sup>28</sup> o arquivo digital e suas atualizações. O tempo gasto com as atualizações é relevante para os *players*, a ponto de se evitar formatar ou desinstalar o *Asda* para fugir desta etapa. A categoria dele é *online*, mas precisa ser instalado no computador, onde ficarão os arquivos, as músicas, os *print screens* (cópias de tela), também conhecidas como “SS” de *Screenshots*. O jogo tem arquivos que utilizam grande quantidade de *bytes*, ou seja, é extenso e desta forma, há grande demora para o procedimento de *download* e instalação do programa, sendo que a atualização inicial e as demais que se seguem, especialmente após os momentos de alteração (manutenção) dele que são lentas, o que deixa boa parte dos *players* irritados ou

---

<sup>28</sup> Procedimento de *download*.

com problemas de conexão. Há relato, por exemplo, de um dos aventureiros que após uma atualização passou uma semana inteira sem conseguir acessar sua conta devido a incompatibilidade entre a sua conexão de Internet e a atualização lançada.<sup>29</sup>

Para adentrar ao jogo é preciso criar uma conta, fornecendo dados pessoais<sup>30</sup> a partir de então você irá cadastrar um nome de usuário e senha. O nome do usuário é o que irá aparecer nas postagens que fizer nos fóruns de discussão, por isso precisa ser escolhido com a mesma dedicação com a qual irá criar o nome de seus personagens. E em cada conta, poderão ser criados até 3 (três) personagens.

A criação da minha conta foi feita passando pela euforia e dúvida na escolha da primeira personagem, afinal, nunca havia jogado MMORPG antes, fiquei entusiasmada e não sabia qual nome criar nem o que gostaria “de ser”. Até que criei um avatar feminino, chamada de *LadyPamela*. A escolha do nome foi porque eu gostaria de ser uma maga e pensei em um nome que tivesse algo que lembrasse bruxos, mas não de forma explícita ou comum, então me lembrei da personagem *Pamela* do seriado *Sobrenatural*<sup>31</sup>. *Lady* surgiu como adereço ao nome escolhido.

Além do nome, outra fase da montagem do avatar é a escolha dos traços estéticos, tais como tipo e cor de cabelo, formato do rosto e roupas, de acordo com as opções apresentadas pelo desenvolvedor<sup>32</sup>, desde o início refletem a aproximação do jogador com sua personagem havendo criação de laços de afetividade entre ambos. Escolhi ter cabelos claros, olhos cor de rosa e cabelos de rabo de cavalo, conforme figura abaixo:

---

<sup>29</sup> Também após uma das manutenções, houve uma modificação expressiva e a partir de então o equipamento que dispunha (*notebook*), passou a não mais suportar o carregamento do jogo, sendo que fui forçada a comprar de um novo computador, isso reflete à indústria comercial (sociedade de consumo) que esta envolvida na divulgação e acesso a novas aventuras ou atualizações, essas passam a requerer mais dos equipamentos tornando-os obsoletos mais rapidamente.

<sup>30</sup> Nesta etapa são fornecidos o número de Cadastro de Pessoa Física - CPF, nome e aceitação ao contrato de adesão.

<sup>31</sup> Pamela é uma referência ao seriado americano *Sobrenatural* (*Supernatural* em inglês) sobre dois irmãos *Sam* (Jared Padalecki) e *Dean Winchester* (Jensen Ackles), que investigam acontecimentos sobrenaturais, caçando criaturas, demônios, vampiros, deuses pagãos e etc. *Pamela Barnes* (Traci Dinwiddie) surge na trama como uma bela bruxa que é cegada pelo anjo *Castiel* (Misha Collins).

<sup>32</sup> “Ordem da criação: a) Escolha o nome do avatar; b) Escolha o tipo de cabelo; c) Escolha a cor do cabelo; d) Escolha o formato do rosto; e) Escolha das roupas; f) Clique em “Criar” para concluir a criação do avatar” (ASDASTORY, 2011).



**Figura 1 - LadyPamela na tela de início do jogo**

Criado o avatar, é hora de explorar o campo, e o início da aventura começa na cidade de *Alpen*. Lá existem vários pontos de apoio e são propostas atividades que vão contando a história do jogo e dos personagens da plataforma. *Alpen* é apenas a primeira cidade, mas existem outras duas cidades em *Asda Story*: *Silaris* e *Flammio*. Cada local é conhecido como mapa e há mapas de prévia de *dungeons* (calabouço) e *dungeons* em si, onde os monstros são em geral mais agressivos e fortes, porém geralmente há melhores itens. As cidades mantêm uma estrutura de bens e serviços próprios, tais como, compra e venda de itens necessários às batalhas e caças, mercado de câmbio, compra e venda de armas, armazém para os itens, geralmente vinculados aos personagens fixos (NPC) que dão informações e distribuem missões de treinamento (*quests*).

Cada NPC (*non character player* – personagem que não se trata de jogador, sendo desenvolvido pela administradora) pode desempenhar uma função em relação ao *game*, um deles, por exemplo, é guardião de itens dos personagens,

outro é responsável pela compra e venda de itens, reparação de durabilidade de armadura dos personagens e assim por diante. Os NPCs não são figuras impessoais, muito pelo contrário tem uma forte interação com os avatares, especialmente quando distribuem missões, pois eles chamam a atenção através de um símbolo sobre si “!”, que também pode ser visto no sistema de mapa, também conversam com os avatares. O diálogo é realizado sempre de forma escrita e os NPCs já têm suas frases predeterminadas.



Figura 2 - NPC de *Silaris* – Joel (2ª profissão)

Com as *quests*, os NPCs, podem distribuir atividades para troca de informações com outros NPCs, matar monstros, juntar itens e etc, a cada missão cumprida geralmente são recebidos *gold* (ouro)<sup>33</sup> e experiência (XP), de forma a ir suprindo as necessidades do personagem e também ampliando o nível do mesmo.

<sup>33</sup> É a moeda do jogo, ou seja, o dinheiro virtual ganho no próprio jogo, diferentemente de *cash* que também é dinheiro virtual, porém comprado com moeda corrente.

Além disso, a cada missão vão sendo reveladas partes sobre a história do jogo ou as funções dos próprios NPCs. É uma forma de ensinar ao novo jogador os princípios básicos para ter acesso à linguagem e dos mecanismos do jogo, é a primeira etapa para inserção de um novato e quanto maior conhecimento o sujeito tiver, melhores são suas chances de desenvolver-se e explorar melhor as possibilidades que o jogo lhe oferece. Assim como ocorre fora do ambiente *online*, o conhecimento é primordial, pois conhecendo melhor o jogo e suas possibilidades podem ser alcançados objetivos mais rapidamente, por exemplo, para rápida elevação de nível. Fatalmente as relações e alianças com grupos ou personagens mais fortes ou com melhores contatos também podem ser fatores que auxiliam tais objetivos.

O ganho de experiência é fundamental para as elevações de nível, sendo que conforme for mudando de nível o ganho de experiência necessário para passar para o próximo nível será sempre maior<sup>34</sup>. Importante destacar que, um avatar se diferencia rapidamente dos demais desde o início, mesmo com a criação dos primeiros traços estéticos, posteriormente com as escolhas relacionadas às roupas, (armaduras) há uma maior individualização com diferentes atribuições (atributos) de ataque, defesa, ataque mágico, pontos de vida, *skill* (habilidade) de dano ou de suporte e etc. Também há um sistema de inserção de *Sowell* que é uma combinação de almas e jóias que o avatar pode ganhar, comprar ou *dropar* (*drop* - obtenção de itens – geralmente através do ato de matar monstros ou cavar) durante a aventura. Pode ser dividida em Principal e Opcional, também em Lendária<sup>35</sup>, Heróica, Rara, Incomum e Comum, todas são para aumentar a capacidade da roupa e arma. Com um personagem forte pode-se obter itens de difícil acesso, como também auxiliar nas guerras. Trata-se da busca pelo poder.

O personagem na medida em que vai acumulando experiência, poderá elevar seu nível<sup>36</sup> para o próximo, sendo que os níveis máximos foram gradativamente aumentados até então conforme o jogo vem se desenvolvendo, tendo passado pelos níveis 36 (trinta e seis), 45 (quarenta e cinco), 60 (sessenta), 65 (sessenta e cinco),

---

<sup>34</sup> Vide no anexo com a tabela de experiência.

<sup>35</sup> Lendárias são mais fortes que as demais seguidas das Heróicas, raras, incomuns e as comuns.

<sup>36</sup> A expressão usada no jogo é *level*.

70 (setenta), 75 (setenta e cinco) e 80 (oitenta). Há uma barra de experiência contada em porcentagem e que quando atinge 100% (cem por cento), há um efeito gráfico que demonstra que houve a transposição para o nível seguinte. E estes efeitos estimulam os sentidos e aguçam a vontade de transpor limites.

A barra de nível e experiência pode ser vista na figura abaixo, que demonstra a tela onde podem ser observados: o inventário com seus itens, atributos, barra de *skills* e etc.



Figura 3 – Tela: barra de experiência, informação sobre a personagem (atributos), barra de *skills*<sup>37</sup>, nível de experiência e etc

Personagens iniciantes do nível 1 (um) começam com a profissão básica de "principliante", não ganhando nenhum bônus de habilidade. No nível 5 (cinco), os avatares podem escolher entre 3 (três) classes: Guerreiro, Arqueiro, Mago. Para

<sup>37</sup> Local onde são colocados tipos de ataque, defesas e etc.



isso, basta realizar a tarefa (*quest*) que o NPC propor. Além disso, em cada classe, poderá evoluir, ganhando mais habilidades da classe escolhida. Todas estas mudanças classe estão disponíveis nos níveis 5 (cinco), 24 (vinte e quatro) e 40 (quarenta) e 60 (sessenta). Atualmente o *Asda* está em fase de modificações inclusive houve ampliação dos níveis que passaram para 80 (oitenta). A partir da modificação de níveis e ampliação, está havendo uma espécie de corrida em busca de tais posições, bem como também uma corrida em busca de maior nível em atividades secundárias, tais como no sistema de *craft* (manufatura de itens) e pesca. É como se o personagem se especializasse em algo, assim como uma pessoa pode esmerar-se para ter uma determinada habilidade, no *online*, manufaturar ou pescar de forma hábil pode ser vantajoso, pois dá acesso à fabricação de itens que podem ser vendidos a outros jogadores ou para melhoria do próprio personagem. No mercado de trabalho, por exemplo, é mais competitivo um sujeito mediano ou especializado? No caso da resposta ser “especializado”, está aí a mesma chave de resposta a ser aplicada em nosso objeto.

No nível 5 (cinco), é proposta uma atividade do NPC, no qual será escolhida a primeira profissão do avatar (guerreiro, arqueiro e mago), posteriormente no nível 24 (vinte e quatro) o avatar poderá evoluir para a segunda profissão e no nível 40 (quarenta) haverá novamente uma atividade do NPC para o ingresso na terceira profissão dentro da classe escolhida, conforme tabela abaixo e posteriormente para a quarta, quando completar 60 (sessenta) pontos<sup>38</sup>:

Profissão	Primeira Profissão	Segunda Profissão	Terceira Profissão	Quarta Profissão
Guerreiro	Guerreiro	Cavaleiro	Mestre Armeiro	General
Arqueiro	Arqueiro	Patrulheiro	Mestre Arqueiro	Mestre de Arco
Mago	Mago	Feiticeiro	Arquimago	Mago Negro

**Figura 4 - Tabela de profissões**

A busca pelos 60 (sessenta) pontos e a mudança de *status*, é importante, você deixa de ser um personagem comum e passa a fazer parte de um grupo

<sup>38</sup> *LadyPamela* pertence à profissão de Mago Negro e ao término da pesquisa estava já no nível 70 (setenta).

diferenciado. Até mesmo a guerra em que participa é diferente das demais, pois está dividida em níveis. Alcançar sessenta pontos é tão importante que se sobressai à busca pelo nível máximo de pontos.

A busca pela experiência, pela XP e pelo *up*<sup>39</sup> são um grande desafio e chegar ao nível 60 (sessenta), há o rito de iniciação pelo qual deixa de ser considerado um novato. E também tive que passar por esta experiência com a *LadyPamela*. A respeitabilidade é diferenciada e, além disso, a partir de então pode se ter acesso a monstros mais fortes.

Em *Asda Story* há um ritual para obtenção da quarta profissão, assim como define Richard Schechner: “uma iniciação não só marca uma mudança, mas é ela própria os meios pelos quais as pessoas atingem os seus novos seres: sem desempenho, nenhuma mudança” (SCHECHNER, 1985). É necessário fazer as *quests* e buscar matar os monstros do mapa para obter itens, chamados de cristais do deserto, além de matar os sub chefes, juntando itens e fazer “Pedras de Evocação”. As *quests* (missões) são preparatórias para evocar o monstro chefe *Gilgamesh*. Evocar é usada no sentido de fazer aparecer, assim como nos exorcismos, chama-se evocar os espíritos.

É interessante observar que *Gilgamesh* (antigo rei da Suméria) é personagem da Epopéia de *Gilgamesh* em que enfrenta *Enkidu*, porém após uma luta, tornam-se amigos (WIKIPÉDIA, ***Gilgamesh***, 2011; KLUGER, 2011). E da mesma forma como acontece na Epopéia, o *Enkidu* é marcado para morrer, com a particularidade de que em nossa aventura é morto por um grupo porque é o monstro mais forte.

---

<sup>39</sup> Elevação de nível; elevar o nível de experiência do personagem, tendo por variações os termos *upar* (ato de *up*), *upo* (eu elevo meu nível) e *upam* (eles elevam seu nível).



Figura 5 – *Gilgamesh*: Chefe do Deserto Estagnado

Em síntese, para obter a quarta profissão, há necessidade de fazer *quest* no *Gilgamesh*, sendo que apenas matando esse monstro é que o *character* (*char* ou avatar) passa a fazer parte do nível alto. É uma espécie de ritual de inicialização aonde o vai acompanhado de um grupo para matar o chefe da *dungeons* do Deserto do Estagnado. Interessante destacar a situação de um dos *chars*, que quando foi em busca de outros que tivessem os itens para evocar o *Gilgamesh*, foi cobrado em valores elevados em *gold* e passou um final de semana inteiro procurando quem pudesse auxiliá-lo, isso revela um aspecto individualista e comercial. Intrigante é que, a quarta profissão é realizada no nível 60 (sessenta) e, geralmente, o personagem que está este nível não consegue obter sozinho todos os itens

necessários para evocação, nem tão pouco matar (*solar*) *Gilgamesh*, precisando de ajuda<sup>40</sup>.

E se não bastasse, para conseguir alguns dos itens de evocação é necessário matar os subchefes do mapa do Deserto do Estagnado e estes monstros, apenas nascem em um tempo de uma hora e meia, em cada um dos canais (o *Asda* possui cinco canais). Vários monstros têm tempo de renascimento, especialmente os subchefes e chefes, então é comum que os jogadores marquem o tempo entre a morte e renascimento em cada canal e passem a matá-los sucessivamente, impedindo que outros jogadores tenham acesso àqueles monstros e, portanto, é limitado o acesso e obtenção de itens obtidos naqueles locais. Estes também são, geralmente, locais que fornecem itens (*drop*) de maior valor. Assim, mantêm a superioridade de alguns sobre os demais, tal como ocorre cotidianamente e apenas quem tem o *respaw* (horário de renascimento dos monstros em todos canais), tem acesso aos itens necessários para concluir o rito.



**Figura 6 - Dragão maligno *Enkidu*: Chefe da Toca do Dragão**

<sup>40</sup> Mesmo quando atinge o nível alto (a partir do nível sessenta), o jogador precisa passar pela inicialização, portanto ainda está em condição de liminaridade e não consegue atingir sozinho o objetivo, necessitando de um grupo que lhe apóie.

No momento em que são utilizadas as *Skills* (habilidades), muitas delas remetem a símbolos medievais, egípcios e etc. Nem todos os símbolos, são conhecidos ou distinguidos, porém apenas o fato de serem inseridos no jogo demonstra o apego ao mítico e ao simbólico. Além da inspiração para os nomes dos NPCs ou dos monstros, no exemplo anterior, já foram citados o *Enkidu* e o *Gilgamesh*, há também o monstro *Mordecai* que seria uma referência ao personagem bíblico *Mardoqueu*<sup>41</sup> e muitos outros.

Algumas *Skills*, por exemplo, chamam a atenção pela vivacidade, brilho dos movimentos dos personagens:



Figura 7 – Skill de cura de *Soulmate*<sup>42</sup>

<sup>41</sup> Cujas referências encontram-se no Livro de Ester.

<sup>42</sup> Companheiro de alma.

Outro aspecto que merece observação é que o jogo também possui um sistema de produção de armas e armaduras, também chamados de *set* (roupas), estas peças tem atributos especiais. Para o personagem e quanto maior for seu nível de *craft*<sup>43</sup>, também poderá produzir *set* e equipamentos para *chars* com nível de experiência mais elevado. Assim, pode se propor a manufaturar armas e armaduras, refiná-las e ainda produzir materiais considerados como base para criação de outros mais complexos. O personagem vai adquirindo experiência<sup>44</sup> e poderá produzir os itens cujas receitas podem ser compradas ou *dropadas* dos monstros.

Os personagens são diferenciados, existem vários tipos de *sets* e que ainda podem ter diversos atributos, portanto as combinações são bem variadas. Como já destacado cada avatar acaba diferenciando-se dos demais, e ainda há o sistema de *sowells* que são uma espécie de jóia que combina-se com a alma, elas podem aumentar o ataque, o HP (pontos de vida), o MP (o mana ou energia) e etc, assim quanto mais poderosas, mais forte será o *char*.

Os personagens iniciantes começam usando uma armadura selecionada diretamente no momento de sua criação, tendo poucas opções de escolha, no entanto, na medida em que este vai se aprimorando, vai construindo sua armadura de acordo com as opções disponíveis por nível. Um *char* (abreviatura de *character* – personagem) tem diversas armaduras durante as fases, nem tanto por opção estética (beleza), mas, especialmente para evoluir mais rapidamente, é preciso melhorar a qualidade dos equipamentos, além disso, há um sinal de *status* em relação a alguns determinados *set*, tal como o que *LadyPamela* que começou com *sets* comuns (armaduras para nível abaixo de vinte), depois os colegas de clã produziram armaduras heróicas (nível vinte) e raras (nível quarenta quarenta),

---

<sup>43</sup> O nível máximo de *craft* atualmente é 9 (nove) , sendo necessário produzir materiais *craftados* até atingir o nível 6 (seis), posteriormente os níveis 7 (sete), 8 (oito) e 9 (nove) são alcançados através do uso do item chamado “visão do ferreiro”.

<sup>44</sup> Vale destacar que a experiência de *craft* não tem relação com a experiência para elevação de nível – *up*.

depois quando chegou ao nível 60 (sessenta) passou a usar o *Cerberus* (Heróico para Mago Negro)<sup>45</sup>.

Vale destacar que as armaduras (*set*) podem ser obtidas de quatro maneiras: fabricadas (*craftadas*), obtidas matando monstros (*dropadas*), compradas/trocadas (por *gold* ou nas lojas de *cash*) e por sorteio. Existe uma busca pelas melhores armaduras e até antes da liberação de novos níveis de experiência, uma armadura de nível 60 (sessenta) que fosse heróica (seguindo-se basicamente a mesma classificação das *sowells*), era considerada como de maior *status*, porém, como o jogo está em evolução, atualmente há uma busca pelas lendárias que já são superiores às heróicas.

A *LadyPamela*, desde quando estava no nível 38 (trinta e oito) aproximadamente, obteve no sorteio a armadura *Cerberus*<sup>46</sup>. O sorteio é pago através de *cash*, e alguns jogadores tal como o caso do *char* de “A”, que gastou mais de 40.000 de *cash* para tentar obter tal armadura e não conseguiu. O sorteio é como se fosse uma roleta, um jogo de azar dentro do MMORPG.

O *cash* é um tipo de moeda para compras na loja especial que vende itens exclusivos e que geralmente são úteis ou importantes para o jogo. É comum a compra desta moeda, revendendo-a em *gold*, criando-se uma espécie de comércio paralelo de *cash*. Então quem tem facilidade maior em obtenção de *gold* ou não tem dinheiro suficiente para comprar *cash*, acabam comprando os itens através desse comércio alternativo.

Como *LadyPamela*, minha personagem, não tem grandes habilidades para gerar quantias em *gold*, comumente participa deste comércio de *cash*, vendendo-o. Desde quando *Lady* ingressou no nível 40 (quarenta), precisava fazer arma e armadura completa para o seu nível e não tinha *gold* suficiente para produzir (*craftar*). Outras pessoas fazem o mesmo e há uma espécie de cotação de preço,

---

<sup>45</sup> O *set Cerberus* pode ser visualizado na Figura 7. Trata-se de *set* heróico, sendo um dos mais cobiçados pelos jogadores.

<sup>46</sup> O jogador escolhe o nível da armadura, de acordo com os limites disponíveis e de seu nível, não podendo um personagem que está no nível 40 (quarenta) usar arma ou armadura que seja de nível superior ao seu. E no momento do sorteio, eu poderia escolher nível 1 (um), 40 (quarenta) e 60 (sessenta), mesmo estando mais próxima do nível 40 (quarenta) eu escolhi a de nível 60 (sessenta), pois era a mais importante do jogo.

um câmbio do valor do *cash*. A compra de *cash*, praticamente é viciante, e ao longo deste período já gastei mais de R\$ 500,00 (quinhentos reais) em *cash*, o que revela também a natureza comercial do jogo e sua fonte de renda.

Aliás, alguns itens são comprados exclusivamente através de *cash*, o que acaba forçando a comprá-lo e a investir dinheiro no jogo, faz parte da busca por ser o melhor. E também é uma garantia jurídica de manutenção da conta em caso de banimento, porque as contas compradoras de *cash* não podem ser banidas permanentemente do jogo e apenas sofrem punição provisória, por um período de até 60 (sessenta) dias e perda de itens e restrição para obtenção de XP (experiência) por um período posterior ao retorno do banimento. O jogador “B”, por exemplo, colocou *cash* em todas as contas de seus personagens para evitar banimentos de forma definitiva (banimento “grade x”).

A questão do consumo é mais abrangente e tem relação direta com a globalização tanto por trazer ao consumidor maior opção de aquisição de bem ou serviço de qualquer lugar de seu país ou do mundo como também ser ferramenta de divulgação e de apresentação de produtos novos ou já consolidados no mercado. Também nos MMORPG, as comunidades de relacionamento e comércio eletrônico se situam no universo da Internet, criam laços culturais e de consumo. O consumo padronizado leva pessoas a consumirem produtos e jogos semelhantes em diversos países, em um consumo multinacional (CANCLINI, 1997).

O consumo é organizado entorno do presente, reduzindo as postergações de recompensas futuras:

[...] o consumo é organizado em torno de um padrão de gratificação imediata, em vez do padrão de gratificação a *posteriori* da cultura empresarial burguesa (Estude, meu filho, continue trabalhando, meu filho, e a vida o recompensará na velhice). A atividade empresarial seria uma dimensão essencial da cultura da Internet, os empresários da Internet são mais criadores do que homens de negócio (CASTELLS, 2003. p. 51).



Ainda sobre consumo temos que esclarecer que o *Asda Story* brasileiro é bastante diferente do jogo americano, tanto em termos de organização quanto na forma de lidar com os eventos e venda de *cash*. As diretrizes gerais da aventura, gráficos, estrutura são as mesmas, mas há vários detalhes que os diferenciam tal como estímulo maior do gasto e o consumo de *cash* no Brasil do que no Americano (também chamado pelos jogadores como Internacional ou inter). No Internacional, os *chars* ganham itens de *cash* gratuitamente com maior frequência. Enfim, existe uma influência local e regional no jogo, assim a empresa *OnGame* tem uma forma diferenciada de desenvolver seu trabalho.

Como os itens de *cash* também são usados em negociações por *gold*, um dado momento, houve a inserção de muito *gold* no jogo, através de um erro que proporcionou a alguns jogadores a obtenção rápida dele. E para se livrarem de punições por terem se aproveitado da falha do sistema do jogo todo esse “dinheiro” foi inserido nas compras e o *cash* praticamente triplicou de preço (na relação de câmbio).

E como o jogo não é apenas de *up*<sup>47</sup>, há ainda um sistema de pesca, no qual o personagem poderá pescar em diversos rios, conforme for elevando seu nível de pesca. Cada região com rio disponível para pescaria haverá maior ou menor quantidade de peixes e de espécies variadas, ou seja, há local onde são pegos mais peixes dourados e em outra existem mais bacalhaus.



Figura 8 - Sistema de pesca

<sup>47</sup> Elevar o nível de experiência ou *upar*.

