

**UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI  
IGOR SIMÕES ALONSO**

**OS PROCESSOS DE ACOPLAGEM  
NOS GAMES ONLINE**

**SÃO PAULO  
2009**

**IGOR SIMÕES ALONSO**

**OS PROCESSOS DE ACOPLAGEM**

**NOS GAMES ONLINE**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Contemporânea da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Gelson Santana Penha.

**SÃO PAULO  
2009**

A46 Alonso, Igor Simões  
Os processos de acoplagem nos games online / Igor  
Simões Alonso. - 2009.  
86 fl.: Il.; 30 cm

Orientador: Gelson Santana Penha.  
Dissertação (Mestrado em Comunicação) –  
Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2009.  
Bibliografia: f. 73-77.

1. Comunicação. 2. Games online. 3. MMORPG. 4.  
Senhor dos anéis – comunicação. I. Título.

CDD 302.2

**IGOR SIMÕES ALONSO**

**OS PROCESSOS DE ACOPLAGEM  
NOS GAMES ONLINE**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Contemporânea da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Gelson Santana Penha.

Aprovado em ----/-----/-----

---

Gelson Santana Penha

---

Maria Ignês Carlos Magno

---

João Massarolo

## AGRADECIMENTOS

A Deus, pela oportunidade de cursar o mestrado, por ter provido tudo quanto precisei no decorrer desta jornada e por me iluminar com Sua sabedoria.

À minha família, por ter me apoiado e acreditado em meu potencial desde o início.

Ao Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi pela oportunidade de cursar este maravilhoso mestrado.

Aos Professores(as). Dr.(as). Bernadette Lyra, Gelson Santana, Vicente Gosciola, Rogério Ferraraz, Maria Ignês Carlos Magno, Luiz Vadico e Marcelo Tassara pelo incentivo, apoio e sensibilidade, principalmente em momentos de dificuldade.

Principalmente ao Prof. Dr. Gelson Santana pela excelente orientação em meu trabalho, me trazendo muita sabedoria.

Ao secretário do mestrado Marcos Brandão sempre prestativo.

Aos colegas de mestrado, Geraldo de Lima e Marcio Fernandes, pela experiência de produzir o filme “*Cyberdoom*” junto ao mestrado.

Agradeço a todos que, direta e indiretamente, contribuíram para que eu concluísse este trabalho.

Dedico este trabalho aos meus avós Vivaldo Martins Simões e Herondina Alves Simões e aos meus Pais Jair Alonso e Mirian Simões Alonso.

## RESUMO

Esta dissertação tem por objetivo estudar os games *online* a partir do conceito de acoplagem de Humberto Maturana. E, ao mesmo tempo, procura traçar as relações entre a idéia de acoplamento e as formas narrativas que arquitetam estes games. O uso da acoplagem leva em conta a identificação de diversos tipos de imersão e interatividade, produzidos como estratégia narrativa, na medida em que elas fazem emergir diferentes modos de vínculo nos games. Por isso, procura-se analisar as formas, os processos e os tipos de imersão que podem ser estabelecidos entre o jogador e o game *online*. Ou seja, os tipos de acoplagem que os jogos em rede definem entre o jogador e o jogar. Esta pesquisa visa ligar os jogos *online* aos processos de comunicação massiva ou em larga escala. Portanto, ao pensar as formas de socialização produzidas pelas diferentes espécies de imersão esta dissertação procura tratar os games como um tipo de mídia. Deste modo, estudam-se alguns processos de imersão produzidos pelos games *online*, buscando compreender quais os fatores que modelam os acoplamentos entre o usuário e a máquina no jogar. Por fim, ao usar como *corpus* da pesquisa o jogo *The lord of the rings online – Shadows of Angmar* buscou-se estabelecer as relações e interações que fazem do acoplamento um dos princípios fundamentais das estratégias narrativas de um game *online*.

PALAVRAS-CHAVE: Acoplagem, Games online, Imersão, MMORPG, Senhor dos anéis.

## ABSTRACT

This research aims to study the online games from the concept of coupling of Humberto Maturana. And at the same time aims to trace the relationship between the idea of coupling and the narrative forms that build that games. The use of the concept of the coupling will consider the different types of immersion and interactivity produced as strategies narratives that emerge through different types of coupling.

Will be analyzed the forms, processes and types of immersion that can be established between the player and game online. That is, the strategies of coupling that the games online established between the player and the game. That is, the types of coupling that the online games set between the player and play. The point of view of this research is linking the online games to the process of mass communication or a large scale. So in thinking about ways of socialization produced by different species of immersion this dissertation seeks to treat games as a type of media. Thus, studies are some process of immersion produced by online games, trying to understand the factors that shape the couplings between the user and machine on the play. Finally, using as a corpus of this research the game *The Lord of the Rings Online - Shadows of Angmar* sought to establish the relationships and interactions that make the coupling the fundamental principles of narrative strategies of a online game.

Keywords: Coupling, Online Games, Immersion, MMORPG, The Lord of the Rings.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	4
1. BREVE HISTÓRIA DAS TECNOLOGIAS IMERSIVAS.....	13
2. AMBIÊNCIA E IMERSÃO.....	34
3. OS MODOS DE ACOPLAGEM NO SENHOR DOS ANÉIS.....	42
3.1. O TEMPO NOS GAMES.....	56
4. CONCLUSÃO.....	68
5. BIBLIOGRAFIA .....	73
Documentários.....	76
Artigos.....	76
Sites especializados em games.....	77
Sites sobre J.R.R. Tolkien.....	77
Periódicos .....	78
6. ANEXOS .....	78
6.1. GLOSSÁRIO .....	78
Termos mais utilizados no game Counter Strike ou CS.....	79
6.2. CD ROM.....	81



## INTRODUÇÃO

A questão central desta dissertação é constatar que na experiência do jogar, diferentes tipos de acoplamento se apresentam. Estes tipos modelam experiências imersivas nos games determinadas através da relação jogador/jogo enquanto modo de estabelecer as táticas narrativas. E a experiência do jogar acaba por desenvolver estratégias em relação à construção de determinadas jogabilidades. A jogabilidade mede a facilidade de uso do jogo, a destreza do jogador associada às interações que o jogo permite.

Assim, a relação entre o imaginário<sup>1</sup> do jogador e as formas de jogabilidade nos games possibilita construir diferentes tipos de acoplagem.

Pode-se dizer que existe um imaginário diretamente ligado à experiência técnica (aparato) e outro às formas narrativas nos games e estes dois estabelecem uma ambiência<sup>2</sup>.

A problemática está em compreender esta capacidade imersiva que um game pode construir. Pois os jogos *online* desenvolvem um tipo de experiência que é incomum em outras mídias. A construção de ambientes<sup>3</sup> onde se permite que a jogabilidade se dê por três fatores, a experiência com o aparato, a experiência com o game e a experiência com mundo virtual.

Dessa forma, o imaginário do jogador está relacionado à capacidade dele saber usar o aparato que o game construiu, as funções que aparecem na tela, o desenho técnico e os itens gráficos etc. E à medida que o jogador adquire experiência, melhor a narrativa se configura para ele.

---

<sup>1</sup> O jogador ao longo de seu aprendizado no jogar, vai construindo imagens mentais baseado em seu repertório e experiência. Quanto mais o jogador adquirir experiência no jogar, melhor ele configura sua jogabilidade (ou seja sua técnica). A qual está baseada no universo ficcional do game e que pode variar de acordo com os diferentes tipos de games (games de ação, de estratégia etc.). Portanto, este imaginário, é o conjunto das imagens e das relações de imagens que o jogador construiu mentalmente devido a sua experiência como jogador.

<sup>2</sup> Ambiência: formas de organização do espaço do jogo O território onde o jogar acontece, fica ativo. União entre o espaço do jogador e o espaço virtual do game.

<sup>3</sup> Quando utilizo “ambiente”, me refiro a duas situações: 1) Embora possuam o mesmo sentido, estão no texto, em contextos diferentes. Neste parágrafo, por exemplo, me refiro ao ambiente físico (real, não virtual) em que o jogador se encontra; 2) Em outros momentos uso o termo “ambiente” para designar o virtual, o mundo que o jogador experimenta dentro do game através do seu avatar, isto é, o universo ficcional por meio dos cenários, dos sons, ou seja, do mundo virtual do game.

Levando em conta que o hardware influencia diretamente na simbiose<sup>4</sup>, pois o jogador pode experienciar um mesmo game com diferentes graus de intensidade. Como por exemplo, um bom processador, uma ótima conexão de rede, uma boa placa de vídeo. Um bom processador é aquele que aceita todos os gráficos e trabalha com eles em uma dinâmica de processamento considerada ideal dentro dos requisitos exigidos pelo software do game. Caso contrário, todos estes itens irão atuar de maneira precária no agenciamento do game, ou seja, na simbiose.

A qualidade do desempenho da máquina, e conseqüentemente a resposta que ela dá ao jogador é muito importante na medida que torna a acoplagem mais simbiótica.

Dentre as tecnologias contemporâneas que oferecem novas formas de interação social, os games massivos *online*, são um território a ser desbravado. Pois, estes constroem um universo de fenômenos comunicacionais e midiáticos, que ocorrem no ambiente virtual do game, tendo como característica a troca de experiências coletivas em larga escala.

O fato é que a sociedade contemporânea está cada vez mais conectada a algum tipo de tecnologia de rede (seja ela social ou não). E este fato conforma tipos de amizades, de tribos e jogadores. Os novos tipos de sociabilidades estão diretamente ligados aos tipos de redes. Elas conformam os modos como as amizades se constroem ou como os jogadores transitam.

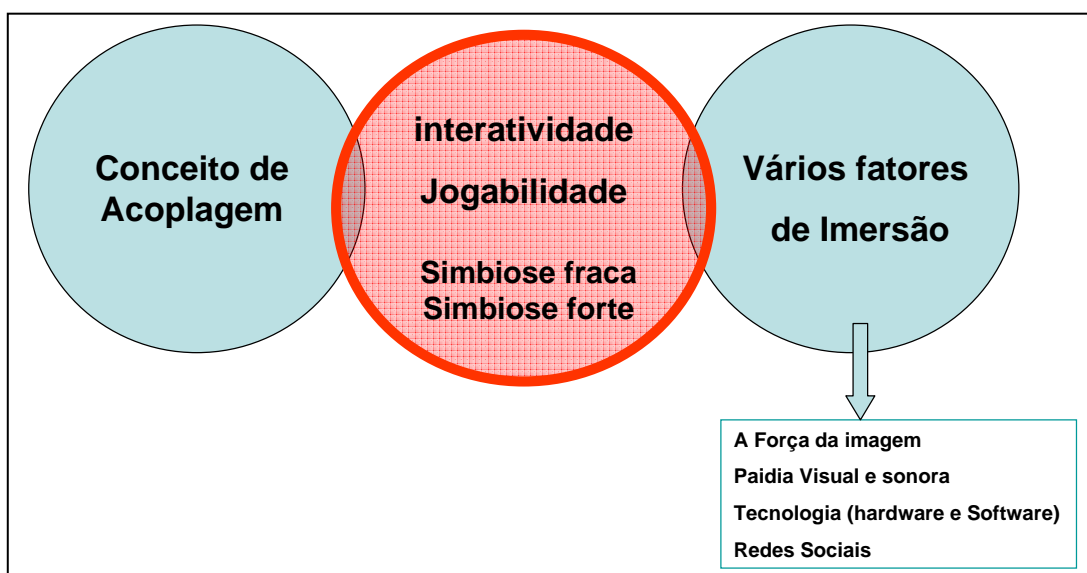
Com esta pesquisa busco estudar algumas questões que estão diretamente ligadas à sociabilidade dos games *online*. Dessa forma, pretendo avaliar os processos que fazem com que os jogadores permaneçam imersos em seus games *online* por um tempo elevado. Partindo desta realidade da alta taxa de imersão, busco no conceito de acoplagem de Humberto Maturana e Francisco Varela, um modo de entender os efeitos da ligação do jogador/jogo. Através das estratégias que interna ou externamente organizam as formas como os games online se apresentam. Como por exemplo, as *Lan Parties*<sup>5</sup>, encontros em *Lan houses*, casas de amigos, ou sozinho em casa.

---

<sup>4</sup> Ver conceito de simbiose no capítulo: *Ambiência e Imersão*.

<sup>5</sup> A definição deste e de outros termos ou siglas encontrados nesta dissertação estão no glossário.

O conceito de acoplagem nesta pesquisa terá um uso instrumental, não sendo portanto objeto direto de reflexão. Da mesma forma os outros conceitos usados nesta dissertação seguem esta mesma característica instrumental no uso. Na figura abaixo (fig.1), explico onde me situo com relação ao conceito de acoplagem.



(fig. 1)

Assim, nesta pesquisa sobre games online, terei como base um game especificamente, sem desconsiderar todo o universo destes tipos de games que existem no mercado atualmente. No entanto, para estudar estes processos de imersão, faz-se necessário que nos concentremos em um único game devido a todo o universo que ele cria. O game escolhido foi *The lord of the rings online – Shadows of Angmar*. Pois a maioria dos games *online* ou de aventura acabam remetendo a algo do universo ficcional criado por John Ronald Reuel Tolkien (J.R.R. Tolkien). Por isso faz-se necessário uma explicação sobre o universo ficcional de Tolkien, expondo as informações mais relevantes sobre o autor.

Sendo assim, durante este trabalho abordo a questão da imersão nos games junto com outras teorias e conceitos entre eles o de Ludus e Paidia de Roger Caillois. Partimos do princípio que os games são aspectos do Lúdico, e dessa forma, o conceito de tribo conforme exposto por Michel Maffesoli, serve de base para estabelecer os tipos de games online. Baseamo-nos também no livro *Half-real* de Jesper Jull, na medida que o autor reflete sobre a construção dos

games em geral, as regras que compõem os jogos, as teorias sobre a construção de um game<sup>6</sup> e todo um material técnico sobre a estrutura dos games. O autor trabalha o aspecto lúdico, a narrativa, as regras e os modos ficcionais que compõem os games. Além disso foi elaborado um glossário, com o objetivo de sanar dúvidas sobre algum termo ou abreviação que pode ser encontrado neste trabalho.

E como esta dissertação tem como foco o estudo das comunicações em larga escala<sup>7</sup> nos games contemporâneos, nada melhor do que um MMORPG ou seja, um game online que servirá de base para o trabalho. Neste caso, como já mencionado acima, o game *The Lord of the Rings Online, Shadows of Angmar*. Aqui abreviado para LOTRO.

O game LOTRO é um MMORPG baseado no universo criado por J.R.R. Tolkien. Desenvolvido pela *Turbine*<sup>8</sup>, assim como qualquer game *online*, requer conexão de internet, uma inscrição e pagamento de mensalidade para poder jogar. No caso de LOTRO a assinatura mensal fica em torno de U\$14,99 e U\$199,00 o contrato vitalício<sup>9</sup>. Lançado no Canadá, Estados Unidos, Austrália, Japão e Europa em 24 de abril de 2007 e na China no final de 2007. O primeiro pacote de expansão *Mines of Moria* foi lançado em outubro de 2008.

Este game foi escolhido como exemplo, primeiro por se tratar de um jogo que torna possível a interação simultânea de uma enorme quantidade de jogadores. Pois percebe-se um excelente campo de pesquisa nessa interação social em larga escala através de um game, como a própria definição diz, massivo. Segundo, porque a maioria dos jogos deste segmento acabam invariavelmente se referindo, ou utilizando algo do universo ficcional criado ou desenvolvido pelo escritor Tolkien.

---

<sup>6</sup> Utilizo a palavra game para me referir aos jogos de videogames ou computador e utilizo a palavra jogo num contexto mais abrangente, onde jogo também se refere às brincadeiras lúdicas em geral.

<sup>7</sup> Digo larga escala para me referir a este fenômeno comunicacional interativo entre milhares de pessoas. Diferente de fenômenos que envolvem menos usuários, como salas de chat (bate-papo) ou blogs.

<sup>8</sup> Sediada em Westwood, Massachusetts é uma empresa norte americana que desenvolve jogos para computadores e que foi pioneira no desenvolvimento de um ambiente de jogo mais tridimensional nos MMORPGs. Fundada em abril de 2007 por Jon Monsarrat, Jeremy Gaffney, Kevin Langevin, e Timothy Miller. A *Turbine* publicou o game *The Lord of the Rings Online* com a parceria de duas empresas: A *Midway Games* nos Estados Unidos e a *Codemasters* na Europa. Além de LOTRO a Turbine também desenvolveu os games *Dungeons & Dragons Online, Asheron's Call, Asheron's Call 2*. Website (<http://www.turbine.com>)

<sup>9</sup> Valores referentes ao ano de 2008

LOTRO é um game tão bem elaborado que ganhou vários prêmios a cada ano, desde que foi lançado. Como exemplo ganhou no ano de 2007 e 2008 o *Golden Joystick Awards*. Que é uma das premiações mais antigas no meio dos games, que concede o título de melhor game do ano, baseando-se na votação e na avaliação do público em geral. Em 2008 a cerimônia completa seu 26º ano consecutivo

Existe um MMORPG chamado *World of Warcraft*<sup>10</sup> (ou simplesmente WOW) que também se baseia no universo ficcional de fantasia citado anteriormente. WOW é de certa maneira mais popular que LOTRO, pois foi lançado em 2004. Bem antes de LOTRO que foi lançado em 2007. Estas informações são trazidas, pois como sendo WOW mais popular que LOTRO, pode-se surgir a indagação do porquê se analisar LOTRO ao invés de WOW.

É porque WOW é composto justamente pelos elementos desenvolvidos/compilados por Tolkien. Em WOW há Elfos, Anões, Dragões, Gnomos, Orcs, Trolls e tudo mais que se encontra nas obras Tolkenianas.

Portanto sem desmerecer WOW, nem outros fenômenos em MMOs. Decidi adotar um game que se utiliza de toda esta narrativa já conhecida do imaginário de contos ficcionais deste gênero. Pois acredito que Tolkien foi quem melhor compilou e enriqueceu este universo ficcional. Portanto como LOTRO está atrelado as obras de Tolkien (a trilogia do anel no caso), esta por sua vez compartilha todo conhecimento desenvolvido pelo autor sobre este universo utilizado nos games. Outro fator seria que os novos lançamentos de games no ramo de MMORPG, está causando uma migração dos fãs de WOW. Pois a maioria dos jogadores de WOW querem experimentar novas aventuras da mesma forma que fizeram ao trocar *Ultima Online*<sup>11</sup>, *Neverwinter Nights*<sup>12</sup> e

---

<sup>10</sup> *World of Warcraft* é um MMORPG da produtora *Blizzard*. É um jogo de ação e aventura. Foi lançado em 23 de Novembro, 2004 nos Estados Unidos. Possui mais de 10 milhões de jogadores (dados divulgados pela *Blizzard* em Janeiro de 2008). O site oficial é: (<http://www.worldofwarcraft.com>)

<sup>11</sup> *Ultima Online* (UO) é o primeiro dos MMORPGs. Lançado comercialmente, em 30 de setembro de 1997 pela Origin Systems. Já foi um dos três MMORPGs mais jogados no mundo. O jogo é situado num universo semelhante aos outros jogos da série *Ultima*, em um cenário medieval. Desenvolvido pela Electronic Arts e distribuído pela Origin Systems. O *Ultima Online* é citado no Guinness Book (o livro dos records) de 1999 e 2006, como o jogo online com maior número de jogadores ao mesmo tempo no mundo. Seu sucesso se deve em grande parte pela série *Ultima*. Em 2003 o jogo chegou ao pico de 250.000 jogadores.

