



Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Renato Júnio Oliveira

**Relacionamentos em MMORPGs:
Online e offline**



Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Renato Júnio Oliveira

**Relacionamentos em MMORPGs:
Online e offline**

Dissertação de Mestrado
Mestrado em Comunicação, Arte e Cultura

Trabalho Efetuado sob a orientação do
Professor Doutor Nelson Troca Zagalo

DECLARAÇÃO

Nome: Renato Júnio Oliveira

Endereço eletrónico: 3Renato@gmail.com Telefone:

Bilhete de Identidade/Cartão do Cidadão: 13804088

Título da dissertação: Relacionamentos em MMORPGs: Online e Offline

Orientador:

Professor Doutor Nelson Troca Zagalo

Ano de conclusão: 2015

Mestrado em Comunicação, Arte e Cultura

É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO INTEGRAL DESTA DISSERTAÇÃO APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE.

Universidade do Minho, ____/____/____

Assinatura:

RESUMO

A ideia inicial deste projeto de investigação passa por estudar, analisar e comparar os relacionamentos criados em *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) com os do mundo físico, e como estes se interligam. Trata-se de um fenómeno que tem vindo a crescer significativamente no decorrer dos últimos anos, já contando com milhões de aderentes em todo o mundo. Os seus conteúdos e temas são objeto de estudo para diferentes áreas, contudo há uma lacuna no estudo das relações dentro e fora do jogo, e como estas se caracterizam, que este projeto de investigação procura preencher. Através da análise sociológica de grupos de estudo e de investigação já feita na área, procurarei estabelecer uma relação entre a componente social deste género de videojogos com a normal do dia-a-dia.

Conhecer pessoas online é algo cada vez mais comum nas sociedades modernas, procurar pessoas com interesses e gostos semelhantes é algo natural, e os relacionamentos que se iniciam nestes videojogos partilham algumas dessas características. Em MMORPGs as relações tendem a ser caracterizadas por mútuos interesses, os jogadores necessitam do apoio de outros jogadores para alcançar determinados objetivos, superar diferentes obstáculos, conseguir itens que requerem trabalho de equipa, conseguir acesso a determinadas áreas do jogo, etc., mas também por convivência e lazer. Assim sendo, os interesses virtuais e o gosto pelo mesmo jogo é muitas vezes a origem de relações íntimas dentro e fora do ecrã. Em acréscimo, o inverso também se verifica, quando os jogadores procuram recrutar os seus amigos, familiares e/ou pares para jogar o mesmo videojogo e partilhar aventuras virtuais. Estas duas perspetivas, apesar de apresentarem origens distintas, vão de encontro ao mesmo ponto: os MMORPGs enquanto espaço social.

PALAVRAS-CHAVE: RELACIONAMENTOS, MMORPGs, JOGOS ONLINE.

ABSTRACT

The main object of this study is to research, analyze and compare the relationships originated in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) with the ones from the physical world, and how these two interact. These phenomenon has been growing significantly during the last few years, counting with millions of fans all over the world. Its contents and themes are object of study for different areas but there is a gap in the study of relationships inside and outside the game and how they are characterized, that this thesis seeks to fulfill. Recurring to sociological analysis of group studies and existing research, I try to establish a relationship between the social component of this genre of videogames and the normal day-to-day.

Meeting people online has become increasingly common in modern societies. The search for people with similar interests and tastes is something natural and relationships which start in these games share some of these characteristics. In MMORPGs relations tend to be characterized by mutual interests, the need for support from other players to achieve certain goals like overcoming different obstacles, getting items that require teamwork, gain access to certain areas, etc., but also for living and leisure. Therefore, the virtual interests and taste for the same game is often the source of intimate relationships. In addition, the reverse is also true, as players seek to recruit their friends, family and/or partners to play the same video game and share virtual adventures. These two perspectives, despite having different origins, run counter to the same point: the MMORPGs as a social space.

KEYWORDS: RELATIONSHIPS, MMORPGS, ONLINE GAMES.