A atividade de pesca, para alguns, como eu, é considerada como momento satisfação, no entanto, não chegando a se tornar um momento energizante (os momentos energizantes serão vistos no terceiro capítulo). Há algumas necessidades do jogo que podem ser supridas através de itens que só podem ser obtidos através da pesca (ou comprados de quem pesca), dentre eles, os chamados pergaminhos de fortificação “S Seguro”. Os chamados também de “perga S” são usados para elevar a porcentagem força (capacidade e atributos) de equipamentos, sendo os que dão uma maior porcentagem de aumento. Quem detém estes itens, é capaz de aumentar a força do personagem. Atualmente, esta, passou a ser, ao menos para *Lady*, uma das atividades prioritárias, inclusive porque existe um sistema para fazer item (uma pedra) que usa pergaminhos “S Seguro” e itens de *cash*, que podem dar uma porcentagem adicional de força, comumente acima de 104% (cento e quatro por cento) e é transferível para outra arma ou armadura (porém, correndo-se o risco de falha). Estes itens se tornaram importantes, portanto a pescaria passou a ter uma representatividade diferenciada.

Fazer Pedra de fortificação é “a moda” em *Asda Story*, onde é usado o Pergaminho “S”, itens de *Cash* e armas heróicas de níveis baixos para fazer as pedras. O risco é de perder os itens de *Cash* e os Pergaminhos, mas o benefício é poder fazer uma fortificação que vai além do limite (cada arma e armadura heróica pode ser fortificada até oito vezes, as pedras geralmente são feitas forçando-a em uma nona ou décima tentativa, ressalta-se que para garantir as tentativas iniciais é preciso que não ocorram falhas ou que estas sejam restauradas com um item de *cash* especial, porém após a oitava, não há possibilidade de restauração e haverá a perda do item) e isto pode representar um diferencial do personagem. Esse diferencial se reflete contra os monstros, mas especialmente nas guerras e duelos, os chamados de PVP (*Player versus Player*) ou X1 (um contra um). *LadyPamela* se arriscou a tentar fazer uma destas pedras, após horas perdidas na pesca e com o gasto de mais de 50.000 (50k) de *Cash*, o que em torno de R\$ 134,00 (cento e trinta e quatro reais), infelizmente o item falhou e todo o investimento foi perdido, então passado aproximadamente 1 (um) mês, houve uma nova tentativa e o resultado foi uma nova falha, ou seja, *Lady* não possui pedra de fortificação. Assim, não é fácil

nem simples ter um personagem forte, depende de esforço, dedicação e fator sorte (aleatoriedade dos eventos).

Como os objetivos dos jogadores são variáveis de acordo com suas perspectivas pessoais, alguns preferem fazer novas amizades nos sistemas de *chat* internos como o fórum (no *site*) e programa de áudio externo ao jogo (os mais usados tem sido os programas de TS - *TeamSpeaker* e de *Skype*). Outros aventureiros preferem a natureza performática do *game* ou o *up*. Amizades e brigas nas reuniões dos clãs (grupo de pessoas) ou no *chat* geral são frequentes, como em todo e qualquer ambiente coletivo.

Vale ainda comentar, que uma característica peculiar ao *Asda Story* é que ele tem sistema de títulos, assim satisfazendo uma grande parte dos jogadores, sendo possível a um *char* mediano que obtenha um título que outro participante de nível mais elevado possa não ter<sup>48</sup>.

O equilíbrio das relações entre os níveis mais baixos e mais elevados é mantido nos eventos, tais como na Guerra das Facções através da separação dos avatares de níveis distintos. Há uma preocupação para que se mantenha o equilíbrio para todos os usuários. No entanto, quando se trata da inserção nos sistemas de clãs ou *guilds*, há uma preferência por aqueles mais talentosos, ou seja, aqueles para quem se destaca nos níveis mais elevados. Um clã se mostra mais poderoso aos demais, por ter mais jogadores de nível elevado e também quando seus membros estão inscritos na facção dominante nas guerras.



Figura 9 - Representação simbólica das três facções

<sup>48</sup> O *ranking* de títulos será melhor detalhado no capítulo 3.

Destaca-se que os clãs são uma forma peculiar de aglutinação de avatares: existem clãs, associações, *guilds* e outras denominações para orientar o fenômeno da união de pessoas, geralmente dentro de espaços definidos pelo próprio desenvolvedor, onde são travadas discussões, amizades e inimizades, no entanto, não se sabe até que ponto seriam ou não uma forma de união consciente de seu papel como instituição. A importância do clã é medida através da força e seus membros e na repercussão que eles geram nos demais. O líder de um clã pode gerenciar regras de ingresso, estipular estratégia e alianças para a guerra, organizar *up* para os jogadores de nível baixo ou médio e até mesmo instituir os impostos da facção dominante.

As palavras de Henri Mendras, lidam com o aspecto tradicional da palavra clã, estabelece que há uma explicação relacionada à descendência, chegando-se a um antepassado que poderia ser mítico, uma planta ou animal, remetendo-se à idéia de totemismo:

O clã é o grupo que reúne pessoas que dizem descender de um antepassado comum, mas não é possível voltar a percorrer todos os elos da cadeia. Esse antepassado pode até nem ter existido, ser um antepassado mítico e eventualmente mesmo nem ser um homem. Uma planta ou animal podem servir de antepassado, no caso do totemismo. Os indivíduos que reconhecem um antepassado comum epônimo (isto é, que lhes deu o nome) estão geralmente ligados nas sociedades etnológicas por certo número de proibições, que são de ordem ritual (pode-se fazer isso ou não fazer aquilo) e às vezes de ordem alimentar (não se pode comer isso). Especialmente nos clãs totêmicos, não se pode comer o totem (MENDRAS *apud* DORNELES, 2008, p. 118).

No início da pesquisa a inserção de *LadyPamela* aos clãs mais organizados foi dificultosa. É comum receber convites para participação em clãs iniciantes, mas que ainda não tem uma organização bem desenvolvida. Para ingressar em um clã de maior organização e interação, é preciso se esforçar para elevar o *char*, até os níveis acima de 20 (vinte), pelo menos.

O primeiro clã em que *LadyPamela* foi familiarizada, mantendo relações sociais e interagindo, foi a partir do nível 23 (vinte e três). A exigência do grupo era que *LadyPamela* tivesse ao menos nível 30 (trinta) e posteriormente chegasse até o nível 45 (quarenta e cinco), porém com auxílio de um informante<sup>49</sup> foi possível inserir o *char* de pesquisa com nível inferior ao exigido, porém com o compromisso de elevá-lo até o nível 30 (trinta) em aproximadamente 20 (vinte) dias. Os colegas do clã auxiliaram com empréstimo de *Sowells* e dicas, que foram fundamentais para atingir a meta. Durante este período, foram dedicadas muitas horas, tendo em vista a pouca experiência e habilidades pessoais com o jogo. As dificuldades foram enormes neste período, pois o evento morte é uma constante durante a aventura de um iniciante e a cada morte, o avatar perde 5% (cinco por cento) de sua experiência e se afasta mais do *up*.

A interação com o grupo se mostrou rica e proveitosa, além de uma ótima fonte de contato com outros sujeitos, compartilhando suas angústias e méritos. A cada nível atingido por um avatar de maior experiência há uma parabenização, pois, como já destacado há uma tabela progressiva para elevação de nível e quanto mais elevado o for o nível, mais difícil será para elevar-se ao próximo<sup>50</sup>.

Posteriormente, alguns membros deste clã entraram em conflito, o que resultou na dissolução do grupo. Aparentemente, os conflitos seriam causados por divergências acerca da forma de condução dos objetivos do clã, alguns membros estavam insatisfeitos com o fato do líder do clã não buscar mais sua própria elevação de nível, seguido a isso houve uma discussão entre os membros e alguns deles abandonaram o clã e levaram consigo diversos seguidores. O antigo clã possuía registro de seus membros também em um fórum de discussão externo à plataforma do jogo, sendo que a partir do momento em que houve a ruptura do clã o mesmo ficou abandonado, e quando a conta do fórum externo foi encerrada por falta de atividade, *LadyPamela* se desligou do clã e filiou-se ao clã dissidente.

---

<sup>49</sup> Isso demonstra o jogo de influências, onde o informante e sua representatividade no grupo, foi capaz de inserir um *char* que não estava ainda dentro dos parâmetros mínimos exigidos, ouve uma transgressão à regra inicial, por conta da vinculação de amizade e reconhecimento – o tradicional sistema de apadrinhamento.

<sup>50</sup> Em anexo há tabela de experiência do jogo.

Estas e outras questões permeiam nosso objeto de estudos, assim como as já realizadas análises e comparações entre MMORPG e RPG clássico. Nesta primeira etapa, apresentamos a aventura em *Asda Story*, em suas primeiras inquietudes, conflitos e estrutura. Feita a fase de apresentação do nosso objeto, passaremos então a lidar com os primeiros contornos acerca da aplicação da antropologia da performance e traçaremos os seus aspectos gerais em aplicação ao objeto.

## 2. ASPECTOS GERAIS DA ANTROPOLOGIA DA PERFORMANCE

“Do prazer ao vício é só uma leve distração”  
(Um gesto qualquer - Samuel Rosa / Chico Amaral)

Agora passaremos a lidar com perspectiva da antropologia da performance no ciberespaço e a repercussão da performance na Internet, ou seja no deslocamento do espaço público das ruas, teatros, para o ambiente digital.

Nossa análise, parte então da antropologia da experiência que não é necessariamente uma antropologia nova, mas uma tendência que vem crescendo (BRUNER, 1986). E um de seus grandes expoentes foi Victor Turner, que faleceu em 1983, porém em seus últimos estudos, passou a dedicar-se à fundação da vertente da antropologia da performance, centrando-se a partir de sua investigação na sociedade tradicional, a partir dos rituais *Ndembu* da África Central. Também é de grande importância as pesquisas de Van Gennep que foi referência às pesquisas de Turner, no tocante ao desenvolvimento de sua teoria dos ritos de passagens (SILVA, 2005). Turner (1986) baseou-se em estudos de Dilthey e Dewey como inspiração, articulando uma tendência.

Fazendo uma breve síntese dos principais precursores e expoentes da antropologia da performance, temos que destacar a influência Van Gennep em Victor Turner, propondo uma sequência para os ‘ritos de transição’, que a partir dos estudos dos cerimoniais, analisou diversas marcas de transição dos indivíduos de um estado para outro, o que pode ser exemplificado como: as mudanças de moradia e de *status* social, mudança de idade, posição social, falecimento e outros. Van Gennep<sup>51</sup>, então estabeleceu a sequência dos ritos de transição como sendo: "separação", "transição" e "incorporação" (SILVA, 2005). Então Turner (1986) constituiu seu pensamento separando-o em quatro fases, considerando como

---

<sup>51</sup> Também deve-se à Van Gennep o conceito de liminaridade associado à noção de “margem”, no sentido de pessoa que transita entre dois mundos, E ritos liminares seriam os executados durante o estado margem (SILVA, 2005).

“dramas sociais” (unidade constitutiva do processo social): 1) separação ou ruptura (*breach*), quebra de algum relacionamento considerado fundamental por parte do grupo social; 2) crise e intensificação da crise; 3) ação remediadora, que serve a reconciliação ou ajustes entre os grupos envolvidos; 4) reintegração ou desfecho final, que pode ser trágico, levando à cisão social, ou fortalecer a estrutura (DAWSEY, 2005; SILVA, 2005).

Outros relevantes autores que fazem parte do cerne do pensamento de Turner (1986) são Dilthey e Dewey: para Dewey existem as ‘celebrações reconhecidas como tais, da experiência cotidiana’ (*ordinary experience*); em Wilhelm Dilthey encontramos uma distinção entre mera “experiência” e “uma experiência”, sendo a mera experiência ‘a passiva resignação e aceitação dos eventos’.

Nesta perspectiva, tem-se que experiência, seria então culturalmente construída e a antropologia da experiência busca, tratar da perspectiva da auto experiência e da experiência do outro, sendo que não se podemos lidar o conhecimento da experiência alheia, mas apenas com sua projeção:

[...] experimentar nossa própria vida, que é recebido pela nossa própria consciência. Nunca podemos saber completamente a experiência alheia, embora tenhamos muitas pistas e fazemos inferências o tempo todo. Os outros podem estar dispostos a partilhar as suas experiências, mas todos os censores ou reprime, ou podem não ser totalmente conscientes ou capazes de articular, alguns aspectos do que foi experimentado. (BRUNER, 1986. p. 5).

Richard Schechner (2002) entende a performance como uma lente teórica para a análise histórica de práticas da performance, definindo-a como resultante de uma complexa e às vezes, contraditória mistura, sendo que para alguns é entendida na acepção de processo e para outros autores como na acepção de resultado do processo. Os estudos de Schechner são a partir de sua raiz teatral para a antropologia, ao passo que, os de Victor Turner, ao contrário, parte da Antropologia para resgatar sua origem teatral<sup>52</sup>, tornando-se aprendiz de teatro (DAWSEY, 2006).

---

<sup>52</sup> Victor Turner afirma que seu interesse pelo teatro experimental, também é um retorno à sua origem, eis que sua mãe foi membro fundador da *Scottish National Theater*, em *Glasgow*.



No Brasil um de seus pesquisadores é John Dawsey, que trata-se do Coordenador do Napedra - Núcleo de Antropologia, Performance e Drama - e do projeto temático Antropologia da Performance: Drama, Estética e Ritual na USP, considerado um dos maiores estudiosos da antropologia da performance no Brasil, sendo, uma de suas referências. Inspirado nas idéias de Turner e Schechner, procura explorar reconfigurações do campo da antropologia da obra de Walter Benjamin, desenvolvendo pesquisas em antropologia da performance, antropologia da experiência, e antropologia benjaminiana (USP, 2011).

Realizada uma breve exposição acerca dos principais autores, destaca-se a ideia de antropologia da experiência. Assim sendo para Turner (1986) a antropologia é uma pesquisa enraizada na experiência social e subjetiva do pesquisador. Também para este autor, existem nas sociedades complexas escolhas feitas pelos atores sociais acerca da participação ou não em determinadas atividades culturais, sendo elas teatro, música e esporte. Também entende a antropologia da performance como sendo parte essencial da antropologia da experiência, expõe ainda acerca da etimologia da palavra performance, que deriva do francês antigo, *parfournir*, que significa 'completar' ou 'executar completamente', sendo o final de uma experiência (CASTRO, 2007. p. 121-138).

A performance para Turner é uma dialética de fluxo, relacionada com nossa singularidade das culturas particulares:

A performance é uma dialética de 'fluxo', isto é, o movimento espontâneo em que a ação e a consciência são uma só, e 'reflexividade', em que o significado central, valores e objetivos da cultura são vistos 'em ação', como que forma a explicar o comportamento. A performance é declarativo de nossa humanidade comum, ainda que expressa a singularidade das culturas particulares (TURNER *apud* SCHECHNER; APPEL, 2001. p. 1).

A experiência e a performance passam a ser importantes instrumentos e instrumentalizadores de estudos da antropologia aplicável aos diversos campos de análise científica, desde em eventos, rituais religiosos, festas, esportes e também ao

teatro. E nós nos apropriamos de tal teoria a fim de utilizarmos no *Asda Story*, como fonte de experiência empírica direta, passando a aventurar-se no objeto.

A experiência é vista a partir de vários contextos, seja ela de canto, dança, mitos, rituais e histórias de vida, sendo que nessa pesquisa tratarei o jogo como campo etnográfico.

Uma de nossas reflexões é de que os movimentos em terceira dimensão por si só, são altamente performativos, a experiência é partilhada com os demais personagens e pela própria dinâmica das relações entre os jogadores. Não há necessidade de um corpo bio-físico para o ato performático. E assim sendo nas palavras de Adriana Souza e Silva, parafraseada por Lucio Agra:

Diversas propostas recentes, incluindo os jogos, colocam cada espectador na função de *performer* em uma cena que se desenha em um lugar específico senão em todos os que, à volta de nós, formam o espaço urbano em que vivemos (SOUZA E SILVA apud AGRA, 2007, p. 67).

Ocorre, assim, uma nova criação performática, a partir da extrapolação do conceito de espaço, abarcando a dinâmica do imaterial, incorpóreo e lúdico, em meio a um jogo de MMORPG.

Assim, a partir da experiência e da atenção voltados ao MMORPG, durante estes últimos meses, fixou-se entendimento, que o *Asda Story* é performático.

Por isso, alguns personagens se encontram e vão pescar, outros vão para as guerras de facção, outros brigam, namoram, *upam*, buscam atenção dos *Game Masters* (GM) e assim o jogo vai tendo sua dinâmica, seu fluxo e ação. Um controlador de um dos personagens de *Asda Story* relatou o seguinte:

Fui à *Kaiya*<sup>53</sup> e enquanto ela não nascia, eu estava fazendo outras coisas, quando vi, já tinha um tal de [...], querendo me dar KS<sup>54</sup>! Pulei pra dentro do tabuleiro e disse que já estava ali antes. Ele resmungou que ‘a *Kaiya* não tem dono’. Eu disse que tinha sim, porque eu cheguei primeiro e que eu ia denunciar ele pro suporte. Quando a *Kaiya* nasceu, ele foi pra perto dela, mas eu matei ela primeiro e peguei a extração. Quando ele viu que mesmo eu sendo level 60, conseguia matar de *mono*<sup>55</sup> a *Kaiya*, ele foi embora. Acredita que ele ainda saiu dizendo que eu era mal educada? (Relato da Jogadora “C”).

Fica evidente toda a ação e os movimentos que foram envolvidos nessa ação performática, tanto o de “entrar no tabuleiro”, quanto de atirar no monstro, antes que outro personagem o fizesse, são atos para defender um espaço que essa pessoa achava ser legitimamente seu. Além da movimentação visível do corpo há a dimensão da experiência em si, é a ação de estar na aventura, pois a inquietude e movimentação de atividades são uma experiência por si só única que envolve o sujeito como um todo.

Nesse sentido, vale destacar que, quando iniciei a jornada de aventura em *Asda Story*, percebi que as amizades, inimizades e a forma de se comportar e lidar com a vivência do jogo é uma experiência intensa, havendo uma interação entre personagem e jogador, em uma noção de espaço e tempo, superando a distinção de dualidade entre real e virtual como se fossem dois mundos diferentes. Isso também deve ocorrer mesmo nos casos em que há inversão de gênero, os *shemales*, onde o corpo feminino corresponde a um controlador masculino, na verdade há uma brincadeira de “faz de conta”, uma simulação ou atração pela figura oposta. Dos vários jogadores que eu conheço que têm personagens femininas, alguns não assumem a inversão, e deixam as situações acontecerem. Um dos aventureiros que tem *shemale*, tanto no *Asda Story*, quanto em outros jogos, vive recebendo presentes de *players* masculinos, além de ter muita atenção deles, assim ter um personagem feminino traz vantagens que os fazem querer manter sempre *shemales*.

---

<sup>53</sup> *Kaiya* é Chefe do Castelo da Rainha, um dos locais do jogo onde se pode obter título para melhorar o *ranking*, no caso, matando 870 (oitocentos e setenta) *Kaiyas* e entregando as extrações, a pessoa ganha um título. Cada vez que ela é morta, demora-se um tempo, *respaw*, até renascer, isso acontece com diversos dos monstros do jogo.

<sup>54</sup> KS é *Kill Steal*, é uma prática condenada no jogo e consiste em matar o monstro que outro estiver matando.

<sup>55</sup> “Mono” ou “Monar” para o jogo significa matar em um único golpe, sendo que “solar”, é matar sozinho, mesmo que em diversos golpes.

Eu demorei a perceber vantagens em ter um avatar feminino, trocar de *set*, como quem “brinca de boneca” é importante para vários usuários que têm personagens femininos (para jogadoras e para alguns *shemale*). A beleza do personagem não é tão importante quanto a funcionalidade do *set*, faz parte do entretenimento do jogo. Quando relatei para outro *player* que gostaria de comprar uma nova armadura, por ser mais bonita, ouvi o seguinte: “Você vai gastar *cash* com esse *set*? Você já tem um *hero*! Fortifica sua arma, no lugar disso!” E é claro, comprei o *set* e fiquei muito satisfeita, a arma eu não fortifiquei até hoje e isso faz parte da satisfação pessoal de cada um.

Quando lidamos com a perspectiva da experimentação e oposição ao cotidiano, destacamos que os jogadores deixam de fazer atividades<sup>56</sup> para dedicarem-se ao jogo, assim como outros jogadores, um deles que vou chamar de “C”, me relatou certa vez: “Já enrolei até no trabalho, para poder ganhar tempo e jogar um pouco”, o usuário “D” também já disse o seguinte: “Hoje chego em casa na hora do almoço e *upo* um pouco” (isso de uma pessoa que tem um curto intervalo de almoço e ainda mantém o hábito de dormir alguns minutos durante o descanso) e ainda o controlador “E” que disse: “Hoje nem vou à aula, tem guerra”. Desta forma, temos a construção da experiência através do conjunto de experiências do indivíduo pelo seu olhar e pelo olhar dos demais, pela qual trazemos a citação de Bruce Kapferer, inclusive citando Natanson:

‘Os indivíduos experimentam a si mesmos, eles vivenciam as suas experiências e refletem sobre ela, tanto a partir de seu ponto de vista próprio e do ponto de vista dos outros dentro de sua cultura. Isto é o que dá à atividade prática do cotidiano de alguns dos seus movimentos e processos. Além disso, eu não tive a sua experiência. Paradoxalmente, sua experiência é feita à minha, eu a minha experiência e a experiência de vocês. As expressões revelam em seu rosto, na organização gestual do corpo, através do encontro de nossos olhares, são experimentados através do corpo e situação.’ (Natson, 1970: 140). Mesmo assim, o fato é que os seres humanos como atores sociais em seus mundos culturais tomam como certo que eles estão agindo em relação a outros que partilham uma história e um conjunto de experiências e entendimentos comuns da experiência. Temos a tendência de outros como seres humanos, que são como nós e ao

---

<sup>56</sup> Não faltam exemplos, diversas vezes deixei de almoçar, jantar e sair de casa. Inclusive a cancelar as atividades físicas, porque atrapalhavam os horários em que eu jogo com um *Soulmate* (companheiro de alma).

contrário de nós, no centro cultural dos mundos em que vivemos. A cultura é universalização ao mesmo tempo que particulariza o diferencial e situa as raízes de nossa experiência. (KAPFERER, 1986. p. 189)

A vivência do jogo é algo intenso, aos poucos nos deixamos envolver pelos dramas ali presentes. Quando do momento, por exemplo, da mudança da forma de produção de armas e armaduras (mudança do sistema de *craft*), me peguei fazendo um interurbano para um celular e passando horas recebendo orientações de forma de procedimento, já sem noção do que aquele ato iria representar, porque a mudança parecia que iria dificultar a produção daqueles equipamentos que eu iria precisar no futuro. Era hora de construir algo, pois a dúvida e incerteza sobre o futuro estavam ali, na eminência de mudanças, os atos são de dúvida, medo e insegurança e nos fazem tomar atitudes preventivas. No entanto, quando relatei isso para um colega que não está envolvido no jogo o mesmo me disse: “Você é doida! Perdeu o bom senso?” Naquele momento produzir minhas armas, antes da mudança era tão fundamental que merecia todo meu foco de atenção. Passei três dias em função de procurar itens, fazer *gold* e produzir as armas que eu precisaria no futuro, parei toda e qualquer outra atividade, aquilo ali era a prioridade absoluta. A experiência produzida nestes momentos limites remete-se a idéia do ser humano tomado como ator social do mundo cultural, agindo de forma se relacionar com os mundos culturais (neste caso o do jogo) e partilharem ‘uma história e um conjunto de experiências e entendimentos comuns da experiência’ (KAPFERER, 1986. p. 189).

Acerca do tempo, frisa-se que é relativo quando se está fazendo algo prazeroso e às vezes não nos damos conta que passamos tantas horas com foco e atenção no jogo, havendo a valorização do tempo presente. No início, achava estranho passar uma madrugada, especialmente de final de semana sentada em uma cadeira dentro de casa, mas, como a atividade é tão envolvente que em alguns momentos torna-se irrelevante o fato de estar ou não dentro ou fora de casa. Por que alguns usuários pareciam preferir justamente a madrugada para jogar? Fui investigar, o que há de diferente naquele momento. As madrugadas são a hora que ocorrem muitas brigas e brincadeiras no *chat* geral (*chat all*), quando os *players* com conexão de Internet um pouco mais lenta durante o dia, podem *upar* mais tranquilamente, alguns dos *spots* (nascimentos de monstros) ficam um pouco mais

vazios. Também é o momento em que acontecem diálogos mais erotizados de forma a despertar os demais de um possível sono, é como, se na verdade as pessoas deixassem fluir a maior liberdade que o horário permite e assim “espantar o sono”. Ocorreria então uma ambivalência quanto à percepção de tempo, em que o tempo é diferenciado de onde se vive uma experiência no presente e ‘estar no instante presente exige muita energia’ (CARVALHAES, 2007).

Para AGRA (2007) a relação de tempo, espaço são diluídas pela Internet. E desta forma o que interessa à performance não seria somente um corpo bio-físico, nem uma relação de tempo e espaço de acordo com os conceitos até então entendidos. O tempo e o espaço e a corporalidade também tem relação do homem e sua representação simbólica de integração de si com os personagens que o representam na Internet. O avatar é símbolo do próprio sujeito ativo que se torna a figura do *performer* em dados momentos. Interessa à presente pesquisa o corpo contemporâneo e as repercussões disto na performance.

Já para outros autores como Anna Barros (2007) desde o seu início a performance se desdobra em dois níveis: espaço-tempo real e espaço global da internet, virtual e maquínico. Haveria então qualidades corporais que imbrincam-se em relação aos dois níveis, haveria então um co-habitar entre o corpo e a tecnologia.