<sup>12</sup> *Neverwinter Nights* é um MMORPG lançado em 18 de junho de 2002. Foi desenvolvido pela *BioWare*, e distribuído pela *Infogrames Entertainment* (e depois através de sua subsidiária *Atari*). O jogo também foi lançado para *Macintosh* e *Linux*. O foco de *Neverwinter Nights* é para jogos através

*Everquest*<sup>13</sup> por WOW. Afinal, games são formas de entretenimento e este mercado está cada vez mais promissor, conseqüentemente mais competitivo. Portanto, percebemos no universo ficcional de Tolkien um campo mais didático de estudo para os propósitos desta pesquisa do que em WOW<sup>14</sup>.

John Ronald Reuel Tolkien<sup>15</sup>, (1892 - 1973) foi um escritor Inglês, poeta, filologista, professor universitário de linguas e literatura. Tolkien lecionou em Oxford de 1925 à 1959. Ele recebeu da Elizabeth II em 28 de março de 1972 o título de Comandante da ordem do império britânico (*Commander of the Order of the British Empire*).

O game LOTRO é uma adaptação da trilogia do anel e não das histórias anteriores criada por Tolkien. *O Senhor dos Anéis*<sup>16</sup> (*The Lord of the Rings*) faz parte da seqüência posterior ao livro *O Hobbit* (*The Hobbit*), publicado em 1937. O Senhor dos Anéis começou a ser escrito em 1937 e finalizado 12 anos depois em 1949. Pois os primeiros rascunhos da obra datam de 1937, mas devido ao seu perfeccionismo, que o impelia a fazer vários rascunhos para cada uma de suas obras, foi somente em 1949 que *O Senhor dos Anéis* foi para editora Harper Collins.

Como esse era um trabalho muito extenso, a editora considerou a publicação arriscada. Justamente devido a esse risco financeiro, o *Senhor dos Anéis* foi publicado em três volumes (durante 1954 e 1955). A publicação do primeiro volume custou 1,000 libras, e por meio de um acordo tácito entre editores e escritor, tudo seria rapidamente cancelado caso o livro se revelasse um fracasso.

---

da Internet, utilizando um serviço que a *BioWare* providencia para organizar partidas. A escolha do nome foi uma homenagem a um jogo homônimo de 1991, criado pela *Stormfront Studios* e publicado pela *Strategic Simulations Inc*.

<sup>13</sup> *EverQuest* (EQ) é um MMORPG desenvolvido pela *Sony Online Entertainment*. Lançado em 16 de março de 1999, ganhou muitos prêmios, incluindo o de jogo do ano pela *Gamespot* em 1999 e o premio *Technology & Engineering Emmy Award* em 2008. O jogo foi conhecido por popularizar o gênero do MMORPG. *EverQuest II* foi lançado no final de 2004.

<sup>14</sup> Para mais informações sobre a comparação entre LOTRO e WOW, leia a análise completa no site: ([http://www.gwn.com/articles/article.php/id/912/title/World\\_of\\_Warcraft\\_vs\\_Lord\\_of\\_the\\_Rings\\_Online.html](http://www.gwn.com/articles/article.php/id/912/title/World_of_Warcraft_vs_Lord_of_the_Rings_Online.html))

<sup>15</sup> Para biografia verificar os sites sobre Tolkien na página 76.

<sup>16</sup> O Senhor dos Anéis é composto de 3 livros: *The Lord of the Rings - The fellowship of the ring* (O Senhor dos Anés – A sociedade do anel), *The Lord of the Rings - The two towers* (O Senhor dos Anés – As duas torres) e *The Lord of the Rings - The return of the king* (O Senhor dos Anés – O retorno do rei)

Antes de escrever *O Senhor dos Anéis*, Tolkien publicou uma série de artigos acadêmicos e diversos livros, dentre alguns deles os mais conhecidos são:

*O Hobbit*, publicado em 21 de setembro de 1937, cuja narrativa antecede a história contada na série *O Senhor dos Anéis*, em 60 anos.

*O Silmarillion*, publicado em 1977. Esta obra é uma compilação de histórias baseadas na mitologia da Terra-Média. É uma coletânea de trabalhos de Tolkien, editados e publicados postumamente pelo seu filho, Christopher Tolkien, com ajuda de Guy Gavriel Kay, que posteriormente ficaria conhecido como escritor de ficção. O livro conta os anos anteriores ao *Senhor dos Anéis* e ao *O Hobbit*.

O gênero aventura nos games ganhou espaço, na medida em que se inspira no universo desenvolvido/compilado por Tolkien. Isso contribui muito para a imersão no universo proposto pelo game, que é tão rico em detalhes que facilitam esta jogabilidade. É tão verossímil o universo criado por Tolkien que dentre outras habilidades ele criou inúmeras línguas, com gramática e regras minuciosas. Sendo inclusive possíveis de serem utilizadas (faladas). Assim como em *Star Trek* onde existem fãs que falam a língua dos *Klingons*, dentre outras línguas por exemplo. Existem tribos dos fãs dos Elfos de Tolkien, que sabem falar élfico e oferecem cursos das línguas por exemplo. E isso contribui muito para a imersão no universo proposto pelo game, que é tão rico em detalhes que torna-se mais imersivo.

O jogador no game reconhece a escrita, os nomes e toda a minúcia da história do Anel. Para ilustrar um pouco a abrangência do universo proposto no game, seguem alguns exemplos das línguas criadas por Tolkien.

*Quenya* : A fala dos elfos de Valinor. Também chamado alto-elfo e alto-élfico. *Sindarin* : Também chamado élfico-cinzento, a língua de Beleriand, conhecida como a língua nobre.

*Westron* : O idioma que os personagens realmente falam no livro *O Senhor dos Anéis*. Chamava-se *Adûni*. Foi renomeada em inglês por Tolkien como *Westron*.

O universo de Tolkien vai mais além, pois ainda existem os idiomas: Avarin, Nandorin, Khuzdul, Entês, Órquico ou língua Negra e Valarin a língua dos Valar.

Com relação a todo esse universo mitológico conhecido, é certo que existem outras fontes de mitologia assim como diversos autores que trabalharam este tema, mas acreditamos que Tolkien foi quem obteve mais sucesso com a criação deste universo ficcional.

Na década de 60, por exemplo, outros autores exploraram este tipo de ficção mágica, seguindo o caminho aberto por Tolkien, entre eles podemos citar:

Ursula K. Le Guin com *The Earthsea*,

Raymond Feist que lançou *The Riftwar Saga*;

David Eddings que publicou *The Belgariad*, escrito por;

*The Sword of Shannara*, escrito por Terry Brooks;

As novelas de Thomas Covenant escrito por Stephen R. Donaldson;

Robert Jordan com *Wheel of Time*;

Mervyn Peake com *Gormenghast*;

E. R. Eddison com *The Worm Ouroboros*.

Tolkien também se inspirou na literatura, na mitologia e poesia Germânica bem como na Anglo-Saxônica com Beowulf, the Volsunga, the Hervarar, the Poetic Edda, the Prose Edda, The Nibelungenlied e várias outras.

Esses textos compilam histórias sobre a antiga Escandinávia e os povos Germânicos e relatos dos *Vikings*. Tolkien inspirou-se nos escritos de John Ruskin autor que pertencia a um movimento estético e literário britânico que ocorreu no final do século 19 e os primeiros anos do século 20.

Mesmo em seus primórdios os games já buscavam um conteúdo rico, em detrimento dos gráficos limitados. Os jogos online começaram com aventuras baseadas somente em texto. São os MUDs (*Multi-User Dungeon*, *Domain* ou *Dimension*) que posteriormente durante os anos 80 foram ganhando elementos gráficos.

Os MUDs são games *multi-player* que combinam elementos de RPG com *chat*, uma espécie de bate-papo. Mas usualmente as aventuras se baseavam apenas em textos e os jogadores liam as descrições de objetos, salas, eventos,



outros personagens etc. A jogabilidade aqui se baseava em digitar comandos (em inglês) que poderiam ou não ativar o objeto, ou a seqüência do game.

Os próprios games como o LOTRO e WOW e até mesmo *Second Life* são considerados uma espécie variante de MUD. Mas os MUDs também podem se adequar a inúmeros tipos de universos e fantasias. Tem como objetivo básico, derrotar monstros, explorar um rico universo, com mundos fantásticos, completar as *Quests* (missões), buscar aventuras, dentre outras coisas criar uma história através da própria individualidade do personagem ocasionando a própria evolução do mesmo.

No caso dos RPGs, o jogador escolhe algum tipo de classe, entre elas guerreiro, menestrel, mago, capitão, ladrão, nelas ele usufrui das características e poderes que cada classe possui. Um jogo pioneiro na exploração tolkeniana foi D&D (*Dungeons and Dragons*) que também teve como referência este universo de magia, Duendes, Trolls, Elfos e etc.

D&D é um RPG de fantasia medieval desenvolvido originalmente por Gary Gygax e Dave Arneson, e publicado pela primeira vez em 1974 nos Estado Unidos pela TSR. Hoje o jogo é publicado pela Wizards of the Coast. Suas origens são os wargames<sup>17</sup> de miniaturas (principalmente o Chainmail). A publicação do D&D é considerada como a origem dos RPGs modernos.

Jogadores de D&D criam personagens que embarcam em aventuras imaginárias em que eles enfrentam monstros, reúnem tesouros, interagem entre si e ganham pontos de experiência para se tornarem poderosos à medida que o jogo avança.

Desde 1979 até os dias de hoje, o universo ficcional de Tolkien<sup>18</sup> só se faz expandir através de uma infinidade de games que seguem toda uma série de tendências dos jogos digitais contemporâneos.

---

<sup>17</sup> *Wargaming* é um jogo de tabuleiro que incorpora miniaturas de personagens e simulação de terreno como principais componentes do jogo. Pode ser considerado um modelo de simulação de guerra, geralmente a cerca de combate tático.

<sup>18</sup> Para maiores informações sobre estes games visite:  
[http://tolkiengateway.net/wiki/List\\_of\\_video\\_games\\_by\\_date](http://tolkiengateway.net/wiki/List_of_video_games_by_date) (acesso em julho 2008)

# 1. BREVE HISTÓRIA DAS TECNOLOGIAS IMERSIVAS

A presente dissertação trata das estratégias (ou dos contratos) de imersão ao qual um jogador está exposto no momento em que interage com um jogo eletrônico (Game) e trata, principalmente, dos modos como se dá a acoplagem do jogador no universo dos games. Sempre procuramos compreender os avanços visuais e narrativos dos jogos na contemporaneidade, de como é possível assimilar tanta informação por diversas horas no ambiente de um game. Para uma primeira abordagem, busco no texto de Ben Singer<sup>19</sup> um exemplo de como o “homem moderno” iniciou sua experiência cognitiva rumo ao hiperestímulo.

Na Modernidade, George Simmel, Siegfried Kracauer e Walter Benjamin desenvolveram estudos sobre a estimulação sensorial e percepção. Analisou a experiência de vida do homem moderno caracterizado pelos choques físicos e perceptivos do ambiente urbano. Segundo os autores, essas mudanças transformaram a estrutura da experiência cognitiva. A Modernidade então, foi marcada pelo bombardeio de estímulos e pelo aumento da estimulação nervosa. Simmel em 1903 disse que a modernidade transformou os fundamentos fisiológicos e psicológicos da experiência subjetiva. E posteriormente Michel Davis declara em 1910 que a modernidade é definida pelo Hiperestímulo. Acreditavam que a humanidade vinha sendo “preparada” para absorver e se adaptar a esses excessos visuais e sonoros.

Walter Benjamin descreve também que a experiência moderna envolveu um acionamento constante dos atos reflexos e impulsos nervosos. A modernidade transformou a estrutura da experiência programada à medida que o ambiente urbano ficava cada vez mais intenso (Fig.2). O mesmo ocorria com as sensações dos entretenimentos comerciais, ou seja, cada vez mais os entretenimentos deveriam se superar a fim de dar novos estímulos a uma mente já acostumada com os estímulos anteriores. Então, na modernidade se percebe

---

<sup>19</sup> SINGER, Ben. “Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo”. In: CHARNEY, Leo & SCHWARTZ, Vanessa. O cinema e a invenção de vida moderna. São Paulo: Cossac & Naif, 2001. pp.115 – 147.

a necessidade de se diversificar e exacerbar os tipos de estímulos sensoriais já existentes. Baseado nesta experiência, Kracauer em 1926 argumentou que os divertimentos calcados na distração (fortes impressões desconectadas, atropeladas, intensas) eram expressivos. Dessa forma o suspense emergiu como a tônica da diversão moderna.



(Fig 2)

O texto de Ben Singer, diz que a platéia se reconhece na pura exterioridade. Sua própria realidade é revelada na seqüência fragmentada de esplêndidas impressões. Os espetáculos que visam a distração são compostos da mesma combinação de dados exteriores que caracterizam o mundo das massas urbanas. Eis aqui um ponto importante. Há então uma espécie de identificação psico-neurológica com o universo do entretenimento. Mas no caso dos games, existem várias possibilidades de identificação, dependendo da época em que foi criado e do imaginário dos jogadores de cada época. E é nesse ponto que o universo de Tolkien ganha espaço, devido a sua riqueza de detalhes. As possibilidades de identificação são enormes no contemporâneo. Como tudo está midiaticizado, a maioria dos fatos nos vem através da imagem e torna-se mais “real” o fictício.

A narrativa do entretenimento se baseia na capacidade cognitiva apreendida. Por exemplo, seria extremamente desconfortante um adolescente de hoje assistir a um filme com uma narrativa típica dos tempos modernos. A

velocidade das imagens, o contexto e as estratégias fílmicas são outras. Com estratégias criadas com os recursos e conhecimentos da época, para entreter determinada capacidade cognitiva. Uma criança hoje se sentirá muito mais atraída por um game como o *Super Mario Galaxy* (Nintendo Wii – 2007) (Fig.3) do que por um game da época dos primeiros consoles de videogame como o *Pitfall* (da Activision - 1982) (Fig.4). Outro exemplo deste desconpasso temporal são os primeiros games da Atari por exemplo. Pois todas as mídias, toda a sociedade contemporânea está imersa nesse tipo, e configuração midiática rápida, cheia de luzes e cores (Paidia).



(Fig.3)



(Fig.4)

Walter Benjamin considerou mais tarde em 1939 que o ritmo rápido do cinema e sua fragmentação audiovisual de alto impacto constituíram um paralelo aos choques e intensidades sensoriais da vida moderna. O organismo mudou de marcha, por assim dizer, sincronizando-se ao mundo acelerado. Esse condicionamento acabou por gerar uma necessidade nova e urgente de estímulos. O que entendo que Benjamin queria dizer é que talvez, somente passatempos estimulantes podiam corresponder às energias nervosas de um aparelho sensório calibrado para a vida moderna. Kracauer foi além quando afirmou que o sensacionalismo funcionou como uma resposta compulsória ao empobrecimento da experiência na modernidade. Distrações e excitações ofereciam um escape momentâneo da tensão formal da Empresa, do frenesi e tédio sem sentido do trabalho alienado.

Numa tentativa de compreender esse rápido avanço que a modernidade experimentou, tanto nas formas midiáticas, quanto no dia-a-dia, George Simmel junto com médicos especializados em neurastenia, diziam que o estímulo urbano sensorial excessivo tinha o efeito de exaurir ou incapacitar os sentidos, pois o modo de percepção havia se fatigado. Claro que era apenas uma tentativa a meu ver, de compreender os hiperestímulos que o homem moderno enfrentava, mas até hoje não temos como afirmar se esses excessos visuais e sensoriais realmente causam tal efeito. Com relação a essa questão da experiência cognitiva, abordaremos sobre isso nos próximos capítulos, principalmente no capítulo que trata sobre o tempo e simultaneidades no contemporâneo.

Percebo que no contemporâneo, há uma interação entre jogos, simulação, realidade virtual, conectividade e tecnologia. Sendo imprescindível mostrar antes de nos aprofundarmos nesse assunto, como a humanidade começou esta nova forma de expressão, as sociabilidades implícitas através das comunicações em larga escala através dos jogos.

Os jogos falam muito sobre a época em que foram criados. Os videogames são uma forma de arte expressiva e representativa. Uma forma de arte que nasceu num período de muitos medos, a tecnologia da Guerra Fria de uma maneira até contraditória gerou uma coisa que transformou o bélico em diversão. (Nolan Bushnell. A era do videogame, *Discovery Channel*, 2007)

Na década de 50 a Guerra Fria<sup>20</sup> propiciou o desenvolvimento de tecnologia computadorizada para simular lançamentos de mísseis de combate. O homem iria se aprofundar nesta simulação de realidade e com isso surgiram os primeiros jogos, que são os precursores de todas as maneiras de se virtualizar na atualidade.

A Guerra Fria, segundo Henry Jenkins, diretor de estudos comparativos de mídia do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), tratava de opor uma simulação a outra e os jogos usavam a tecnologia da simulação. Esta é usada

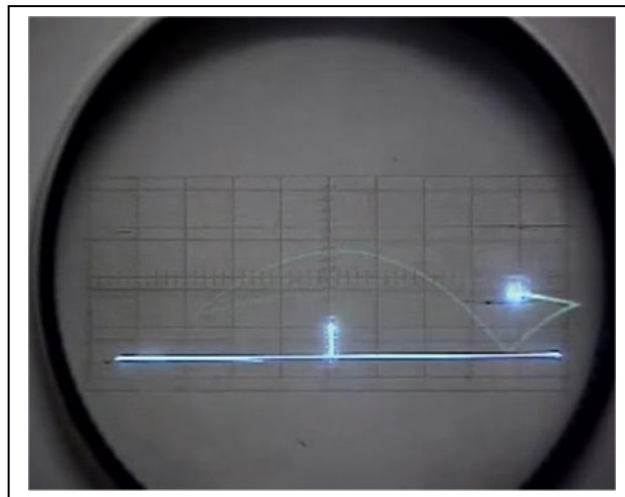
---

<sup>20</sup> Exemplo: Guerra da Coreia (1950–1953), Crise dos mísseis de Cuba (1962), Guerra do Vietnam (1964–1975), Guerra Soviético-Afegão (1979–1989).

para imitar o mundo real e prever resultados. Até certo ponto era isso que acontecia em Washington e em Moscou. Era uma versão global do jogo de batalha naval.

O primeiro jogo de computador logo surgiria com a tecnologia da guerra fria, onde daria início a criação do mundo simulado dos games, o universo simulado de imagens que se interpenetraria mais tarde com real. O real então nunca mais seria o mesmo. No início da tecnologia da informática surgiram jogos que eram como uma expressão do medo coletivo.