ÍNDICE

Resumo.....	VII
Abstract.....	VIII
Lista de Figuras.....	XI
Lista de Tabelas.....	XII
Lista de Abreviaturas, Siglas e Acrónimos.....	XI
1. Contextualização do tema.....	1
1.1 O que são MMORPGs?.....	1
1.2 Quem Joga?.....	5
1.3 Quais as motivações para jogar?.....	8
1.4 Meios de comunicação nos MMORPGs.....	13
1.5 Avatares e espaços de fantasia.....	14
1.5.1 Avatares.....	14
1.5.2 Espaços de fantasia.....	18
1.6 Investimento de tempo, emocional e monetário.....	19
1.7 Círculo mágico.....	21
2. Relações Online-Offline.....	25
2.1 Relações jogador-jogador.....	25
2.1.1 Como se formam e evoluem os relacionamentos entre jogadores?.....	25
2.1.2 Interdependência.....	26
2.1.3 Confiança e instituições sociais no mundo virtual.....	29
2.1.4 Relacionamentos além do espaço virtual.....	35
2.1.5 <i>Cyberbullying</i> e interações negativas.....	40
2.2 Relações jogador-jogo.....	41
2.2.1 O jogo além do espaço virtual.....	41
2.2.2 Capacidades e habilidades desenvolvidas em MMORPGs.....	42
2.2.3 Vício.....	45
3. Interpretação e Miscigenação.....	53
3.1 Estigmas e estereótipos.....	53

3.1.1	Estereótipos e estigmas	53
3.1.2	Perceções dos jogadores	55
3.2	Diversão e trabalho	58
3.2.1	É jogar uma perda de tempo?	60
3.3	Potenciais usos para os MMORPGs	63
3.3.1	Usos Pedagógicos	63
3.3.2	Usos pessoais e interpessoais.....	65
3.3.3	Progresso e conseqüências.....	67
3.4	Discussão e conclusão	68
3.4.1	Discussão.....	68
3.4.2	Conclusão	72
3.5	Trabalhos futuros	73
	Referências	75
	ANEXOS	83
	Anexo I – Entrevistas	85
	Transcrição das entrevistas.....	85

LISTA DE FIGURAS

Gráfico 1: Distribuição de idades por género.

(n(masculino)=4705, n(feminino)=788) (Yee 2006).

Gráfico 2: Probabilidade de jogar com um parceiro romântico (Distribuído por idade e género)

(n(masculino)= 558, n(feminino)=336) (Yee 2008).

Gráfico 3: Percentagem de respondentes, distribuída por género e idade, que concordam que as suas amizades nos MMORPGs são comparáveis ou melhores que as do mundo offline.

(n(masculino)=2971, n(feminino)=420) (Yee 2006b).

Gráfico 4: Comparação da média de tempo semanal gasto a jogar e o tempo semanal gasto a ver televisão entre jogadores.

(n(jogadores)= 1996) e não-jogadores (média estadunidense) (Yee 2005).

Ilustração 1: Representação dos quatro distintos grupos de Bartle (Bartle 1996).

Ilustração 2: Representação gráfica do processo de relacionamento em MMORPGs.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Distribuição de ocupação por género.

(n(masculino)=2383, n(feminino)=438) (Yee 2006)

Tabela 2: Distribuição de horas de uso semanais por género.

(n(masculino)=4739, n(feminino)=791) (Yee 2006)

LISTA DE ABREVIATURAS, SIGLAS E ACRÓNIMOS

ASCII - *American Standard Code for Information Interchange* (Código Padrão Americano para o Intercâmbio de Informação);

Avi - Abreviatura para Avatar;

Avie - Abreviatura para Avatar;

Bots - Abreviatura para Robots;

CDC - *Centers for Disease Control and Prevention* (Centros de Controle e Prevenção de Doenças);

Char - Abreviatura para Character (Personagem);

CMC - Computer Mediated Communication (Comunicação Mediada por Computador);

CW - Control Wizard (Mago Controlador) (classe disponível em Neverwinter);

DC - Devoted Cleric (Clérigo Dedicado) (classe disponível em Neverwinter);

GF - Guardian Fighter (Guerreiro Guardião) (classe disponível em Neverwinter);

Mobs - Abreviatura para Mobiles (personagens controladas por computador móveis);

MORPG - Multiplayer Online Role-Playing Game;

MMORPG - Massively Multiplayer Online Role-Playing Game;

MMOW - Massively Multiplayer Online World;

MMOG - Massively Multiplayer Online Game;

MMO - Massively Multiplayer Online, abreviatura para MMORPG;

MUD - Multi-User Dungeon/Domain/Dimension;

NPCs - Non-Player Character (personagem não jogável);

OLGA - On-Line Gamers Anonymous;

PC - Player Character (personagem do jogador);

PvE - Player versus Player (Jogador contra Jogador);

PvP - Player versus Environment (Jogador contra Meio Ambiente);

RL - Real Life (vida real);