Quando se está no jogo, é fácil perder a noção de tempo e a correlação com horários de alimentação, banho, sono, o importante é o tempo presente e prolongar subjetivamente o seu momento clímax.

O tempo na contemporaneidade seria então ‘fatalizado pela ordem das urgências’, em uma adesão à imediatividade e pela sociedade do consumo, com dificuldade de ‘criação de laços duradouros’, o mercado conduz ao ‘consumo permanente’, levando à aceleração, rapidez e superficialidade, onde predomina o ‘tempo na qual não mais se tem tempo’ (MATOS, 2007, p. 14). Ainda acerca da reflexão sobre o tempo, interessante destacar de Marianna Monteiro sua inferência em relação à instabilidade do tempo frente aos tempos vividos e experimentados, partindo-se, da relação temporal dentro da ideia do teatro:

O tempo, esteja ele onde estiver, seja ele o tempo da física, da sociologia, da história, do mito, da ação dramática, da performance, da profecia, do milênio, da festa, sempre traz a marca da instabilidade, porque é sujeito e objeto de infinitos recortes. Um tempo produzido, mas sobretudo que se auto produz, um tempo transformado em devir, que deixa de ser substantivo, adjetiva-se como temporalidade, faz-se ação. O tempo não pode ser considerado um elemento ou um fator nas linguagens artísticas, muito menos na performance, pois é a performatividade em toda sua multiplicidade de formas que o institui. É a experiência que o funda. Por isso, pensar o tempo é colocar os limites entre a cultura e natureza, sujeito e objeto sob suspeita, é abalar a estabilidade do pensamento segmentado. O tempo só pode ser unitário e homogêneo quando assim, hipoteticamente, um sujeito instável o postule, estrategicamente (MONTEIRO, 2007. p. 90).

Já para Rita de Almeida Castro, quando também lida com a ideia de tempo no teatro, esclarece que o ritmo do tempo tem variações de acordo com o tempo socializado em cada cultura e lida com o 'tempo da ação performática' como sendo 'o tempo do rito expandido' e que é criado pelos 'performers e espectadores' (CASTRO, 2007. p. 127-128). Assim, o jogador "F" confessou ter comido batata *chips* em substituição ao almoço e a jogadora "G" que constantemente se alimenta de macarrão instantâneo, para não perderem o ritmo do jogo. Além do jogador "B" que toma café várias vezes durante a madrugada do sábado para não dormir e assim, não perder de *upar* e ainda comparece na guerra de facções que só ocorre as 16:00h (dezesesseis horas) do domingo.

Desta forma, segundo a ideia trazida por Schechner, o *Asda* tem 'eficácia' (uma repercussão na sociedade, tal como solucionar conflitos, tendo relação com os 'ritos de passagem', 'dramas sociais' e 'ritos de iniciação') e 'entretenimento' (não alteram a sociedade), cabe plenamente quanto ao fato de que qualquer jogo não é puramente de 'entretenimento', mesmo que aparente ser e também pode ter, por outro lado, a 'eficácia' tendo repercussão na sociedade. Inclusive, cabe exemplificar que existem diversas reclamações em um *site* de proteção dos direitos do consumidor<sup>57</sup>, envolvendo empresas de jogos *online*, o que assinala acerca da necessidade de solução de conflitos nesta área, podendo demandar uma solução do poder público, seja ela jurisdicional ou legislativa.

---

<sup>57</sup> Refere-se ao Reclame aqui, que está disponível no seguinte endereço eletrônico <<http://www.reclameaqui.com.br>>.

Alguns poderiam até perguntarem-se: mas isso é realmente performativo? Sim, a importante contribuição de Schechner, com suas preocupações de diretor de teatro, foi a de empreender seus estudos diante da relação do drama, como acepção do gênero teatral, e outras referências ao teatro (PEIRANO, 2006). Frisase que a aplicação da teoria de Richard Schechner é um dos pioneiros do estudo da performance aliando a experiência como diretor de teatro aos estudos empreendidos, o que será melhor explorado no próximo capítulo, a partir da aplicação direta de suas seis categorias ao jogo *Asda Story*.



### 3. AS CATEGORIAS DE RICHARD SCHECHNER APLICADAS AO ASDA STORY

"Confie e será traído. Descuide-se e será morto. Mate antes que te matem"

(Makoto Shishio - Rurouni Kenshin)

Para Schechner (2002) os estudos da performance podem explorar uma grande variedade de temas e está apto a lidar com este mundo atual, globalizado, ligado à Internet, ou seja, está apto a ser usado em um mundo turbulento e contraditório. Para o autor, há uma natureza performativa em diversos aspectos, desde o envio de um *e-mail* ou a escrita de SMS (mensagem de texto). Haveria então uma grande importância aos hipertextos<sup>58</sup>, como sendo campo de estudos da performance. Também nas salas de *chat* as pessoas que estão escrevendo podem ser parcial ou totalmente inventadas. Mesmo a escrita unilateral é altamente performativa, pois há uma criação para transmitir e para interpretar cada mensagem. Portanto, em uma leitura a partir das idéias de Schechner, mesmo as conversas no *chat all* (geral) do *Asda* poderiam ser entendidas como performáticas.

Para Schechner (2002) o estudo da performance possui quatro diretrizes ou caminhos: 1. O comportamento é considerado o objeto de estudo da performance, ou seja, as pessoas em sua atividade, o fazer performático; 2. A prática artística é uma grande fonte de projetos na área da antropologia da performance; 3. A observação participante é um método muito valioso, adaptado da antropologia, sendo uma forma de aprender sobre as culturas dos outros, ou seja, forma ativa de realizar um trabalho de campo, tendo ao mesmo tempo distância do objeto para estudo e revisão; 4. Os estudos da performance não se coadunam com o mito da neutralidade, há uma consciência das posições próprias e dos outros. Trazendo tais definições para o universo do objeto empírico, é nítido que o *Asda Story* tem um “fazer”, e todos se tornam *performers*, e assim objeto empírico de uma pesquisa que

---

<sup>58</sup> Termo que remete a um texto em formato digital, ao qual se agrega outros conjuntos de informação na forma de blocos de textos, palavras, imagens ou sons.

realmente não tem a menor condição ou pretensão de ser neutra, não há como dormir e acordar em frente ao computador e não estar envolvido.

Alguns usuários ou *performers* do *Asda* estão em meu *Orkut*, *MSN* e participam de cada acontecimento de minha vida. Ao mesmo tempo que o assunto principal de nossas conversas é o jogo passa a ser a vida pessoal de cada um, da mesma forma que em um encontro recente com um casal de amigos, tivemos bons momentos de risos falando especificidades de nossas experiências em plena pizzeria. A pizzeria seria um momento de falar sobre assuntos “extra jogo”? Claro que não, este tema faz parte relevante da vivência e da identidade de cada um e o momento do encontro pessoal, também é para falar sobre isso.

Destaca-se de Schechner, que o mesmo trabalhava com a ideia das categorias de *transportation* e *transformation*, no qual *transportation* seria uma experiência temporária, caracterizando qualquer tipo de evento performático. Sugerindo o deslocamento e a participação para penetrar os espaços reservados, tanto físicos quanto simbólicos, como um estado de transe ou de desafio psicológico de se tornar outro, sendo categoria afeita especialmente ao *performer*, porém também remetam à ideia de audiência.

Sugeriu Schechner que a audiência também é transportada, levando o ator social e a platéia a assumirem papéis diferentes. Não há dúvidas, inclusive pelas vivências acima, que o *transportation* é o momento em que você efetivamente se insere no jogo, quando inicia sua jornada e deixa-se “levar” para a aventura.

A partir daí, tem-se ainda a categoria do *transformation* que remete à tradução literal de transformação, ou seja, implica em um *status* permanente, instituição de um novo papel ou condição de *status*, especialmente atribuído ao *performer*, está também relacionado com a 'consciência crítica' (SILVA, 2005). Quando o sujeito passa a aceitar os desafios do jogo e assume o papel de jogador (*performer*), passando da fase de mera curiosidade, deixa-se transformar pela experiência que está adquirindo e vai acumulando vivências, muito além de sua XP ou *gold*.

Schechner comparou diversos tipos de eventos performáticos teatrais e, remetendo ao modelo de Van Gennep, demonstrou que nesse processo de *transportation* e *transformation*, o *performer* (e dependendo das circunstâncias, também a 'audiência') passa pela experiência singular da *liminaridade* ou ambiguidade de papéis orais representados. Conforme esclareceu esse estudioso, se durante uma peça teatral ou ritual de transe as pessoas são levadas a incorporar personagens ou 'divindades', todavia elas em geral estão preparadas e conscientes dos limites do ato de 'representar', e, ao final do evento, reassumem normalmente os papéis sociais que configuram a sua 'identidade pessoal e coletiva' na vida cotidiana (SILVA, 1999 apud SILVA, 2005).

Exemplificando o *transformation*, temos um jogador de *Asda Story* que era descrito pelos demais, como sendo muito exigente e obstinado<sup>59</sup>, que concedeu uma entrevista, que foi publicada em um *site* voltado para o jogo, ele nos passa a impressão de acúmulo de experiências e vivências:

**O que é amizade para você, tem muitos amigos in-game?**  
Amizade é algo que se conquista com o tempo e cativa, fiz boas amizade aqui no Asda. Pretendo cultivá-las e a cada dia conhecer mais pessoas para aumentar mais ainda meu círculo de amizades. Amigos são realmente essenciais.

**Qual foi o fato mais marcante para você no Asda?**  
Todo dia é marcante, pois me trazem sempre novas experiências. [grifos do autor] (ASDA MANIA, 2011).

Não é possível entender o pensamento de Schechner de outro lugar que não a partir de sua vinculação ao teatro. Seus conceitos e expressões remetem o tempo todo às categorias teatrais, tratando da figura do *performer*, da audiência, intensidade de performance, local, participação e assim por diante. Não se pode esquecer que tais categorias tem relação íntima com a ciência e que há diversos estudos pós-modernos no sentido de aproximação entre a antropologia e a performance, tanto do ponto de vista teatral quanto das produções cinematográficas e também dos jogos virtuais.

---

<sup>59</sup> Inclusive recebeu uma paródia de como seria sua visão da Guerra de Facções, através do vídeo postado por outros jogadores no *site Youtube*: <<http://www.youtube.com/watch?v=D0CBI-JcRxo>>. A imagem é do vídeo original em que um garoto alemão tem problemas com instalação de um jogo.

E após o processo de *transportation* e *transformation*, passa-se então a análise de seis pontos que Schechner aborda de aproximação entre o teatro e a antropologia, porém, utilizando-se então outra categoria, ou seja, a aproximação entre o *Asda Story* e a antropologia, como exercício do referencial metodológico proposto por Schechner, apresentando-se as categorias que serão desenvolvidas: *performer*, intensidade da performance, interações do *performer*, sequência total da performance, transmissão do conhecimento performático e avaliação da performance:

### 3.1 O JOGADOR ENTENDIDO COMO *PERFORMER*

Considera-se que o *Asda* tem um momento liminar, que é o foco de atenção do *performer* durante a atuação performática. Então o ator social, ou seja, o jogador assume um papel liminar, na medida em que leva para o jogo suas vivências ao mesmo tempo em que pode tentar ser diferente daquilo que é. No entanto, suas atitudes vão revelando que o real e virtual, que antes pareciam dicotômicos, passam a se imbricar e a tornarem-se apenas um, na medida em que sua vivência passa a ser única em termos de aprendizagem, experiência obtida, amizades, inimizades, forma de lidar com as demais pessoas.

Um dos *players*, certa vez, relatou-me que usa o MMORPG para perder a timidez e que desde então tem melhorado sua forma de lidar com as pessoas. Este é o caso de “B”, que controla um *char* feminino, que logo nos primeiros dias em que o conheci, já fez um *print screen* (cópia de tela) da calcinha da minha *char* e colocou no fórum “SS” (*Screenshot*), naquele momento fiquei envergonhada, mas percebi que se tratava de uma forma de afirmar sua masculinidade, e que por ser um sujeito tímido, apenas tinha coragem de fazer aquilo pelo computador onde ele se sentia mais protegido, fazendo-o de forma exagerada. Claro que, a timidez não retira a vontade do sujeito em ver a peça íntima ou de revelar isso para todo o grupo que ele conhece, mas, a falta de uma sanção o deixa mais livre para agir.



**Figura 10 - Fórum Screenshot**

No caso do *Asda*, há uma erotização do ambiente virtual, tanto nas roupas dos *sets* dos personagens, especialmente os femininos e também dos NPCs. Alguns dos *sets* são curtos e mostram as peças íntimas dos personagens, então como aconteceu com minha personagem, outros às vezes procuram “um ângulo privilegiado”. Eu mesma vivia brincando com uma das personagens dizendo que ela estava indecente, porque suas roupas do *set* eram saias e blusas curtas. Outro exemplo é o da NPC da Loja de Pesca, Agnes, na qual há uma menina de saia e decote à mostra. Como a maioria dos NPCs ela fica fazendo movimentos enquanto aguarda os personagens e um de seus movimentos é o de se abaixar como se estivesse vendo ao longe. Um dos jogadores já comentou no *chat* geral e também no TS a seguinte frase: “A NPC de pesca quando dá aquela abaixadinha... Hummm!”



**Figura 11 - NPC da Loja de Pesca de Agnes (*Flammio*)**

Outra forma de erotização são as conversas travadas entre os personagens durante as madrugadas, como já havíamos iniciado a discussão no capítulo anterior, no exemplo temos a conversa envolvendo uma personagem que tem o nome de um alimento: “A” disse: “Quero comer [nome]!”. Depois de algumas reclamações da ofendida e depois da repetição de frases com o mesmo conteúdo, vem outro personagem, “B”, e diz ainda: “Eu que vou comer [nome] no café da manhã!”

Não se tem dados precisos acerca da faixa etária dos jogadores, os conhecidos vão de 10 (dez) aos 50 (cinquenta) anos, o que dificulta saber se tais comportamentos erotizados têm relação direta ou indireta com determinadas faixas etárias.

É fato que às vezes nos surpreendemos com a perspicácia, domínio de linguagem e atitudes coerentes de *players* que tem apenas 12 ou 13 anos. Muitas vezes, quando temos oportunidade de trocar informações pessoais com algum

aventureiro, essas constatações nos fazem refletir sobre o perfil dos adolescentes e das crianças que são muito mais interligadas com os meios tecnológicos, redes de informações e conhecimentos do que seria esperável até para um adulto. Reconhecer autocontrole, determinação, organização e *status* de poder vindos de uma criança é algo novo. A criança tem se desenvolvido nesse universo tecnológico e informatizado desde seus primeiros dias, os que já nasceram com computadores em casa e vêm reivindicando seu espaço na rede. Há uma família, na qual o filho adolescente e os pais jogam com divisão de horários para acesso ao computador, porém desde já a filha caçula do casal (em torno dos oito anos de idade), está exigindo um horário para ter acesso à rede e acompanha toda a dinâmica que seus familiares fazem. Também acabei conhecendo uma criança que, com apenas 9 (nove) anos, já jogou vários dos MMORPG existentes no mercado de *games*, é experiente no assunto, apesar da pouca idade e já começa a esboçar suas primeiras histórias, com pretensão de criar seu próprio *game*, comercializá-lo

Criam-se formas de exteriorização do *status* do jogador, enquanto *performer*, o tempo todo e alguns exteriorizam suas conquistas através de vídeos no *site Youtube*, fotos no *Facebook*, *Twitter*, *Orkut*, entre outros. Há também reuniões de *players*, em que pese Jonatas Dornelles (2008) afirmar que o 'acesso aos jogos virtuais a partir das *lan houses* tem diminuído', ainda é um referencial forte, onde há reunião de colegas para disputas mais intensas.

O *performer* é o sujeito ativo da ação performática e neste trabalho encontrei dois aspectos de estudo do mesmo, ou seja: a) o jogador em si; b) o personagem. Havendo nesse caso duas dimensões performáticas do mesmo objeto de pesquisa, ou seja, a dimensão física ou *offline* e a dimensão *online* que ao final se tornam apenas uma única identidade, um todo imbricado.

Por isso, constantemente vou até a casa de um colega, ver como ele joga isso me ajuda a jogar melhor. Minha plateia, então pode ser tanto meu colega vendo os meus movimentos corporais e do meu *char*, bem como outros jogadores que estão diante exclusivamente de meu personagem, sendo ele o sujeito ativo da ação performática, com seus movimentos.

O jogo tem um momento liminar, que é o foco de atenção do *performer* durante a atuação performática. Então o ator social assume um papel liminar e sua condição de identidade pode sugerir ambiguidade em sua identidade, sendo uma totalidade que engloba seu personagem e a si próprio.

O *gamer* se exterioriza nos encontros pessoais ou pela Internet através de *sites*, fóruns, vídeos e fotos tratam-se do comportamento performático no momento em que está atuando, ou seja, no momento que está jogando. O próprio *Asda* tem um fórum de vídeo onde os usuários postam vídeos no *Youtube* e posteriormente o enviam para a plataforma do *site* da *OnGame*, além do fórum de imagens. Assim o *performer* pode se mostrar ao público enquanto interage com o ambiente do jogo.

Como já destacado no item anterior, o *Asda Story* conta com uma história oficial e após a criação do personagem passa-se a interagir com a plataforma 3D e com os demais avatares. Há então a aproximação entre o *player* e o mundo do próprio jogo, deslocando-se, ou seja, transportando-se para dentro da aventura.

O ambiente do *Asda Story* é interessante para observar o próprio *char* e os personagens dos demais em suas atividades. Como já destacado existem três classes de personagens: o guerreiro, o arqueiro e o mago; representando a força, a precisão e a sabedoria.





Figura 12 – Maga

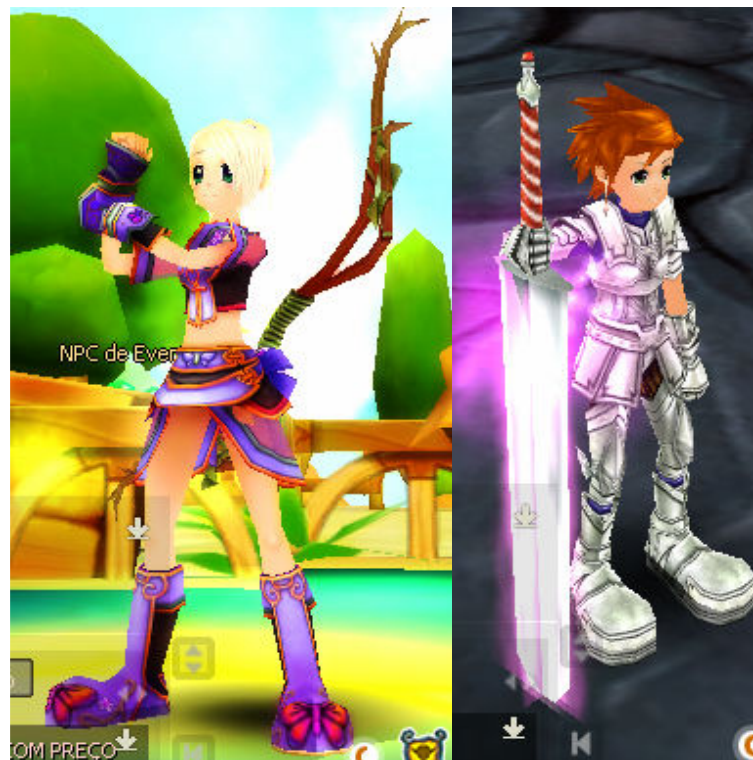


Figura 13 - Arqueira e guerreiro

Os movimentos de tais personagens podem ser vistos pelos demais que estiverem no mesmo campo de visão uns dos outros, possibilitando vermos um caminhando ou correndo, enquanto vemos o nosso próprio avatar em suas atividades. A interação pode ser tão forte ao ponto do controlador sentir as angústias e aflições de seu *char*. Meu antigo *Soulmat*, jogador “H”, mesmo na guerra costumava dançar na frente dos inimigos para provocá-los e se divertir, certa vez o encontrei, ele dançou os mesmos passos em uma festividade. Outro exemplo ocorreu quando o controlador “H” estava *upando*<sup>60</sup> sua *char* (feminina), como ele estava com expectativa e ansiedade de completar seu objetivo, toda e qualquer interrupção, tanto no jogo ou em sua residência, era seguida de demonstrações de irritação, dizendo: “que infern0”, “bost@”<sup>61</sup> entre outros termos.

Também o movimento dos personagens e de alguns dos NPCs, os personagens, mesmo quando estão parados representam o movimento de respiração, os magos rodam seus cajados e os guerreiros masculinos balançam o pescoço e todos os personagens masculinos quando estão com as armas nas costas se espreguiçam enquanto estão parados. As femininas fazem movimentos mais singelos, exceto durante a pesca (talvez por ser uma atividade considerada mais rudimentar), onde todos os personagens fazem o mesmo movimento de curvarem-se para trás com a vara de pesca equipada no *char*. Neste caso, a dinâmica da movimentação dos *chars* femininos, pode ter relação com a cultura asiática (dos mangas e animes) onde a mulher é representada com sensualidade e delicadeza de movimentos, menos quando estão em batalha.

Além disso, o movimento dos *performers* no momento de ativação das *Skills* é comparável a um concerto, tanto que em um evento houve a montagem de um vídeo que ganhou premiação da *OnGame*, pois demonstra os movimentos dos personagens e sua dinâmica<sup>62</sup>.

---

<sup>60</sup> Expressão usada com referência ao *up* – elevação de nível, através de ganho de experiência.

<sup>61</sup> Como há sistema de bloqueio de palavras que são consideradas como palavrões, quando algum *gamer* pretende escrevê-los precisa incluir símbolos ou números para completar as expressões.

<sup>62</sup> Vídeo do clã Stigma – Concerto, podendo ser visualizado no seguinte *link*: <<http://youtu.be/JAY1uobpcP0>>.

As aflições e sentimentos do *performer*, enquanto personagem podem ser tanto uma forma de *transportation*, quanto uma interação na forma de *transformation*, nos termos de Schechner.

Tal como dissemos, Schechner comparou diversos tipos de eventos performáticos teatrais e demonstrou que nesse processo de *transportation* e *transformation*, o *performer* (e dependendo das circunstâncias, também a 'audiência') passa pela experiência singular da *liminaridade* ou ambiguidade de papéis orais representados. Conforme esclareceu esse estudioso, se durante uma peça teatral ou ritual de transe as pessoas são levadas a incorporar personagens ou 'divindades'. Todavia, elas estão preparadas e conscientes dos limites do ato de 'representar', e, ao final do evento, reassumem normalmente os papéis sociais que configuram a sua 'identidade pessoal e coletiva' na vida cotidiana (SILVA, 1999 *apud* SILVA, 2005).

Também nos jogos virtuais o *performer* pode passar a incorporar as vivências ou sentimentos (pontualmente ou não) de seus personagens. Inclusive tem havido um clima de paixão e propagação de relacionamentos que tem se iniciado no ambiente do *Asda*, especialmente diante da figura dos *soulmates* que serão melhor destacados no item 3.3.

Sobre a performance de *LadyPamela*, a mesma é da classe dos magos e estes chamam a atenção por seus movimentos de ataque em área e à distância, especialmente por terem poderes de cura e suporte - há mago de Fogo (dano), Terra (suporte) e Luz (cura). Sobre as demais classes, temos que o guerreiro tem especialidade de combate direto, sendo dividida em espada curta, espada longa e larga. Já o Arqueiro é especialista em luta à distância, consegue causar muito dano em seus inimigos, podendo se dividir em Besta, Arco e Balestra.

Uma personagem feminina, em geral, não passa despercebida, causa curiosidade dos demais, em especial os masculinos, acerca de se tratar ou não de uma controladora mulher. Como já descrevemos, ocorre frequentemente a inversão de gênero nos MMORPG em que um controlador masculino cria um *char* feminino é conhecida como *shemale* (mulher masculina), e isso parece gerar incômodo a

alguns *performers*, portanto diversas vezes *LadyPamela* é indagada a fim de esclarecer se possui não uma controladora ou trata-se de *shemale*.

Uma das mais populares estratégias antiguetos é a mudança de gênero virtual. São incontáveis as narrativas de experiências de homens que se dizem mulheres no cyberspace e vice-versa. Como a comunicação na Internet é ainda feita basicamente pela escrita, o corpo não interfere decisivamente nas simulações transgênero que são criadas todo dia na rede (VIANNA, 1995).

Curiosamente, ocorreu um furto de item no qual envolvia um *shemale* como vítima, sendo que a partir do momento em que houve o relato do furto do item para os colegas de clã do personagem que havia realizado o ato irregular, houve imediata resolução do problema. O clã convocou o seu membro e o fez devolver o item, especialmente diante do fato de que achava se tratar de uma mulher.

Esta postura da proteção ao feminino parece ter relação com a menor quantidade de jogadoras proporcionalmente aos masculinos. Os sinais de que há menos mulheres do que homens, porque há uma constante busca de jogadores masculinos por *soulmates* femininas, sinalizando para um desequilíbrio quantitativo. O trecho abaixo faz parte das conversas que ocorrem no *chat* geral que tratam de busca por SM e das brincadeiras em relação ao tema.