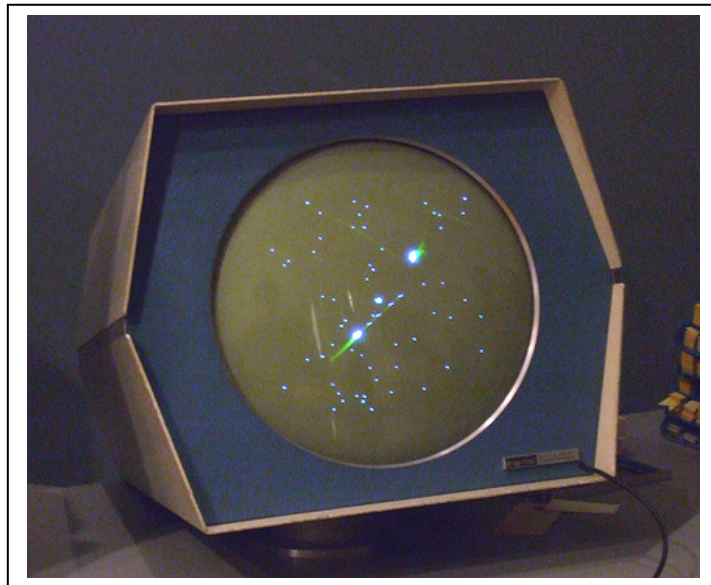
O medo da guerra de certa forma predominava no imaginário das pessoas na época. Foi então que em 1958 o físico William Higinbotham que havia trabalhado na primeira bomba atômica em um laboratório militar no Estado de Nova York, EUA, transformou através de um osciloscópio, duas linhas rudimentares e um pequeno quadrado (representando uma bola) na primeira experiência de interatividade e de entretenimento via computador, surgia o *tênis para dois* (Fig.5)



(Fig.5)

Esta nova expressão de simulação e diversão se espalhou entre os cientistas, fez muito sucesso e mostrou que o homem podia interagir com as máquinas e o virtual simulado. Era uma certa expressão de um imaginário coletivo do entretenimento refletindo em paralelo com projetos militares. O equipamento que era muito caro e foi utilizado para fazer um jogo.

Posteriormente com o advento da evolução tecnológica e da corrida espacial, mais precisamente em 30 de julho de 1961, Steve Russel, um programador do MIT, com os companheiros cientistas da *Tech Model Railroad Club* (também do MIT) criaram o jogo *Space War* (Fig. 6)



(Fig. 6)

Eles utilizaram um computador enorme chamado PDP-1. O PDP-1 foi desenvolvido pela DEC (*Digital Equipment Corporation*) uma companhia americana pioneira na indústria da computação.

O jogo consistia de uma nave (representada por um triângulo) no espaço e que disparava tiros para destruir asteróides. Russel foi o primeiro a colocar destruição num jogo. O fato do jogo ser criado justamente com foguetes e tiros, seria um reflexo do imaginário e do inconsciente coletivo da sociedade na época. Era um programa aberto, para poder ser divulgado entre os cientistas os quais podemos hoje chamar de a primeira geração de *Hackers*. Steve Russel e seus amigos cientistas também desenvolveram uma caixa com botões para controlar o game, o que serviria de base para criação do *joystick* no futuro.

Enquanto isso, devido aos conflitos das guerras naquele período, a televisão ao mostrar tais cenas, passou a ser considerada uma espécie de “máquina da dor” e de não interferência (interatividade) por parte dos

telespectadores, era uma espécie de fonte estática de notícias ruins, uma mídia passiva e fria. Foi então, que Ralph Baer<sup>21</sup> criou em 1972 o primeiro console de videogame; o *Magnavox Odyssey* (Fig.7). Nele as pessoas podiam levar para dentro de suas casas esta nova forma de interação e simulação. Baer deu uma nova utilidade para a televisão, trazendo o entretenimento digital para os lares.



(Fig.7)

Os games (em consoles de videogame ou em PCs.) são o futuro do entretenimento. Existe uma indústria multi-bilionária de games, que ajuda outras mídias a contextualizar a humanidade neste domínio digital e hipermidiático. Atualmente é impossível diante de tantas tecnologias, passar um dia sem apertar um botão. Estar conectado é essencial, seja nos games online, seja em conferências digitais ou para transmissão de dados. Isso não se restringe aos videogames. A cultura de apertar botões, do digital, faz parte da vida no contemporâneo.

E por isso os games bem como a interatividade e a simulação, começam a ser presentes em celulares e essa hipermídia comporta jogos cada vez mais sofisticados e com capacidades melhores de interação. Os celulares seguem o

---

<sup>21</sup> Ralph H. Baer, Alemão, Inventor Americano, reconhecido pelas inúmeras contribuições a indústria dos jogos /videogames. Em 2006, foi condecorado com a Medalha Nacional de Tecnologia, por ter inventado o console de videogame e a indústria de jogos.



ritmo acelerado da evolução tecnológica de várias áreas da ciência, mas principalmente dos computadores e dos consoles de videogame.

Com relação a consoles de videogames e a computadores, a imersão e a sensação de um mundo virtual evoluiu. A tecnologia empregada nos computadores, com placas de video, processadores e vários outros itens, tornaram os jogos muito envolventes, com telas maiores que dão a sensação de estar dentro (imerso) do jogo.

Apresento uma tabela que mostra a evolução tecnológica dos aparelhos (consoles) de video games. (Fig. 8)

<b>História dos consoles de videogame</b>
<b>Primeira geração 1972-</b>
<i>Magnavox Odyssey • Pong • Coleco Telstar • Apple Pippin</i>
<b>Início da segunda geração (década de 70)</b>
<i>Atari 2600 • Interton VC 4000 • Fairchild Channel F • Odyssey<sup>2</sup> • Intellivision</i>
<b>Fim da segunda geração (década de 80)</b>
<i>Atari 5200 • ColecoVision • Emerson Arcadia 2001 • SG-1000 • Vectrex</i>
<b>Terceira geração (década de 80)</b>
<i>NES • Master System • Atari 7800</i>
<b>Quarta geração (década de 90)</b>
<i>TurboGrafx-16 • Mega Drive/Genesis • Neo-Geo • Super NES</i>
<b>Quinta geração (década de 90)</b>
<i>3DO • Amiga CD32 • Jaguar • Saturn • PlayStation • Pippin • Nintendo 64</i>
<b>Sexta geração (década de 2000)</b>
<i>Dreamcast • PlayStation 2 • GameCube • Xbox</i>
<b>Sétima geração (desde 2005)</b>
<i>Xbox 360 • PlayStation 3 • Wii</i>

(Fig. 8)

Esse novo produto necessita achar seu lugar no espaço midiático, no qual é preciso construir uma personalidade. A intensidade da performance vai aumentando à medida que aumenta a fragmentação das informações no midiático. Por isso no contemporâneo nada é parado. Tudo está em movimento, nada destas formas de comunicação citadas anteriormente existem paradas. Esta dinâmica acaba se refletindo nos games, tanto quanto na parte visual quanto na narrativa.

Podemos relacionar o conceito de espetáculo do Kellner aos conceitos de Caillois e temos a Paidia como a fantasia, a improvisação, o visual<sup>22</sup>, a alegria e o gozo e Ludus como a convenção, as regras. Os games ou os conteúdos da cultura Pop, dão privilegio ao espetáculo visual e sonoro, tornando qualquer conteúdo espetaculoso e cheio de efeitos especiais. E essa organização visual (Paidia) interfere positivamente na experiência dos jogadores ou espectadores tornando os conteúdos mais atrativos.

Mas persiste no âmago do jogo uma liberdade primeira, necessidade de repouso e, simultaneamente, distração e fantasia. A tal poder de improvisação e de alegria geral (do jogo) chamo eu de paidia. A paidia conjuga-se com o gosto pela dificuldade gratuita a que proponho chamar Ludus, e desemboca nos variados jogos a que pode ser atribuída, sem exagero, uma função civilizadora.  
(Caillois, 1990, pp.47-48)

Os MMORPGs também oferecem essa possibilidade do gozo da alegria momentânea em apenas usufruir do mundo virtual sem necessariamente fazer nenhuma *Quest* (missão) . E no caso de *LOTRO* (Fig.9) o mundo virtual é imenso<sup>23</sup>. Pode-se vagar por horas e mesmo assim, não percorrer todo o território oferecido. A figura 7 mostra a ampliação de apenas uma das milhares de cidades existentes no game. O mundo virtual de *LOTRO* com suas minúcias e verossimilhanças é realmente um espetáculo. E isso é uma tendência, os mapas da série GTA também são enormes e excelentes.

---

<sup>22</sup> Seria a parte gráfica do game. Os efeitos especiais, a pirotecnia de cores e luzes que tornam o game mais atrativo.

<sup>23</sup> O site MEHQ é uma boa fonte de informação para se conhecer o tamanho dos mapas do game LOTRO é: <http://mehq.net/dynmap/> (último acesso em janeiro de 2009)



(Fig.9)

Douglas Kellner também nos ajuda a compreender a cultura Pop, pois traz essa concepção de espetáculo. Uma força que está presente nos espaços midiáticos criando uma cultura da mídia da qual a existente indústria cultural se utiliza. O autor nos mostra como este espetáculo acaba, de certa forma, organizando a economia, a política e a vida cotidiana das pessoas na contemporaneidade.

O que chamamos de espetáculo são os fatos do dia a dia, notícias, eventos, conflitos da vida político social, etc. Esses chegam através dos meios midiáticos até nós de maneira exacerbada, fragmentada. Nos games isso é evidente, pois os tecno-espetáculos molda decisivamente os contornos e trajetórias da sociedade e o desenvolvimento de novos games, principalmente os games de luta e guerras.

O espetáculo midiático se tornou um elemento determinante numa era de guerra. Podemos citar como exemplo games que possuem como narrativa fatos que realmente aconteceram na realidade, games onde é possível jogar uma determinada guerra ou controlar um personagem da mídia. Muitas vezes essa reapropriação traz a tona um “ar” de banalidade de algo que vem e passa desapercebido, aliás, banalidade é outro termo que permeia o Pop. Alguns exemplos de games que simulam e banalizam os fatos da realidade são:

*JFK reloaded* (2004): Recria detalhadamente o momento do assassinato do presidente J.F. Kennedy e permite o jogador atirar em sua cabeça.

*Game Border Patrol*: Simula matar imigrantes mexicanos que tentam cruzar a fronteira dos Estados Unidos ilegalmente.

*Case Manager*: Permite administrar um campo de concentração nazista

*Super Columbine massacre rpg* (2005): jogar o massacre ocorrido em abril de 1999 na escola em *Columbine*, Estados Unidos .

Os games atuais estão evoluindo muito. Não só devido ao avanço da tecnologia e do intercâmbio de estratégias advindas de outras formas de entretenimento, mas também em outros aspectos como na história (enredo), no uso da inteligência artificial (IA), na narrativa, etc. Sendo muitas vezes a imagem do game exibida na televisão confundida com a imagem real também exibida na mesma televisão. Os games são um tipo de entretenimento que aprendeu com outras mídias e outras formas de comunicações e entretenimentos, como o cinema por exemplo. Absorvendo muito das técnicas e estratégias cinematográficas a fim de aprimorar sua narrativa, etc. (Será abordada a relação entre os games e cinema nos próximos capítulos).

Quando pensamos na idéia que se faz do mundo em que vivemos, principalmente o mundo que foi impactado por videogames, e quando se fala da guerra, parece que a guerra foi despersonalizada e desumanizada também. Porque se você assistir a CNN vai ver as mesmas imagens de destruição que estão nas simulações dos videogames. (Dr. James "Butch" Rosser. Centro médico *Betcher* em Israel. A era do videogame, *Discovery Channel*, 2007)

Segundo Douglas Kellner, esse pensamento de transformar tudo em espetáculo existe desde a Grécia antiga com o Coliseu, as Olimpíadas até as guerras atuais e eventos sociais. E que a chamada cultura da mídia exhibe este espetáculo nos mais variados meios de comunicação e entretenimento, a fim de aumentar audiências, o poder e o lucro da chamada indústria cultural.

Mas um outro fator é que a sociedade contemporânea já está adaptada a esses hiperestímulos, a ponto de não se interessar por algo, digamos com uma narrativa menos chamativa e espetacular. Os games atuais, com sua

avançada tecnologia e Paidia visual são muito mais atrativos aos jogadores contemporâneos do que um jogo da década de 70.

Para Kellner<sup>24</sup>, a atual sociedade vive num ambiente altamente midiaticizado no qual a tecnologia permeia cada vez mais o social. É nesse meio de múltiplas informações que o espetáculo surge, aliás, sem a força da comunicação massiva, tecnológica, multimidiática, o espetáculo perderia grande parte de sua função. Para exemplificar melhor, citarei os games produzidos por Tom Clancy.

Thomas Leo Clancy Jr. ou apenas Tom Clancy. Renomado autor de *bestsellers* de *thrillers* políticos, conhecido por ser tecnicamente detalhista nas questões militares, científicas e de espionagem. Também foi Co-fundador da *Red Storm Entertainment*, uma empresa desenvolvedora de games. As idéias de Tom Clancy inspiraram a criação de vários jogos para videogame e PCs, como *Ghost Recon*<sup>25</sup> (Fig.10), *Rainbow Six* e *Splinter Cell*.

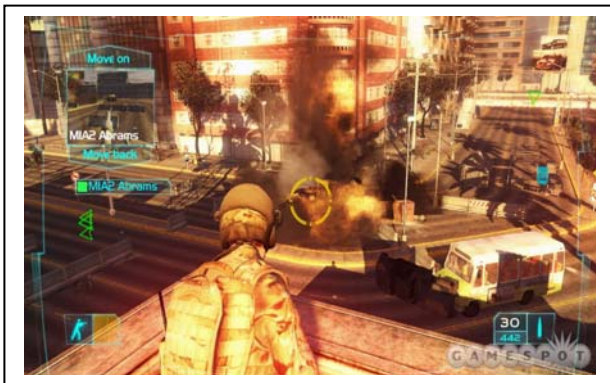
*Ghost Recon* põe o jogador no comando de um grupo de elite fictício do exército americano, um grupo que se autodenomina Esquadrão Fantasma (*Ghost Recon*). Atualmente, *Ghost Recon* conta com 6 versões e uma expansão para o primeiro jogo. Sempre baseados em intrigas políticas e primorosamente elaborado com detalhes de tecnologias avançadas e estratégia militar.

Seu *bestseller* *A caçada ao outubro vermelho* (*The hunt for the red october* - 1984) veio dar origem a um game em 1988 e posteriormente em 1990 a um filme com o mesmo nome. Em 1988 Clancy publicou Jogos Patrióticos (*Patriot Games*) sendo também posteriormente adaptado ao cinema em 1992. Então, percebo que no contemporâneo ou se podemos dizer, na cultura Pop, a indústria de entretenimento acaba reutilizando as imagens de Paidia das guerras (Fig.11). Esse reuso, esta repetição citado anteriormente é uma das características principais do Pop também utilizada nos games.

---

<sup>24</sup> KELLNER, Douglas, "Cultura da mídia e triunfo do espetáculo". In: DE MORAES, Dênis (org.). *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, pp. 119-147.

<sup>25</sup> *Ghost Recon* é o nome de uma série de jogos eletrônicos lançados para PC, Xbox, PS2 e Xbox 360.



(Fig.10)



(Fig.11)

Outro fato que ilustra o conceito de espetáculo, Paidia e reuso, é o jogo *America's Army*. *America's Army* foi desenvolvido pelo Exército Norte Americano e foi lançado em 4 de julho de 2002. Atingiu a marca de 8 milhões de usuários registrados e a cada mês o game atrai 150 mil novos jogadores que estão espalhados por 60 países diferentes. É um game online multiplayer, podendo-se jogar de 2 a 28 pessoas simultaneamente. O game simula o ambiente de guerra sob a perspectiva de um soldado Norte Americano. É um FPS (*First person shooter*) game em primeira pessoa.

Na primeira fase do game é preciso passar por um treinamento básico para ser aprovado no exército. Só então pode-se jogar contra outros jogadores. O *America's Army* só permite aos jogadores pertencerem ao exército americano. No decorrer do game o jogador vai conquistando pontos de honra conforme elimina os inimigos, atinge os objetivos e a posição que ocupa no esquadrão. Se o jogador atingir ou matar um companheiro ou se for um mau líder pode perder pontos de honra. Após o treino básico o jogador pode fazer vários cursos, como o de médico ou o de *sniper* (atirador de elite). Para desbloquear novas fases é necessário ter esses cursos.

Segundo Aaron Ruby (co-autor do livro *Smartbomb*) o mercado de jogos militares depois do atentado terrorista em 11 de setembro ao invés de cair teve um crescimento. Nele, as pessoas jogam uma versão simulada da guerra pelo atrativo do entretenimento midiático e visual.

Depois do onze de setembro foi revelado que alguns terroristas que participaram do atentado haviam treinado com o simulador de vôo da Microsoft (*Flight simulator*) e começou a surgir a idéia de que se os jogos fazem parte do sistema de treinamento militar e estão a disposição de todos, o que acontece quando este conhecimento se torna democratizado ? (Ed Halter autor do livro: *From Sun Tzu to X-box. A era do videogame, Discovery Channel, 2007*)

O jogo *Flight simulator* é um simulador de vôo e possui inúmeros detalhes, mapas e aeroportos de quase todo o mundo, mas em mais detalhes os do Estados Unidos.

O surgimento dos jogos em primeira pessoa como *Wolfenstein 3d* e *Doom* <sup>26</sup>, continham muita violência. A sociedade na época experimentou uma espécie de espírito rebelde, assim como no *punk rock* e o *heavy metal*. Esses games possuíam um efeito análogo ao que a banda Nirvana estava fazendo no cenário musical. A criação de tais games foi um divisor de águas. A geração anterior não entendia e achava que estava arruinando a decência da sociedade. Devido a essa preocupação com a violência, em 1994 surgiu a classificação etária dos jogos. Ao meu ver a busca por jogos de violência, não está na violência em si, mas na Paidia visual que o jogo oferece, na busca de hiperestímulos visuais, de emoção, excitação e socialização.

A banalização da vida na mídia, vem convenientemente acompanhada de uma série de produtos de consumo. Como o atentado às torres gêmeas, a guerra do Golfo, a guerra do Iraque, o caso O.J. Simpson, Bill Clinton, o cinema de *Hollywood*, os programas de tv, a vida de atores famosos, etc. É a cultura do desejo, de coisas novas para consumir. Pois o consumo e o entretenimento estão associados há muito tempo. A *Microsoft* lançou uma edição limitada de seu game *Halo*, que continha um dvd de extras e uma réplica do capacete do personagem principal, somada a uma série de *merchandising* de inúmeros produtos relacionados ao game.

O Homem contemporâneo é estimulado a consumir, a ter o poder e estar em evidência. A sociedade está baseada no consumo, o produto é vendido para

---

<sup>26</sup> Wolfenstein 3d foi lançado em 1992, Doom 1 em 1993, Doom 2 em 1994 e Doom 3 em 2004.

fazer com que os consumidores se sintam valiosos, que irão se sentir melhor ao consumir determinado produto (pseudoterapia). O midiático está entre o acontecimento (espetáculo) e o receptor. E isso ocorre de inúmeras maneiras e cada vez mais rápido (como no cyberspaço por exemplo) É necessário suprir uma demanda audiovisual de cultura massiva e informativa, na qual a sociedade e suas tribos precisam estar sempre em contato com a Paidia do espetáculo visual e auditivo das informações.

Contextualizando a evolução dos games com o conceito de Paidia de Caillois, gostaria de lembrar que em 1977 George Lucas lança no cinema *Star Wars "A New Hope"*. Lucas revolucionou as técnicas de filmagem e de efeitos especiais, trazendo para o cinema uma nova abordagem que foi copiada de maneira exaustiva posteriormente. A indústria dos jogos percebeu que efeitos especiais, universos alternativos, sons inovativos e explosões (Paidia) surtiam grande efeito cativante na população, mas além disso, perceberam algo muito importante num jogo: a necessidade de um representante humano (herói) e de uma narrativa. Pois anteriormente não havia tanta preocupação, devido ao limite tecnológico, de representar o jogador no game. As pessoas tinham que imaginar, por exemplo, que um pequeno ponto quadrado representava o jogador. Começam então a surgir jogos com personagens que representam, com um pouco mais de fidelidade, a identidade do jogador. Personagens, às vezes humanóides, auxiliando em muito o processo de imersão do jogador neste mundo virtual.