RMT - Real Money Trading (Troca de Dinheiro Real);

TGU - The Gathering of URU;

Toon - Abreviatura de Cartoon;

WOW - World of Warcraft

1. CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA

Este capítulo dedica-se a contextualizar o tema desta dissertação. Para estudar e compreender a natureza dos relacionamentos online e offline em MMORPGs, primeiro é fundamental compreender estes videojogos e como diferem de outros géneros. Aqui procuro esclarecer e expor os principais elementos que os constituem e definem, assim como fazer uma breve exposição das pessoas que imergem nestes mundos virtuais e as suas motivações, apresentar sucintamente a sua origem e evolução, e quais as características que os diferenciam da restante indústria dos videojogos. Uma vez que a comunicação e interação entre jogadores é uma componente vital nestes espaços, assim como da temática desta dissertação, explorarei neste capítulo como estas se sucedem, e responderei a questões como: Quais são os canais de comunicação presentes nestes mundos virtuais? Como é que as pessoas/jogadores interagem? O que promove essa interação? O que são avatares e como afetam o seu utilizador? Quais as características sociais destes espaços? Entre outras. Não são as questões centrais desta dissertação, mas são fundamentais para compreender estes espaços e os relacionamentos que lá originam e se desenvolvem.

1.1 O que são MMORPGs?

Todos os MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) são, por definição, mundos virtuais imersivos e persistentes que são também jogos. Os mundos virtuais centram-se especialmente no chat e na relação com o conteúdo criado e editado pelos utilizadores. Dispõem de comércio eletrónico, jogos casuais e vários tipos de avatares personalizáveis ao gosto do utilizador. Os MMORPGs geralmente partilham estas características, mas a sua jogabilidade foca-se em especial no desenvolvimento de diferentes tipos de personagens e das suas respetivas habilidades. O desenvolvimento realiza-se normalmente através de combate *PvP* (*player vs. player*, jogador contra jogador), combate *PvE* (*player vs. environment*, jogador contra o meio ambiente), *crafting* (artesanato, a habilidade de misturar e combinar diferentes componentes disponíveis no ambiente de jogo para criar novos itens), conflitos comunitários (*Guild vs. Guild*, combates entre clãs de jogadores), colecionar e comercializar itens e explorar os diferentes cenários (Rice, 2006; Van Eck, 2010). Todas estas ações

ocorrem em mundos fantasiosos, dinâmicos, consistentes e completos com histórias, culturas, monstros, heróis, lendas e vilões. Ao contrário dos MMOWs (*Massively Multiplayer Online Worlds*), os MMORPGs investem em conteúdo narrativo e em atividades nas quais os jogadores podem participar ou em alguns casos criar, enquanto os MMOWs apostam na socialização e na personalização de avatares e itens que os utilizadores podem trocar e vender por unidades monetárias virtuais. Um MMORPG que falhe em fornecer regularmente novos conteúdos e histórias ricas torna-se rapidamente algo repetitivo e desinteressante (Rice, 2006). São videogogos que apostam muito na componente social, mas também na jogabilidade, algo fundamental para manter os jogadores interessados ao fim de semanas, meses ou anos.

Cada MMORPG dispõe de diferentes arquétipos de personagens que o jogador pode escolher e personalizar a seu gosto. Cada uma destas personagens conta com diferentes fraquezas, pontos fortes, habilidades únicas, e desempenham distintas funções dentro do espaço virtual, o que promove a colaboração e interação entre jogadores, e.g. enquanto alguns jogadores focam-se em curar os aliados no campo de batalha, outros preocupam-se em infligir dano aos oponentes.

A evolução destas personagens é um dos principais elementos deste género de videogogos. Alguns MMORPGs operam através de um sistema de níveis, as conquistas do jogador levam a que este ganhe pontos de experiência e ao fim de um certo número de pontos adquiridos, o seu avatar sobe de nível e recebe uma recompensa ou bônus que melhora as suas capacidades atuais ou desbloqueia novas. Quanto mais elevado o nível da personagem, mais poderosa e competente na sua função ela é. Contudo este progresso torna-se gradualmente mais difícil ao longo do jogo, incentivando os jogadores a trabalharem mais para alcançar os seus objetivos. Outros MMORPGs exploram o desenvolvimento das personagens através de sistemas de habilidades, e.g. em *Star Wars Galaxies* o jogador dispõe de sistemas de habilidades e sistemas de níveis: pode escolher habilidades ou profissões como cozinhar, pilotar naves-espaciais, costura, etc., e quantas mais vezes as utilizar com sucesso, mais a personagem evolui. Porém, geralmente ambos os sistemas têm um limite máximo que os jogadores não podem ultrapassar (Van Eck, 2010). Inicialmente o jogador tem o objetivo de chegar ao nível máximo, e após o alcançar estabelece outras metas como obter itens melhores, conseguir acesso e explorar áreas e cenários novos, etc. Ao contrário de outros géneros de videogogos, MMORPGs não têm fim e enquanto os servidores funcionarem e houver jogadores interessadas no jogo, este continua. Continua também mesmo quando os jogadores não se encontram no espaço de jogo. O mundo virtual onde o jogo decorre encontra-se em contínua evolução, constantemente a influenciar e a ser moldado pelos seus jogadores e habitantes.