AA: Procuo SM (F) n importa o Level '-' SSR  
 BB: PROCURO SM LV60+ CAOS SSR  
 AA: Procuo SM que Curta Chicotadas ! ahua brinks  
 CC<sup>63</sup>: procuro SM que me de itens e pague minhas contas ssr  
 DD<sup>64</sup>: Eu to com a [CC] nessa  
 EE: jaja as muie começa: Procuo SM RICO. :p SM do bolso gordo<sup>65</sup>  
 (ASDA STORY, 27/12/2010 às 13h40)

<sup>63</sup> Trata-se da fala de um *char* feminino.

<sup>64</sup> Fala de outro *char* feminino.

<sup>65</sup> A linguagem utilizada é uma mistura de termos gerais utilizados nas conversas pela Internet com expressões tipicamente do jogo, Alguns exemplos: a) quando utiliza a expressão 'SSR, significa: sussurre; b) 'Caos' é o nome de uma das facções; c) 'ahua' é uma expressão que significa risada; d) 'brinks' é brincadeira; e) SM refere-se a *soulmate*; e) ':p' é representação do ato de mostrar a língua.

AA: procuro uma girl pra tirar essa solidão de mim ^^  
 BB: Ele procura um shemale pra acabar com a solidão dele  
 CC: Como meu vñ diz: mulher gosta de dinheiro quem gosta de homem e viad  
 AA: procuro sm mulher +o- do meu level sou mago level 49 ssr porfavor  
 AA: procuro sm F sou modelo 13 anos (sm q queira compromisso serio) lv49  
 DD: kkkkkkkkkkkk  
 EE: ri litrossssssss  
 FF: mijei  
 GG: modelo da propaganda adocica meu amor adocica  
 HH: MORRO E NÃO VEJO TUDO...  
 AA: será que é tão difícil encontrar uma girl solteira? Ssr  
 II: no jogo é deixa de ser inútil e procurar uma real  
 AA: na real já tenho anta pq acha que eu procuro no jogo?  
 GG:nossa ele tem uma anta  
 AA: ate pra encontrar uma sm no jogo vcs fazem piada da gente u.u affs<sup>66</sup>  
 (ASDA STORY, 27/02/2011 às 18h50).

Além disso, pode refletir a postura de proteção aos hipossuficientes, na qual a mulher é tida como mais frágil nas relações interpessoais.

Outra questão interessante é que quanto maior o nível de experiência, habilidades, poderes de ataque e defesa tem um *char*, maior poderá ser sua aceitação e respeitabilidade. Os jogadores têm a possibilidade de verificarem os atributos dos demais e os melhores podem ostentar em seus personagens, sua posição de *ranking* de títulos.

Nos MMORPG no geral, há bastante interação e também grande disputa de poder, ou seja, há geralmente listas dos melhores personagens em diversas categorias ou em uma única categoria geral. No *Asda Story* há formas diferentes de exteriorização de *status*, tanto levando em consideração as maiores habilidades, poder e níveis elevados, quanto em relação às descobertas de novos títulos.

Assim, a busca pelo poder - *ranking* de experiência, PVP, guerra de facções ou a busca por *ranking* de títulos impulsionam as atitudes dos controladores, sendo expressões da performance e sua intensidade, o que será abordado no próximo item.

---

<sup>66</sup> Algumas das expressões usadas tem os seguintes significados: a) '*girl*' é a palavra inglesa para garota; b) '*shemale*' – mulher masculina; c) "ri litros" ou "mijei" referem-se a rir muito; d) adocica – remetendo a uma propaganda de marca de cerveja, que faz alusão a música de Beto Barbosa; e) 'u.u' significa tédio ou tristeza f) 'affs' expressão de tédio.

### 3.2 A INTENSIDADE DA PERFORMANCE

A intensidade do fluxo da performance está relacionada aos momentos energizantes, ou seja o momento de ápice ou o clímax da atividade performática. Em cada jogo há um referencial que pode variar muito acerca de qual o momento energizante. Em alguns o momento clímax pode se dar em um resultado positivo, como eliminar um oponente em batalha ou simplesmente marcar um gol no futebol.

O *Asda* não tem apenas um momento energizante, cada um, na sua condição de *performer*, atua de forma a se aproximar de um ou vários momentos. O ápice tem relação com a proposta da desenvolvedora e também dos anseios pessoais de cada um.

Para Schechner (SCHECHNER; APPEL, 2001. p. 4) a intensidade do desempenho, da performance, é chamado de 'fluxo', 'concentração' ou 'presença', no qual se reúnem as energias do evento, é o cruzamento definitivo de um certo limiar, entre *performers* e espectadores.

Nesse caso, no *Asda* encontramos basicamente três momentos *clímax*, bem delimitados e propostos pela desenvolvedora: *Ranking* de experiência, *Ranking* de títulos e Guerra de Facções, as quais passarão a apresentar e analisar.

#### 3.2.1 O *ranking* de experiência

A forma em que é desenvolvido o *ranking* de experiência<sup>67</sup> proporciona competitividade entre os personagens de forma a se destacarem os 100 (cem) primeiros de maior experiência. Há disponibilização e atualização periódica da lista de experiência que fica localizada no site da *OnGame*<sup>68</sup>. Em fevereiro de 2011

<sup>67</sup> Chamada simplesmente XP ou de *experience*.

<sup>68</sup> O *ranking* poderá ser acessado através do seguinte *link*: [http://asda.ongame.com.br/ranking/?buscar=ds\\_tipo&classe=&x=31&y=13&m=1](http://asda.ongame.com.br/ranking/?buscar=ds_tipo&classe=&x=31&y=13&m=1).

*LadyPamela* estava localizada no 417º (quadragésimo décimo sétimo) lugar do *ranking*, sendo que há ainda uma subclassificação de *ranking* por classe, sendo que está na 101ª (centésima primeira) posição na classe de Magos<sup>69</sup>.

A intensidade está no ato de elevar o nível do seu *char* até atingir metas, sejam elas do *ranking* ou não. Dentro do clã em que está inserida a *Lady*, existe uma classificação entre personagens comuns e membros especiais, sendo que a partir do nível 45 (quarenta e cinco), já é feita a alteração dentro do próprio clã. Em março *Lady* passou para nível 63 (sessenta e três) e ao término da pesquisa já estava com nível 70 (setenta), tendo em vista duas metas pessoais iminentes, a primeira era poder alterar seu *set* de forma a ter maior poder de ataque e outra chegar até a categoria de membro especial do clã. O poder do membro especial do clã que se destaca é o de poder convidar outro *char* a fazer parte do clã, passando-se pela anuência do Líder ou Vice-Líder do clã.

A personagem *LadyPamela* vem alcançando metas de elevação de nível que são chamados de *up*. Já para ingresso no clã teve que passar pela exaustiva jogabilidade em busca de elevação rápida de nível 23 (vinte e três) para 30 (trinta), sob pena de não poder permanecer no clã em que já estava inserido seu informante.

A necessidade dos personagens de terem níveis elevados está no reconhecimento por parte dos demais quanto à sua posição social. O *ranking* repercute em vários aspectos, inclusive há preferência de negociações financeiras entre personagens de nível elevado, buscando-se confiabilidade no negócio empreendido (especialmente no sistema de trocas).

Na busca pela elevação de nível, através de conversas com os personagens, percebe-se que vários acabam optando pelo uso de programas não autorizados pela desenvolvedora para acelerarem o procedimento. Há em geral várias táticas que os *players* vão passando uns aos outros para elevação rápida de nível, destaca-se também o uso de *sandboxie*<sup>70</sup> (programa não autorizado). Inclusive, houve uma

---

<sup>69</sup> Os dados foram colhidos em 27 de fevereiro de 2011.

<sup>70</sup> Programa que permite que você use outros programas como uma máquina virtual, como se houvessem dois computadores para poderem usar duas contas no mesmo computador, o que é não é permitido no jogo.

sucessão de banimentos, tendo em vista evitar e coibir estas práticas não autorizadas. Há um desvirtuamento do senso de ilicitude do ato, para além dos atos em que o sujeito se envolveria no mundo *offline*. Exemplificando, temos um sujeito que já utilizou de *sandboxie*, porém se trata de pessoa de índole aparentemente oposta ao ato ilegal praticado no jogo, por ser sujeito, calmo, ético e religioso.

Como já destacado anteriormente, há o *transportation*, no qual o jogador se insere no jogo e se transporta para dentro dele, porém há liberdade para agir como reflexo do mundo *offline* ou simplesmente dar vazão à liberdade oferecida pelo anonimato e pelas regras punitivas específicas e exclusivas do ambiente *online*. O *transportation* ocorre com o deslocamento para um determinado ambiente exclusivo, com espaços reservados físicos e simbólicos, sendo um 'mundo recriado', no qual tanto o *performer* quanto a platéia (no caso do *Asda Story*, especialmente, os demais *performers*) (SILVA, 2005).

Ainda quanto ao aspecto punitivo, é interessante destacar a experiência de outro *performer* que vem sendo periodicamente afastado por banimento em relação às suas contas, por vários motivos (incluindo uso de programa não autorizado). No entanto, não desiste de sua permanência no *Asda*, sendo que chega a passar mais de 6 (seis) horas diariamente conectado, destacando-se pela elevação rápida de nível e alto conhecimento acerca dos fenômenos da aventura e sobre a elaboração de sequência de *skills*, chamada de *builds*. Este sujeito considera que seu momento ápice seriam as áreas de jogo intensas com monstros fortes (*dungeons*) que necessitam de trabalho em equipe, tendo uma posição altruísta em relação à trama.

A partir dos níveis mais altos, acima do 60 (sessenta), procuram se manter em posturas superiores aos demais personagens, essa posição de superioridade é levada às linhas de comando das guerras e também refletida nos demais contatos entre os *performers*. Outro aspecto interessante é que a própria linguagem se propaga para além do jogo, inclusive, já recebi o comunicado pelo *Orkut*, de um dos jogadores que está sem computador há alguns dias, disse: "aaaa, tem como um pc



ressuscitar? pq graças a DEUS que o meu deu um ress, usaram algum perga ai?”<sup>71</sup> Isso significava que a linguagem e a dimensão simbólica que envolve os itens “perga” - pergaminho e “ressu” - *skill* de ressurreição, foram levadas para além da trama, sendo uma experiência singular de liminaridade, sendo para Rubens Alves Silva (2005) uma reconfiguração identitária.

Assim o *up* é composto pelo conjunto de escolhas de cada controlador, a sociabilidade e aleatoriedade no qual está inserido. Fazer parte dos cem jogadores de nível mais elevados é uma honraria que mesmo os que atingem o nível máximo, tem dificuldade de alcançar. Apenas entra no *ranking* quem receber adquirir a maior XP (experiência)<sup>72</sup>, quando estiver no exato momento de transposição para o máximo (setenta e quatro até setenta e cinco).

### 3.2.2 O *ranking* de títulos

Além da experiência, há também o *ranking* de títulos, onde há maior exposição dos personagens perante os demais. É uma representação simbólica que demonstra a posição de cada um, é uma forma de recompensa a quem completa os desafios elaborados pela desenvolvedora.

Os títulos são obtidos em duas fases, na primeira fase, geralmente, ocorre a descoberta do título, em que se descreve o mesmo, dando indícios ou a forma de obtenção definitiva.

---

<sup>71</sup> O computador do usuário estava com problemas e desligado há vários meses, porém voltou a funcionar repentinamente, então se utilizou de expressões do jogo para explicar tal situação com o uso dos termos “pergaminho de ressurreição” ou “ress”.

<sup>72</sup> A XP é maior conforme for maior dano causado pelo personagem ao atingir os monstros, portanto, quanto mais forte for o *char*, mais chance ele terá de entrar no *ranking* de XP. No entanto, existe um sistema de *up* rápido no qual o personagem de nível elevado poderá ser *upado*, através da XP obtida por um *char* de nível baixo, fazendo-se *soulmate* entre eles. O *char* de nível baixo geralmente é um guerreiro, espada larga, nível entre 24 (vinte e quatro) a 32 (trinta e dois), que os jogadores chamam de *char* de *up*. Entre os SM durante o *up*, aparece uma maçã que se amplia conforme maior a XP obtida, quando a mesma torna-se dourada, um dos *soulmates* pode apropriar-se dela e obter a XP. A maçã é usada para obtenção de um título (branca de neve, que é obtido através de três mil maçãs) e também pode ser usada para adentrar ao *ranking* de experiência, pois quando um *char* obtiver uma XP muito elevada com a maçã, no exato momento em que estiver passando de nível 79 para 80, maior será a XP acumulada e maior será sua posição de experiência, podendo adentrar ao *ranking*.



Figura 14 - Títulos obtidos, descobertos e posição no *ranking*

A representação simbólica pode ser vista conforme ilustração abaixo, sendo que estes símbolos são dispostos sobre a cabeça do *performer*, como uma espécie de troféu (coroa), demonstrando sua superioridade perante os demais.

Ícone	Ranking
	1~3 <sup>º</sup>
	4~100 <sup>º</sup>
	101~150 <sup>º</sup>
	151~300 <sup>º</sup>
	301~500 <sup>º</sup>
	501~800 <sup>º</sup>
	801~1200 <sup>º</sup>
	1201~1600 <sup>º</sup>

Figura 15 - Tabela de títulos

A obtenção de um novo título é um momento energizante, especialmente para os que estão no *ranking* de 1º a 3º lugar e depois de 4º a 100º. Destaca-se, a participação da *performer* denominada de “1”, sendo que na busca por melhor posição no *ranking*, adquiriu *cash* para converter em *gold* e assim fazer títulos, “1” gastou pelo menos R\$ 145,00 (cem reais), equivalente a 60.000,00 (sessenta mil) de *cash*. O procedimento consistiu em comprar *cash* que é dinheiro do jogo, mas que apenas pode ser usado para compras de produtos especiais, vendidos por uma espécie de loja da própria desenvolvedora. Estes produtos são comprados ou já sob encomenda ou de acordo com a maior demanda de compradores e comercializados aos demais em troca da moeda *gold*. Então, pode-se perguntar: qual o preço da fama? O *ranking* de título é demonstrável aos demais, com ostentação de adornos nas cabeças, com a representação simbólica de seu *status* e poder e para se manter na lista dos maiores personagens, é necessário estar em constante busca por novos títulos, seja com gasto de *cash*, de *gold* ou ações. Assim a mesma personagem “1”, por exemplo, já gastou mais de 300kk em *gold*, ou seja, 300.000.000.000 (trezentos milhões), para manter-se no *ranking*.

Com *gold* há a aquisição ampla de itens que são usados para acumular pontuações, quanto maior for o número de títulos descobertos, conseqüentemente, maior a posição no *ranking*, portanto ter *gold* facilita na aquisição de alguns dos títulos, porém há outros títulos que não necessitam de aquisição de itens, mas sim dependem de atos do *performer*. Um título que pode ser obtido pelo jogador, é a do “dançarino”, passando-se um tempo dançando em uma pista de dança na qual o *performer*, apenas de adentrar à pista já é levado automaticamente a dançar enquanto ali permanecer ou utilizando-se de comandos que fazem com que o *char* dance em qualquer local.

Os números correspondentes ao *ranking* são simbolicamente a representação de poder e *status* de seus avatares, pois há títulos raros que são para poucos, os honrados, os mais bravos; esses são os que ostentam as honrarias, não havendo qualquer outro prêmio, senão o reconhecimento por parte dos demais.

### 3.2.3 A guerra de facções

A guerra de facções é outro momento energizante, é considerado pela maioria, o momento de maior tensão e entusiasmo. É capaz de unir grupos e desfazê-los diante da paixão por um o outro determinado grupo, são três facções: Caos, Luz e Escuridão, conhecidas também por suas cores, respectivamente verde, azul e vermelho.

Para Huizinga (1980. p. 150), é justamente na guerra que “o homem volta à atitude agonística que inspirava o jogo primitivo da guerra tendo em vista o prestígio e a glória”. No *Asda Story*, a busca por prestígio e glória também movimentam os objetivos de grande parte dos usuários.

O momento da guerra é extremamente interessante, simbólica e representativa, pois são expostas táticas de interação de personagens das diversas classes<sup>73</sup>. Há uma organização singular de operação de guerra e comando, há comunicação interna no *chat* durante a batalha, possibilitando o contato entre os personagens durante o evento e a organização e domínio de território inimigo, bem como a proteção do próprio território. A interação e equilíbrio da quantidade de classes participantes da guerra é importante para a tática de grupo, em que os guerreiros têm posição de ataque e avanço, seguidos pela proteção e ataque da classe dos arqueiros, posteriormente à defesa, ataque ou cura dos magos.

Há uma interessante engenharia militar envolvendo a guerra de facções e ao mesmo tempo é um momento de intensa performatização, em que realmente se visualizam entre si de forma a explorar as próprias habilidades e procurar as falhas dos demais *chars*.

---

<sup>73</sup> A mineração faz parte do mapa de PVP (*player versus player*), porém cada facção defende seu direito de perfurar o solo (minerar) para tentar obter itens (inclusive lendários), o momento clímax seria quando uma facção “mata” um cristal, que é forte e tem bastante pontos de vida (HP), sendo que a recompensa é permitir que os personagens da facção vencedora tenham aumento de taxa de obtenção de itens (*drop*) lendários e ganhe pontos de honra. O mapa de mineração foi introduzido no jogo em abril de 2011, mas *Lady* entrou no mapa de mineração uma única vez. A ideia de duelos me deixava aflita, em raros momentos acabava aceitando um desafio para PVP. Quanto ao mapa de mineração o clima de animosidade entre as facções é geralmente intenso.

Havia um importante personagem, que fazia parte do *ranking* de títulos e experiência, sendo alvo prioritário dos pertencentes ao clã de *LadyPamela*. Durante muito tempo ouvi dos participantes de elite da guerra de facções (os de nível superior à 60 sessenta) essa busca por ‘matar’ um personagem tão poderoso, sentida a partir da emoção transmitida pelos demais, tanto através da leitura do *chat* do clã, quanto dos comentários do sistema de áudio e comemorações e comentários posteriores à guerra. Em conversa com um dos informantes houve o relato de que o problema do sujeito não era ser *level* alto ou *ranking*, mas sim as atitudes dele perante os demais durante a guerra, inclusive relatando que um dos personagens tentou matá-lo, não conseguindo foi advertido: “pode continuar tentando”. Porém, tive contato com aquele *char* de *level* alto e a impressão que eu tive foi de que se tratava de uma pessoa educada, no entanto, ao que parece na guerra, não havia essa polidez, mas sim apenas a efervescência daquele momento em que enfrentava seus inimigos, era seu clímax.

Os comentários de pós guerra de facções, vão desde as comemorações, agradecimentos e principalmente provocações entre um grupo e outro. No *chat* geral, há grandes brigas e insultos de um grupo em relação ao outro. Em algumas ocasiões um membro de uma facção cria uma conta com outro nome, apenas para ofender outros de facção oposta, o objetivo, muitas vezes é fazer com que o adversário reaja e responda à provocação também de forma ofensiva e o resultado prático disso seria o banimento de quem reagiu.

Com o banimento de um avatar de uma determinada facção as demais facções se acham fortalecidas para a próxima guerra, ou seja, é menos um adversário para a batalha. E assim, dessa forma, ocorreu com um dos membros de um clã que foi duramente ofendido durante uma madrugada de pós guerra, sendo que insultaram-no e sua *soulmate*. E assim que se diz: tendo reagido, tomou banimento.

Outro exemplo de brigas e insultos no *chat* geral foi quando um personagem foi acusado pelos demais de utilizar um item, uma espada, com fortificação acima de

900% (novecentos por cento)<sup>74</sup> muito acima do normal. Vários *players* de facções opostas se manifestaram contra aquele, pois se tratava de uma espada de fortificação muito acima de 100% (cem por cento) e não autorizada, sendo assim, capaz de aniquilar, sozinha, diversos oponentes em um único golpe. Isso causou revolta dos inimigos das outras facções, pois trazia um desequilíbrio para a guerra. Os personagens que estão vinculados com as facções derrotadas exigem da desenvolvedora que haja equivalência de condições, pois há limites de atuação, de acordo com as permissões ou proibições concedidas.

A guerra é tão importante que chamamos a quem troca uma facção por outra que esteja vencendo mais vezes, de “Maria moedas”, tendo em vista que após cada guerra o avatar ganha um item que é chamado de moeda de honra e pode trocar por *sets* poderosos ou outros itens que são apenas vendidos na loja de honra, ou seja, são comprados exclusivamente com as tais moedas. É tentadora a mudança de facção, em busca de moedas de honra, inclusive, a cada guerra, também recebemos uma quantidade de experiência (XP) e acumulamos pontos para patentes militares e quando se está em uma facção vencedora, os pontos militares as moedas são maiores. Logo após a guerra de facções de um domingo à tarde que é uma das guerras mais movimentadas da semana (em termos de quantidade de personagens), seguiram-se os comentários e brigas de pós guerra, sendo, portanto um momento de desdobramento:

AA: melhor war que já fui na vida  
 BB: Que legal essa war neeh.. Kickando por nada... toma vergonha  
 CC: deu vontade de kika uns Maria moeda  
 DD: A MANO CALA BOCA. CAOS GANHA CULPA DA RED TAMBÉM Q  
 RAIVA  
 EE: Boa Red s2  
 FF: Boa Caos  
 GG: LVL ALTO PERDE E COLOCA A DESCULPA E QUE A RED SO  
 ATRAPALHA KKKKKK  
 HH: Para jogar ou atrapalhar na red todos são bem vindos NO KICK  
 GG: Liga não é sempre culpa da RED! Quero ver quando um engravidar!  
 HH: AGORA LUZ COMEÇA PERDER COMEÇA RECLAMAR KKKKKK  
 II: Tu quer q agt fique feliz? Inútil<sup>75</sup> (ASDA STORY, 27/02/2010 às 16h36)

<sup>74</sup> Fortificação é uma forma de aumentar a força de uma arma ou armadura.

<sup>75</sup> Expressões usadas: a) ‘war’ significa guerra, referindo-se à de facções; b) ‘neh’ igual a né;c) ‘kickando’, ‘kika’ e ‘kick’ seria o mesmo que jogado para fora, quicado ou ato de quicar; d) ‘red’ facção da escuridão; e) s2 expressa amor ou coração; f) LVL refere-se a nível ou *level*; g) kkkk é expressão usada para simbolizar risos.

Apenas em dezembro de 2010 *LadyPamela* passou a ter acesso à guerra de facções do nível alto, levando-me à intensidade da batalha, os desafios e a organização militar da guerra. É uma forma muito empolgante e emocionante de organização e o *player* tem a oportunidade de ficar com seu grupo, atacar ou ser atacado por adversários ou divertir-se ao atingir um amigo de outra facção.

Atualmente, há uma divisão de níveis para a guerra, sendo que os níveis mais elevados participam de uma guerra, tendo ainda a intermediária (do nível 40 à 59), e a de nível baixo (do nível 24 até 39). Mas a guerra do nível baixo e média, não são tão empolgantes e equilibradas quanto a alta, isso porque há um predomínio de uma facção em relação às demais facções, de forma que a de nível médio, por exemplo, dificilmente há momentos de equilíbrio, há uma sistemática vitória da Luz.

*LadyPamela* é da facção Escuridão, porém a guerra era dominada por outra facção durante todo o período que estive na guerra de nível médio. Muitas vezes ela foi para a guerra apenas para ganhar XP, pontos de honra e melhorar a condição de obter uma nova patente. Para mim a guerra era desestimulante, apenas hoje a vejo com os mesmos olhos dos colegas de nível alto. Inclusive cogitei em mudar de facção (e tornar *LadyPamela* “Maria Moedas”?), no entanto o vínculo com os membros de clã tem se mantido forte, pois recebi ajuda de muitos da Escuridão, não achei justo mudar de facção.

Entre os usuários se discute o fato da facção dominante ter tantos personagens, de forma a superar em número os personagens de outras facções, especialmente no nível baixo e médio. Uma das possíveis explicações seria o fato de que a ideia de Luz, remeter à representação simbólica do bem que lutaria contra as forças do mal, ou seja, a Escuridão ou contra a desordem, que seria representada pela ideia de Caos. A explicação é de que um grupo forte e vencedor, chama a atenção de novos personagens, ou seja, muitos preferem ingressar na facção vencedora e receber muitas moedas de honra e poder subir de patente rapidamente.

A escolha até então era rígida tendo em vista sua dificuldade de alteração de facção. No entanto, nas recentes mudanças que ocorreram, houve a desvinculação

de todos os personagens em relação às suas facções, tendo em vista que as mudanças foram realizadas no sentido de coadunarem os clãs à idéia das respectivas facções, tornando-se efetivamente relacionados. Inclusive agora as cidades receberão bandeiras de acordo com a relação de vitória durante as guerras de facções e os clãs serão entendidos como partes das respectivas facções, inclusive haverá vantagens aos clãs participantes das facções vitoriosas.

Atualmente, um clã tem se vinculado a ideia de facção e assim fornece auxílio e incentivo para que haja melhoria de um personagem, justamente para melhor participar do evento da guerra de facções. Em caso da guerra, os participantes do clã acabam por requisitar a participação no evento, em verdadeiros “puxões de orelha”.