*"Guerra nas estrelas"* mostrou que esse tipo de narrativa com um ritmo muito acelerado cheia de tecnologia e de ótimos efeitos especiais não desvia a atenção da história e essa influência ainda pode ser sentida nos videogames (Peer Schneider. Vice-presidente da IGN.com. A era do videogame, *Discovery Channel*, 2007)

Os games começaram e se parecer cada vez mais com filmes, possuindo história, narrativa, gênero (terror, horror, aventura, romance, etc.), serialidade, suspense e assim por diante. O cinema também começa a utilizar certas características dos games. Os games aplicam também os efeitos especiais, as cenas em computação gráfica (filmes dentro do jogo), ambos interferindo na experiência dos espectadores dos jogos e dos filmes. Mas com relação a essa



Paidia visual e sonora que começa a tomar conta do contemporâneo, creio que um dos fatores dessa turbulência encontrada na sociedade atual, seja o da capacidade do ser humano de se adaptar continuamente, de possuir um raciocínio rápido, um cognitivo adaptado ao audiovisual espetaculoso oferecido pelas mídias.

Claro que este raciocínio e esta percepção são fugidias e estão de acordo com a própria fragmentação das informações e do ritmo oferecido pelas mídias e pela sociedade. O ser humano possui essa capacidade de vivenciar e assimilar diversas informações simultaneamente. As fragmentações e os espetáculos nas mídias e nos games foram aumentando de acordo com a variedade de coisas e produtos a serem oferecidos ao Homem. Esses estímulos tomaram conta de nossas vidas e o Homem atual está adaptado a isso, chegando a sentir falta deles em sua vida.

As formas de entretenimento estão contidas nas formas de espetáculo, que constroem e gerem um modelo de realidade. As formas de espetáculo modelam valores, se modelam valores, modelam éticas e condutas. Tais formas inventam modos de celebrar valores que são modelados dentro da indústria de entretenimento. Outra ferramenta que os Jogos estão utilizando cada vez mais é o suspense, para desenvolvimento de uma serialidade dentro do próprio jogo causando uma narrativa, aumentando a expectativa de seguir a seqüência da fase ou da história. Os desenvolvedores de jogos perceberam que era preciso criar uma relação do expectador para com o jogo, bem como inserir o usuário no jogo como em um filme, criando um processo de identificação. Para isso, utilizaram-se de várias técnicas de comunicação a fim de criar o suspense narrativo que irá sustentar tal relação.

Atualmente percebendo que o modelo de narrativa cinematográfico se tornou uma maneira de fortalecer a imersão, os games que anteriormente não possuíam muita narrativa, agora começam a se utilizar bastante da mesma. Cenas de filmes em computação gráfica começam a ser adicionadas no decorrer do jogo em momentos estratégicos.

Existem no game enxertos de filmes. O filme dentro do game consegue causar mais acoplagem<sup>27</sup> e traz mais credibilidade ao universo proposto por ele. Por um momento, o espectador esquece que existe uma máquina processando e narrando conforme sua vontade.

Para ilustrar melhor como acontece uma narrativa em um game, acabei criando uma espécie de linha narrativa dos games, uma linha *Gamica* (Fig.12). Acreditando exemplificar melhor a relação entre as linhas narrativas dos games e cinema e do quanto os games incorporaram estratégias cinematográficas em seu conteúdo. Nesta linha *gamica*, vemos que o decorrer da história, da narrativa dos games contemporâneos em geral apresentam uma linha narrativa semelhante a de um filme, permeado, inclusive de cenas de filmes feitos digitalmente por computadores (CGI - *computer-generated imagery* ), o que torna o custo mais barato comparado à contratação de atores profissionais.



(Fig. 12)

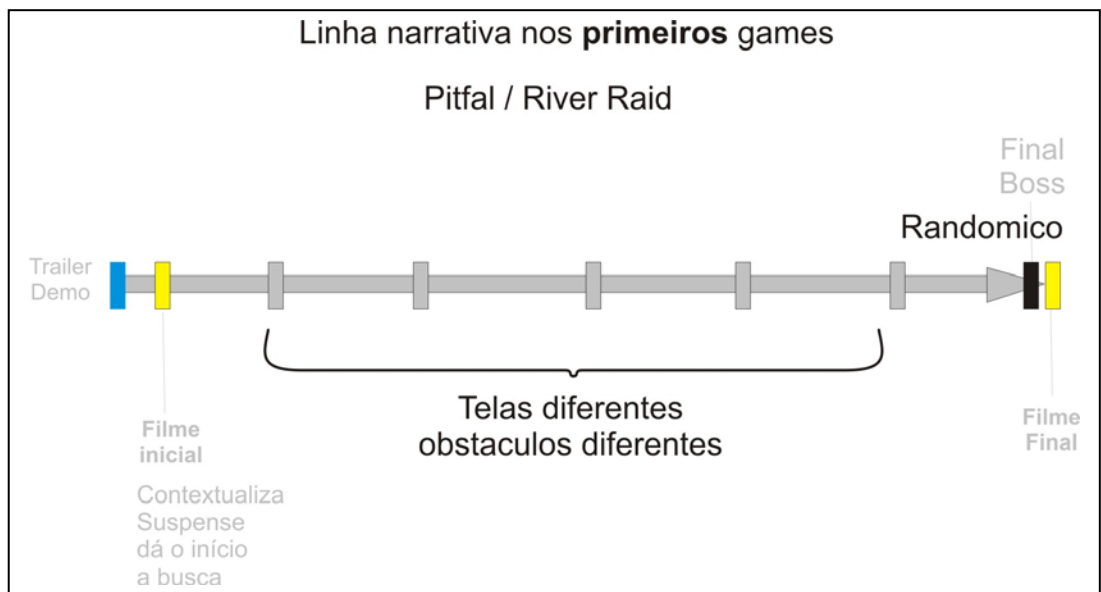
<sup>27</sup> Explicação do conceito de acoplagem no capítulo: Os modos de acoplagem no Senhor dos Anéis.

Ao apenas ligar o videogame ou o computador, o game exibe uma espécie de *trailer*, que irá demonstrar alguma cena ou fase do game. Quando o jogador decide iniciar o game é então exibido um filme inicial, que irá fornecer as informações necessárias à conquista das tarefas. Esse filme contextualiza o jogador, principalmente se for uma seqüência, uma continuação de um game anterior.

Chamo de filme passivo a cena inserida durante o game em que o jogador não tem como interferir no mesmo, ou seja, só pode assistir ao filme passivamente. E chamo de filme ativo, cenas fílmicas nas quais o jogador pode interagir com o filme, controlando o personagem ou o objeto em questão. Com relação às estratégias e técnicas cinematográficas, os games também utilizam em seus filmes diversos tipos de planos, como: Plano geral, de conjunto, plano americano, plano médio, close up, câmera subjetiva, etc. Movimentos de câmera: travelling, panorâmica, câmera na mão, etc. Angulação de câmera: *plongée*, *contre-plongée*, etc.

Assim como num filme, os games também contam com um adversário final, muitas vezes apelidado genericamente de *Boss*, e após ser derrotado termina-se o game com um filme final que irá dar o desfecho da narrativa. Em muitas das vezes tal desfecho é aberto, para permitir possíveis continuações.

Já na linha narrativa dos primeiros games (Fig.13), a diferença é grande. Claro que havia toda uma limitação tecnológica, não havia filmes e ao ligar o game apenas eram exibidos algumas telas do próprio jogo em execução. Na linha narrativa, havia somente telas randômicas ou fases.



(Fig. 13)

Cito como exemplos os games *Pitfal!* (Fig. 14) e *River raid* (Fig. 15), que são bons exemplos de telas randômicas ou telas que variam muito pouco, fazendo uma espécie de reuso do mesmo tema.

*River Raid* é um jogo de video game para o console *Atari 2600*, criado em 1982 por Carol Shaw, da empresa *Activision*,. É considerado um clássico e um dos jogos mais populares de seu tempo.



(Fig. 14)



(Fig. 15)

*Pitfall!* é uma série de jogos de video game, criada pela *Activision* em 1982 para o console Atari 2600. O primeiro jogo da série também tornou-se um grande sucesso.

Outro exemplo importante são os *Full motion video based games*, ou simplesmente *FMV-based games*. São filmes jogáveis. O jogador vai assistindo as cenas e em determinados momentos pode fazer escolhas que levam a outras seqüências de cenas pré gravadas. O primeiro do gênero foi *Dragon's Lair*, lançado em 1983 e até o seriado Arquivo X também teve uma adaptação (*X-files* 1998)

A evolução tecnológica fez com que os consoles de vídeo games pudessem utilizar mídias com maior capacidade de armazenamento, tornando os consoles *players* de vídeo, versáteis servindo também para assistir a um filme em DVD ou *Blue-ray*<sup>28</sup>.

*Vídeo game music* ou *VGmusic*. A música de videogames pode ser considerada um estilo musical por si próprio, dada à natureza de seus primeiros exemplos, que usavam recursos ainda inéditos gerados por computadores, que mais tarde dariam forma um outro estilo musical, chamado *chiptune*. Exemplos posteriores continuaram usando recursos similares, com músicas baseadas em sintetizadores.

Hoje encontramos um apreço não só pelas trilhas sonoras dos filmes, mas também pelas trilhas sonoras dos games. Pois como toda a parte gráfica e tecnológica que evoluiu bastante, o mesmo aconteceu com a música dos games. Vender trilhas sonoras de vídeo games assim como nos filmes ficou comum, bem como shows e eventos relativo às músicas de games.

Seguindo esta tendência musical nos videogames, existe também um evento muito interessante que reúne outro tipo de tribo, na verdade seria uma tribo advinda de outra tribo: a dos jogadores de games que prestigiam as músicas dos games. Trata-se do *Video Games Live*, é um musical que reúne uma orquestra sinfônica, coral e diversos músicos que tocam as músicas mais famosas da história dos videogames. Música e imagem são exibidas simultaneamente em um telão.

---

<sup>28</sup> O *Blu-ray Disc* possui o mesmo tamanho físico do DVD, mas pode armazenar 50 *gygabites* de informação, sendo que o DVD comum armazena apenas 4,7 *gygabites*.

Os efeitos de iluminação são muito bem elaborados e estão em sincronia com as músicas e colaboram para a Paidia do evento. Existe ainda uma performance teatral com os personagens dos games. Esse evento percorre vários países, inclusive o Brasil.

Atualmente, a música permeia todo o game, e ao contrário dos primeiros onde as vezes só existia uma única música, nos games contemporâneos temos a música como um fator tão importante quanto o próprio game. Assim como seria desconfortável ou estranho assistir atualmente a um filme sem uma trilha. Mesmo porque, além do fato de estarmos acostumados ou treinados para isto, a própria estrutura dos filmes e dos games já está baseada em estratégias decorrentes da música.

## 2. AMBIÊNCIA E IMERSÃO

Em se tratando desta interatividade entre Homem e máquina, existem várias maneiras de se analisar e pontuar esta relação. Portanto, entre máquina e jogador se constrói uma relação que chamo de simbiose e esta pode ser fraca ou forte.

Simbiose forte ocorre quando existe hibridismo. Um exemplo de simbiose forte seria no filme *Robocop*<sup>29</sup> quando o policial se transforma num robô para sobreviver. Outro exemplo seria um coração artificial funcionando em um corpo. Simbiose forte é quando o ser e máquina estariam completamente dependendo um do outro.

Já na Simbiose fraca existe interação. É quando ainda existe um espaço entre a máquina e jogador, que é preenchido por uma interação entre máquina e jogador, onde existem várias formas de interação. Como a Simbiose fraca se estabelece a partir de uma interação entre jogador e máquina, a interação é muito importante nesta relação.

Portanto, na acoplagem entre jogador e jogo, é trabalhada a interatividade, que é o processo que move todo o game no modo geral. Essa interatividade depende da imersão e jogabilidade.

A jogabilidade é a forma com que o game permite que o jogador interaja com suas regras. A sensibilidade dos controles, os botões que se deve apertar para realizar determinado movimento e se esse movimento condiz com a realidade oferecida no ambiente do game. E neste processo envolve a simulação de força gravitacional, para se ter a sensação de subir uma escada, pegar uma pedra, e inúmeras outras forças a serem processadas pela máquina e oferecê-las ao jogador de forma coerente a satisfazer e entreter os jogadores. Existem games com excelente qualidade gráfica, mas com uma péssima jogabilidade, assim como existem games com gráficos não tão bons, mas com uma excelente jogabilidade.

---

<sup>29</sup> Produção americana de 1987. Filme do gênero ficção científica, dirigido por Paul Verhoeven. *Robocop* é também o nome do personagem principal. No final dos anos 80, o herói cibernético se tornou um dos maiores sucessos de bilheteria da época. *RoboCop* teve mais 2 filmes, uma série de TV nos anos 90, duas séries animadas (uma no final dos anos 80 e outras duas dos anos 90), além de aproximadamente 5 videogames.

Por essa razão, é muito importante como o desenvolvimento (elaboração) do game irá trabalhar essa simbiose fraca, pois na simbiose fraca forma-se virtualmente um corpo só, podendo se quebrar a interação (autopoiese) em determinado momento, ao contrario da simbiose forte onde um depende diretamente do outro.

A acoplagem neste caso depende da interatividade. Quanto maior a interatividade com o game, maior a acoplagem. A experiência de acoplagem no jogador irá depender dos domínios da jogabilidade e do grau de imersão que ele consegue chegar. A própria jogabilidade em si se torna um elemento no game a ser conquistado, não só as fases e desafios de aventura. Existem games onde há uma busca pela maestria na jogabilidade. (encontrado mais em games do gênero de luta como *Street Fighter*<sup>30</sup> e afins). Nesses games há “golpes” (movimentos) que somente um jogador experiente consegue efetuar, dada a intrínseca dificuldade exigida. Essa curva de aprendizado longa foi estudada pelos desenvolvedores dos games como estratégia de imersão.

Enquanto que no caso do console *Nintendo Wii* há uma estratégia mais física (movimentos do corpo), pois os controles do jogo foram elaborados para que o jogador mexa todo o corpo a fim de controlar o game. Enquanto que outros games se baseiam mais nos gráficos e na narrativa. No *Wii* há uma preocupação com as estratégias de diversão, levando em conta os movimentos do jogador. O jogador exercita a interatividade de maneiras diferentes dependendo do tipo de game.

Os modos de interatividade dependem das estratégias do game. Se a função do game no caso do *Nintendo Wii*, por exemplo, é de simular uma partida de Tênis com a raquete na mão, ele terá toda uma construção estratégica diferente, onde a jogabilidade e a imersão irão se construir, por exemplo, na capacidade física e motora do jogador. Há uma espécie de substituição do conhecimento narrativo pela capacidade física motora.

Esses elementos mencionados anteriormente, atuam diretamente nas formas de acoplamento que irão acontecer. As formas de acoplamento são diretamente ligadas às estratégias, jogabilidade, técnicas e narrativas oferecidas

---

<sup>30</sup> *Street Fighter* (*Sutorito Faitã*), abreviado para SF, é uma popular série de jogos de luta da empresa Capcom na qual o jogador controla lutadores de diversas partes do mundo, cada qual com seus golpes especiais. Teve seu primeiro jogo lançado em agosto de 1987.



pelos games. O tipo de simbiose fraca depende diretamente da qualidade do aparato com o qual o jogador joga (trabalha), do tipo de interação que acontece entre o jogador e a máquina. A simbiose fraca vai interferir diretamente nos modos de acoplagem que irão se estabelecer.

Isso quer dizer que nos games com predominância da Paidia, segundo Caillois, prevalece o elemento visual e sonoro, imagens espetaculares que geram alegria. Nesses games é possível seguir ou não as regras, é possível então optar pelo lúdico ou pela diversão sem regras. Podemos perceber isto no game LOTRO, pois o tamanho do universo virtual oferecido é tão grande que mesmo que o jogador não escolha realizar missão alguma ele pode ficar dias se aventurando pela terra média.

Um outro exemplo disso é o jogo *GTA Vice City*<sup>31</sup> ou as suas seqüências *GTA San Andreas* e *GTA IV*, nele existe a missão a ser cumprida mas o game nos dá a opção de não segui-la e apenas usufruir do mundo virtual, vagando e interagindo com os objetos e pessoas. Nesse momento o jogador permanece na Paidia, passeando e interagindo no mundo virtual oferecido.

Também podemos encontrar o Ludus em games como *Resident Evil*, por exemplo, Tal jogo utiliza muito o formato de quebra-cabeça (*Puzzels*<sup>32</sup>), com sustos, suspense e inúmeras surpresas a cada ponto de virada na narrativa, resultando na resolução ou não de um enigma. No caso de *Resident Evil* o game está sob o alicerce detetivesco. Aqui o lúdico está em descobrir, por exemplo, onde se encontra a chave que abre o portão para que o personagem possa adquirir uma ferramenta que vai ajudá-lo a derrotar um inimigo. Nesses *Puzzels* estão os sustos, o suspense e a surpresa a cada ponto de virada na narrativa, resultando na resolução ou não de um enigma. Neste game o jogador conta inclusive com um inventário, um baú onde deve guardar seus itens.

Também conhecido como *Biohazard* no Japão, *Resident Evil* é uma série de games criados por Shinji Mikami e desenvolvidos pela Capcom. Esta série popularizou os gêneros de *survival horror* (horror e sobrevivência) e Ficção

---

<sup>31</sup> *Grand Theft Auto: Vice City* (GTA: VC) é o sexto jogo da série *Grand Theft Auto*. Criado pela *Rockstar North* e publicado pela *Rockstar Games*, foi lançado na América do Norte em 27 de outubro de 2002. Tornou-se o jogo mais vendido até março de 2006.

<sup>32</sup> Games como *Resident Evil* utilizam os *Puzzels* ou quebra-cabeças. Onde o personagem precisa juntar peças que estão fragmentadas no cenário do game, a fim de seguir adiante na história como um detetive.

científica. O primeiro foi lançado em 1996. Em 2006 vendeu mais de 33 milhões de cópias, gerando uma infinidade de produtos com a marca, incluindo HQs, livros, bonecos e ainda três versões para o cinema.

Nos games com predominância da Paidia, prevalesse o elemento visual e sonoro, imagens e/ou sons espetaculares que geram alegria. Nestes games é possível seguir ou não as missões oferecidas pelo narrativa do game e de uma certa maneira achar que se está jogando sem regras. Pois é possível então em determinados games com esta estrutura, optar apenas pela diversão sem “regras”. Como mencionado anteriormente, nos games da série GTA existe a missão a ser cumprida mas o game nos dá a opção de não seguir a missão e apenas usufruir do mundo virtual como no ambiente de Second life<sup>33</sup> por exemplo. Neste momento o jogador permeenece na Paidia, passeando e interagindo no mundo virtual oferecido sem necessariamente ter um tempo para cumprir uma missão ou qualquer outro fator (regra) que imponha certa pressão ao jogador.

*Grand Theft Auto: Vice City* (Fig.16) é o sexto jogo da série *Grand Theft Auto*. Criado pela *Rockstar North* e publicado pela *Rockstar Games*, foi lançado na América do Norte em 27 de outubro de 2002. Tornou-se o jogo mais vendido até março de 2006. E o lançamento em abril de 2008 da seqüência, o *Grand Theft Auto IV* (Fig.17) quebrou o recorde de vendas em sua primeira semana de comercialização nos Estados Unidos: US\$400 milhões de dólares. Seu predecessor *Grand Theft Auto: San Andreas* vendeu cerca de 21,5 milhões de unidades.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Site oficial: [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com)

<sup>34</sup> A categoria "produtos de entretenimento" engloba, também, filmes e livros. Com seus números superlativos, GTA IV superou, por exemplo, o livro "Harry Potter e as relíquias da morte", que arrecadou US\$ 220 milhões em suas primeiras 24 horas de estréia, o jogo "Halo 3", que fez US\$ 170 milhões, e o filme "Homem Aranha 3", que fez US\$ 60 milhões.