As personagens que os jogadores desenvolvem podem ser utilizadas em diferentes batalhas, ora contra o meio ambiente e avatares criados e controlados por algoritmos (*PvE*), ora enfrentar outros jogadores (*PvP*) - porém, os confrontos entre jogadores nem sempre são de carácter violento, e.g. em *EVE Online*, os jogadores podem recorrer a métodos indiretos e controlar certos mercados económicos virtuais, ou rotas de abastecimentos para limitar ou cortar o acesso a determinados itens ou recursos a outros jogadores ou alianças de jogadores. Criando assim uma dinâmica política e económica no espaço virtual do jogo. Estes dois sistemas de combate, *PvP* e *PvE*, nem sempre são exclusivos, títulos como *World of Warcraft* ou *Everquest 2* empregam ambos os sistemas em simultâneo - um jogador pode encontrar-se numa situação difícil a batalhar um grupo de avatares gerado e controlado pelo computador e outro jogador aproveitar-se do momento para o atacar, ou curar o grupo para este ter uma melhor hipótese de sucesso (Van Eck, 2010).

MMORPGs são mais do que simples jogos, estes oferecem aos jogadores a oportunidade de interagirem e relacionarem-se com outras pessoas em mundos fantasiosos, com as suas próprias regras, restrições, *ethos*, éticas, económicas, políticas e habitantes. Oferecem aos jogadores a oportunidade de escaparem ao mundano do quotidiano e experimentar novas aventuras grandiosas em tempos e espaços diferentes, onde podem contribuir e ser membros ativos de sociedades complexas, batalhar diferentes inimigos, serem heróis reconhecidos e admirados, explorar novos espaços exóticos que desafiam o possível do mundo offline, conhecer pessoas de todos os cantos do mundo e criar laços de amizade, transacionar negócios, gerir riquezas, enfrentar adversidades, resolver mistérios e aprender. Tudo isto em tempo real, e com milhares de outras pessoas (Kelly, 2004; Rice, 2006). Mais do que simplesmente conversar com outros indivíduos num espaço virtual fantasioso, os jogadores têm oportunidade de partilhar experiências e colaborar, algo que é encorajado nestes ambientes que recompensam e exigem esforços coletivos e trabalho em equipa.

Quanto à sua génese e história, os MMORPGs são a mais recente etapa no processo evolutivo dos MUDs (*Multi-User Domains/ Multi-User Dungeon/ Multi-User Dimension*) não-gráficos (Yee, 2006a): ambientes online onde múltiplos utilizadores podem interagir no mesmo espaço virtual para alcançar objetivos comuns. O primeiro MUD, também conhecido por *MUD1* e *Essex MUD*, surgiu em 1978 e foi criado por Roy Trubshaw e Richard Bartle (Yee, 2006a; Fox, 2013; Szulborski, 2005). Em 1984 surgiu o primeiro MORPG (*Multiplayer Online Role-Playing Game*) comercial com gráficos *ASCII*, desenvolvido por Kelton Flinn e John Taylor, chamado *Islands of Kesmai* (Sfectu, 2014), onde uma centena de jogadores conseguia jogar em simultâneo (Wolf, 2014). Com o progresso das capacidades gráficas e de processamento dos computadores pessoais, assim como a facilidade em aceder à