Mesmo as relações de *soulmates* são mais complexas diante da diversidade de facção. Minha experiência foi de manter *soulmate* da facção Luz, sendo que em diversos momentos durante a guerra de nível médio eu acabava sendo seu alvo.

Para alguns, como “A”, a participação da guerra de facções é precedida por batalhas individuais de personagem contra personagem, o chamado PVP (duelo), no qual pode se testar habilidades através das chamadas *Skills* e assim, é considerado uma espécie de treino a ser utilizado na guerra de facções. O avatar de “J”, constantemente, fica próximo à área em que os *chars* se desafiam para os PVPs, de forma a presenciar, em ser audiência dos demais personagens. As áreas de PVP são de escolha dos próprios sujeitos, não há obrigatoriedade de participação nesses eventos, ao contrário de outros jogos, no *Asda* o *gamer* tem liberdade de escolha em relação a participar ou não do evento de duelo, pois é desafiado, podendo aceitar ou não.

Em uma descrição, mais técnica, a guerra de facções que vai da escolha da facção, registro na respectiva guerra e após o horário determinado para seu início, a entrada no “campo de batalha”. É comum a reclamação acerca de problemas de falta de vagas para ingressar na guerra, em geral, facções com muitos membros, tal como atualmente a Luz, tendem a ter fila de espera que exclui alguns da participação no evento. A guerra de facções ocorre durante 30 (trinta) minutos,



sendo que os eventos começam às terças e quintas às 15:00h (quinze horas) e às 20:00h (vinte horas) e aos sábados e domingos inicia-se às 16:00h (dezesseis) e às 21:00h (vinte e uma horas), possibilitando maior abrangência.

Assim, a guerra de facções gera um clímax prolongado, sendo que muitas vezes se estende do campo de batalha para a euforia em estado de intensidade que vai além do campo de batalha. Após a saída do campo de batalha, ainda há o clima de frustração ou euforia acerca das derrotas ou conquistas alcançadas. E especialmente após as recentes alterações, a guerra de facções parece ressoar como um dos maiores objetivos gerais do *Asda*. Destacando-se que as facções, até então, tem relação pouco imbricada com o vínculo de clãs.

### 3.3 INTERAÇÕES ENTRE O *PERFORMER* E O PÚBLICO

As interações dos jogadores entendidos como *performers* são de diversas formas, tanto há forma de interação interna através dos clãs, guerra de facções, relações cotidianas, tais como a compra e venda de itens, também há uma relação nítida acerca dos elementos trazidos por Schechner acerca do *transportation* e *transformation*.

Como já destacado anteriormente, o *transportation* tem relação com transposição para o jogo, o que se dá através das escolhas do avatar, atributos e demais características que vem adquirindo. No entanto, há ainda uma noção menos efêmera de transporte do *gamer* para o virtual, traduzindo-se no *transformation*, onde há uma alteração e autocrítica ou flexibilidade do sujeito, ou seja, alterações que provém do mundo virtual para a vida do jogador na qualidade de pessoa.

Uma das formas de organização de grupo que vem se destacando é o estímulo à ações coletivas, onde os *performers* são estimulados a formarem grupos para melhorar sua forma de aquisição de experiência e para cumprirem os seus objetivos. Há locais dentro da estrutura do *game* em que apenas *chars* muito fortes

podem alcançar os objetivos, porém a coletividade pode fazer com que hajam grupos mais fracos que possam desempenhar a mesma função. Assim a união dos personagens faz grande diferença e é estimulada. Durante a participação no jogo especialmente durante o período da madrugada, há constantemente pedidos de formação de grupos seja para coletivamente irem cumprir missões ou objetivos particulares, bem como para fazer processo de elevação de nível.

Os grupos podem ser formados de modo organizado, tal como para a participação na guerra de facções, em que cada qual passa a exercer um papel durante a aventura. E nas missões mais perigosas sempre há pelo menos um personagem com atributos de suporte e geralmente de ressurreição para proteger aos demais e a figura do guerreiro (ou outro *char* de ataque). Nos grupos, há sempre uma atuação performática, pois há uma plateia sempre ativa que interage nas ações dos demais.

Mesmo em atividades simples, tais como durante as pescas, é comum se ter a companhia de algum dos personagens, que pode estar apenas observando sua pesca e conversando (através dos programas de áudio)<sup>76</sup>, bem como sentar em algum lugar para conversarem via *chat* escrito (*chat* privado ou sussurro, *chat* clã, *chat* de *soulmate*, *chat* comum, *chat* de PT ou *chat* geral).

---

<sup>76</sup> A escrita não é aconselhável durante a atividade de pesca devido ao sistema estar relacionado ao acerto de setas contínuas. Quando um *char* é suspeito pelos demais de estar usando programa ilegal para facilitar a pesca, é comum que outros personagens fiquem a sua volta e busquem conversa. Mesmo que atrapalhe a pesca é necessário responder evitando ser denunciado por uso de programa ilegal, mesmo não usando tais programas. *LadyPamela* chegou a ser indagada uma vez sob suspeita de uso de programa ilegal para pesca, porém estava usando isca e vara especiais que aceleram o movimento, tratando-se de itens autorizados e adquiridos através da loja de *cash*, porém no momento estava ao lado do player "B", que já havia sido banido anteriormente (sob acusação não relacionada a pesca).



Figura 16 - NPC e personagens em interação

A interação também se torna intensa quando do momento de elevação de nível, há um sistema que é utilizado para manterem vínculo de grupo à distância cumulativamente com a interação entre avatares companheiros de alma, (o *soulmate*)<sup>77</sup>. É necessário explicar melhor estas duas formas de estrutura, pois a formação de grupo visa fortalecer o grupo, pois há *skills* específicas para aumento das habilidades dos *chars* enquanto estiverem em grupo, também outras funções adicionais, tais como a ressurreição de personagens durante as aventuras também é facilitada pelos grupos. O objetivo geral é aumentar a porcentagem de experiência (XP) obtida durante a aventura e para tanto se usa o grupo a distância, pois como há diversos portais entre mapas distintos. O grupo, a distância seria então um avatar chamar um ou mais sujeitos e fornecer o chamamento para o grupo para então distanciarem-se em mapas diferentes (no mesmo canal) com o objetivo de ampliar a porcentagem de experiência de cada um quando conseguir *monar* (matar

<sup>77</sup> Sistema de *up*, explicado no item 3.2.1.

instantaneamente) algum monstro, bem como poder ter acesso à utilização das respectivas *skills* de grupo. Especialmente durante as madrugadas há uma intensa conversação entre os personagens em busca de grupos e interação com conversas acerca de diversos assuntos em geral. Inclusive a formação dos grupos de forma continuada estimula os vínculos interpessoais que podem ser levados ao ambiente cotidiano.

Há bastante vínculo entre os *soulmates*, conhecidos por SM. Os SMs são tidos por alguns como amigos inseparáveis e para outros é uma figura que representa um elo como se fosse uma espécie de união. Inclusive tem sistema de experiência para elevação de nível do casal de *soulmates*. Os SMs podem ser entre personagens do mesmo gênero ou distintos, não há uma relação limitativa em relação à constituição dos SMs. Existem títulos que são adquiridos através da relação de *soulmate*, bem como há atributos especiais para serem utilizadas pelos SMs de acordo como nível de experiência entre eles. E o personagem ainda mantém o vínculo de experiência entre os *soulmates* até o 3º (terceiro) SM anterior.

Veja-se o trecho retirado de uma conversa no *chat* geral durante uma das madrugadas:

AA: da pra ter soulmate do mesmo sexo?  
 BB: claro faça daki second life =\*  
 AA: n vejo nada de mais, são so personagens~  
 CC: soulmate não significa namorado n só parceiro  
 AA: soulmate = alma gêmea, do personagem, claro  
 DD: com GNT do mesmo sexo pq aha gai  
 EE: KKKKK  
 AA: nem é por isso, era so pra saber mesmo.<sup>78</sup> (ASDA STORY, 13/09/2010 às 01h50)

Muitas pessoas acabam não apenas se transportando para uma dimensão virtual, mas também trazendo a categoria de *transformation*, ou seja, de transformação de sua conduta social a partir da inserção no jogo. Isso pode ser

<sup>78</sup> Expressões usadas: a) *soulmate* é o companheiro de alma; b) *Second Life* (segunda vida) jogo; c) KKKKK expressão de riso.

observado entre “L” e “M”, eis que são um casal de SMs que já estão juntos, sendo que houve em um dado período o rompimento do vínculo de SM, o que gera ainda hoje ciúmes em “L”, ambos estão vivendo uma aproximação que vai além da relação de SM e estão namorando.

A relação de SM acaba aproximando as pessoas, é difícil separar todo o contato que se adquire com o SM e não levar isso de volta para o dia a dia, ou seja, neste caso ocorre um *transformation*. Alguns SM se consideram companheiros de *up* e atividades, mas outros mantêm um envolvimento mais carinhoso, com maior proximidade.

*LadyPamela* teve também alguns *soulmates*. O primeiro *soulmate* foi através de convite de um personagem que eu não conhecia, tentei manter contato com ele e fazer atividades, mas é uma prática bem comum entre os jogadores em lançar convite de SM para um *char* feminino e nem sempre conversar ou manter vínculo com a pessoa. Tive contato de *soulmate* com o jogador “N”, quando ambos éramos iniciantes, foi o primeiro vínculo de SM que durou mais do que algumas horas, mesmo assim foram apenas 2 (dois) dias. Fiquei triste quando ingressei no jogo e vi que o *soulmate* estava desfeito, sem explicações. A necessidade do meu *soulmate* era fazer um “*up* rápido” e como eu não consegui acompanhar sua velocidade de elevação de nível, ele me abandonou e em 10 (dez) meses ele já estava na lista dos jogadores de maior nível do jogo. O *soulmate* era um adolescente de aproximadamente uns 14 (quatorze anos), com Internet de banda larga de alta velocidade, um computador próprio para jogo e com muito tempo disponível. Após o desfazimento do *soulmate* não mantivemos mais contato. Assim como no cotidiano, há uma fugacidade em algumas relações e eu demorei alguns meses para manter um vínculo mais estável.

Quando ingressei no segundo *clã*<sup>79</sup> recebi o convite para manter um *soulmate* com o jogador “M”. E assim iniciou-se um novo vínculo, mas ainda sem muitas atividades em comum no jogo. Mantivemos mais um vínculo de amizade do que atividades, nossa diferença de nível era muito grande (acima de dez níveis) e as

---

<sup>79</sup> O segundo *clã* que ingressei era dissidente do primeiro, porém com a manutenção da maioria dos membros do *clã* anterior.

atividades de caça de monstros do jogo que estavam disponíveis a ele eu não poderia acompanhar. O jogador “M” é casado, com filho, trabalhava durante o dia e jogava no período da noite com um personagem de guerreiro. Reclamava constantemente da Internet e de seu computador, o que era um fator de incomodo para ele porque atrapalhava seu jogo. A família de “M” sempre estava próxima enquanto ele jogava e quando conversávamos<sup>80</sup> por áudio ouvíamos também os seus familiares. Sentia que ele acabava tentando dividir suas atenções entre o jogo e a família. Acabava descuidando-se um pouco da família e por outro lado não se dedicava ao jogo tanto quanto ele gostaria.

Quando ingressou em nosso clã um novo membro, o jogador “H”, passei a aproximar-me dele e acabamos mantendo atividades conjuntas. Desfiz o *soulmate* anterior e passei a manter vínculo com “H”. Os nossos contatos eram diários através do jogo e do MSN. Eu me sentia a namorada do meu *soulmate*, mas deparei-me com a situação dele começar um namoro na cidade dele com outra mulher. O jogador “H” tinha 22 (vinte e dois) anos, trabalhava durante o dia e jogava todas as noites e nos finais de semana. O jogador “H” gostava de sair para festas e bailes, mas mesmo assim jogávamos muitas horas nos finais de semana, em torno de 23h (vinte e quatro) a 25h (vinte e cinco horas), e durante a semana ele geralmente dormia mais cedo<sup>81</sup>, porém ainda mantínhamos uma permanência de jogo em torno de 3 (três) a 4 (quatro) horas diárias. O jogador “H” e eu começamos a namorar depois que o relacionamento dele com outra pessoa acabou, mas a vinculação e o namoro era totalmente dependente do jogo, quando algo o desagradava no jogo o contato dele comigo ficava estremeado. O jogo era mais importante para ele do que

---

<sup>80</sup> Geralmente as conversas entre os membros do clã eram em conferências através do *TeamSpeaker* (TS) que reuniam a maioria dos participantes. Durante o dia alternavam-se pessoas no TS, o fluxo de pessoas era constante, porém como o sistema era pago pelos líderes do clã e eles pararam de jogar ainda no primeiro semestre de 2010, os membros do clã passaram a utilizar o sistema do *Skype*. A diferença principal era que com o TS todos do grupo poderiam participar através de sistema de senha para o grupo e ainda havia uma extra de conferência com uma segunda senha. O *Skype* é gratuito, porém cada um mantém conferência com uma pessoa ou grupo de pessoas, mas como são convites livres, diminui a privacidade do grupo. Além disso, há constantes reclamações sobre o *Skype* ser mais pesado para manter uma conferência de áudio do que o TS e isto é prejudicial para os jogadores, pois diminui o tempo de resposta do computador (*lag*).

<sup>81</sup> Para manter contato com alguns dos jogadores eu permanecia até as 4h00 (quatro horas), sendo que meu *soulmate* geralmente desconectava entre 23h00 (vinte e três horas) e 24h00 (vinte e quatro horas).

o nosso vínculo afetivo. Mantivemos muitas atividades comuns e o auxiliei a elevar o nível de seu personagem e ele também iria me auxiliar a elevar o nível de *LadyPamela* e de uma personagem da classe dos arqueiros de balestra, os três personagens seriam elevados para nível máximo que ainda era de 75 (setenta e cinco), mas não chegou a completar nosso acordo. Eu montei uma arma (espada) para o “*char de up*” do meu *soulmate* e com fortificação de 120% (cento e vinte por cento)<sup>82</sup>, era a arma mais forte de um personagem deste tipo no jogo inteiro. Quando *LadyPamela* estava no nível 61 (sessenta e um) e a Balestra no nível 69 (sessenta e nove), o jogo passou ficar desinteressante para “H”, cujo personagem (mago – feminino) já estava nível 74 (setenta e quatro), foi quando ele passou a testar um novo jogo, logo em seguida ele terminou a relação de namoro e também de *soulmate*. Retomei as atividades de *up*, apenas 3 (três) meses depois, durante este intervalo passei a manter rotina de conversas e entrevistas com os jogadores e também passei a testar outros jogos e o *Asda Story* americano<sup>83</sup>.

Após o retorno ao jogo e ao *up*, deparei-me novamente com as ideias acerca do *transportation* e o *transformation*, moldando-me como uma pessoa híbrida entre o *online* e o *offline*, porque passei a manter contatos diários e um vínculo emocional com o jogador “O”. E do clima de romance começou um novo vínculo de *soulmate*. E

---

<sup>82</sup> O *char de up* serve para elevar o nível de outros personagens. E quanto maior for seu ataque, mais rápido ele poderá *upar* o outro *char*. Alguns jogadores mantêm *char de up* para prestar “serviço” a outros e recebem em *gold* ou *cash*. No caso, fizemos uma associação na qual eu forneci diversos itens para o jogador “H” para que fosse elevado o nível de nossos personagens principais, inclusive a espada com fortificação de 120% (cento e vinte por cento). Fazíamos um sistema de *up* simples no qual o *char de up* e o que receberia experiência iam até o castelo xadrez. Eu permanecia conectada no *char* que seria elevado de nível enquanto o jogador “H” matava os monstros. A minha função era principalmente de controlar o tempo de minhas *skills* e dar cura ao *char de up*, aumentando o ataque a ser utilizado pelo *char de up* e também evitando seu gasto de itens para recuperação de vida. E como é importante manter o *char de up* entre os níveis 24 (vinte e quatro) a 32 (trinta e dois), também era responsável a utilizar item de ressurreição ou a *skill* para que o *char upador* “zerasse” sua experiência, mantendo-se sem elevar seu próprio nível.

<sup>83</sup> Criei conta e passei a testar o jogo americano do *Asda Story* e *Asda Story 2* através da administração da empresa *Games Campus*. Diversos jogadores do servidor brasileiro migraram para o jogo americano a partir de dezembro de 2010 e janeiro de 2011 principalmente. Muitos jogadores reclamavam por conta de um evento de natal que inseriu itens que foram excluídos do jogo posteriormente, mesmo depois de anunciarem que o item seria mantido permanentemente. Nos meses seguintes diversos jogadores passaram a utilizar o servidor americano, porém o jogo brasileiro permanece ativo e com outros jogadores novos. Alguns *players* mantêm-se ativos em ambos os jogos. Importante ainda frisar que os jogos brasileiro e os americanos têm semelhanças, porém diversas distinções, por exemplo de nível máximo, itens, mapas diferentes, algumas *skills*.

“O” tem mostrado-se um jogador dedicado, além de ser muito afetuoso. Entre os *soulmates* é comum tratarem-se por nomes e termos carinhosos, como “amor”, “s2” (referindo-se a representação de um coração), “meu bem”.

Há uma grande exteriorização das relações do *soulmate*, inclusive existe um fórum no *site* que é específico para cada *performer* se mostrar aos demais, juntamente com seu respectivo *soulmate*, ou utilizá-lo para buscar um SM. Destaca-se ainda que o SM é representado simbolicamente por duas alianças que gravitam em torno do personagem mostrando aos demais que aquele *char* já tem um compromisso, tal como a simbologia das alianças em um casamento, ou seja, dentro da dimensão virtual da realidade em que vivem os *players*, a representação simbólica apresenta similaridade com a do dia a dia.



Figura 17 - Representação simbólica da aliança

A questão da interação também percorre as relações entre classes, aqui entendidas na acepção sócio-política do próprio jogo. No começo, eu sentia dificuldades de aproximação com os personagens de nível elevado, eles acabavam



se afastando e não davam atenção aos meus questionamentos. Após o nível 23 (vinte e três) e a inserção em determinado *clã*, meu personagem ganhou vários itens, inclusive as partes de uma armadura heróica<sup>84</sup> e arma. Isso chama a atenção dos demais personagens que podem inclusive conferir a lista dos atributos das roupas que o avatar estiver usando. Quanto maior o nível do personagem, mais evidente ele passa a ser perante os demais.

A partir do momento, que meu personagem passou a receber pedido de *gold* e itens por parte de *chars* de nível mais baixo, passei a não responder ou permanecer pouco tempo próxima de tais personagens de modo a evitar conversas. Esta postura de afastamento, também é a regra seguida por boa parte dos personagens de nível alto. Ressalta-se que os jogadores menos habilidosos e novatos são reconhecidos como não pertencentes ao *game*, os *noob*, ou *newbie*, são considerados os “de fora”, ou seja, os forasteiros que se iniciam no jogo, ou que dele participem apenas esporadicamente, sem ter o pleno domínio das técnicas. As regras de exclusão já são uma prática antiga, e se apresentam em diversos momentos na convivência no dia a dia e quem é diferenciado da média dos demais, pode ser objeto de preconceito ou exclusão, como é o caso dos alunos considerados *nerds* que podem ser objeto de brincadeiras ou *bullying* (intimidação ou agressão física ou psicológica a outro indivíduo).

Outro aspecto que destaca as práticas já correntes da sociedade é a existência do sentido de ilicitude ou imoralidade no *game*. Sendo que o conceito de ilicitude no jogo está mais relacionado às práticas e regramentos da desenvolvedora, formando um sistema jurídico próprio, com punições e sanções acerca das práticas tidas como não toleradas ou ilegais. Como já destacado há o sistema de banimento de usuários, caso haja descumprimento às regras da desenvolvedora. Recentemente, passou-se a divulgar os nomes dos personagens punidos em uma lista que contém qual a infração cometida, assim sendo, as demais pessoas tem

---

<sup>84</sup> Como já destacado, as roupas servem como armaduras, estas possuem equivalência com o nível do personagem e podem ter atributos especiais para aumentar alguma das potencialidades, inclusive há sistema de adicionar pedras, chamadas de *sowells* para ampliarem atributos. Assim como no caso das *sowells*, existem armaduras heróicas, raras, incomuns e comuns, sendo as heróicas as mais caras. As armaduras podem ser encontradas, feitas (*craftadas*), compradas como item normal, ou item de *cash* e também sorteadas.

acesso tais informações e sabem quais os personagens receberam sanção. No entanto, o conceito de imoralidade ou ilicitude do jogo podem ser reflexo da conduta dos *players* no dia a dia? Um jogador que utiliza de programa não autorizado, tanto para facilitar a pesca (afim de obter *gold*) ou para localizar e matar um monstro (alguns programas aceleram o *game* e são usados para localizar rapidamente um monstro, geralmente um chefe ou subchefe, antes dos demais), também praticariam atos semelhantes no cotidiano? Tais perguntas servem à reflexão para outros ramos de pesquisa.

Assim, nas comunidades virtuais, ocorre a manutenção das formas de exclusão social (tal como ocorrem com os novatos), porém através de novos mecanismos de participação (fóruns de discussão política, por exemplo), intimidade (uso de mensagens instantâneas) de afetividade e sociabilidade (*sites* de relacionamento, tais como *Orkut*, *Facebook* e etc) (LÉVY, 1999).

A interação com os expectadores, dessa forma torna-se bilateral, ou seja, cada qual é ator e expectador do outro durante o jogo.

Algumas pessoas levam para o jogo suas características advindas da sua forma de agir cotidianamente, outras a partir da vivência do jogo, ao contrário, passam a incorporar em sua rotina novas formas de agir. Situação interessante ocorreu com a hibridez em relação à informante que passou a adquirir modo de fala semelhante a outros do grupo (exemplo: passou a falar as expressões “trem”, “bah” e sotaque mineiro), tendo em vista a proximidade com o mesmo durante o período utilização do sistema de áudio do TS (*Team Speak*), ou seja, a convivência trouxe a ela uma nova forma de fala para longe do *game*, ela incorporou aquele modo em sua rotina.

As interrupções e interferências no *game* podem afetar as atividades dos grupos ou individuais durante momentos clímax. Situação interessante foi vivenciada quando, *LadyPamela* estava ajudando o personagem “B” indo até o local (mapa) em que ele se encontrava para fornecer convite de grupo para ficarem à distância posteriormente, chamado de *party* ou PT (significando grupo) à distância. Porém antes de sair daquele mapa (castelo xadrez) ausentei-me do computador para

atender um telefonema. Naquele momento era mais importante atender o telefone, pois estava aguardando ligação, quando retornei o sujeito estava irritado e não compreendeu a importância e necessidade de se afastar do *Asda*. Para “B”, naquele momento, o jogo era o mais relevante do que as demais coisas, sendo que as relações estavam desfocadas de seu objeto de interesse, dessa forma o sujeito deixou de compreender as razões de minha inatividade, apenas repensando em relação a tal fato posteriormente.

Dessa forma, há uma intensa atividade performática, de forma que a intensidade das relações empreendidas no jogo é de grande relevância, tendo em vista que o jogo é em 3D (terceira dimensão), ocorre uma visibilidade acerca do movimento e das atividades dos demais *performers*, o que representa que todos acabam sendo atores e expectadores desse sistema de participação.

### 3.4 SEQUÊNCIA TOTAL DA PERFORMANCE

Como já destacado há para Schechner (2002) sete fases distintas de sequência do desempenho, ou seja: treinamento, *workshops* (oficinas), ensaios, aquecimentos, performance propriamente dita, esfriamento, desdobramento.

Talvez seja essa a grande diferenciação entre o teatro e os jogos virtuais, onde a aproximação dos elementos torna-se mais desequilibrada. Nos jogos não há uma visão profissional da performance, portanto a estrutura preliminar da sequência da performance pode ser simplificada, no entanto, alguns irão se dedicar a manterem uma estrutura semelhante, se tomarmos como base a sequência da performance para a guerra de facções teremos alguns exemplos de aproximação:

### a) Treinamento

Alguns treinam ataques de individuais (ataque contra um único monstro selecionado) e de área (ataque que atinge outros monstros que estiverem próximos ao monstro selecionado). São comuns os desafios de PVP onde os personagens duelam, testando seus danos e *skills*. Até abril de 2011 não havia uma área de PVP, os personagens se encontram principalmente canal 1<sup>85</sup> de Silaris e Alpen. A partir de então o jogo lançou um mapa de PVP, a mina. Para o personagem “L” os PVPs são fundamentais para saber se realmente o *char* está forte ou não em combate direto e testar sequencias diferentes de ataques ou defesa, para ele é uma oportunidade de melhorar seu desempenho e velocidade de ataque e contra ataque.

### b) Workshops (oficinas)

Participação em *clãs* e reuniões com demais usuários. Tais reuniões podem ser consideradas as que antecedem as guerras, tal como para organização de *builds* (sequência das *skills* a serem aplicadas). Troca de experiências sobre fortificação de armas, armaduras e as melhores *sowells* para melhoria de desempenho.

### c) Ensaios

Indo com outros personagens matar monstros (geralmente chefes e subchefes) para fortalecerem a organização de grupo. Durante as guerras há formação de grupos (*Party* ou PTs) nas quais os avatares procuram a formação de grupos de personagens de forma a organizarem grupos balanceados suficientemente para suportarem os ataques tanto dos monstros quanto de facções inimigas e também em relação à atenção e linha de comando empreendidas pelo chefe de grupo.