No dia 13 de maio de 2008, os editores do *Guinness*, o popular livro dos recordes, anunciaram que GTA IV será registrado em sua próxima edição nas categorias "jogo que mais faturou em 24 horas" e "produto de entretenimento que obteve maior lucro em 24 horas".



(Fig.16)



(Fig.17)

Quando menciono o termo tribo, me refiro ao abordado por Michel Maffesoli. O sociólogo francês foi primeiro a cunhar a expressão "tribo urbana". Em sua obra *O Tempo das Tribos*, ele traz um conceito interessante de tribos. Ele menciona que há um declínio do individualismo nas sociedades de massa e que este é substituído pela necessidade de identificação com um determinado grupo que ele nomeia de tribo, e que isto é verificado pela televisão, computador (cyber-espço) Games etc. Portanto podemos dizer que de certo modo a mídia constrói identidades e tribos urbanas.

Os MMORPGs (jogos online massivos) são tão realistas em sua dinâmica social, que evoluíram os seus ambientes (o universo virtual do game). As tribos se estendem para dentro de tais games. Nos games online massivos as tribos ocorrem de várias maneiras. A socialização é quase imprescindível, mesmo porque alguns jogos são elaborados de maneira a fazer com que os jogadores criem amizades e sociedades, como no caso do LOTRO por exemplo, onde o game assim como na história de Tolkien, é necessário em certas *Quests* (missões) fazer uma sociedade (*Fellowship*). Inclusive algumas *Quests* são tão difíceis que torna-se imprescindível a formação de *Fellowships*, que acaba levando a novas amizades que resulta nas tribos.

Então, os games utilizam a socialização dentro do próprio jogo como um dos fatores de imersão, pois é um dos principais fatores que torna os jogos online interessantes: o fator de sociabilização e de se sentir parte de alguma tribo. Para estes grupos maiores funcionarem, existe um sistema de hierarquia no game, no qual é necessário que os jogadores estejam dispostos a ajudar uns aos outros, é necessário um senso de altruísmo e camaradagem.

No caso de LOTRO geralmente as *Fellowships* são compostas por membros com qualidades diferentes e distintas. Cada um possuindo uma habilidade diferente e necessária para dominar a questão, onde a sociedade irá se completar enquanto tal.

Existem jogadores de vários tipos, desde os mais individualistas, que se associam a grupos esporadicamente. Existem grupos pequenos e grupos maiores, com jogadores que jogam há mais tempo, são mais experientes e que acabam formando grupos sociais denominado Guildas, Clãs ou no caso de LOTRO de *Kinships*. Nos quais posteriormente tais líderes recrutam jogadores para se afiliarem a sua *Kinship*.

Este termo Guildas<sup>35</sup>, que denominava as diversas corporações da Idade Média na Europa, as corporações de ofício, corporação artesanal ou Guildas eram associações de artesãos de um mesmo ramo. Eram pessoas que desenvolviam a mesma atividade profissional, que procuravam garantir seus interesses e regulamentar sua profissão. Os games incorporaram não só o termo, mas a idéia por trás da palavra também. Existem dois principais motivos para a formação de clãs, *Kinships* ou Guildas entre os jogadores: Organizar combates entre seus membros, se ajudarem mutuamente ou ajudar iniciantes a evoluir seus personagens. Em alguns jogos são organizados campeonatos, *rankings* e são dados prêmios aos jogadores. Um mundo que não acaba quando se desliga o computador, que perdura, chamado de Mundo Virtual Persistente.

Um grupo de jogadores que regularmente jogam juntos (online) podendo estar longe uns dos outros ou como uma equipe numa *lanhouse* ou *Lan partys*. Este grupo pode variar de poucos integrantes a milhares, com estruturas, objetivos, hierarquias, etc. Também podem ter a duração de semanas, meses ou anos. A grande maioria dos games online possui suas tribos (ou reunião de clãs), notadamente em FPS (*first-person shooters*) jogos em primeira pessoa, MMOG (*massively multiplayer online games*), jogos de estratégia e MMORPG. (*massively multiplayer online Rolling player games*).

Os games em FPS são games que o jogador vê na tela somente as mãos, as armas do personagem (*Doom*), por isso denominam-se jogos em

---

<sup>35</sup> Ver glossário.

primeira pessoa. Os MMOGs são games que apesar de serem massivos online não possuem uma história tão longa com uma narrativa muito minuciosa. O game não se baseia tanto na evolução do avatar como nos MMORPG.<sup>36</sup>

Do primeiro jogo *Doom*, lançado em 1993 para os computadores, ao mais recente capítulo da série, a franquia da *iD Software* sempre buscou uma narrativa menos complexa em favor da ação. Talvez por isso, por ir direto a ação (paidia visual), não por acaso, foi o grande catalisador do estilo game de tiro em primeira pessoa, que é um dos gêneros de games mais populares até hoje. Iniciado um ano antes pelo clássico jogo *Wolfenstein 3D*<sup>37</sup>. de 1992.

O suspense nos F.P.S.s é bem elaborado, bem como as intensidades de tempo. O fato da cena em primeira pessoa ser contínua, a narrativa sempre é de tensão o tempo todo. O suspense em si, a dilatação, a espera, cria o ritmo do jogo. A espera para saber o que tem atrás de cada porta e cada esquina é bem trabalhada nestes games.

A Cena em Primeira pessoa do filme *Doom*<sup>38</sup>, por exemplo, mostra a junção perfeita entre games e cinema. Jon Farhat foi o supervisor de efeitos visuais de todo o filme e em especificamente desta cena em primeira pessoa também foi o diretor. Este plano dura 5'30'' (cinco minutos e trinta segundos) foi filmada em 14 dias e levou 3 meses de planejamento. Esta seqüência é muito importante, pois representa com fidelidade (com as devidas proporções e diferenças entre jogos e cinema) o game *Doom III*. As técnicas de suspense e susto neste plano foram utilizadas com primazia, respeitando o universo do game, gerando no expectador a sensação de estar no personagem. Tudo muito bem detalhado, o ambiente futurista obscuro, as portas automáticas, a expectativa de virar cada canto do corredor. Inclusive os tipos de armamento utilizados no game foram transportados com fidelidade para o filme. (recomendo assistir o filme para compreender melhor)

Dependendo da quantidade de jogadores nos games *multiplayers online*, pode haver um ou mais lideres na tribo. Podendo-se interagir, colaborar ou competir num cenário de fantasia. É um modo de socialização. Os jogos

---

<sup>36</sup> Para maiores detalhes ver capítulo: Os modos de acoplagem no senhor dos anéis.

<sup>37</sup> *Wolfenstein 3D* de 1992, foi o primeiro jogo do gênero atirador em primeira pessoa (*first person shooter*). Depois vieram as seqüências; *Doom 1* – 1993, *Doom 2* – 1994 e *Doom 3* – 2004.

<sup>38</sup> *Doom - A porta do inferno*, foi lançado em Fevereiro 2006 nos cinemas do Brasil. Dirigido por Andrzej Bartkowiak.

satisfazem a vontade de fazer parte de um sistema maior e de controlar este sistema. São as atividades de jogo, unida as atividades sociais.

Não é escapismo, é onde as pessoas passam o tempo. Tem gente que joga MMO ao invés de assistir TV ou pescar sozinho. Estão apenas trocando uma atividade passiva, que também tende a ser solitária, por uma atividade social interativa e colaborativa. (Heather Chaplin. Co-autora do livro *Smartbomb*. A era do videogame, *Discovery Channel*, 2007)

Outro exemplo é o evento *Quakecon* que acontece todo ano em Dallas, Texas desde 1996. Dura aproximadamente quatro dias e oferece 100 mil dólares em prêmios - As competições / conferências reúnem os jogadores em grupos sociais tradicionais. Costuma-se dizer que *Quakecon* é o *Woodstock* dos games.

Existe também, um jogo Coreano chamado *Lineage* (produzido pela *NCsoft*), onde a formação de grupos é a parte imprescindível do jogo. A maioria das pessoas que jogam classificam-no como um “jogo coreano”, uma expressão da cultura coreana, pois o principal objetivo é formar um grupo, uma tribo e dentro dele ganhar poder.

O game *Rock Band* é mais um exemplo de tribos urbanas. É um game musical, (desenvolvido pela *Harmonix Music Systems* e publicado pela *MTV games* em 2007) onde os quatro jogadores (no mesmo console) podem formar uma banda e ter uma *performance* de uma banda meio real e meio virtual. (guitarra, contrabaixo, bateria e vocal). Na verdade os jogadores não precisam ler partitura, pois as notas foram traduzidas para os botões e no caso do vocalista é como no sistema do Karaoke onde ele precisa cantar dentro de um espectro pré estabelecido. O sucesso foi tão grande que se criou um caminhão altamente equipado que faz uma turnê pelo país promovendo shows e campeonatos, onde os vencedores fariam um duelo na MTV. Essa nova tribo só poderia surgir com o auxílio do midiático.

### 3. OS MODOS DE ACOPLAGEM NO SENHOR DOS ANÉIS

Utilizarei o conceito de *acoplagem* e *autopoièse* de Humberto Maturana e Francisco Varela para estudar as formas de imersão produzidas na relação jogador-game no momento em que o jogar acontece. E através desta relação estabelecer os modos de acoplagem entre mente e corpo no universo de tais jogos. Penso que estes dois conceitos trazem novas luzes sobre o processo da interatividade.

Maturana e Varela desenvolveram o conceito de Acoplagem e Autopoièse. Humberto Maturana é biólogo de origem chilena e também expandiu seu trabalho para a área da filosofia e ciência cognitiva. Francisco J. Varela, chileno, aluno de Maturana e também biólogo. Ambos desenvolveram essa pesquisa, a fim de entender a organização do sistema dos seres vivos com relação a sua individualidade, pois toda organização biológica possui uma individualidade e uma autonomia. Os autores pesquisam como essa individualidade pode ser mantida durante sua evolução gerando diversidade. E, neste processo, averiguam quais os fenômenos, as relações e as interações entre os componentes de um organismo biológico que o geram e, ao mesmo tempo, permanecem invariantes.

Os autores dizem que a vida é um processo de conhecimento e buscam compreender como os seres vivos conhecem o mundo. É isso o que os autores chamam de “biologia da cognição”. A trajetória como vivemos a vida, constrói nosso conhecimento de mundo, nos dando certa experiência. Experiência esta que nos influencia e nos modifica no decorrer de nossas vidas.

Da mesma maneira num game, onde a experiência que um jogador adquire ao jogar irá influenciar sua trajetória no decorrer do game e a experiência que tal jogador obtém neste mundo virtual, ou seja o universo proposto pelo game, acaba sendo muito pessoal. É a individualidade estudada por Maturana e Varela, esta organização biológica trazida para o ato de jogar, onde raciocínio, cognição, emoções e todos os sentidos estão “acoplados”, ou

seja, voltados para o game, gerando a diversidade da jogabilidade nos games, o que leva o jogador a experienciar o jogo de uma maneira única.

Segundo Maturana, quando os organismos em suas histórias de interações permanecem interagindo entre si num processo de adaptação, ele gera uma coerência estrutural, e tal estrutura possui uma correspondência mútua e dinâmica. Isto se denomina *acoplamento estrutural* e enquanto houver coerência essa interatividade irá continuar. Assim como num game, há uma interatividade, uma coerência nas ações, jogador e jogo estão mutuamente em constante processo de adaptação:

Quando quer que tenhamos organismos que, através de uma história de interações continuam interagindo um com o outro, nós temos um domínio lingüístico. Mas notem que a adaptação, a invariância da adaptação, é uma coerência estrutural, significando que a estrutura do sistema pode ser descrita como possuidora de uma correspondência mútua de uma maneira dinâmica. Tenho chamado a isto de *acoplamento estrutural*. O mesmo ocorre entre organismos. Se existe coerência de história de interações, eles se adaptam mutuamente. E continuarão interagindo um com o outro enquanto houver coerência, enquanto continuarem mutuamente adaptados.  
(MATURANA, 1999, p. 65)

Por isso, a condição de coerência entre jogador e jogo é também um pré-requisito para que os dois se complementam estruturalmente no processo interativo. Se a complementaridade estrutural se perde (o personagem vivenciado pelo jogador é eliminado) e, por exemplo, o jogador para de jogar, ou seja, de interagir – desintegrando o sistema enquanto tal.

Este tipo de acoplamento estrutural é autopoiético. Autopoièse vem do grego *auto* [*próprio*], *poiesis* [*criação*], ou seja, “que se mantém em si”. Os seres vivos e seus sistemas são entidades autopoiéticas (eles se auto-estruturam, auto-geram e se auto-mantém; um exemplo é o ser humano) que possuem uma estrutura dinâmica capaz de interagir entre si de modo recorrente. Existe, então, um intercâmbio recíproco entre o game (porque não dizer com a inteligência artificial do sistema) e o ser humano, o jogador.

Maturana e Varela definem a vida como sendo a autonomia e a constância de uma determinada organização das relações e os elementos que constituem esse mesmo sistema. Trata-se de uma organização que se



referencia em si mesma, no sentido que a sua ordem interna é gerada a partir da interação dos seus próprios elementos e é auto-reprodutiva no sentido de que tais elementos são produzidos a partir dessa mesma rede de interação circular e recursiva.

Todo sistema determinado por sua estrutura existe em um meio, ou seja, surge em um meio ao ser distinguido ou trazido à mão pela operação de distinção do observador. Essa condição de existência é também, necessariamente, uma condição de complementaridade estrutural entre o sistema e o meio no qual as interações do sistema são apenas perturbações. Se a complementaridade estrutural se perde, se ocorrer uma única interação destrutiva, o sistema se desintegra e deixa de existir. Essa complementaridade estrutural necessária entre o sistema por sua estrutura e o meio – que eu qualifico de Acoplamento Estrutural – é uma condição de existência para todo o sistema (MATURANA, 1999, p. 86)

A acoplagem em relação a jogabilidade vai se tornando mais forte a medida que o jogador consegue criar no ambiente do próprio game. Ou seja, quando o jogador já possui a experiência imaginária da narrativa, a ponto de criar seu próprio estilo de jogar. Essa experiência não se coloca ainda muito clara, pois ela não é palpável, é uma espécie de estrutura amorfa que o jogador já conhece e que em cima desta estrutura amorfa, ele pode introduzir centenas de micro narrativas na narrativa própria existente. Isto acontece quando o jogador já está familiarizado com o sistema do game, de pontuação, jogabilidade, narrativa, macetes, etc, a ponto de trabalhar jogabilidades em cima do universo proposto pelo game e é nesta fase de intimidade com o sistema do game que muitos jogadores descobrem possíveis falhas nas regras do games, onde o game foi jogado de uma maneira não prevista pelos designers.

Jesper Jull<sup>39</sup> comenta que no game *Deus Ex*<sup>40</sup> os jogadores descobriram que era possível escalar uma parede colocando minas (explosivos) nas mesmas. Após colocar a primeira mina, o jogador fazia com que o personagem

---

<sup>39</sup> Este comentário foi traduzido do inglês e reinterpretado por mim. (JULL, 2005 pp.79-77)

<sup>40</sup> Deus Ex é game RPG com um narrativa *cyberpunk*. Desenvolvido pela *Ion Storm Inc.* e publicado pela *Eidos Interactive* no ano 2000.

subisse nela e posteriormente repetia o processo colocando mais minas, burlando a estratégia do game.

Essa possibilidade de se inserir estas micro narrativas, é que trabalha esta experiência narrativa em função da ambiência e isto se tornará uma estratégia que trará uma jogabilidade melhor, que significa uma imersão mais profunda no game. O jogador então é capaz de desenvolver estratégias no game que melhoram a narrativa, a jogabilidade e a imersão.

Significa que se como jogador eu já domino um outro lado da imersão, que é a parte técnica dela e a jogabilidade, o jogador é capaz de partir destes dois elementos e estabelecer uma ambiência naturalizada do game. É uma ambiência que já não se pensa mais qual botão apertar, o que significa determinado desenho, etc. Já lê diretamente e esta ambiência naturalizada permite que o jogador chegue ao grau máximo de imersão, e conseqüentemente ao grau máximo de jogabilidade, resultando numa acoplagem perfeita. (fig. 18)



(fig. 18)

Existem diferentes experiências em se falando de acoplamento em games. Um jogador pode se centrar mais na narrativa e outro se centrar mais na jogabilidade, parte técnica, social ou gráfica por exemplo. A experiência do jogador é que irá estabelecer os diferentes tipos acoplagem. Uma acoplagem

forte ou fraca. O jogador pode por exemplo ser muito bom em um determinado momento do game mais não em outros, ou ter uma acoplagem melhor num determinado tipo (gênero) de game.

A experiência do ato de jogar é uma experiência de mão dupla, a medida que se ganha habilidade no game, se desenvolve uma comunicação com o game de maneira muito mais intensa. A jogabilidade trabalha em conjunto com a narrativa. A experiência no mundo do game é capaz de ampliar a jogabilidade do ponto de vista das estratégias narrativas. É a experiência de navegar no game de desbravar os territórios (mapas, fases, locações). O game é um composto de territórios, a medida que o jogador vai conhecendo a geografia destes territórios, aumenta-se o grau de estratégias. O conceito de mundo virtual é importante neste sentido, a experiência de mundo é uma experiência de conhecimento de territórios.

O que torna tudo isso mais rico é o fato de LOTRO ser um MMO online. Onde o jogador encontra-se com outros jogadores online, dando a sensação de um mundo virtual. A sociabilidade favorece muito a simbiose que conseqüentemente auxilia na acoplagem, mas antes de nos aprofundarmos em mais análises, faz necessária a explicação sobre autopoiese.

O conceito de autopoiese advém da idéia de *homeostase*, onde homeostase (ou homeostasia) é a propriedade dos seres vivos de regular o seu ambiente interno de maneira a manter uma condição estável e para chegar ao equilíbrio, recorrem a inúmeros ajustes controlados por mecanismos de regulação interrelacionados. Este processo de equilíbrio também ocorre nos games, pois se o game for “difícil demais”, se as ferramentas e estratégias não apresentarem plausibilidade, o jogador tende a quebrar o acoplamento desistindo do game.

Em um processo ontogênico (que é a história da conservação de sua identidade através de sua autopoiesis continuada no espaço) revela-se uma contínua modificação estrutural em cada unidade autopoietica sem que se perca sua organização. Estas alterações são desencadeadas por interações provenientes de outras unidades do meio ou por alterações que resultam de sua dinâmica interna. A este intercâmbio recíproco com outras unidades autopoieticas denomina-se Acoplamento Estrutural (GUERRA, 2005, p.15).

Um dos fatores que intensificam o acoplamento entre o jogador e o game é o avanço tecnológico na medida que os jogos se tornam mais “realistas” através das imagens ou sensações oferecidas e, também, de uma dinâmica maior da jogabilidade, maior seu efeito cognitivo de verdade. Isso faz com que o acoplamento entre o jogador e o game se torne mais coeso. Portanto, na medida que a tecnologia é capaz de aumentar o nível de realismo dos jogos a experiência lúdica do jogar também muda. A possibilidade de mergulhar numa simulação leva a construção de uma realidade da realidade, ou seja, uma realidade virtual, mas cognitivamente “real”.

Atualmente já existem jogos que simulam totalmente uma corrida de carros, uma cena de batalha etc, assim como os simuladores de vôo da NASA. A Inteligência Artificial está se aperfeiçoando, o jogo se adapta ao usuário e os personagens irão aprender com sua maneira de jogar, tornando cada jogo uma experiência única para cada jogador, e para cada vez que o mesmo jogador se aprofunda nesse universo.