---

<sup>85</sup> Existem 5 (cinco) canais, em que os personagens se encontram caso estiverem no mesmo, com exceção para a guerra de facções onde há encontros, independentemente do canal.

#### d) Aquecimentos

Nos momentos preliminares às guerras, já no campo de batalha, há a organização dos grupos, preparação para utilização de *Skills* de suporte e de grupo. Além disso, há ainda os momentos que antecedem o ingresso no campo de batalhas, tais como o registro e fila de espera para ingressar na guerra.

#### e) Performance propriamente dita

Momento em que se desenvolve a guerra de facções. Quando se está matando um adversário ou morrendo, organizando o ataque e defesa em relação aos demais participantes da guerra. O momento da guerra é de grande atenção e tensão, para boa parte dos jogadores, pois exige concentração. Porém, para outros, é apenas um evento necessário à obtenção de moedas de honra que como já destacado anteriormente, servem para aquisição de itens, tais como armas, armaduras (heróicas) e itens, além de possibilitarem a ascensão de hierarquia militar.

O *gamer* “N”, por exemplo, declara ter por objetivo apenas a busca por moedas, dizendo que buscou a facção que está em ascensão, porém como se tem elevado de nível rapidamente, já vem pensando em uma tomada de postura diferenciada e antes o que era exclusivamente para ganhar moedas, agora já passa a ter seriedade e competitividade, inclusive já vem preocupando-se em fortificar sua arma visando um melhor desempenho na guerra. Durante a guerra, um *char* pode tomar uma base da facção oponente juntamente com o grupo ou até mesmo sozinho, defender seu grupo ou sua base. No geral, o que se observa são sensações de abatimento por um ato de insucesso e êxtase no caso de cumprimento dos objetivos.

O clímax, individual, para o personagem durante a guerra, parece ser, a interação entre o domínio das técnicas, explorando o potencial máximo que o seu avatar pode proporcionar. E coletivamente, seria a vitória ou uma conquista tida como honrosa, tal como no caso em que uma das facções ficou em segundo lugar

na guerra, porém com menos da metade de quantidade avatares da facção vencedora e com pequena diferença de pontuação.

#### f) Esfriamento

Término do tempo da guerra de facções se a saída do campo de batalha e retorno aos mapas. Mantém-se por um tempo o clima de pós guerra, com discussões no *chat* geral e trocas de informações acerca dos fatos ocorridos durante a guerra.

#### g) Desdobramento

Comentários e críticas acerca dos fatos ocorridos durante a guerra. Além disso, a facção que vence as guerras durante a semana, recebe uma das cidades, tendo vantagens tais como negociar itens com os NPCs com desconto na compra e adicional de preço na venda, aplicação de impostos aos inscritos em outras facções que queiram negociar em uma cidade dominada por outra facção, uso gratuito de cristal de teleporte gratuitamente e etc (entre as cidades e alguns outros mapas, existem pontos de transporte imediato dos personagens).

A sequência total da performance do jogo vai desde a fase preliminar, como ritos de separação, a performance propriamente dita, tal como seria a 'liminar' nos ritos de transição e o esfriamento e desdobramentos na fase pós-liminar, tais como a incorporação e reintegração. O momento liminar pode ser variável, então, de acordo com as diversas possibilidades do jogo em relação aos momentos energizantes e atividades dos personagens, para a experiência e seu *ranking* o momento liminar é o *up*, bem como pode ser o ingresso no *ranking* ou sua elevação.

No caso dos títulos seria tanto a obtenção ou descoberta de um título novo, mas também a obtenção de uma maior graduação de título e especialmente quando há representação simbólica, quando o personagem passa a exibir aos demais suas

madeiras, folhas ou números (figura 15). Ressalta-se que a numeração do *ranking* de títulos dos cem primeiros, além de ser exibida sobre a cabeça do *char*, ainda quando o personagem escreve algo no *chat* comum, aparece seu número de *ranking*. A notoriedade do detentor de títulos é maior, porque há muito destaque para quem o detém, posto que o *status* é visível.

Já na guerra de facções o momento liminar é o tempo da guerra em si, são os 30 (trinta) minutos em que há toda a efervescência dos acontecimentos, é menos instantânea. Porém, repleta de pequenos eventos internos que formam cada conquista, na guerra há sempre a união de forças do individual para o coletivo, linha de comando, preparação e etc. Assim a guerra de facções também tem a mesma relação de toda e qualquer guerra, a busca pela conquista de um espaço ou ideal político ou econômico, unindo forças comuns contra o(s) inimigo(s), fazendo-se alianças, críticas e preparação para tal momento, unindo grupos independentemente das motivações pessoais de cada dos participantes da guerra.

E quanto aos jogos virtuais, tais sequências variam de plataforma e ambiente de cada um. No entanto, os preliminares, poderiam ser os atos de conexão à rede da Internet, cadastros de *nicks* de acesso e assim por diante. Os momentos liminares seriam durante o jogo, ressaltando-se que os momentos energizantes ficariam situados também no liminar e os pós-liminares poderiam ser desde a desconexão quanto à comemoração de alguma vitória em cada uma dos momentos energizantes.

### 3.5 TRANSMISSÃO DO CONHECIMENTO PERFORMÁTICO

Segundo Schechner uma grande forma de transmissão do conhecimento performático é a oralidade, no entanto nos tempos virtuais, tanto a oralidade quanto a escrita tem sido os veículos mais aptos à transmissão do conhecimento performático.

Os recursos áudio e visuais tanto dentro e fora do jogo são utilizados intensamente. A barra de *chat* que fica acessível a todos durante a performance, sendo fonte de muita interação e transmissão de conhecimento, além de serem tão performática quanto os movimentos dos personagens. “B” e “L”, por exemplo, que constantemente postam brincadeiras em relação aos demais colegas de jogo no *chat* geral, buscando divertir os demais leitores do *chat* e também questionando e respondendo a algumas dúvidas. No entanto, o *chat all* não parece ser o local ideal para as dúvidas dos *noob* (iniciantes), constantemente as perguntas mais simples realizadas no *all* muitas vezes são ignoradas pelos demais, especialmente os de *level* alto, há a continuidade do processo de exclusão.

Os fóruns, *Blogs*, *sites*, comunidades do *Orkut*, *Twitter*, *Youtube*, *blogs*, entre outros, são repletos de jogadores que trocam experiências sobre suas vivências e também retransmitem a performance havida dentro da aventura para o ambiente externo. Além disso, através de e-mail, MSN, *Skype*, *TeamSpeacker*, os conhecimentos são redistribuídos entre os *players* de maior experiência aos demais. Novamente, “B” e “L” são importantes *players*, *que* tendo disponibilidade de tempo e conhecimento aprofundado, se dedicam a auxiliar outros usuários retransmitindo seus conhecimentos, inclusive “B” vem dedicando-se a organizar os atributos de *skills* para diversos avatares, especialmente do clã que participa.

Assim sendo, o ensino e a aprendizagem também estão presentes no contexto dos jogos virtuais, no entanto, através principalmente da escrita. A transmissibilidade do conhecimento era até então transmissível mais pela oralidade, porém através da facilidade dos sistemas de *chat* e da interação globalizada entre os jogadores, *performers*, há utilização contínua da escrita, em tutoriais, fóruns, *sites* e etc. Porém, a oralidade não é descartada sendo estimulada, inclusive remodelada através das ferramentas de vídeo.



### 3.6 AVALIAÇÃO DE PERFORMANCES

Tanto o jogo, quanto os personagens estão sendo avaliados constantemente pelos demais participantes. As atitudes, atributos e potencialidades de cada um dos personagens são constantemente visualizadas. O processo de avaliação, autoavaliação (faz parte da aquisição de consciência crítica a qual é referenciada no *transformation*) e crítica são uma atividade constante durante toda a interação.

A ilustração abaixo, por exemplo, mostra uma brincadeira feita por alguns *players* apresentada no fórum, sendo uma espécie de crítica interna ao jogo acerca da lentidão do mesmo, conhecido por *lag*, sobre os banimentos (*ban*) ocorridos por uso de procedimento ilegal, sobre as quedas do sistema – *disconnect* (perda de conexão, geralmente atribuído à atividades do desenvolvedores) e etc. A crítica foi realizada através da utilização de sobreposição à imagem do quadro geral de títulos, o qual mostra quais os indícios para se obter os títulos e os que já foram obtidos.

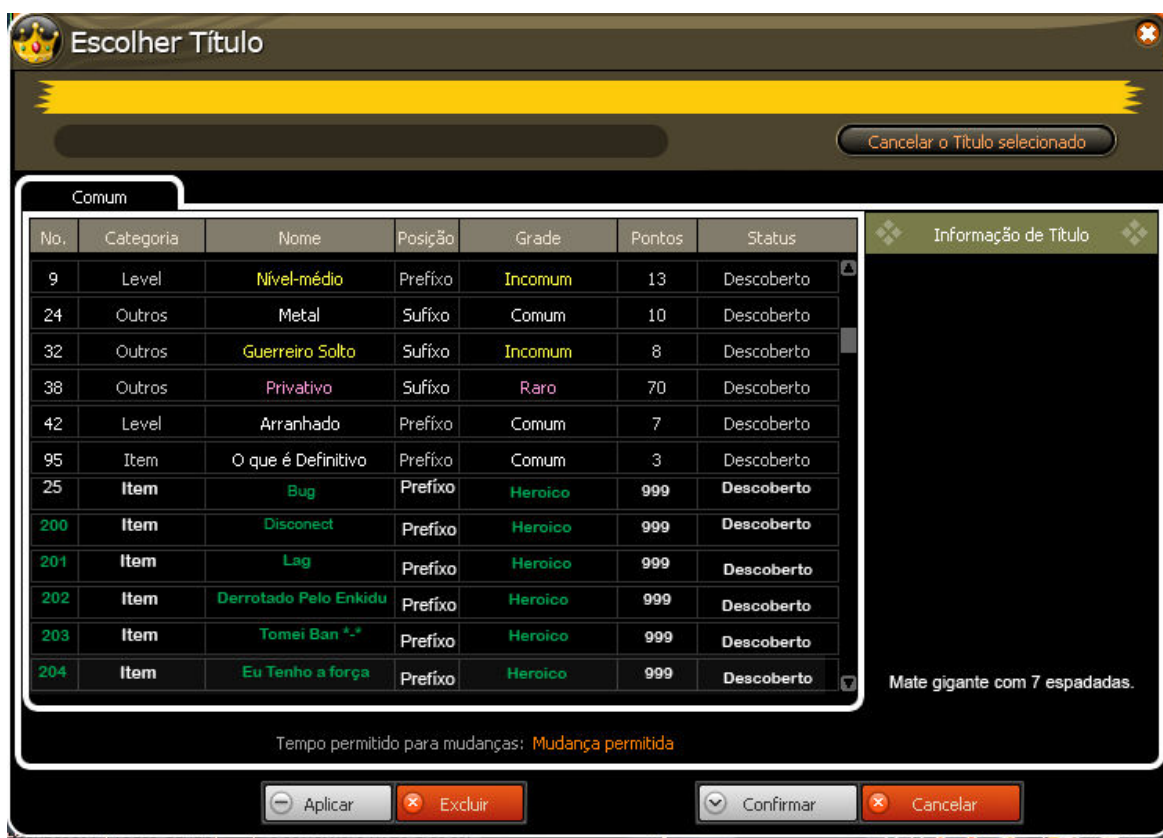


Figura 18 - Sátira realizada no fórum do site do *Asda Story*

A avaliação da performance é algo que ocorre, diferentemente das artes. Não há uma figura institucionalizada de crítico de jogos, como há o crítico de teatro, por exemplo. A avaliação se entende também pelo que os demais *performers* consideram como sendo, práticas valorizadas no sistema de *status*, tais como pontos de força, nível, poder, ou mesmo, novamente pelos avatares.

Como já destacado anteriormente, a questão do banimento também é uma forma de avaliação acerca da conduta do jogador, assim como na sala de aula há reprovação ao aluno que não alcança notas ou presença, no jogo também há regras limitativas e sanções. Em janeiro de 2011, foram listados 40 (quarenta) personagens punidos, sendo, que mais da metade dos banimentos foram por uso ou divulgação de programas considerados ilegais pela *OnGame*, outros foram por ofensas a outros jogadores ou GM – *game master*, atrapalhar o bom andamento e outros.

Assim, tal como vimos, tanto os rituais e as performances podem ser empregados aos jogos virtuais, de forma a possibilitar uma reflexão sobre fenômenos sociais, no mundo globalizado da Internet, fenômeno cujas considerações finais passaremos a seguir.

## CONCLUSÃO

O lazer na Internet é um fenômeno de grande repercussão, sendo que, segundo a pesquisa de 2010 da CETIC.br – Centro de Estudos sobre Tecnologias da Informação e da Comunicação -, em torno de 87% (oitenta e sete por cento) dos usuários da Internet na área urbana a utilizam para o lazer e na área rural a proporção é de 82% (oitenta e dois por cento).

Hoje, as áreas da tecnologia da informação, comércio em geral e o lazer estão altamente interligados à rede e, cada vez, buscam maior proximidade entre usuários e esta interface. A Internet que surgiu com finalidades militares, por volta de 1969, através da ARPAnet – *Advanced Research Projects Agency* (Rede da Agência de projetos para Pesquisas Avançadas), foi sendo gradativamente desenvolvida, passou pela fase de integração de laboratórios de pesquisa, para posteriormente ser veiculada ao comércio e ao público de usuários em geral (CASTELLS, 2003).

Muito antes de ser utilizada como suporte para alocação de jogos, de início, a Internet tinha um visual pouco atrativo. Apenas a partir da utilização da WWW – *World Wide Web*, que é um sistema de informações organizado, a Internet passou a ser popularizada e difundida no mundo inteiro como um conjunto de padrões e tecnologias capaz de proporcionar a utilização do hipertexto e multimídia (som, imagem, movimento) (CORRÊA, 2006).

Com a possibilidade de utilização de sons, imagens e movimento, a Internet tornou-se um portal para o ingresso em uma complementação do ambiente cotidiano, trazendo implicações próprias. A pesquisa da CETIC.br de 2008 revela que, do total da população brasileira, 48% (quarenta e oito por cento) já acessaram a Internet.

Todo este potencial da Internet chama a atenção para a exploração de novas formas de utilização e como campo de pesquisa, sendo que diversas áreas dedicam-se a estudar formas de inserção, aplicação e utilização da rede, desde as áreas de Computação a Administração de empresas, Economia, Engenharia civil,

Direito, Filosofia, Ciências Sociais entre outras. A Internet e a Globalização inseriram-se em nossa dinâmica cotidiana e tendem a progredir e a prosperar de forma irreversível. Apenas o futuro dirá se teremos outra grande evolução que venha a substituir sua utilização. Porém, toda e qualquer nova abordagem com certeza levará em consideração também a interação cultural e a comunicação dinâmica entre os povos.

Tão relevante que é a Internet, como campo, que foi desenvolvida a antropologia dos mundos a fim de dar suporte às pesquisas técnicas e científicas realizadas na rede. Existem diversos tipos de antropologia, sendo que a antropologia dos mundos virtuais tem sido desenvolvida de modo a amoldar-se melhor aos objetos *online*, tentando investigar suas particularidades e dar uma resposta satisfatória à análise dos objetos de pesquisa, de modo a respeitar suas particularidades. As peculiaridades da rede lidam com as questões de tempo, espaço, fronteiras, identificação e pesquisa nas comunidades virtuais, credibilidade da fonte de informações, entre outros diversos fatores.

Nesta linha, foi utilizada na pesquisa a matriz teatral e representacional dos RPGs e sua influência nos MMORPGs. Surgiu assim a conexão para imergir nesta pesquisa junto ao *Asda Story* no Brasil. A personagem *LadyPamela* então foi criada para guiar nossa trajetória no cerne da pesquisa e, ao logo deste trajeto, contribuiu para a busca por uma visão intrínseca do jogo.

Como destacado durante a pesquisa, as particularidades da personagem foram reveladas em minúcias, desde o traço de sua constituição, com a criação da conta, as escolhas iniciais das características “físicas” da personagem (estética), passando-se pelas angústias de fortificações de equipamentos, forma de lidar com clã, jogadores novatos e etc. A *LadyPamela* foi criada com o intuito de entender melhor o ambiente do jogo e a forma de relacionamentos. Muito além da natureza performática presente na aventura, teve que aprender a *upar*, relacionar-se com sistemas de clãs, interagir com os personagens antagonistas e protagonistas de sua história.

A experiência em *Asda Story* foi única por se tratar de um universo complexo. A aquisição de equipamentos, as fortificações, as escolhas de *skills*, formação de *builds*, escolhas de *sowells* etc. são parte de uma complexificação da individualidade de cada um dos personagens. É possível dizer que nenhum *char* é igual ao outro, mesmo que tenham características estéticas idênticas. Os fatores de sorte e as escolhas realizadas pelos controladores geram um grande distanciamento entre os personagens. Aliado a isto, as habilidades pessoais de cada controlador também são um fator de extrema relevância, pois um *char* nível alto não significará tanto quando não for bem manejado.

Assim, durante a pesquisa, lidamos com vários aspectos do *Asda*, de forma a demonstrar o seu ambiente, suas peculiaridades, seus exemplos e sua rotina performática. Fomos conduzidos desde as questões envolvendo as tecnologias de informação, o ambiente virtualizado, exemplo de sequestro de jogador. Retratamos a antropologia do mundo virtual, a credibilidade de dados, pesquisas sociais virtuais, avatares, o ciberespaço através de comunidades virtuais e outros temas.

Houve o desenvolvimento de diversos elementos que retratavam o *Asda Story*, tais como a representação social sobre RPG e MMORPG, sobre a história de sua aventura, sempre procurando conduzir-se através da linguagem própria do jogo sobre os personagens fixos (NPCs), *quests*, forma de *up*, *skills*, *sowells*, níveis (*level*), mudança de profissão, nomenclatura de monstros, temporização do controle de vida e morte de monstros chefes e subchefes, *drop*, manufaturação, pesca, *set*, consumo de *cash*, sobre os PVPs, guerra de facções e relação com os clãs.

Também lidamos com a questão da antropologia da experiência, situando os seus principais expoentes e fazendo interação da teoria com a atividade de experiência em relação aos GMs, fluxo de atividades, com a brincadeira, com o “faz de conta”, com o “brincar de boneca” em uma vivência do jogo.

Outra questão abordada foi o modelo referencial proposto por Schechner e sua forma e aplicação aos jogos virtuais, a partir da noção de performance, lidando com as seis categorias propostas por este autor.

Ao lidarmos com o jogador entendido como *performer*, levamos em consideração que, tanto o jogador quanto o seu personagem são os sujeitos ativos da ação performática. Em diversos momentos durante a pesquisa, me questionei acerca da extensão ou limite entre o jogador e o controlador. Até que ponto um ato ou fato é atribuível a um ou ao outro, muitas vezes não tem uma resposta precisa. Em dados momentos esta divisão dicotômica não tem qualquer sentido, pois quando se diz que houve a criação de laços de amizade entre o personagem “A” e “B”, quem é amigo de quem (o personagem ou o sujeito)? Também indaga-se sobre ser a relação de *soulmate* uma espécie de namoro, pois qual o limite entre a paquera entre dois jogadores que sejam SM. E caso um deles tenha compromisso de namoro ou casamento em seu cotidiano, existe traição? Temos que sim, inclusive recentemente, tivemos relatos acerca de uma jogadora, que teria se separado do marido para morar com seu *soulmate*. Há, portanto, uma hibridez de conceitos entre os atos de um sujeito ou de seu *char*, tendo relevância mútua entre eles.

Acerca da abordagem a erotização, o que nos faz refletir sobre os bastidores da rede, pois no *Asda* há fiscalização de GMs e nem toda a conduta é permitida. A erotização é recorrente no jogo, mas seu excesso pode gerar banimento, pois há um controle das atividades que ali são exercidas. Não há, porém, um controle efetivo quanto a faixas indicativas e conteúdo deste tipo de jogo. Mesmo quando o cadastro está vinculado à indicação da idade do jogador, isto não significa que ele estará afastado da erotização do seu personagem. As falas entre os personagens e até mesmo as roupas de alguns *sets* e NPCs são consideradas pelos jogadores como sendo *sexy*. Em *animes* e *mangas* são comuns as referências sensuais, chegando até mesmo ao ponto de alguns mostrarem peças íntimas, além de publicações já voltadas especialmente para o público adulto (*Hentais*, *Yaois* etc.) e não há uma respeitabilidade antecipada quanto a faixas indicativas (etárias).

Quando lidamos com a exteriorização do jogador para além *Asda*, dizemos que ela pode ocorrer através de fóruns, *blogs*, *sítes* e etc. Torna-se comum buscar informação sobre o jogo através de tutoriais (esquemas simplificados de explicação) ou locais onde possam ocorrer encontros entre jogadores e troca de experiências. É importante para a construção da cultura esta coletividade. O desenvolvimento de

novas formas de abordagem do jogo, tais como, a propagação de utilização de uma nova técnica de *up* ou de *bug*, pode ser trocado tranquilamente nestes ambientes, com prioridade para acessos mais restritos, de forma a não prejudicarem-se através da identificação de seus *chars*.

Os sistemas de áudio e de comunicação instantânea e as redes sociais também são muito utilizados pelos jogadores. Também é uma forma de prolongarem o contato mantido. Há um encontro entre personagens e pessoas. Não há distinção entre eles, apenas entre os atos que são mais voltados à personagem e atos praticados e atribuíveis ao controlador, principalmente porque há um jogo de articulações sociais dentro da personagem que pode ser ou não revelado aos demais.

De toda a forma, não há como dissociar integralmente as relações do jogador em seu cotidiano com seus aspectos psicológicos e de temperamento, e nem de ele abstrair-se por completo das emoções que são produzidas pelo personagem. Nesse sentido, é que lidamos com a idéia do *transportation* e do *transformation*.

Importante também é destacar a questão dos movimentos dos personagens em sua visão tridimensional. Relatamos desde análises acerca de como se movimentam os *chars* até seu espreguiçar. Notamos também como os jogadores lidam com o estresse de *up* e também com suas *skills*. E lidamos ainda com a visão sobre os *shemales*<sup>86</sup>. E isto é uma dimensão importante do jogador como *performer*, pois é no movimento e na interação que ocorre a performance visível dos *chars*. Há toda uma sincronia de movimentos que torna agradável a permanência do controlador inserido no *Asda* (ou em outro jogo de MMORPG). O movimento do corpo do *char* pode indicar as expressões e sentimentos do seu controlador. Em uma guerra, a sincronia dos movimentos é ditada pela utilização das *skills* aliadas ao deslocamento do personagem pelo mapa, que pode ocorrer por movimento de corrida ou utilizando uma *skill* de invisibilidade. O movimento e as posições de ataque e defesa estão interligados a este *corpus* que constrói as cenas que podem

---

<sup>86</sup> Também há personagens masculinos comandados por mulheres, porém, aparentemente são em menor número e não foram constatados casos, em nossa pesquisa, de jogadoras que se fizessem passar por homens, mas apenas tinham ou *char* de *up* ou *char* secundário, masculino.

ser vistas pelos demais (audiência). Quando um personagem vai à guerra e passa a usar *skills* passivas (*buffs*) que podem “levantar o guardião”, o que lhe dá auxílio nos ataques aos inimigos, o próprio levantamento do personagem pode ser intimidativo. A intimidação ou o ataque direto são relevantes no cotidiano e podem ser utilizados como força repreensiva.

Na guerra vence quem tem melhor tática de batalha, equipamento e também quem possa melhor se articular com aliados e inimigos. Também quem tenha maior poder de persuasão e intimidação. Não há dissociação entre o espírito das guerras externas ao jogo e a de facções do *Asda*. O espírito aguerrido e a busca pela vitória têm a mesma estrutura.

Quanto à análise da intensidade da performance, foi abordada desde o fluxo da performance e seus momentos clímax, em que concentram-se as energias e motivações dos *performers*, desde o *ranking* de experiência e o *up, ranking* de títulos e sobre a guerra de facções.

Durante este trajeto, lidamos com o uso de programas não autorizados, como o *sandboxie* ou *speed hacker*, o que pode direcionar-se ao que Castells (2003)<sup>87</sup> considera uma cultura *hacker*, com atuação frente ao desenvolvimento de *softwares* ou na utilização de programas comuns, mas que possam gerar vantagens no jogo. Um episódio, até então não relatado, envolveu o banimento de um personagem que conseguiu identificar um *bug* (um erro no jogo). Assim, o jogador foi capaz de transferir itens do servidor americano para o servidor do jogo brasileiro e disseminou esta informação a outros *players*, tendo sido a técnica aperfeiçoada através da troca de experiências entre eles. Também há o senso de ilicitude e imoralidade no *game*, em relação ao uso de práticas consideradas ilegais, inclusive atualmente com a publicação de lista de punições.