O ambiente dos jogos estão cada vez mais tridimensionais, navegáveis e realísticos, o que fortalece a sensação de imersão, do vínculo emotivo que as narrativas canônicas estabelecem. Grande parte dos jogos baseia-se numa jornada através de um determinado espaço-tempo no qual o jogador/usuário é inserido através de um personagem/protagonista (jogos como: Tomb Raider, Final Fantasy, Halo, Mario Bros. etc.).

Por outro lado, os Jogos de simulações (SimCity, Age of Empires, RollerCoaster Tycoon etc.) e estratégia em tempo real se baseiam em modelações computadorizadas de sistemas reais, o jogador controla parâmetros, toma decisões, busca estratégias. Nesses jogos, a interação consiste em interferir nos elementos e subsistemas pré-estabelecidos do jogo e observar o comportamento do mesmo, onde o jogador muitas vezes ocupa a posição de um Deus ou entidade divina (nos God Games, city-building games por exemplo) ao controlar universos sem ter um representante físico personificado, o que torna um pouco diferente a maneira como se vincula ao sistema narrativo do jogo.

As formas de interatividade nos meios de comunicação em larga escala podem no futuro, desenvolver outros modos de acoplamento através da

simbiose. Atualmente na ciência existem diversos aparelhos na *neuro tecnologia* que irão atuar justamente na formas de simbiose (mencionada anteriormente).

Dentre alguns aparelhos na *neuro tecnologia* que buscam uma maior interação e imersão do humano com a realidade dos meios digitais, cito os seguintes:

- Project Epoc – Da empresa Emotiv. Interface que promove a interação humana com os computadores. Project Epoc é um *headset* que usa uma série de sensores que captam os sinais elétricos produzidos pelo cérebro com o objetivo de detectar os pensamentos do jogador, os sentimentos e as expressões.

- Eyetoy – Câmera da Sony que capta movimentos do corpo e os transporta para o espaço virtual.

- Sixaxis – Joystick da Sony que capta os movimentos de distância, localização, ângulo, etc. fazendo uma conexão dos reflexos do corpo entre o Joystick e o jogo.

- Braingate: Tecnologia da empresa cyberkinetics. É um implante cerebral minúsculo para deficientes físicos que permite controlar um computador pelo pensamento.

As telas interativas como as que aparecem no filme *Minority Report* (2002), de Steven Spielberg, já existem. Alguns destes protótipos estão sendo desenvolvidos pela Microsoft, mas não é só o aspecto tecnológico que importa nos processos de acoplagem, o que torna um game atrativo hoje, é a conectividade. A sociabilização online, o ato de jogar com alguém online, ou seja, todo o conceito de rede que torna o acoplamento entre o jogador e o jogo mais efetivo. O certo é que em questão de conectividade o futuro é online.

Atualmente, com o Ciberespaço como uma conseqüência da evolução tecnológica e, também, uma certa busca por um ambiente celestial, um

substituto tecnológico para o espaço cristão do “Céu”<sup>41</sup>, um reino de realizações dos sonhos humanos de reintegração, domínio mágico da realidade, realização de fantasias pode se desmaterializar ou virtualizar-se ao ser construído à “nossa imagem”. E neste novo horizonte de tecnologias o humano é absorvido pela máquina a partir da figuração destas fantasias.

Com a expansão da consciência, as novas tecnologias alteram a realidade e a subjetividade, permitindo que ela se separe da realidade ambiente, fazendo o jogador “esquecer-se” do corpo físico inclusive. Isso permite a imersão em um universo alternativo – não material –, que torna o jogador “Um” com a máquina quando está acoplado ao game.

A narrativa de um jogo trabalha diretamente com o emocional do jogador, o que, conseqüentemente, dependendo do game, pode aumentar o grau de imersão, ou seja, a acoplagem dele com o jogo.

Como existe uma grande variedade de games, explico a seguir alguns modos de imersão e acoplamento de alguns games citados anteriormente.

Os games atuais, precisam possuir gráficos de qualidade, mas não só isso, no caso de LOTRO, se tivesse apenas bons gráficos e as locações não fossem interessantes, quer dizer, não seguissem o universo de Tolkien, ou o mapa em si a desbravar fosse pequeno, os belos gráficos de nada ajudariam na imersão.

Já em *Resident Evil*, a princípio, o jogador sabe que está num lugar remoto ou numa ilha, ou até mesmo numa cidade, mas que está abandonada e sitiada por monstros e zumbis, ou seja, ninguém vai aparecer para salvá-lo. Os locais são bem diversos, no entanto, bem conhecidos de filmes de horror e suspense. Locais escuros, sujos, (geralmente de sangue) ambientes solitários e depressivos, cemitérios, locais de experiências genéticas, cadeias, armazéns, bases subterrâneas, mansões abandonadas etc. Aqui o suspense predomina como forma imersiva. O suspense é o material que possibilita a autopoiese, que faz com que exista um ciclo dentro do ato de jogar. Já no caso do LOTRO o suspense existe mais nas *quests* do que no mundo virtual. No LOTRO os principais materiais que provocam o acoplamento, a autopoiese, seriam a sensação de desbravamento e de upgrade aliada a conectividade.

---

<sup>41</sup> WERTHEIM, Margaret. *The pearly gates of cyberspace*. New York: W. W. Norton & Company, 1999.

No caso de LOTRO houve toda uma preocupação em seguir o universo de Tolkien. Cada cidade possui suas características sonoras, desde a linguagem (fala), as músicas até o som ambiente. A música em LOTRO é bem trabalhada e muda como num filme, de acordo com a narrativa.

Os games precisam dosar estrategicamente sua dificuldade, seus obstáculos, caso contrário o acoplamento se desfaz em poucos turnos e tentativas. Em LOTRO, os obstáculos geralmente são *Orcs*, animais, monstros e personagens que aparecem tanto pelo cenário (mundo virtual) quanto nas *quests*. Já em *Resident Evil* um dos principais obstáculos, mas que também é uma ferramenta de ambientação e suspense, são além dos monstros, o tempo e os *puzzels*. Estabelecer um determinado tempo para cumprir uma tarefa (antes que a porta feche, antes que uma bomba exploda, antes que o monstro mate o personagem) é ampliar muito o suspense.

No caso de LOTRO a dificuldade está nas missões, no mundo virtual e no mapa. Existem regiões que jogadores com *level* baixo (nível baixo) não conseguem permanecer muito tempo vivos. Portanto, devem restringir-se a outras cidades (já que é enorme o tamanho da área jogável, (ou seja, do mapa)). E nas *quests*, o jogador não consegue escolher uma de nível alto, e muitas delas mesmo para o seu nível demandam a formação de sociedade. Mais uma vez aqui se percebe a importância da sociabilização online oferecida e a união, amizade e responsabilidade social adquirida no game é tal, que ao conectar-se para jogar deve realmente estar ciente de que dificilmente irá jogar poucos minutos. Pois uma vez disponível online, pode ser que amigos peçam sua ajuda e não seria muito cordial recusar. LOTRO possui um mundo onde as missões, *quests*, *fellowships* são tão bem elaboradas que demandam um tempo considerável de jogo. Portanto o jogador permanecerá jogando por algumas horas no mínimo.

Estes fatores reunidos nos dão a ambientação, que resultará numa boa ou má acoplagem/imersão. Em algumas *quests* (missões) de LOTRO, geralmente dentro de cavernas, o clima que se tem ao percorrer os corredores escuros e as salas secretas chega a ser claustrofóbico. Torna-se impossível não se exaltar em alguns momentos, como durante uma perseguição onde monstros tentam pegar o jogador em um corredor estreito.

No caso de *Resident Evil*, em sua época (o primeiro da série) possuía os melhores gráficos já vistos em um jogo, tanto por sua qualidade quanto por sua ambientação ao tema. Os elogios aqui ficam por conta do capricho da equipe da Capcon em construir virtualmente a mansão que serve de palco para o espetáculo em uma mistura de elementos 2-D e 3-D foi possível fazer ambientes ricos em detalhes e qualidade. Era de uma qualidade muito boa para a época, a quantidade de detalhes que o jogador via ao entrar em qualquer um dos vários aposentos da mansão, como escrivaninhas desarrumadas, salões com mobília colonial, dentre outros. Os efeitos de iluminação não são tão explorados devido às restrições de hardware e software da época. Fato totalmente contornado nas seqüências do jogo.

Outro fator preponderante para manter o acoplamento no jogo seria a escassez de materiais para se defender, lembrando que a linha é tênue para se manter o jogador em acoplagem, faz-se necessário uma estratégia narrativa além da tecnológica.

Em *Resident Evil*, por exemplo, há poucas balas para as armas, poucas formas de recuperar a vitalidade, poucas maneiras de se resolver um problema etc. Ou seja, além do jogador se preocupar em sobreviver, precisa se preocupar em economizar munição (caso contrário seria fácil aniquilar os obstáculos) desvendar os *puzzels*, matar os monstros e sair do local. Em LOTRO mesma situação se desenha, a escassez gera todo um mercado de consumo dentro do próprio game, nele é possível comprar, trocar ou ganhar alguns itens dependendo da amizade estabelecida. Existe em LOTRO a *Auction House*, a casa de leilão, onde os jogadores movimentam grandes quantias em dinheiro<sup>42</sup> vendendo itens que eles mesmos *craftaram* (construíram, fizeram), pois sem as ferramentas corretas o jogador não evolui nas missões. Existe um trabalho, ou seja, uma função a desempenhar. O jogador que escolher ser, por exemplo ferreiro, deve prospectar minérios, depois em uma cidade que ofereça forja, forjar o minério, adquirir outros itens para então confeccionar uma armadura por exemplo. Não é fácil, é demorado e trabalhoso. Mas é uma profissão que gera lucro e evolui o personagem, ou seja, vemos aqui mais um fator que demanda tempo de jogo.

---

<sup>42</sup> O dinheiro do universo do jogo, não é como em *Second life* que há um intercambio entre dinheiro real e virtual, em LOTRO o jogador deve ganhar seu dinheiro apenas dentro do próprio game.



O ritmo nos games dificilmente será disperso, ou seja, não se altera como em um filme onde ele costuma variar entre momentos mais intensos e outros mais suaves. Num game atual, sabemos que o usuário pode salvar o jogo e continuar depois, (já que seria impossível terminar um jogo de extrema complexidade e com um *gameplay* de mais de 50 horas, mesmo porque nos MMORPGs não existe um fim propriamente dito) por isso a narrativa mantém sempre o mesmo padrão de tensão o tempo todo. A montagem das cenas cria o ritmo do jogo, a espera para saber o que tem atrás de cada porta e cada esquina é bem trabalhada com a sua dilatação. Pela dilatação do suspense em si através da espera.

Já em *Resident Evil*, percebem-se cenas de suspense e de dilatação da espera quando a personagem passa por determinado caminho onde acontece um susto, mas sai ileso, só que na seqüência seguinte descobre que terá que resolver uma segunda situação difícil e voltar pelo mesmo caminho que sabe que está com um obstáculo (zumbi, monstro, etc.). Portanto, o jogo procura trabalhar a montagem, com a tensão, o ritmo e o tempo, tornando o jogo denso. Dessa forma, o susto também ocorre em momentos não necessariamente precedidos de suspense.

Outro elemento bastante utilizado em todos estes games, principalmente RPGs como LOTRO, são textos achados no decorrer do jogo. Os textos com histórias estão em pastas ou em NPCs do game, encontradas pelo jogador durante o percurso. Os *files* (arquivos) são os livros que se descobrem durante o jogo, que podem conter informações importantes de como resolver certos enigmas, além de explicar muito do que acontece na trama. São itens muito importantes nos games em geral e contribuem muito para estabelecer e/ou manter o acoplamento, que faz com que o jogador fique ligado ao game. Seria como o suspense num filme de detetive.

É possível estabelecer traços de semelhança do universo do cinema com os jogos. A partir de certo ganho tecnológico os jogos começaram a se parecer cada vez mais com os filmes, ao incluir narração, ao se dividir em gêneros (terror, horror, aventura, romance etc.), ao ganhar serialidade, ao desenvolver o suspense e assim por diante. Os jogos passaram a utilizar cada vez mais as ferramentas do cinema, sobretudo a do suspense, para o desenvolvimento de

episódios, como uma série, dentro do próprio jogo, provocando um maior efeito imersivo e aumentando a expectativa de seguir a seqüência da fase ou da história.

Os desenvolvedores de jogos perceberam que era preciso criar uma relação do jogador com o jogo, que era preciso inserir o usuário no jogo como em um filme, e, com isso, gerar processos de identificação, utilizando diferentes estratégias para criar formas de suspense que sustentassem tal relação. Mas de todas as estratégias tecnológicas e sociais para aumentar a acoplagem com o jogador, a ferramenta atual mais importante talvez seja a internet. Ela provoca um novo paradigma, um coletivo que se faz presente e ausente simultaneamente pela conexão em rede. É uma espécie de solidão coletiva, onde os usuários estão sozinhos em seus computadores, mas através da conexão e dos games estão num processo social. Por isso, a conectividade é um importante meio de imersão nos games.

A Guerra Fria criou a base para os jogos online quando desenvolveu a base tecnológica daquilo que mais tarde foi chamado de internet nas décadas de 1960 e 1970. No princípio era uma ferramenta militar. O Departamento de Defesa norte-americano concebeu um sistema no qual seus computadores trocavam informações entre si, de uma base militar para outra. Surgia então a ARPANET, a interconexão de computadores, que logo evoluiria para a internet.

Logo a imaginação do homem e sua energia lúdica criaram o primeiro jogo online, o MUD (sigla de Multi-user dungeon, dimension, ou por vezes domain) é um RPG multijogadores, que normalmente é executado em uma BBS ou em um servidor na Internet. Era um game que utilizava somente textos, uma espécie de bate-papo virtual que “jogava” com a imaginação dos jogadores.

Os games online (via Internet) reúnem multidões numa mesma partida, isso deu uma nova dimensão aos processos de acoplagem entre game e jogador além de tornar simultâneo certos modos de interatividade que, para acontecer, dependem de mais de um jogador. O game online é uma espécie de corpo multidimensional. A conectividade fez possível uma espécie de coletivo capaz de produzir agrupamentos, tribos, clãs, amizades etc. Este tipo de coletivo é formatado para se jogar sozinho ou em equipes. Pode-se formar

equipes que poderão confrontar outras, ou várias pessoas umas interagindo com as outras.

A internet propicia um ambiente que facilita estar em coletivo, a conectividade. Esta é uma das características do interativo. No ambiente interativo os jogadores não precisam estar juntos no mesmo lugar, basta estar conectado, acoplado e virtualizado. A noção de distância desapareceu, já não importa mais. Existem também as Lan Partie's, festas online realizadas em ginásios gigantescos, com milhares de computadores conectados entre si por intranet onde os milhares de jogadores, presentes no mesmo espaço físico, mergulham simultaneamente no ambiente de um game (universo), ou seja, em uma mesma realidade virtualizada.

Nos jogos multiplayer, a internet é usada não como fonte de informação, de banco de dados, mas sim como ferramenta tecnológica de suporte de comunicação e lugar de produção da acoplagem entre os jogadores e o game, bem como plataforma de interligação para que o jogo se execute.

Existe uma infinidade de games online, no entanto, os mais conhecidos MMORPGs são: Ultima Online, Everquest, Star Wars Galaxies, RuneScape, Phantasy Star Online, Ragnarok, World of Warcraft, Meteorus, Lineage II e I, Tibia e, é claro, O Senhor dos Anéis Online.

Os modos de interatividade nos games do gênero multiplayer, produziram inúmeros fenômenos socioculturais, dentre estes observa-se a construção de forte vínculo de amizade através de clãs, kinships ou guildas, denominação dada as equipes de usuários fixos que se reúnem num determinado horário online (nem sempre na mesma lanhouse, isto é, nem sempre no mesmo ambiente físico) para jogar.

Outras formas de sociabilização que resultam na acoplagem são os mundos virtuais como em *Second life* e *Entropia*, eles propiciam a construção de uma persona (avatar) virtual que pode se casar, constituir uma vida doméstica, arrumar trabalho etc. Um número significativo de psicólogos e sociólogos começaram a estudar o comportamento dos jogadores ou vivenciadores desses mundos virtuais, inclusive analisar as relações entre uma economia real e uma economia sintética criada pelos jogadores destes mundos virtuais.

Analisando todos os fatores citados anteriormente, o avanço dos games online depende diretamente do aumento da capacidade da Internet. Quanto mais a tecnologia virtual se aperfeiçoar, assim como os processos de transferência de dados, os modos de acoplagem tenderão a ser ainda mais complexos e efetivos do que aqueles vivenciados hoje.

Quando se está acoplado ao game se tem um ritmo de jogo e cada jogador possui o seu, a sua individualidade. É importante analisar essa questão do tempo em relação aos ritmos de jogo

### 3.1. O TEMPO NOS GAMES

Antigamente o conceito de tempo era diferente, ou segundo Walter Benjamin tínhamos uma outra compreensão antes da reprodutibilidade técnica, isso quer dizer que não havia a questão do tempo de maneira tão presente nos modos expressivos, e o tempo passa a ser um elemento importante quando se começa a simbolizar ou poder registrar este tempo em alguma mídia. (fotografia, cinema, etc.) Podemos registrar o que aconteceu num tempo determinado, num gesto, numa hora determinada, com seu próprio roteiro, fragmentando o acontecimento. Esse congelamento do tempo tornou o tempo um elemento importantíssimo da cultura contemporânea.

O tempo no contemporâneo desestabiliza muito a percepção de um tempo sucessivo, um tempo que pode ser demarcado e um tempo ligado a questão do espaço. Porque nós em nosso cotidiano, não conseguimos mais pensar o tempo separado do espaço. Nós dizemos, nós fazemos tais coisas num espaço de tempo, então sempre o tempo se espacializa quando a gente quer contar esse tempo. Com o advento das redes, do tipo de uma sociedade comunicacional com essas tecnologias, a noção de espaço e tempo se transforma substancialmente. Porque a questão do tempo é quase a instantaneidade do tempo e a questão do espaço também é a deslocalização do espaço. (Olgária Matos – Documentário: Experiências no tempo. TV Cultura)

E desse conceito de tempo que nasce um outro conceito que é o ritmo. O ritmo de fazer algo, a simultaneidade de elementos que tem que se dar conta num determinado instante como jogar um game no celular dentro do ônibus e enviar mensagens eletrônicas por exemplo. Isto faz com que o Homem contemporâneo, trabalhe de alguma maneira estas temporalidades que se conjugam. Fato que torna o Homem contemporâneo num Homem de múltiplas temporalidades. Estas múltiplas temporalidades também se refletem nos games.

As complexidades dos games aumentam a cada ano. Não apenas no aspecto gráfico e qualidade de imagem, mas também nas diversas formas de interações e de trabalhar e conjugar as diversas informações. Ao se criar este ritmo próprio de conjugar essas múltiplas tarefas, se cria uma maneira de ser ou de jogar. Através deste ritmo se cria uma teatralidade pessoal, uma temporalidade específica e pessoal de cada jogador. O jogador cria conversações consigo mesmo, uma performance para dentro, uma individualidade que caracteriza cada jogador.

O tempo cultural contemporâneo é fragmentado por diversas temporalidades e escolhas. Diante da ocupação do espaço cultural pelas formas tecnológicas, o espaço individual ficou cada vez mais impreciso, pois o Homem contemporâneo vai se ocupando com novas tecnologias o tempo todo, onde essas tecnologias constroem *culturas de fazer* a todo o momento. E esta simultaneidade de informações que tem que se dar conta num determinado instante / tempo é enorme atualmente.

O Homem do contemporâneo e principalmente os jovens, ouvem música, enviam mensagens, atualizam o Blog, assistem a TV tudo ao mesmo tempo. E em se tratando do game aqui analisado (LOTRO) a quantidade de tarefas e ferramentas é enorme, trabalhando o cognitivo de maneira singular. No game o jogador precisa controlar o personagem, analisar os diversos dados que são mostrados durante uma batalha por exemplo, os ícones relativos a cada função e poder, prestar atenção na janela de bate-papo (Chat), digitar na janela de Chat, controlar o mouse, etc e tudo simultaneamente. (Fig.20 )



(Fig.20)

Se tirarmos uma destas possibilidades o jovem sentirá falta. Esta simultaneidade reflete-se nos jogos e aliás, precisa se fazer necessária nos jogos atuais. Pois condiz com os estímulos vividos pela sociedade contemporânea. Fato que se observa tanto no game aqui estudado, quanto na maioria dos games online que tendem a possuir uma grande quantidade de informações que o jogador precisa lidar e também de ferramentas para controlar a sociabilização online

É necessário controlar e administrar todo um mundo virtual de amigos virtuais mais que não deixam de ser amigos (personagens) controlados por pessoas reais. O ato de jogar um game pode disparar uma conversação consigo mesmo no jogador, pois o game possui um espaço virtual próprio e trabalha uma temporalidade própria, diferente da realidade do usuário, e ao se criar este ritmo próprio de conjugar essas múltiplas tarefas, se cria:

Uma maneira de ser,  
Uma teatralidade pessoal,  
Conversações consigo mesmo,  
Uma performance para dentro,  
Uma individualidade,  
Se está numa temporalidade específica.

Digo que , apesar das regras, do Ludus, cada jogador desenvolve uma maneira única e característica de jogabilidade, um ritmo próprio, pois nos games atuais, mais avançados, não existe apenas uma maneira de derrotar um personagem ou de passar uma determinada fase. Existem diversas maneiras e estratégias para o mesmo fim e estas conversações com as diversas temporalidades são umas das principais coisas que determinam o modo de vida no contemporâneo.

Esta relação de tempo da sociedade reflete-se nos games contemporâneos também através da instantaneidade da internet. A internet é o meio, o veículo que permite essa busca do homem contemporâneo pela instantaneidade. Pois esta instantaneidade é própria da experiência da vida em rede uma vez que vivemos uma nova instância, a instância da globalização.

Espaço e tempo são categorias em transformação crescente. A gente tende a entender que espaço e tempo são dados, eles não são dados. Obvio que existe a materialidade do mundo, mas o que nós entendemos por espaço e tempo é um *constructus* cultural e mental. (Nelson Brissac Peixoto – Documentário: Experiências no tempo. TV Cultura).

Essa relação de tempo/espaço da sociedade vai se permeando nos games. Essa reconfiguração da relação entre tempo/espaço, promovida pelas evoluções tecnológicas que estão ocorrendo nos meios de comunicação, na integração global e nas sociedades em geral, onde é claro, que se reflete da maneira de viver e jogar.

As Relações territoriais num game online mudam radicalmente. Sabemos que o game está alocado em algum servidor em determinado país, mas a



imbricação territorial deixa de existir e temos a sensação de estarmos interagindo no game e interagindo socialmente em algum lugar indeterminado no tempo/espaço, um lugar aonde a ficção torna-se real, apenas existe

A própria estrutura da internet e dos games online, provocam uma experiência de tempo diferente, que nós nos adaptamos e absorvemos sem muito questionar. Anula-se o espaço (físico / locação) e se tem uma outra noção de tempo. Essa deslocalização que os games e as novas tecnologias da internet, ou seja em rede nos proporcionam é o alicerce, é a base da experiência de vida do contemporâneo. Em LOTRO o tempo é diferente. A passagem do dia para a noite não possui relação com o nosso dia de 24 horas. Em LOTRO as 24 horas se passam em algumas horas. Estas novas tecnologias são vividas inconscientemente. Há uma adaptação de nosso cognitivo; e onde nossa percepção e experiência de tempo e espaço vão se adequando.

No contemporâneo, essa expansão e aceleração do movimento já fazem parte de nossas vidas e atingem a todos. O processo de globalização (não só pela internet) desse ponto de vista é uma espécie de abertura de espaços para o movimento, para o acesso. Antigamente havia uma restrição digital e até física no mundo, nas suas fronteiras. A conectividade cresce exponencialmente. Hoje podemos, como disse no capítulo anterior, conhecer, ter a experiência de outro país digitalmente, conhecer sua cultura, conversar, fazer novos amigos e jogar um game online e se sociabilizar simultaneamente.

A mídia está praticamente em cada canto do planeta. Temos imagens e experiências de quase tudo. As relações de tempo e espaço continuam mudando. Situações e áreas que não estavam inclusas em nossa experiência de vida, passaram a estar disponíveis (também midiaticamente) para nós.

Esses limites que a humanidade possuía, estão sendo substituídos pela experiência de acessibilidade infinita. Há uma busca desenfreada pela conectividade, essa expansão e aceleração, onde vivemos no contemporâneo uma intensificação do movimento.

Existem momentos de ruptura. Devido a avanços tecnológicos por exemplo, a expansão de relações comerciais. Um conjunto de fatores que provocam profundas rupturas na nossa maneira de compreender as dimensões de tempo e espaço. Esses momentos de ruptura implicam numa drástica compressão do mundo. Aparece a idéia de que tudo está mais próximo, tudo ficou menor e tudo ficou mais rápido. (Nelson Brissac Peixoto – Documentário: Experiências no tempo. TV Cultura)

As várias espacialidades trabalhadas no game online são próprias destas experiências do contemporâneo. Criando sua própria temporalidade nessa estrutura. Nos games em geral que demandam uma dedicação maior, como nos RPGs ou em LOTRO no caso, a desreferencialização de tempo espaço acaba sendo intensificada pela responsabilidade social adquirida. Em tais games como existe um vínculo social, torna-se mais difícil e complicado desligar-se, ou deslogar-se no momento em que quiser, como num jogo casual.

A legibilidade das paisagens (imagens) está relacionada à nossa capacidade de conseguir imaginá-las, fazer mapas mentais dessas organizações. Estamos sendo educados cada vez mais na experiência de abstração mental (Nelson Brissac Peixoto – Documentário: Experiências no tempo. TV Cultura)

Outro fato interessante do contemporâneo, é que as novas tecnologias e as mídias fortaleceram em nós a cultura da presentificação. Há uma obsessão pela instantaneidade do acesso, ter acesso a tudo instantaneamente e esta relação crescente e constante com processos abstratos nos faz aprender a lidar com estas novas dimensões espaciais e temporais.

Essa desreferencialização faz com que a única certeza que temos seja o presente, ao contrário do homem moderno que concebia um visão do futuro, onde sua vida permitia planejar e calcular sua vida. Por isso que hoje, ao mesmo tempo que temos essa desreferencialização e destemporalização, temos a sensação de que tudo é próximo e ao mesmo tempo tudo é “agora”. Mas esta presentificação é uma ilusão que perpassa a tudo, advinda das novas tecnologias, onde nosso cognitivo as aceita como realidade.

A grande maioria dos jogos que possuem uma narrativa estruturada, uma história a ser vivida e experienciada pelo jogador, possui uma estrutura em

torno de uma jornada através de um determinado espaço tempo. Tanto em LOTRO aqui estudado, como em gêneros mais difusos aqui se enquadram.

O jogador experienciará suas habilidades e vivenciará este mundo de uma maneira particular que lhe é própria e cada jogador percorrerá caminhos diferentes, ou em certos jogos os mesmos caminhos mas de uma maneira particular restringida as características e técnicas de cada usuário, criando um tempo, um ritmo peculiar neste espaço tempo sugerido pelo jogo.

Fortalecido cada vez mais pelo avanço tecnológico onde a inteligência artificial dos processadores propõem esta customização de jogabilidades para cada usuário. A I.A. busca proporcionar uma experiência única para cada jogador ao mesmo tempo que aprende com os erros e acertos de cada usuário. Portanto a mesma fase ou sequência jogada e experienciada pelo jogador A será diferente da vivida pelo jogador B, tornando o tempo de cada jogador único.

Ao estar imerso e presente representando um personagem num jogo, o usuário se despe da condição de “sí mesmo”. É como se o jogador deixasse de prestar atenção em seu corpo físico para dar mais atenção ao que se passa no game. Neste contexto, cada vez que se assume um papel nesses jogos se está numa certa realidade virtual e este ritmo / tempo é pessoal e intransferível, pois cada pessoa possui suas particularidades. Este fator de tempo como acoplagem também exemplifico de outras maneiras no capítulo a seguir.

Quanto mais realístico for este ambiente virtual que dá suporte ao jogador corporificado dentro do game através do avatar, fazendo-o sentir as sensações de presença através do mundo virtual proposto e até mesmo dos objetos que o compõem. Os fatores que determinam o grau de interatividade de um jogo também auxiliam para o seu desempenho como um sistema imersivo.

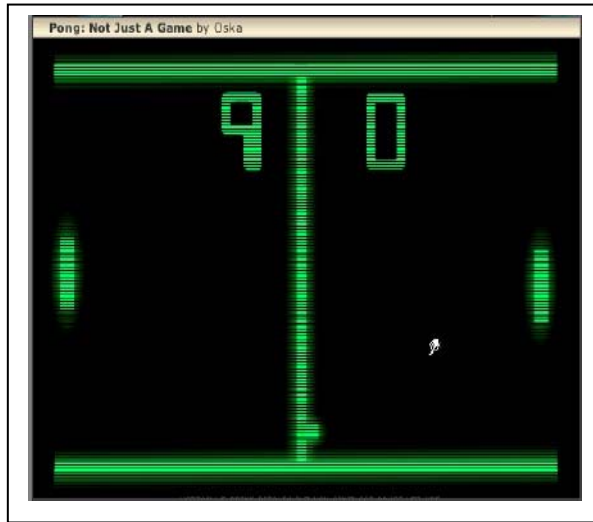
Os objetos deste mundo virtual proposto quando realisticamente representados, por exemplo uma pedra com uma textura de imagem, profundidade de campo verossímil e com uma interação similar ao da pedra real, com peso igual, e as mesmas forças gravitacionais processadas pela inteligência artificial, é um fator que contribui para a sensação de presença / imersão do jogador neste universo. Os objetos deste mundo virtual simulam o

comportamento dos objetos do mundo real e tudo isto constitui grande parte do jogar em si.

A partir do momento em que evoluíram as tecnologias midiáticas, principalmente a dos games, a imagem começou a se tornar mais poderosa, pois a experiência da sociedade contemporânea está baseada na idéia de tela. Seja a tela de televisão, cinema, celular, computador, games, mp4, mp5, e uma lista enorme de aparelhos que nos disponibilizam todas as informações e entretenimento através da tela é o que chamamos de cultura da tela.

E digo que isto se tornou mais poderoso, pois os equipamentos começaram a serem capazes de representar com mais fidelidade as imagens do mundo humano. No caso dos games, as imagens, os efeitos visuais, a dinâmica física da realidade virtual. Enfim é como que se os objetos do real foram transportados para o “mundo” dos games, o virtual e devido a esse avanço tecnológico e midiático a imagem começou a ganhar mais força e se tornar mais importante para o Homem do contemporâneo, sendo quase impossível dissociar nossos pensamentos e experiências do que já se conhece midiaticamente.

A tecnologia dos games também acompanha esta evolução cada vez mais, a fim de trazer com mais realismo para os games as imagens do real. O que conseqüentemente aumenta a imersão nos games. Nos primeiros games, os mais antigos como o telejogo no Brasil (Fig.21), o jogador controlava personagens e situações onde muitas vezes era representado por pontos, bastões ou formas geométricas de poucos pixels e com a evolução tecnológica temos hoje por exemplo como criar nosso Avatar de uma maneira bem melhor (Fig.22).



(Fig.21)



(Fig.22)

Nos RPGs (*Role Playing Game*) em geral e também no caso do game LOTRO, a construção do avatar (Fig.23, 24 e 25) é levada muito a sério. Existem inúmeras características para escolher, afim de criar uma personificação quase exclusiva de um outro “eu”. Dentre as opções é possível escolher:

Sexo: masculino ou feminino

Raça: Anões, Elfos, Hobbits, Humanos

Nome: o game auxilia na criação dos nomes dependendo da raça escolhida.

Classe<sup>43</sup> : Gatuno, Capitão, Campeão, Guardiã, Mago e Menestrel

Habilidades: Armeiro, Ferreiro, explorador, historiador, pensador (estrategista), Carpinteiro, fazendeiro.

Região de origem: cada raça possui em torno de 5 opções de região de origem, cada uma com suas características.

Cor dos olhos, pele, cabelo, dentre outras.

Isto é apenas no início, na criação primeira do personagem, pois durante o decorrer do game há inúmeras possibilidades de customização do avatar. Mas tudo seguindo o universo fictício de Tolkien.

---

<sup>43</sup> Agora em 2009 com a expansão do game com o pacote *Mines of Moria* foram criadas mais duas classes: *Rune Keeper* e *Warden*.



(Fig. 23)



(Fig. 24)



(Fig. 25)



## 4. CONCLUSÃO

O conceito de acoplagem serviu como hipótese para entender como os processos de imersão, nos games online, acontecem. Ao ter como princípio que a relação entre jogador e game se complementa numa espécie de acoplamento na qual a *autopoièse* é seu resultado imediato como condição de existência de uma complementaridade estrutural. Dessa forma, os demais conceitos abordados servem para complementar a hipótese da relação do conceito de Acoplagem nos games e com isso compreender melhor como se estrutura esta interação do ser humano com os jogos eletrônicos.

Procurou mostrar que os conceitos mencionados anteriormente, atuam diretamente e em conjunto como forma descritiva da relação entre jogo e jogador. Ou seja, nas formas de acoplamento que irão acontecer. Por isso foi necessário mostrar, o estudo das estratégias, da jogabilidade, das técnicas, dos tipos de simbiose fraca e narrativas oferecidas pelos games. Uma vez que as formas de acoplamento estão diretamente ligadas a tudo isso.

Procurei utilizar o conceito de acoplagem e *autopoièse* pois verifiquei que tal conceito, apesar de advir da biologia, mostrou-se uma maneira de poder explicar estas formas de imersão produzidas na relação entre jogador e game e através desta relação estabelecer quais seriam os modos de acoplagem entre o jogar e corpo no universo dos jogos. Procurei trazer novas luzes sobre este processo da interatividade.

Cada jogador se acopla num game de uma maneira muito “pessoal”. É a individualidade estudada por Maturana e Varela, gerando a diversidade da jogabilidade e acoplagem nos games, o que leva o jogador a experienciar o jogo de uma maneira única, provando que jogador e jogo estão mutuamente em constante processo de adaptação, sempre através do aparato.

Os games são formas de entretenimento que incorporaram em sua estrutura os modos de imersão de outras mídias além das formas de comunicação e isto contribuiu para a maior complexibilidade de experiência de acoplagem.

Atualmente os games carregam várias formas de entretenimento. Nestas formas, o jogador encontra diversos modos de se satisfazer, de se entreter pois há várias estratégias de entretenimento nos games online. Observa-se que os games possuem estratégias de imersão que os torna diferentes de outras mídias.

A possibilidade de se construir um outro eu e de evoluí-lo da maneira como bem desejar, sem regras e sem os preconceitos encontrados no mundo “real”, marca as maneiras de como se criar um avatar com as mais variadas formas (*Second life* por exemplo) e podendo este avatar interagir com outros avatares de outros jogadores espalhados pelo mundo. E esta possibilidade de evolução e elaboração customizada de um avatar associada a esta conectividade encontrada nos games online faz uma boa parte da acoplagem. Creio também que um dos fatores que fortalecem o acoplamento é o de se criar um game, onde existe um mundo que não acaba quando se desliga o computador e que perdura, chamado de Mundo Virtual Persistente.

Busquei mostrar que em LOTRO existe um mecanismo importante que também contribui para a acoplagem: O sistema social de trocas. Composto por um sistema financeiro, onde tudo o que o jogador adquire no game pode ser vendido, seja em batalhas ou caçando. Como disse anteriormente a *Auction House (casa de leilão)* é uma forma de fortalecer a autopoièse, pois faz com que o jogador volte a jogar para verificar se seus itens foram vendidos.

O ponto crucial da acoplagem está, a grosso modo, em três pontos (o tecnológico - *Hardware*, um outro eu - avatar e num mundo virtual).

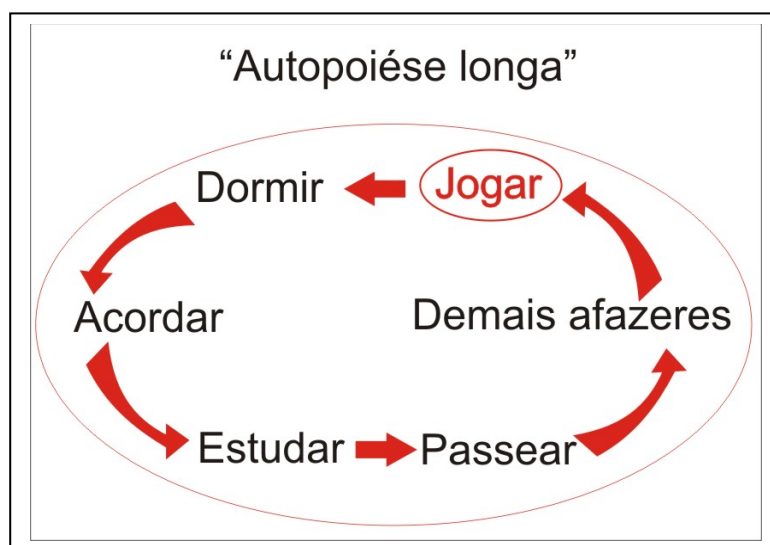
Primeiro, a tecnologia que o aparato (videogame ou PC) oferece ao jogador é que permitirá que se estabeleça uma boa interatividade ou não.

Segundo, na estratégia de construir um outro eu, uma parte nova na vida real do jogador. O jogador vivencia a somatória de uma vida virtual à sua vida “real”.

Terceiro, quanto mais realístico e vasto for o mundo a ser experienciado no game, mais tempo o jogador irá permanecer nele, a fim de desbravar e conhecer as minúcias de tal ambiente.

Resultando no processo de voltar a jogar, que é resultado da combinação ou hibridação entre a experiência virtual e a realidade (a esta hibridação chamarei de “autopoiése longa”) (ver fig. 26)

A responsabilidade dada ao jogador atrelada a todos os conceitos esmiuçados no decorrer da pesquisa também geram esse voltar a jogar (chamarei isto de “autopoiése longa”) (fig. 26).



(fig. 26)

Este é um exemplo de um jogador que criou o hábito de voltar a jogar através destas estratégias recursivas que posso caracterizar este processo como uma espécie de acoplamento autopoiético longo ou alongado.

A sensação de que o jogador possui uma vida virtual e precisa cuidar dela, de que tem uma parte dele em um outro lugar que precisa de atenção, faz com que exista essa atitude recursiva de voltar a jogar, mesmo porque, uma das necessidades no game é de se evoluir o avatar.

A outra parte se refere às tecnologias e design de games e periféricos. No design do game está por exemplo a criação do mundo virtual a ser vivenciado pelo jogador. Nele a conectividade que gera campo para a sociabilidade online vem complementar tudo isso; daí a simbiose, a acoplagem, pois nesse mundo onde o jogador possui um outro eu (ou uma parte da mesma vida ), existem os amigos, os outros jogadores espalhados pelo mundo.