Assim quando lidamos a questão da utilização do *cash*, há uma valorização do aspecto do consumo organizado e estimulado, pois isto dá rentabilidade à desenvolvida. E segundo Solange Jobim e Souza e Raquel Gonçalves Salgado

---

<sup>87</sup> Manuel Castells (2003) identifica a cultura da própria Internet em quatro elementos ou camadas, a cultura *hacker*, cultura empresarial, comunitária virtual e cultura tecnomeritocrática e isto é identificado plenamente em nosso objeto de pesquisa.



(2011), quando trata da questão da criança na mídia, reconhece a cultura do consumo de forma ampla:

Engajadas na rede transmídia, estabelecendo conexões entre textos e imagens, interpretando signos, traduzindo códigos, consumindo e jogando, as crianças estão contribuindo ativamente para a circulação de mercadorias e bens simbólicos e para a oxigenação do tecido social, cultura e econômico.

Além disso, há uma imediatividade latente, tanto que o *up* é algo que precisa ser realizado tão rapidamente quanto o consumo de itens de *gold* ou de *cash*, o tempo do jogo é o presente assim como bem define o autor:

[...] o consumo é organizado em torno de um padrão de gratificação imediata, em vez do padrão de gratificação *a posteriori* da cultura empresarial burguesa (Estude, meu filho, continue trabalhando, meu filho, e a vida o recompensará na velhice). A atividade empresarial seria uma dimensão essencial da cultura da Internet, os empresários da Internet são mais criadores do que homens de negócio (CASTELLS, 2003).

Os jogadores parecem querer resolver alguma questão com prontidão, ou seja, a era midiática, parece privilegiar o tempo presente. Os obstáculos ou atrasos ao *up*, por exemplo, podem gerar episódios de irritabilidade tanto por um servidor em manutenção, falta de equipamentos fortificados, ou mesmo diante dos próprios horários de alimentação, banho, escola, faculdade etc.

Outro ponto que a ser ressaltado é acerca da representação simbólica e *status* dos jogadores. E também acerca dos comentários e brigas surgidas no pré e pós-guerra, inclusive sobre a irritação com jogadores considerados “Maria Moedas, pois se trata de uma forma de auto-afirmação do sujeito perante o seu grupo de pertencimento, sendo o sinal que o identifica em relação aos demais, porém também o diferencia. Um *char* de nível alto, com *ranking* de títulos ou patentes militares está em posição de superioridade. Poder e glória têm movimentado a humanidade durante os longos séculos. Os jogadores também podem buscar a satisfação de

seus anseios, tornarem-se parte dos melhores, serem reconhecidos publicamente entre os demais e apontados como tais.

Neste ponto, destacam-se as interações entre o *performer* e o público, que foram descritas de forma a exemplificar o *transportation* e o *transformation*, relatando-se em sua a transposição ao jogo através das escolhas de avatares, atributos etc. enquanto no *transformation* ocorre uma alteração e flexibilidade do sujeito em relação ao personagem e seu controlador.

Sobre as interações, cabe ainda destacar a conexão com a cultura comunitária virtual de Castells (2003), pois como há formas de estímulo às ações coletivas e grupos, especialmente as relações entre os *soulmates* e interação com os níveis mais elevados e baixos (*newbie*), há um resgate à coletividade desviando-se da idéia da Internet como espaço de individualidade. Tudo isso, aliado à noção de clã e organização de divisão de facções, forma noções de pertencimento aos grupos, em articulações de verdadeiras comunidades virtuais, que podem replicar as formas de exclusão social tradicionais.

No tocante à sequência total da performance, quando dividida em treinamento, *workshop*, ensaios, aquecimentos, performance propriamente dita, esfriamento, desdobramento, foi escolhida a guerra para exemplificar a sua aplicação, pois vem desde a preliminar, como rito de separação. A performance propriamente dita seria então liminar, sendo assim a guerra de facções.

Quando lidamos com a transmissão do conhecimento performático através da oralidade e escrita, em que são repassados os ensinamentos aos demais, já iniciados e aos *newbie*, através de fóruns, *blogs*, *sites* e etc, também lidamos com a Cultura Tecnomeritocrática, de certa forma, pois o conhecimento é transmitido aos demais. Porém, tal conceito de Manuel Castells (2003), em que pese ser direcionado ao conhecimento científico da descoberta tecnológica, na relevância da descoberta na contribuição teórica, pode ser estendido de maneira simplificada ao *Asda Story*, pois, mesmo não sendo a transmissão de dados científica propriamente dita, quando é estudada através de métodos científicos, passa a ser fonte de pesquisa, assim como ocorre nos objetos da antropologia dos mundos virtuais.

Em relação à avaliação da performance, ocorre com a continuidade do jogo e pela valorização dos próprios controladores e, de certa forma, há uma seleção comum dos que se mantêm no jogo e os que se excluem dele. Geralmente os perfis mais agressivos podem ser isolados de grupos, assim como pode ter repercussão negativa um banimento ou a lesão a outro personagem. Várias causas influenciam a permanência ou não de um personagem ou jogador e isto ocorre em semelhança ao cotidiano, em que as inclusões e exclusões dão-se através do momento vivido pelo grupo e seus objetivos

Destaca-se ainda que através dessa viagem pelo *Asda Story*, muito foi explicado acerca das características performáticas, simbologia, ritos, exclusões. A pesquisa antropológica foi capaz de orientar esta inserção de forma a propiciar ainda algumas considerações sobre a natureza do jogo e sua atratividade. É certo que um jogo com tantos aspectos complexos de terminologia própria, atividades integradas e coletivas precisa de uma grande quantidade de jogadores dispostos a interação com seus *chars* até alcançarem seu próprio clímax.

A performatização do jogo ocorre a todo instante. Você faz parte, através de seu avatar, de toda a dinâmica que vai sendo construída com sua rede de amigos, aliados, inimigos. As alianças de guerra ou as relações amorosas são uma forma de interação pessoal que pode ser levada para o dia a dia. Da mesma forma que um namoro pode iniciar-se das relações de *soulmates*, também podem ocorrer embates, como no caso do jogador de *GunBound*, que acabou sequestrado.

Os símbolos e os nomes dados dentro do jogo remetem a culturas e temporalidades distintas, em especial atenção às características dos corpos dos personagens que mais se assemelham à dos *animes*. O corpo do avatar e suas características estéticas são uma escolha do jogador, porém as características, habilidades, força, atributos etc. vão se formando ao longo do jogo. Conforme o jogador vai adquirindo experiência no manejo dos elementos oferecidos, vai adaptando seu *char* ao que lhe é transmitido e também pode retransmitir o conhecimento adquirido.

Há uma dinâmica de corpos *online* indo e vindo o tempo todo. São teatrais, por exemplo, as brigas no *chat* geral, onde há toda uma provocação de um grupo ou sujeito em relação ao outro, causando um embate. Excluir um jogador de uma guerra por ter sido banido é uma tática muito usada, ou seja, enfraquecer o inimigo. Há ainda casos de espionagem, sabotagens, enfim, várias outras constatações do que ocorre nos momentos de tensão. Não foi por outro motivo que foi escolhido o momento clímax da guerra para exemplificar, entre outros, a sequência total da performance, pois é neste momento que há maior complexidade de relações.

A personagem *LadyPamela* não alcançou nível máximo<sup>88</sup>, porém inseriu-se entre os *chars* de nível alto, setenta, sendo reconhecida entre os demais por suas interações com outros personagens. Pouco participa das guerras de facções e ainda está iniciando sua busca por títulos. É interessante dizer que é uma maga de fogo, portanto, tem dano direto em relação aos monstros do jogo. Há ainda os magos *healers*, que têm função de suporte e proteção aos demais *chars*. Sempre é importante lembrar que dentro dos grupos deve haver um equilíbrio. Após a *Lady*, também tive outros personagens durante esta trajetória, experimentando um pouco das características de cada uma das classes. É bem comum que um controlador tenha um personagem principal e outros secundários experimentais.

Além disso, destacamos ainda que o coletivo é muito valorizado neste jogo, tanto que, no rito de inicialização, não se consegue obter os itens para adquirir a quarta profissão estando no nível 60 (sessenta). Há necessidade de auxílio de outros personagens. As duplas, *soulmates*, também são importantes para quem busca explorar melhor as potencialidades do jogo.

A experiência no *Asda Story* foi tão marcante que, no evento de Internet e tecnologia, *Campus Party*, transformei o *set* de um dos personagens secundários em um *cosplay*, participando, inclusive de competição com pessoas caracterizadas com personagens de desenhos e *animes*. Acabei sendo a única participante com a proposta de um *set* de jogo *online*. Aquele momento tornou a experiência ainda mais

---

<sup>88</sup> Ao término da pesquisa o nível máximo já havia passado do nível 75 (setenta e cinco) para 80 (oitenta).

profunda, pois houve uma mistura nítida entre minha timidez e os acertos e desacertos de movimentos e características da personagem.

Não há como negar a aplicação metodológica da antropologia da performance em nossa pesquisa de campo, sendo que as características de Schechner, em que pese terem sido criadas para a relação com o teatro, amoldaram-se ao objeto, tornando-se uma excelente chave explicativa para o fenômeno da virtualidade, de forma a descortinar este novo aspecto. No geral, apenas quem está inserido em uma vivência como o jogo *Asda Story* reconhece suas características e importância aos olhos externos. O “olhar de fora” não é capaz de visualizar a importância que aquele momento tem na vida dos controladores. Para aqueles que já estão inseridos e integrados na proposta da aventura, há em geral o apego a seus itens e personagem, de forma a não querer permanecer fora da aventura. Obviamente que, diante de condições adversas há rompimento de vinculações, idas para outros jogos ou outros servidores de outros países, mas a tendência é que um jogador não esporádico ou eventual procure pela continuidade.

O ciberespaço é infinito de possibilidades. Com tantos outros tipos de jogos e formas de cultura e lazer, porém foi escolhido o *Asda Story*, em sua potencialidade, como objeto de pesquisa. É um campo que ainda pode ser muito explorado, sobretudo, quanto à identificação de símbolos inscritos em cada movimento dos personagens e a representação simbólica de cada qual. Fica como sugestão aos próximos aventureiros ou para outra oportunidade desta grande viagem pelo mundo dos sonhos de *Tília*.

## REFERÊNCIAS

AGRA, Lucio. Mobilidade no contemporâneo: os espaços da performance. In: MEDEIROS, Maria Beatriz de *et. all.* **Espaço e performance**. Brasília: Editora da Pós Graduação em Arte da Universidade de Brasília. 2007.

AMARAL, Rita. **Antropologia e Internet**: Pesquisa e Campo no meio virtual. Disponível em: <<http://br.monografias.com/trabalhos/antropologia-internet-festas-brasileiras-rede/antropologia-internet-festas-brasileiras-rede.shtml>> Acesso em 01 de maio de 2010.

AQUINO, Santo Tomás de. **Tratado sobre o brincar**: Comentário à Ética a Nicômaco, Livro IV, 16. Trad. Luiz Jean Lauand, Disponível em <<http://www.hottopos.com/piadas/tratado.htm>> Acesso em 01 de jan. 2011.

ASDA MANIA, **Site**. Entrevista com o POLÊMICO Xandygyn. Disponível em: <<http://asdamania.blogspot.com/2010/06/entrevista-com-o-polemico-xandygyn.html>> Acesso em 15 de jan. 2011.

ASDASTORY. **Site do jogo**. Disponível em: <<http://asda.ongame.com.br>> Acesso em 20 de fev. 2011.

BARROS, Ana. Perforgar: lugar como performance. In: MEDEIROS, Maria Beatriz de *et. all.* **Espaço e performance**. Brasília: Editora da Pós Graduação em Arte da Universidade de Brasília. 2007 p. 11 – 26.

BRAZIL vs Portugal. **New York Times**. Disponível em: <<http://goal.blogs.nytimes.com/2010/06/25/world-cup-live-brazil-vs-portugal/?scp=6&sq=cala%20boca%20galvao&st=cse> e também do *site* <<http://community.nytimes.com/comments/schott.blogs.nytimes.com/2010/06/25/cala-boca-galvao/?sort=highlights&scp=4&sq=cala%20boca%20galvao&st=cse>>. Acesso em: 01 de fev. 2011.

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. Ver. Fac. Educ [*online*]. 1998, vol.24,n.2, P. 103-116.

BRUNER, Edward M. *Ethnography as Narrative*. In: TURNER, W. Victor; BRUNER, Edward M. **The anthropology of experience**. Illinois: University of Illinois. 1986. p. 139-155.

CALA boca Galvão: Salve Galvão Birds Capaign. **Youtube**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=bdTadK9p14A>>. Acesso em 01 de fev. 2011.

CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e Cidadãos**: Conflitos multiculturais da globalização. Rio de Janeiro: Editora UFRJ. 1997.

CARVALHAES, Ana Goldenstein. MEDEIROS; MONTEIRO; MATSUMOTO. (Org.) **Tempo e performance**. 2007. p. 21 – 32.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**: Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: ZAHAR Jorge Zahar Editor. 2003.

CASTRO, Rita de Almeida. A arte dos ventos no jardim. MEDEIROS; MONTEIRO; MATSUMOTO. (Org.) **Tempo e performance**. 2007. p. 121 – 138.

CETIC.br. Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação. Disponível em: <http://www.cetic.br/> Acessado em: 26 jun. 2010.

CHAGAS, Waldeci Ferreira & MARQUES, Ana Luiza de Vasconcelos. Onde está Carmen Sandiego: A procura por novos desafios na história. **Anais**. XIII Encontro Estadual de História - Guarabira, PB. Disponível em: <[http://www.anpuhpb.org/anais\\_xiii\\_eeph/textos/ST%2004%20-%20Ana%20Luiza%20de%20Vasconcelos%20Marques%20TC.PDF](http://www.anpuhpb.org/anais_xiii_eeph/textos/ST%2004%20-%20Ana%20Luiza%20de%20Vasconcelos%20Marques%20TC.PDF)> Acesso em 01 jan. 2011.

CHINESES viciados em internet fazem rebelião em centro de tratamento: Depois de fuga, jovens mandados de volta para local pelos pais. **Portal R7**. Disponível em: <<http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/noticias/chineses-viciados-em-internet-fazem-rebeliao-em-centro-de-tratamento-20100608.htm>>. Acesso em 01 de fev. de 2011.

CLÍNICA chinesa trata viciados em internet com disciplina militar. **Folha de S. Paulo**. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u689355.shtml>>. Publicado em 07 jan. de 2011. Acesso em 01 de fev. de 2011.

CORRÊA, Gustavo Testa. A lei e o comércio eletrônico. **Jus navegandi**. Teresina, ano 4, n. 39, fev. 2000. Disponível em: <<http://www1.jus.com.br/doutrina/texto.asp?id=1802>> Acesso em 16 maio 2006.

DAWSEY, John C. O teatro dos "bóias-frias": repensando a antropologia da performance. **Horizonte Antropológico**. 2005, vol.11, n.24, p. 15-34.

\_\_\_\_\_. Turner, Benjamin e antropologia da performance: o lugar olhado (e ouvido) das coisas. In: MEDEIROS; MONTEIRO; MATSUMOTO. (Org.) **Tempo e performance**. 2007. p. 33-46.

DICIONÁRIO DE TECNOLOGIA, São Paulo: *Whatis*, 2003.

DODEBEI, Vera. Patrimônio e memória digital. **Morpheus**. Revista Eletrônica em Ciências Humanas, ano 04, n. 08, 2006.

DORNELLES, Jonatas. **Vida na Rede**: uma análise antropológica da virtualidade. Doutorado. 2008.

EMERECIANO, Adelmo da Silva. **Tributação no Comércio Eletrônico**. São Paulo: IOB, 2003.

GIDDENS, Anthony. **Sociologia**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

GRUPO sequestra jovem para conseguir senha de game. Folha de São Paulo *Online*. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u312691.shtml>> Acesso em 26 de jun. de 2010.

GUERRA de facções na visão de XandyGyn. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=D0CBi-JcRxo>>. Acesso em 01 jun. 2011.

GUIMARAES, Mário J. L. **Sociabilidade no Ciberespaço**: Distinção entre Plataformas e Ambientes. Trabalho apresentado na 51<sup>a</sup> Reunião Anual da SBPC – PUC/RS, jul., 1999. Disponível em: <[http://www.cfh.ufsc.br/guima/papers/plat\\_amb.html](http://www.cfh.ufsc.br/guima/papers/plat_amb.html)> Acesso em: 01 de jul. de 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2. ed., 1980.

IANNI, Octavio, **A sociedade global**. Rio de Janeiro: Civilização brasileira. 1999.

\_\_\_\_\_. **As Ciências Sociais na época da globalização**. Rev. Brás. Ciências Sociais, v. 13, n 37, São Paulo Jun. 1998.

IBOPE. Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística. Disponível em: <[http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=6&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=caldb&comp=pesquisa\\_leitura&nivel=null&docid=17CCD8DF3C83101C832577460057D746](http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=6&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=caldb&comp=pesquisa_leitura&nivel=null&docid=17CCD8DF3C83101C832577460057D746)> Acesso em: 26 de jun. de 2010.

JOGADOR de Gunbound é sequestrado em São Paulo. **Globo**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=iyMqvMuCbfU>>, Acesso em 01 de fev. 2011.

KAPFERER, Bruce. *Performance and Structuring of Meaning and Experience*. TURNER, W. Victor; BRUNER, Edward M. **The anthropology of experience**. Illinois: University of Illinois. 1986. p. 188 – 203.



KLUGER, Rivakah Schärf. **O Significado Arquetípico de *Gilgamesh*** [Trecho] Disponível em: <<http://www.rubedo.psc.br/Artlivro/intgilga.htm>> Acesso em 01 de fev. de 2011.

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

\_\_\_\_\_. **Inteligencia colectiva: por uma antropoligía del cibereespacio**. Washington: OMS, 2004.

LOUREIRO DA SILVA, Lúdia J. Oliveira da. **Comunicação: A Internet – a geração de um novo espaço antropológico**. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt/pag/silva-lidia-oliveira-Internet-espaco-antropologico.html>> Acesso em: 30 jun. 2010.

MATOS. Olgária Chaim Féres. O malestar na contemporaneidade: performance e tempo. In: MONTEIRO; MATSUMOTO. (Org.) **Tempo e performance**. 2007. p. 11-20.

MONTEIRO. Marianna Francisca Martins. O tempo na performance e no drama. In: MEDEIROS; MONTEIRO; MATSUMOTO. (Org.) **Tempo e performance**. 2007. p. 89-100.

NASCIMENTO E SILVA, Geraldo Eulálio do; ACCIOLLY, Hildebrando. **Manual de direito internacional público**. São Paulo: Saraiva. 2002.

ONGAME. Site da administradora. Disponível em: <<http://www.ongame.com.br>> Acesso em 08 de fev. de 2011

ONU. Organização das Nações Unidas. Disponível em: <<http://www.onu-brasil.org.br>> Acesso em 26 de junho de 2010.

ORQUESTRA do Clã Stigma. **Youtube**. Disponível em: <<http://youtu.be/JAY1uobpcP0>>, Acesso em 01 de fev. 2011.

PAVÃO JÚNIOR, Jadyr; SBARAI, Rafael. O pássaro que ruge. **Veja**. ed. 2170, ano 43, n. 25, p. 82-88, jun., 2010.

PEIRANO, Mariza. Temas ou Teorias? O estatuto das noções de ritual e de performance. Campos. 2006

PORTAL DA EDUCAÇÃO FÍSICA. A importância milenar do brincar. Publicado em 27 de ago. 2007. Disponível em: <[http://www.educacaofisica.com.br/noticias\\_mostrar.asp?id=2969](http://www.educacaofisica.com.br/noticias_mostrar.asp?id=2969)> Acesso em 01 de jan. 2011.

RECLAME aqui, Site. Disponível em: <<http://www.reclameaqui.com.br>>, Acesso em 01 ago./2011.

SARMENTO, André & ECKERT, Cornelia. **Desvendando múltiplas máscaras do jogo social no mundo virtual**: estudo antropológico sobre o fenômeno do orkut. Disponível em: <<http://iluminuras.ufrgs.br/artigos/2006-16-jogo-social.pdf>>. Acesso em 19 jun. 2009.

SCHECHNER, Richard & APPEL, Willa, **By means of performance: Intercultural studies of theatre and ritual**. Cambridge University Press. 2001.

SCHECHNER, Richard. **Performance Studies: An introduction**. New York: Routledge. 2002.

\_\_\_\_\_. **Between theater e anthropology**. Philadelphia: University of Pennsylvania press. 1985.

SALGADO, Raquel Gonçalves; JOBIM E SOUZA, Solange. **YUGIOH: Um jogo de cartas, narrativas e identidades**. Disponível em: <[www.anped.org.br/reunioes/28/textos/gt16/gt161287int.rtf](http://www.anped.org.br/reunioes/28/textos/gt16/gt161287int.rtf)> Acesso em 05 jul. 2011.

SILVA, Rubens Alves da. Entre "artes" e "ciências": a noção de performance e drama no campo das ciências sociais. **Horizontes antropológicos** [online]. 2005, vol.11, n.24, pp. 35-65.

TRAVIAN. Site da administradora. Disponível em: <<http://www.travian.com.br/>>. Acesso em 01 jun. 2011.

TUDE; Eduardo; SOUZA, José Luis de. **Tutoriais banda larga e VOIP**. Disponível em <<http://www.teleco.com.br/tutoriaisint/pagina-1.asp>> Acesso em 18 fev. 2007.

TURNER, Victor W. *Dewey, Dilthey, and Drama: An Essay in the Anthropology of Experience*. In: TURNER, Victor W.; BRUNER, Edward M. **The Anthropology of Experience**, University of Illinois Press, Urbana and Chicago, 1986. p. 33 – 44.

\_\_\_\_\_, **Floresta dos símbolos**: aspectos do ritual Ndembu. Niterói: EdUFF, 2005 1967. 488 p.

USP Universidade de São Paulo. **Antropologia**: Núcleo de pesquisa NAPEDRA. Disponível em: <<http://www.fflch.usp.br/da/index.php/nucleos/napedra>> Acesso em 05 de fev. 2011.

VIANNA, Hermano. **As tribos da Internet**. Disponível em: <<http://www.overmundo.com.br/banco/as-tribos-da-internet>> Acesso em 26 de junho de 2010.

WIKIPÉDIA, ***Gilgamesh***. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Gilgamesh>>  
Acesso em 01 de fev. de 2011.

\_\_\_\_\_, ***Anime***. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Anim>> Acesso em 01 de fev. de 2011.

## GLOSSÁRIO

<i>Agnes</i>	NPC da cidade de <i>Flammio</i> .
<i>Alpen</i>	Cidade.
<i>Anime</i>	<i>Animação</i> . “Os animes e os mangás se destacam principalmente por seus olhos geralmente muito grandes, muito bem definidos, redondos ou rasgados, cheios de brilho e muitas vezes com cores chamativas, para que, desta forma, possam conferir mais emoção aos seus personagens” (WIKIPÉDIA, <b>Anime</b> . 2011).
<i>Aqueon</i>	Continente.
<i>Asda Story</i>	Jogo de <i>MMORPG</i> .
<i>Avatar</i>	Expressão visual do personagem.
<i>Backbone</i>	Espinha dorsal - designa o esquema de ligações centrais de um sistema mais amplo, tipicamente de elevado desempenho.
<i>Banimento</i>	Quando um jogador recebe punição (sanção), podendo ocorrer sua permanente exclusão de conta ou suspensão provisória; contas que tiveram aquisição de <i>cash</i> , não são excluídas permanentemente.
<i>Blog</i>	Página pessoal na qual a pessoa pode publicar diários ou conteúdos diversos.
<i>Breach</i>	Ruptura ou separação.
<i>Browser</i>	Navegador de Internet - é um programa de computador que habilita seus usuários a interagirem com documentos virtuais da Internet.
<i>Bug</i>	Erro do jogo.

<i>Build</i>	Sistema de elaboração de sequência de <i>skills</i> .
<i>Bullying</i>	Intimidação ou agressão física ou psicológica a outro indivíduo.
<i>Bytes</i>	É usado com frequência para especificar o tamanho ou quantidade de dados armazenados.
<i>Cash</i>	Espécie de dinheiro obtido com moeda para utilização dentro da aventura.
<i>Cerberus</i>	Armadura Heróica.
<i>Char</i>	<i>Character</i> ou personagem.
<i>Character</i>	Personagem.
<i>Chat all</i>	<i>Chat</i> geral. Conversação ou bate-papo, cujas mensagens podem trocadas entre os personagens, em geral. Há ainda outros chats mais reservados, como o chat de <i>soulmate</i> , chat clã, ou mensagem privada (sussurro) entre outros.
<i>Chat</i>	Conversação ou bate papo.
<i>Chefe</i>	Monstro mais forte do mapa.
Ciberespaço	Espaço de comunicação pela Internet.
<i>Clã</i>	São uma forma peculiar de aglutinação de avatares, que diz-se pertencerem a um ascendente comum.
<i>Counter-Strike</i>	Jogo de computador de tiro em primeira pessoa.
<i>Craft</i>	Manufaturaçãõ de itens.
<i>Cristais do deserto</i>	Itens obtidos matando-se monstros no mapa do Deserto do Estagnado.
<i>Dados poliédricos</i>	Dados com várias faces.
<i>Decron</i>	Personagem da história da criação da aventura.

*Deserto Estagnado* Mapa.