Essas amizades são “reais” em sua virtualidade e fortalecem a união do jogador com seu avatar.

A sociabilidade online ajuda a tornar conexo o ambiente do game. Dá ao jogador a sensação de que o game tem vida, pois é permeado de pessoas reais jogando (conectadas). É a acoplagem que permite essa sensação de jogo vivo, com ela o game redimensiona a realidade. Se o game não proporcionar estratégias capazes de gerar a acoplagem, o mundo virtual, o social online se enfraquece, e conseqüentemente, a acoplagem se enfraquecerá. Por isso, a estrutura precisa ser elaborada a tal ponto para que estimule a autopoiese, pois enquanto a estrutura do game permitir, através de sua narrativa e estratégias, a simbiose, a imersão e a acoplagem acontecem, este sistema será recursivo, isto é, autopoietico. Portanto terá sucesso através do acoplamento autopoietico.

A estrutura narrativa e estratégica do game precisa ser tal, que ao romper a autoipoiese (seja porque acabou a eletricidade da casa ou por vários outros motivos) o jogador sinta-se compelido a voltar a jogar em outro momento futuro.

Seria uma “autopoiese longa” nela o jogador invariavelmente voltará a jogar assim que puder. Seria o que jogadores chamam em seu jargão de “viciado” ou *Hardcore gamer*. Neste caso, o jogador mantém um processo de jogar e descanso (não jogar) tão cíclico e ativo que se conforma como uma “autopoiese longa”. Esse fator de imersão através da sociabilização online é tão importante que a tendência nos games online é de cada vez mais desenvolverem ferramentas com caráter social. O que obriga a evolução das ferramentas capazes de construir um avatar. Desse modo as responsabilidades das pessoas no mundo real também acontecem no mundo virtual.

Isso fica claro quando um jogador que tem um alto nível dentro do game e depois de um período de evolução cria uma *Kinship* (clã) com vários avatares sob sua tutela, ele está com mais responsabilidades ainda, pois o papel do líder é ajudar os iniciantes (que são pessoas online), tanto jogando as aventuras lado a lado, quanto na janela de chat tirando dúvidas ou falando com os jogadores pelo microfone.

A kinship possui uma sede, uma casa que deve ser ornamentada e o líder de bom grado coloca itens a disposição dos jogadores que precisam. Por isso o fator social é preponderante em uma boa acoplagem e conseqüentemente na autopoiese num MMORPG.

Quando a tecnologia e o design do game permitem uma boa elaboração do avatar. Isto é um ponto positivo a mais que irá auxiliar na acoplagem, pois na criação do avatar é que o jogador se transporta para game. É nesse momento que ele pode se diferenciar dos demais jogadores, através das infinitas customizações oferecidas. E isto gera também uma sensação de afinidade com o personagem (avatar) e um sensação de um certo controle sobre a situação. Viver um avatar em um game como o do *Senhor dos Anéis* por exemplo. Implica em fazer amizades, não ser morto, buscar sobreviver a uma série de estágios no jogo. Por isso essa excitação se for bem planejada pelos designers do game, como um roteirista e um diretor o fazem em um filme, isto pode aumentar o poder de imersão do game, um fator que ajudará na acoplagem.

Em LOTRO a experiência imersiva baseia-se em evoluir o avatar guerreando, correndo riscos, batalhando, comprando e competindo. Jogando o LOTRO percebi que as *Kinships* ou Clãs possuem uma certa competição entre si. Assim como em times num jogo de futebol por exemplo, que representa uma competição entre os integrantes das diferentes tribos (jogadores, torcedores). A sensação da excitação do jogar, do sobreviver e vencer o adversário também foi estudada como um elemento de na elaboração do game que também contribui também para a acoplagem. Jogar é expandir sua energia de alguma forma, direcioná-la para algum tipo de canal, seja jogando um game ou torcendo para um time. Esse estado de excitação num game é essencial para que ele se mostre atrativo. Estar em um estado de excitação, é estar conectado a esta energia, agora canalizada.

A tecnologia contemporânea de uma certa forma nos trouxe uma vida mais sedentária e dependente dos aparatos, o que nos leva a re-direcionar essa energia de excitação de alguma forma. Os games são uma excelente fonte para diversão e canalização deste tipo de energia.

## 5. BIBLIOGRAFIA

- AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico do cinema*. Campinas: Papirus, 2003.
- ASSIS, Jesus de Paula. *Artes do Videogame*. São Paulo: Alameda, 2007.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- CAILLOIS, Roger. *O jogo e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CARROL, Noël. *A filosofia do horror - ou os paradoxos do coração*. Campinas: Papirus, 1999.
- CAMPBELL, JOSEPH. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- COSTA, Maria Cristina Castilho. "O Gancho - da mídia impressa às mídias eletrônicas". In: *REPOSCOM* (<http://reposcom.intercon.org.br>). Campo Grande: INTERCOM, 2001.
- COELHO, Cláudio Novaes Pinto. "Em torno do conceito de sociedade do espetáculo". In: COELHO, Cláudio Novaes Pinto & DE CASTRO, Valdir José (orgs.). *Comunicação e sociedade do espetáculo*. São Paulo: Paulus, 2006, pp. 13-30.
- CRAWFORD, CHRIS. *The art of Computer Game Design*. New York: Mcgraw-hill professi, 1984.
- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DELEUZE, Gilles. "Dúvidas sobre o imaginário". In: *Conversações*. Rio de Janeiro: 34, 1992, pp. 80-87.
- HALL, Stuart. "Notas sobre a desconstrução do 'popular'". In: *Da diáspora - identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: EdUFMG, 2006, pp. 231-247.
- FELINTO, Erick. *A religião das máquinas*. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- \_\_\_\_\_. Erick. "Por uma crítica do imaginário tecnológico". In: (<http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/2002/T6G4.PDF>). RS, Compós, 2002.
- FIELD, SID. *Manual do roteiro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

- GABLER, Neal. "O eu mediado". In: *Vida, o filme - como o entretenimento conquistou a realidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000, pp. 184-231.
- GARCIA-ROZA, Luiz Alfredo. "A repetição em Hegel, Kierkegaard e Nietzsche". In: *"Acaso e repetição em psicanálise - uma introdução à teoria das pulsões"*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986, pp. 27-38.
- GOMES, Renata. "O design da narrativa como simulação imersiva". In: *Narrativas Midiáticas Contemporâneas*. XIV Compôs-2005, Porto Alegre: Sulina, pp. 69-81.
- GRACIANO, Mirian Monteiro de Castro. *A teoria biológica de Humberto Maturana e sua repercussão filosófica*. Dissertação Mestrado FFCH – UFMG, 1997.
- GUERRA, E. Monteiro. "As Bases Biológicas da Cognição e suas Implicações Ontológicas". In: *Revista Ética & Filosofia Política*. Volume 8, Nº 1, junho/2005.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. "O campo não hermenêutico ou a materialidade da comunicação". In: *Corpo e forma*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998.
- \_\_\_\_\_. *Corpo e forma - ensaios para uma crítica não hermenêutica*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998.
- \_\_\_\_\_. *In 1926 - living at the edge of time*. Cambridge: Harvard University Press, 1997.
- \_\_\_\_\_. "Materialidades de comunicação: viagem de uma intuição". In: Flora Suessekind & Tania Dias (eds.): *A historiografia e as técnicas de escrita*. Rio de Janeiro: 2004, pp. 17-27.
- HAYLES, N. Katherine. *How we became posthuman – virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.
- JOHNSON, Steven. *Cultura da interface: como o computador transforma a nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- JULL, Jesper. *Half-Real*. Massachusetts: MIT Press, 2005.
- KELLNER, Douglas, "Cultura da mídia e triunfo do espetáculo". In: DE MORAES, Dênis (org.). *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, pp. 119 - 147.
- \_\_\_\_\_. "Beavis e Butt-Head - sem futuro para a juventude pós-moderna". In: STEINBERG, Shirley R. & KINCHELOE, Joe L. *Cultura infantil - a construção corporativa da infância*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004, pp. 133 - 159.

- KINCHELOE, Joe L. "Esqueceram de mim e Bad to the bone - o advento da infância pós-moderna". In: STEINBERG, Shirley R. & KINCHELOE, Joe L. *Cultura infantil, A construção corporativa da infância*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004, pp.53-86.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência - o futuro do pensamento na era da Informática*. São Paulo: 34, 1993.
- \_\_\_\_\_. *O que é o virtual?* São Paulo: 34, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Cibercultura*. São Paulo: 34, 1999.
- LINN, Susan. "De Barbie e Ken a Britney à Bratz e muito mais - o sexo como commodity". In: *Crianças do consumo - a infância roubada*. São Paulo: Instituto Alana, 2006, pp.161-183.
- LYRA, Bernadete. "Os jogos dos filmes". In: ([http://www2.anhemi.br/publique/media/mestrado\\_comunicacao/os\\_jogos\\_do\\_s\\_filmes.pdf](http://www2.anhemi.br/publique/media/mestrado_comunicacao/os_jogos_do_s_filmes.pdf)). Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo: 2007.
- MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos - o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. 3 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária: 2000.
- MARTIN-BARBERO, Jesus. "O popular que nos interpela a partir do massivo". In: *Dos meios às mediações - comunicação, cultura e hegemonia*. 4 ed. Rio de Janeiro: EdUFRJ, 2006, pp. 310-323.
- MATURANA, Humberto. *A ontologia da realidade*. Belo Horizonte: EdUFMG, 1997.
- MATURANA, R. Humberto e Varela G., Francisco J. *De máquinas e seres vivos, autopoiese – a organização do vivo*. 3 ed. Porto Alegre: Artmed, 1997.
- SINGER, Ben. "Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo". In: CHARNEY, Leo & SCHWARTZ, Vanessa. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cossac & Naif, 2001, pp.115 -147.
- WERTHEIM, Margaret. *A história do espaço de Dante a internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- WERTHEIM, Margaret. *The pearly gates of cyberspace*. New York: W. W. Norton & Company, 1999.
- TOLKIEN, J.R.R. *O Senhor dos Anéis - A sociedade do Anel*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- \_\_\_\_\_. *O Senhor dos Anéis - As Duas Torres*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- \_\_\_\_\_. *O Senhor dos Anéis - O Retorno do Rei*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- TRUFFAUT, François. *Hitchcock Truffaut - entrevistas*. São Paulo: Brasiliense, 1998.



TURKLE, Sherry. *O segundo eu – os computadores e o espírito humano*. Lisboa: Presença, 1 ed., 1989.

\_\_\_\_\_. "Sherry Turkle - Fronteiras do Real e do Virtual". Entrevista a Federico Casalegno. Porto Alegre: Revista FAMECOS, nº11, 1999. pp. 117-123.

## **Documentários:**

*A ERA DO VIDEOGAME*, *Discovery Channel*. Programa exibido em maio de 2007. Título original em inglês: "I, VIDEOGAME". Produção executiva de: Robert Curran. Para *Discovery Networks International* e de Fenton Bailey e Randy Barbato para a *World of Wonder*. Com episódios de 50 min. sendo:

*Episódio 1: O Polegar;*  
*Episódio 2: O Rosto;*  
*Episódio 3: As Pernas;*  
*Episódio 4: A Mente;*  
*Episódio 5: O Coração.*

*DOOM - A porta do inferno*. Diretor: Andrzej Bartkowiak, Lançado no Brasil em 17/02/2006. 100 min.

*INVENÇÃO DO CONTEMPORÂNEO - Tempo nas redes digitais*. Série: Experiências no tempo. CPFL, Campinas. Produtora Quark. TV Cultura, 2007.

*O PODER DO MITO*, *Joseph Campbell and the Power of Myth*. EUA, 1988, 180 min.

*SEM FRONTEIRAS*, *Efeitos psicológicos dos computadores e da internet na vida cotidiana*. GloboNews, exibido em 24 e 30 de março de 2008.

*SURPLUS - Mais valia*. Erick Gandini, 2003.

*THE PERSUADERS - A arte de persuader*. Barak Goodman & Rachel Dretzin, 2004.

## **Artigos:**

*Revista El País. Tengo una doble vida – Millones de personas desarrollan em La red outra personalidad gracias AL mundo virtual. nº1594, 15/04/2007 pp. 40-50.*

*Rock Band*: Disponível em:  
<http://www.youtube.com/watch?v=nvgpjYpFiXw>. Acesso em Dezembro de 2007.

*Video Games Live*: Disponível em:

<http://gamesbrasil.uol.com.br/artigos.php?numero=40>. Acesso em novembro de 2006.

*VGL - Vídeo Games Live*: Disponível em:  
<http://www.videogameslive.com/index.php?s=home>. Acesso em Janeiro de 2008.

*Comparação entre LOTRO e WOW*. Disponível em:  
[http://www.gwn.com/articles/article.php/id/912/title/World\\_of\\_Warcraft\\_vs\\_Lord\\_of\\_the\\_Rings\\_Online.html](http://www.gwn.com/articles/article.php/id/912/title/World_of_Warcraft_vs_Lord_of_the_Rings_Online.html). Acesso em fevereiro de 2009.

**Sites especializados em games.** Disponível em:

<http://community.lotro-europe.com/index.php>  
<http://www.gamespot.com>  
<http://www.ign.com>  
<http://www.gamecritics.com>  
<http://www.thebrasse.com>  
<http://www.1up.com>

**Sites sobre J.R.R. Tolkien e O Senhor dos Anéis.** Disponível em:

<http://www.tolkiensociety.org/tolkien/biography.html>  
<http://www.valinor.com.br>  
<http://www.duvendor.com.br>  
<http://www.tocasp.com.br>  
<http://www.glyphweb.com/arda/default.asp>  
<http://www.tolkienestate.com/home>  
<http://www.ardalambion.com.br/linguas/westron.html>

**Periódicos:**

REVISTA VEJA. Ed. Abril. Edição 2031 - ano 40 - nº42 - 24/10/2007. pp108 -112.

EGM Brasil, (*Electronic Gaming Monthly*). São Paulo, Futuro comunicação: 2007.

Páginas da internet visitadas entre junho de 2007 e Agosto de 2008:

<http://web.mit.edu> (*Massachusetts Institute of Technology*)  
<http://www.imdb.com>  
<http://www.youtube.com>  
<http://www.emotiv.com>  
<http://www.micorsoft.com>  
<http://cyberkinetics.virtual.vps-host.net/content/index.jsp>

## 6. ANEXOS

### 6.1. GLOSSÁRIO

ARGH: Jogador está nervoso.

BBL: Volto mais tarde. Do inglês: *Be Back Later*.

BAH: Jogador está irritado.

BRB :: Volto logo. (mais utilizado por estrangeiros) Do inglês: *Be right back*.

CHAT: Locais na internet de *interface* simples onde se conversa (bate-papo).

CGI: Imagens geradas por computador. Do inglês: *Computer generated imagery*.

CRAFTAR: Trabalhar com a sua profissão no RPG. Do inglês: *crafting*.

CLÃNS: Grupos de jogadores sobre uma mesma ideologia.

F.P.S.: Game em visão de primeira pessoa. Do inglês: *First person shooter*.

HARDWARE: Parte física que compõe o computador.

SOFTWARE: Programas que tornam possível a utilização do computador.

IA: Inteligência artificial.

INVITAR: Convidar. Do inglês: *invite*.

INTERFACE: Dispositivo (físico ou lógico) que estabelece a adaptação entre dois sistemas independentes. Do inglês: *Interface*.

KINSHIP: Conceito de Clã ou Guilda. Grupo de jogadores que formam sua tribo.

LAN HOUSE: Estabelecimento que aluga a utilização de seus computadores para jogos online em geral.

LAN PARTY: Uma *Lan party* é um evento temporário para agregar pessoas com os seus computadores, ao qual os ligam numa rede local (LAN), geralmente com o objetivo de se jogar jogos de computador *multiplayer online*.

LOTAR: Recolher os itens de um NPC abatido. Do inglês: *loot*. E o "verbo" abrigado do ato de dar *loot* (pegar item) seria lootear ou lootiar.

LOL: Rindo alto. Do inglês: *laughing out loud*.

LFF: Procurando por sociedade. Do inglês: *Looking for Fellowship*.

LOTRO: *Lord of the rings online*.

LVL: Nível. Abreviação do inglês: *Level*.

MIC: Microfone

MUD: *Multi-User Dungeon, Domain ou Dimension*

MMOs: Abreviação no plural de MMORPG ou MMOG

MMOG: *Massively Multiplayer Online Game*.

MMORPG: *Massively Multiplayer Online Role-playing games*

NOOB: Jogador iniciante ou de uma forma irônica ruim.

NPC: Personagem controlado pelo game, não pode se jogar com ele. Do inglês: *Non Player Character*, ou *Non Playable Character*.

OMG: *Oh my god*.

PLAYER: Jogador.

PLZ: Por favor. Do inglês: *please*.

PUZZELS: Literalmente significa quebra-cabeça, mas no caso se refere ao um gênero de game. Games como *Resident Evil* utilizam os *Puzzels*, onde o personagem precisa juntar peças que estão fragmentadas no cenário do game, a fim de seguir adiante na história como um detetive.

PVP: Jogador versus Jogador. Do inglês: *player versus player*.

ROFL: Do inglês: *Rolling on the floor laughing*.

SERVER: Servidor ou sala que se esta jogando.

SUMMONAR : Poder de transportar um determinado jogador para o seu lado. Do inglês: *summon*.

Survival Horror: Gênero de game (horror e sobrevivência).

THX: Obrigado. Do inglês: *Thanks*.

WOW: *World of Warcraft*.

UPAR: Evoluir o personagem. Do inglês: *upgrade*.

VGL: Evento musical. Abreviação do inglês: *Video Games Live*.

### **Termos mais utilizados no game Counter Strike ou CS:**

B1 OW B2: Base dos mapas. Base 1 ou Base 2. Quase todos os mapas são feitos com duas bases b1 e b2.

CF: Luta de Clãs. Do inglês: *Clan Fight*.

CHEAT (ou XITER): Um jogador que usa um programa para facilitar o seu jogo.

CPL: Modo de jogo usado em campeonato, onde as configurações são todas de campeonato.

CT: Time que joga como contra terrorista, o *counter strike*.

C4: Bomba que em todo *round* um TR começa com ela.

DEFUSING: Desativar a bomba. (caso um TR consiga colocar uma bomba).

FAKE: É um time formado de última hora no servidor, para enfrentar um Clãn que já está formado.

FORFUN: Ou 4fun. Modo de jogo onde as configurações são todas liberadas. Onde os players podem jogar em qualquer lugar do mapa ou estilo.

K: É o que representa o dinheiro. Cada k é equivalente a dois 00. Exemplo, se o jogador possui 100 em dinheiro no game, se diz 1k

MAP: É o mapa ou a tela que o player esta jogando.

OWNAGE: Quando um jogador elimina sozinho o time adversário.

PIXER: Um desenho ou uma marca que o jogador deixa no mapa.

SERVER: Servidor.

SAY: Mensagens que os players utilizam para se comunicar durante o jogo.

SAY TEAM: Mensagens que só os se time vê.

SPEC: Quando um jogador não esta jogando, mais está no *server* olhando os outros jogadores.

ROUND: Turno.

TR: Time que joga como terrorista.

TTC (ou TATICS): Táticas de jogo.

## **6.2. CD ROM**

Pasta Fotos: Diversas imagens do game LOTRO (telas capturadas).

Pasta Vídeos: Arquivo de vídeos explicativos sobre o game LOTRO.