*Disconnect* Perda de conexão, geralmente atribuído à atividades do desenvolvedora.

*Download* Transferência de arquivos do servidor para seu computador ou outro dispositivo.

*Drop / dropar* Obtenção de itens – geralmente através do ato de matar monstros ou cavar.

*Dungeons* Calabouço, mapas especiais geralmente com monstros fortes.

*e-mail* Correio eletrônico.

*Enkidu* Chefe de mapa.

*Eris* Personagem da história da criação da aventura.

*Facebook* Site de relacionamento pessoal.

*Flammio* Cidade.

*Ford Foundation* Fundação Ford.

Fórum de discussão *Site* ou segmento para troca de mensagens em tempo não real.

*Game masters* A figura do *game master* aparece em diversos jogos, é uma mistura de administrador e fiscal. Pode ser responsável pela punição, organização de eventos, resolver ou relatar problemas no jogo.

*Game ou Games* Jogo ou jogos.

*Gamer ou Gamers* Expressão criada pelos usuários de jogos para Jogador ou jogadores.

*Games Campus* Servidor americano.

*Geek* Pessoas vinculadas à tecnologia.

<i>Gilgamesh</i>	Chefe de mapa.
<i>Gold</i>	Ouro, moeda virtual do jogo <i>Asda Story</i> .
<i>Google</i>	Empresa desenvolvedora de serviços <i>online</i> .
<i>Grade X</i>	Banimento definitivo, porém no Brasil, devido ao Código de Defesa do Consumidor, aplicam uma sanção de banimento provisório caso a conta já tenha adquirido cash, além da redução de recebimento de experiência e itens por um período após o retorno do banimento.
<i>Guild</i>	Mesmo sentido de clã.
<i>Gun Bound</i>	Jogo de tiro.
<i>Hacker</i>	Indivíduos que elaboram e modificam programas e equipamentos de computadores para benefício próprio ou alheio.
<i>Hentai</i>	Publicações heterossexuais de conteúdo erótico, com estilo dos animes e mangas
Héracles	Herói grego, Hércules (latim), conhecido por pelos 12 (doze) trabalhos realizados e pelos Jogos Olímpicos.
<i>Hero</i>	Heróico, classificação utilizada para <i>sets</i> , armas, <i>sowells</i> e etc.
<i>Homo faber</i>	O que faz e produz.
<i>Homo ludens</i>	O que brinca e cria.
<i>Homo sapiens</i>	O que conhece e aprende.
<i>Joel</i>	NPC da cidade de <i>Silaris</i> .
<i>LadyPamela</i>	Personagem de inserção no campo de pesquisa.
<i>Lan house</i>	Local para acesso à Internet, muito utilizado para jogos.
<i>Level Up</i>	Empresa distribuidora de jogos <i>online</i> .

<i>Level</i>	Nível.
<i>Link</i>	Para ligação de páginas.
<i>Lumper</i>	Personagem da história da criação da aventura.
<i>Luxian</i>	Continente.
<i>Manga</i>	Quadrinhos. Vide animes.
<i>Mardoqueu</i>	Personagem Bíblico, pai de Ester.
<i>Max On</i>	Empresa desenvolvedora do <i>Asda Story</i> .
<i>Microblog</i>	<i>Blog</i> com redução de caracteres (palavras, números e etc).
<i>Modem</i>	Junção das palavras modulador e demodulador - modula um sinal digital em uma onda analógica, pronta a ser transmitida pela linha telefônica, e que demodula o sinal analógico e o reconverte para o formato digital original.
<i>Monar</i>	Matar instantaneamente.
<i>Mordecai</i>	Chefe de Costa do Sol.
<i>Neopets</i>	Jogo <i>online</i> de simulação de animais de estimação virtuais
<i>Nerd</i>	Pessoas ligadas à tecnologia, porém geralmente associados com a idéia de aluno inteligente e distanciado de outros contatos pessoais.
<i>Newbie</i>	Jogador novato, pouco experiente.
<i>Nickname</i>	<i>Nome ou apelido</i> .
<i>Nihil</i>	Personagem da história da criação da aventura.
<i>Non character player</i>	É o personagem comandado pelo desenvolvedor.
<i>Noob</i>	Novato, pouco experiente.



<i>Offline</i>	Não conectado, também é utilizada como expressão significando que uma mensagem está sendo transmitida ao longo do tempo (contrário de tempo real, imediata).
<i>Omnibus</i>	Mundo dos sonhos.
<i>Omnidecron</i>	Personagem da história da criação da aventura.
<i>Ongame</i>	Servidor brasileiro.
<i>Online</i>	Conectado, também é utilizada como expressão significando que uma mensagem está sendo transmitida em tempo real, imediata, instantânea.
<i>Open beta</i>	O jogo não está terminado, mas ele já está disponível.
<i>Orkut</i>	Rede social filiada ao <i>Google</i> .
<i>Performer</i>	Pessoa que pratica o ato no caso poderá ser o próprio avatar ou mesmo o jogador.
<i>Pergaminho S Seguro</i>	Item de fortificação.
<i>Pet</i>	Bicho de estimação, porém no jogo tem função de melhoria de atributos.
<i>Player versus Player</i>	Espécie de duelo entre personagens, em que um desafia outro para o confronto.
<i>Players</i>	Jogadores.
<i>Portal da CAPES</i>	<i>Site</i> de busca de periódicos.
<i>Quest</i>	Missões.
<i>Ragnarok</i>	Jogo de MMORPG.
<i>Rank</i>	Posição perante os demais personagens ou grupo.

<i>Ranking</i>	Sistema de posição do personagem perante os demais ou grupo.
<i>Sandboxie</i>	Programa não autorizado.
<i>Screenshots</i>	Cópia de tela.
<i>Second Life</i>	Segunda vida – ambiente virtual em três dimensões que simula a vida.
<i>Set</i>	Armaduras.
<i>Sexy</i>	Sensual.
<i>Shemale</i>	Corpo feminino corresponde a um controlador masculino.
<i>Silaris</i>	Cidade.
<i>Site</i>	<i>Site</i> de relacionamento <i>Sites</i> voltados à troca de informações pessoais.
<i>Site</i>	<i>Site</i> , sítio, saite, <i>website</i> , <i>websítio</i> , sítio na Internet, sítio <i>web</i> , sítio na <i>web</i> , sítio electrónico ou sítio eletrônico – página da Internet.
<i>Skill</i>	Habilidade.
<i>Skype</i>	Sistema de áudio.
<i>Sobrenatural</i>	Seriado.
<i>Solar</i>	Matar um monstro sozinho.
<i>Soulmate</i>	SM – companheiro de alma – grupo de duas pessoas representadas através de uma aliança.
<i>Sowell</i>	Combinação de almas e jóias.
<i>Speed Hack</i>	Programa que acelera o jogo, desde a velocidade de renascimento dos monstros, de pesca (geralmente associado a outro programa para travamento de setas) e etc.

<i>Sub chefe</i>	Monstro.
<i>Tag</i>	Palavras chave.
<i>Team Speak</i>	Sistema de audio.
<i>The New York Times</i>	Jornal.
<i>The Sims</i>	É uma série de jogos eletrônicos de simulação de vida
<i>Tibia</i>	Jogo de MMORPG.
<i>Tília</i>	Árvore da história da criação da aventura.
<i>Títulos</i>	<i>Distinção honorífica (honra).</i>
<i>Top100Brasil</i>	Os cem melhores.
<i>Transformation</i>	Remete à tradução literal de transformação, implicando em um estado permanente, no qual há uma consciência crítica do evento performático.
<i>Transportation</i>	Experiência provisória, temporária, do evento performático deslocando o <i>performer</i> (pessoa que pratica o ato no caso poderá ser o próprio avatar ou mesmo o jogador) ao evento performático.
<i>Trending Topics</i>	Tópicos mais debatidos em um determinado momento no Twitter.
<i>Tweets</i>	Mensagem enviada pelo pelos usuários do <i>Twitter</i> .
<i>Twitpic</i>	Publicação de fotos e imagens através do <i>Twitter</i> .
<i>Twitter list</i>	É um agrupamento de assuntos ou pessoas para organizar o <i>twitter</i> .
<i>Twitter</i>	Rede social e servidor para <i>microblogging</i> ( <i>microblog</i> ) que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de outros contatos.

<i>Up/upar/upam</i>	Elevação de nível; elevar o nível de experiência do personagem, tendo por variações os termos <i>upar</i> (ato de <i>up</i> ), <i>upo</i> (eu elevo meu nível) e <i>upam</i> (eles elevam seu nível).
<i>Web</i>	Usado para designar a Internet ou um <i>site</i> .
<i>Websites</i>	<i>Site</i> .
<i>Workshop</i>	Oficinas.
<i>World of Warcraft</i>	Jogo de MMORPG.
<i>Yaoi</i>	Gênero de publicações de conteúdo erótico, homossexuais masculinos, com foco no público feminino, com estilo dos animes e mangas.
<i>Youtube</i>	<i>Site</i> que permite que seus usuários carreguem e compartilhem vídeos em formato digital.
<i>Zeus</i>	Deus grego, soberano do Monte Olimpo.

## APÉNDICE 1 – CLASSIFICAÇÃO DE JOGOS

Apresenta-se uma classificação geral (exemplificativa) dos tipos de jogos:

- **Jogos simples, geralmente em *flash* ou Java** – Jogos simples, geralmente de um único jogador, com objetivos e fases que podem ser alcançados sem interação direta com outros jogadores, tais como jogos de cartas, de colorir, jogos de tabuleiro. Atualmente destacam-se os jogos aplicados também a celulares e em *sites* de relacionamentos, tal como o *Orkut*, sendo um exemplo deste tipo: colheita feliz e segredos do fundo do mar.
- **FPS - *first-person shooter*** (Tiro em primeira pessoa) jogo de computador ou videogame que tem apenas o ponto de vista do protagonista, como se o jogador e personagem do jogo fossem o mesmo observador.
- **Cross platform *online play*** (plataforma para jogo *online*) – jogos para consoles de videogame, que contém plataformas *online*, ou seja, possuem recursos complementares através da Internet, tais como o jogo FIFA 201 que traz lista de amigos e *chat*.
- **Simulação** – É uma forma de simular a realidade ou criar algo semelhante a uma nova vivência através da Internet, baseando-se em experiências reais ou não. São grandes exemplos deste tipo de jogo o *Second Life* (segunda vida) e *The Sims*.
- **Fantasy Game** – Jogos de fantasia relacionados a esportes – os jogadores montam times fictícios formando-os com jogadores da vida real. No Brasil, o grande representante desta modalidade é o Cartola FC da Sportv em parceria com a globoesporte.com.
- **Jogos de governabilidade de micronações *online*** - São criações de nações que existem somente no mundo virtual, com forma de governo, povo, língua, instituições políticas, leis determinadas.

- **MMOG - *Massively Multiplayer Online Game*** – **MMOG** – é um jogo que suporta jogadores simultaneamente, permitindo que jogadores se ajudem e compitam entre si, permitem grande interação. São diferentes de um jogo *multiplayer*, pois são vinculados a um limite muito maior de jogadores.

Dentre os MMO – que é um Jogo de Interpretação de Personagem *Online* em Massa (jogo de grande número de jogadores), temos especialmente:

- **MMORTS - *Massively ou Massive Multiplayer Online Real Time Strategy*** - jogo massivo de estratégia *online* em tempo real, tal como o *Age of Empires*, *Travian*, entre outros. O jogo *Travian*<sup>89</sup> é um jogo de estratégia medieval, onde se cria uma aldeia que precisa sobreviver e expandir-se.
- **MMOFPS - *Massively ou Massive Multiplayer Online First Person Shooter*** - Jogo de Tiro em Primeira Pessoa *Online* em Massa. O jogador "incorpora" o personagem, geralmente soldado, policial ou mercenário usando armas diversas e bombas.
- **MMOSG - *Massively ou Massive Multiplayer Online Social Games*** - Jogo de Relacionamentos *Online* em Massa, onde o jogador cria um personagem, um avatar, que interage com outros usuários, passeando, vendendo, comprando, namorando ou trabalhando, como se fosse uma vida. Este tipo de jogo já foi apresentado anteriormente, porém a diferença desta classificação é que trata-se exclusivamente de jogos em massa com vários jogadores.
- **MMOEG - *Massively ou Massive Multiplayer Online Erotic Games* ou MMOVSG - *Massively Multiplayer Online Virtual Sex Games*** - Jogo Erótico *Online* em Massa, com temática sexual.
- **MMOBC - *Massively ou Massive Multiplayer Online Browser Games*** - Jogo de Navegador *Online* em Massa. Jogos que não necessitam de

---

<sup>89</sup> Maiores informações podem ser obtidas no seguinte *site*: <<http://www.travian.com.br/>>.

instalação. São jogados diretamente nos *Browser* (navegador de Internet).  
Exemplo: *Petpet Park*.

- **MMORPG - *Massively* ou *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* ou *Multi massive online Role-Playing Game*** - MMORPGs são jogos de computador, originados a partir de jogos *online* baseados em texto (MUD). São exemplos deste tipo de jogo: *Asda Story*, *Cabal Online*, *EverQuest*, *Linage*, *Mu Online*, *Perfect World*, *Ragnarok Online*, *Tibia*, *World of Warcraft* e *Wyd*.

## ANEXO 1 – PESQUISA CETIC.BR

C1 - PROPORÇÃO DE INDIVÍDUOS QUE JÁ ACESSARAM A INTERNET <sup>1</sup>				
Percentual sobre o total da população <sup>2</sup>				
Percentual (%)		Sim	Não	NS/NR <sup>3</sup>
TOTAL BRASIL		48	52	-
ÁREA	URBANA	53	47	-
	RURAL	23	77	-
REGIÕES DO PAÍS	SUDESTE	53	47	-
	NORDESTE	38	62	-
	SUL	52	48	-
	NORTE	40	60	-
	CENTRO-OESTE	55	45	-
SEXO	Masculino	48	52	-
	Feminino	48	52	-
GRAU DE INSTRUÇÃO	Analfabeto / Educação infantil	16	84	-
	Fundamental	52	48	-
	Médio	70	30	-
	Superior	88	12	-
FAIXA ETÁRIA	De 10 a 15 anos	75	25	-
	De 16 a 24 anos	76	24	-
	De 25 a 34 anos	62	38	-
	De 35 a 44 anos	41	59	-
	De 45 a 59 anos	23	77	-
	De 60 anos ou mais	6	94	-
RENDA FAMILIAR	Até 1 SM	23	77	-
	1 SM - 2 SM	40	60	-
	2 SM - 3 SM	54	46	-
	3 SM - 5 SM	62	38	-
	5 SM - 10 SM	81	19	-
	10 SM ou +	79	21	-
CLASSE SOCIAL <sup>4</sup>	A	90	10	-
	B	79	21	-
	C	51	49	-
	DE	19	81	-
SITUAÇÃO DE EMPREGO	Trabalhador	49	51	-
	Desempregado	59	41	-
	Não integra a população economicamente ativa <sup>5</sup>	47	53	-

<sup>1</sup> Indivíduos que informaram ter acessado a Internet pelo menos uma vez na vida, de qualquer lugar.

<sup>2</sup> Base: 23.107 entrevistados.

<sup>3</sup> Não sabe / Não respondeu.

<sup>4</sup> O critério utilizado para classificação leva em consideração a educação do chefe de família e a posse de uma série de utensílios domésticos, relacionando-os a um sistema de pontuação. A soma dos pontos alcançados por domicílio é associada a uma classe socioeconômica específica (A, B, C, D, E).

<sup>5</sup> Nesta categoria estão contabilizados os estudantes, aposentados e as donas de casa.

Fonte: NIC.br - set/nov 2010.



## ANEXO 2 – PESQUISA CETIC.BR

C9 - PROPORÇÃO DE INDIVÍDUOS QUE USAM A INTERNET PARA O LAZER			
Percentual sobre o total de usuários de Internet <sup>1</sup>			
Percentual (%)		Sim	Não
<b>TOTAL BRASIL</b>		<b>87</b>	<b>13</b>
ÁREA	URBANA	87	13
	RURAL	82	18
REGIÕES DO PAÍS	SUDESTE	89	11
	NORDESTE	87	13
	SUL	82	18
	NORTE	83	17
	CENTRO-OESTE	88	12
SEXO	Masculino	91	9
	Feminino	83	17
GRAU DE INSTRUÇÃO	Analfabeto / Educação infantil	85	15
	Fundamental	87	13
	Médio	85	15
	Superior	91	9
FAIXA ETÁRIA	De 10 a 15 anos	92	8
	De 16 a 24 anos	91	9
	De 25 a 34 anos	86	14
	De 35 a 44 anos	81	19
	De 45 a 59 anos	80	20
	De 60 anos ou mais	77	23
RENDA FAMILIAR	Até 1 SM	79	21
	1 SM - 2 SM	84	16
	2 SM - 3 SM	89	11
	3 SM - 5 SM	87	13
	5 SM - 10 SM	91	9
	10 SM ou +	90	10
CLASSE SOCIAL <sup>2</sup>	A	85	15
	B	90	10
	C	86	14
	DE	80	20
SITUAÇÃO DE EMPREGO	Trabalhador	86	14
	Desempregado	83	17
	Não integra a população economicamente ativa <sup>3</sup>	89	11

<sup>1</sup> Base ponderada: 9.932 entrevistados que usaram a Internet nos últimos três meses (amostra principal + *oversample* de usuários de Internet).

<sup>2</sup> O critério utilizado para classificação leva em consideração a educação do chefe de família e a posse de uma série de utensílios domésticos, relacionando-os a um sistema de pontuação. A soma dos pontos alcançados por domicílio é associada a uma classe socioeconômica específica (A, B, C, D, E).

<sup>3</sup> Nesta categoria estão contabilizados os estudantes, aposentados e as donas de casa.

## ANEXO 3 – PESQUISA CETIC.BR

C10 - ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NA INTERNET - LAZER  
 Percentual sobre o total de usuários de Internet <sup>1</sup>

Percentual (%)		Assistir filmes ou vídeos (como no YouTube)	Baixar / fazer o download de músicas	Ler jornais e revistas	Jogar jogos on-line (conectados à Internet)	Ouvir rádio (em tempo real)	Baixar / fazer o download de filmes	Baixar / fazer o download de jogos	Assistir televisão (em tempo real)	Divulgar filmes ou vídeos (em sites como o YouTube)	Baixar / fazer o download de softwares	Participar de ambientes de realidade virtual nos quais se simula a vida na Internet, como o Second Life	Fazer / atualizar blog ou fotoblog na Internet	Outras atividades de lazer	Não utilizou a Internet para lazer
TOTAL BRASIL		53	47	44	43	36	30	21	16	14	13	9	8	-	13
ÁREA	URBANA	54	48	44	43	36	30	21	16	14	13	9	9	-	13
	RURAL	44	38	40	41	30	24	21	13	14	9	7	5	1	18
REGIÕES DO PAÍS	SUDESTE	56	51	45	43	36	33	23	18	13	14	8	9	-	11
	NORDESTE	49	38	46	43	35	22	16	14	11	9	7	5	-	12
	SUL	54	47	36	44	37	33	23	12	20	14	14	11	1	18
	NORTE	39	45	44	37	27	22	18	13	7	11	4	6	1	17
	CENTRO-OESTE	58	48	45	41	38	34	23	16	15	16	8	8	-	12
SEXO	Masculino	59	53	45	51	38	37	29	18	16	17	11	9	-	9
	Feminino	48	42	42	34	33	23	14	14	12	9	7	8	1	16
GRAU DE INSTRUÇÃO	Analfabeto / Educação infantil	42	32	23	58	29	20	19	14	9	3	6	4	1	15
	Fundamental	52	42	28	55	32	25	24	14	14	7	10	7	1	12
	Médio	54	48	44	38	37	31	21	16	13	13	8	8	-	15
	Superior	58	56	65	34	40	37	20	19	16	24	10	12	-	9
FAIXA ETÁRIA	De 10 a 15 anos	56	43	19	71	32	24	27	17	14	6	10	7	1	8
	De 16 a 24 anos	64	59	41	49	42	40	28	19	19	17	10	12	-	9
	De 25 a 34 anos	55	50	56	35	39	34	19	15	14	16	9	9	-	13
	De 35 a 44 anos	42	40	54	27	33	23	15	13	10	13	6	7	-	19
	De 45 a 59 anos	41	36	50	21	24	22	11	13	8	11	5	4	1	19
	De 60 anos ou mais	24	18	56	23	18	20	10	12	3	6	8	5	1	23
RENDA FAMILIAR	Até 1 SM	38	32	28	43	26	18	14	12	11	5	5	5	1	20
	1 SM - 2 SM	47	38	35	45	30	24	18	14	11	7	9	6	1	16
	2 SM - 3 SM	56	47	45	44	40	28	21	15	13	11	8	7	-	11
	3 SM - 5 SM	56	50	51	40	37	34	23	18	15	15	9	10	-	13
	5 SM - 10 SM	59	58	56	36	42	36	23	18	13	23	9	12	-	9
	10 SM ou +	61	55	68	40	49	38	30	25	15	30	11	13	-	10
CLASSE SOCIAL <sup>2</sup>	A	59	53	61	38	40	36	29	20	11	26	7	13	-	15
	B	60	56	55	42	41	37	25	19	16	19	11	11	-	10
	C	51	43	38	43	33	27	20	14	13	10	8	7	-	14
	D	42	37	28	45	28	20	14	11	9	5	5	4	2	19
	E	53	49	50	36	37	33	20	16	13	15	8	9	-	14
SITUAÇÃO DE EMPREGO	Desempregado	50	45	51	40	34	29	18	17	13	14	5	8	1	17
	Trabalhador	53	49	50	36	37	33	20	16	13	15	8	9	-	14
	Não integra a população economicamente ativa <sup>3</sup>	54	44	28	58	33	24	24	16	14	8	9	8	-	10

<sup>1</sup> Base ponderada: 9.932 entrevistados que usaram a Internet nos últimos três meses (amostra principal + *oversample* de usuários da Internet). Respostas múltiplas, estimuladas e rodziadas.

<sup>2</sup> O critério utilizado para classificação leva em consideração a educação do chefe de família e a posse de uma série de utensílios domésticos, relacionando-os a um sistema de pontuação. A soma dos pontos alcançados por domicílio é associada a uma classe socioeconômica específica (A, B, C, D, E).

<sup>3</sup> Nesta categoria estão contabilizados os estudantes, aposentados e as donas de casa.

Fonte: NIC.br - set/nov 2010

## ANEXO 4 – PESQUISA DO IBOPE

Categoria Comunidades – trabalho e domicílios, maio de 2010

	alcance	tempo por pessoa (hh:mm:ss)	páginas por pessoa
Brasil	87%	4:46:03	613
Itália	77%	6:19:18	732
Espanha	77%	5:06:45	706
Japão	76%	2:54:57	322
Estados Unidos	75%	6:13:31	654
Reino Unido	75%	6:13:56	647
França	74%	4:35:13	546
Austrália	71%	6:39:39	722
Alemanha	60%	4:27:55	626
Suíça	59%	3:37:13	424

*A medição na Suíça é feita apenas em domicílios*  
 Fonte: IBOPE Nielsen Online – NetView

## ANEXO 5 – TABELA DE EXPERIÊNCIA ATÉ O NÍVEL 60

Nível	EXP para evoluir	Soma de EXP
1	0	0
2	40	40
3	70	110
4	160	270
5	299	569
6	425	994
7	726	1720
8	972	2692
9	1248	3940
10	1554	5494
11	1800	7294
12	2112	9406
13	2544	11950
14	3060	15010
15	4104	19114
16	5046	24160
17	7040	31200
18	9514	40714
19	12425	53139
20	15808	68947
21	19440	88387
22	23715	112102
23	28440	140542
24	33725	174267
25	39794	214061
26	45675	259736
27	52580	312316
28	61755	374071
29	77640	451711
30	87640	539351
31	98640	637991
32	110640	748631
33	123640	872271
34	137640	1009911
35	152640	1162551
36	168640	1331191
37	185640	1516831
38	203640	1720471
39	223140	1943611
40	244140	2187751
41	266640	2454391
42	290640	2745031
43	316140	3061171
44	343140	3404311
45	371640	3775951
46	401640	4177591
47	433140	4610731
48	466140	5076871
49	501390	5578261
50	538890	6117151
51	578640	6695791
52	620640	7316431
53	664890	7981321
54	711390	8692711
55	760140	9452851
56	811140	10263991
57	864390	11128381
58	919890	12048271
59	978765	13027036
60	1041015	14068051

## ANEXO 6 – IMAGENS E FOTO



*LadyPamela em Terra Conquistada.*



Guerreiro e *LadyPamela* (set raro 40)



LadyPamela: set Cerberus.



Guerra de facções: campo de batalha.



Guerra de facções: conquistando a base inimiga.



*LadyPamela em batalha com Mordecai: o monstro mais forte de Costa do Sol.*



*LadyPamela e convite de Soulmate do jogador "O" (término da pesquisa).*





Procedimento para *up* (elevação de nível) no Castelo Xadrez.



Reunião: preparação para guerra de facções.



Balestra 69 em batalha com o *Krackers*: o monstro mais forte de Floresta Caminho de Fogo.



Evento de Cosplay da *Campus Party* 2011.