internet, tornou-se possível na década de 90 o desenvolvimento de MUDs com interface gráfico (Yee, 2006a). Em 1991 surgiu o primeiro MORPG gráfico: *Neverwinter Nights*, desenvolvido por Don Daglow e Cathryn Mataga, e funcionou até 1997 (Sfetcu, 2014). Altura em que saiu para o mercado *Ultima Online*, título que é reconhecido como o primeiro grande sucesso do género MMORPG, e como sendo o jogo que revolucionou o género - um mundo gráfico online persistente, que permitiu que milhares de pessoas entrassem em simultâneo e melhorou o contato e experiências nestes mundos (Yee, 2006a). O número de pessoas que *Ultima Online* conseguia suportar foi um dos principais elementos a distingui-lo dos existentes MUDs com interface gráfico e levou ao surgimento do termo *Massively Multiplayer* para descrever estes jogos (Yee, 2006a). Entretanto jogos comerciais tornaram-se cada vez mais populares na Coreia do Sul, e *The Kingdom of the Winds*, desenvolvido por Jake Song, rapidamente captou a atenção do público e ganhou mais de um milhão de subscrições (Sfetcu, 2014). O seguinte título de Jake Song foi um sucesso ainda maior e em 1998 *Lineage* atingiu milhões de subscrições na Coreia do Sul e na República da China, dando à produtora *NCsoft* bases para se lançar para o mercado global (Sfetcu, 2014). Um ano mais tarde *EverQuest* popularizou o estilo de fantasia em MMORPGs e durante cinco anos, até 2005, foi o título com mais sucesso nos Estados Unidos, dando origem a várias expansões e jogos derivados (Sfetcu, 2014; Yee, 2006a).

Atualmente, este género tornou-se tão popular que anualmente surgem dezenas de novos títulos para o mercado. Por um lado, alguns dos novos MMORPGs tentam apelar a novos jogadores, alegando algo inovador e ousado, com uma componente visual de melhor qualidade e experiência de jogo única. Por outro, outros procuram recriar universos existentes noutras plataformas de entretenimento e.g. *Marvel Heroes Online* que dá os jogadores a oportunidade de imergirem e tornarem-se super-heróis do universo da *Marvel*. Outros procuram recriar a jogabilidade e as experiências vividas nos grandes clássicos, lançando remakes, sequelas ou emulando características dos títulos que revolucionaram este estilo de videogame e inicialmente captaram a atenção do público. Apesar de serem jogos sem fim, migrações de jogadores entre títulos é algo frequente neste género. Muitos jogadores mantêm-se fiéis a um título, comunidade e círculo de amigos, enquanto outros procuram novas experiências de jogo e ambientes fantasiosos.

Robert Rice afirma que muitos dos títulos deste género de videogame não deveriam ser categorizados como MMORPGs, um vez que falham em proporcionar ao jogador uma experiência de *Role-Play*, que é algo central neste género de jogos. Alegam oferecer algo dinâmico e em progresso constante mas na realidade são experiências estáticas que seguem uma história linear, sem espaço para explorar diferentes caminhos. Restringem as ações dos jogadores e limitam o desenvolvimento

das personagens a ganhar experiência, evoluir de nível e aprender novas habilidades, removendo a componente criativa e imaginativa. Tratam-se de jogos pobres em história e cultura que se focam principalmente na componente de batalha e competição entre jogadores, negligenciando a interação e colaboração entre jogadores, e por consequente, a formação de relacionamentos. Este tipo de experiências colocam em risco o elemento social destes ambientes e promovem um estilo de jogo solitário num espaço habitado por outros jogadores (Rice, 2006).

Todas estas variantes atrativas, em parte, explicam o crescimento rápido do número de adeptos e desta indústria. Um MMORPG pode custar entre 2 e 10 milhões de dólares para construir e demorar anos para desenvolver, mas são capazes de rivalizar com audiências televisivas, e.g mais de 3 milhões de pessoas jogaram *Lineage*, assim como *Ragnarök Online*, 1 milhão e meio jogou *EverQuest*, e jogos como *Ultima Online*, *Dark Age of Camelot*, *Final Fantasy XI* e *Star Wars Galaxies* contam com um quarto de milhão de jogadores cada. *World of Warcraft* no seu auge em 2010 contava com 12 milhões de jogadores e no final de 2014 contava com 10 milhões. Devido ao sucesso destes títulos, esta indústria bilionária continua em constante crescimento (Kelly, 2004), e como mencionado previamente, todos os anos novos títulos são lançados para o mercado, atraindo mais jogadores. Na Coreia do Sul estes jogos são tão populares que as audiências televisivas desceram significativamente quando as pessoas passaram da televisão para os MMORPGs. Estações televisivas para tentar combater esta tendência, criaram programas exibindo competições de jogadores em mundos virtuais em direto (Kelly, 2004). Em 2014 o canal de desporto ESPN transmitiu em direto a final da torneio do MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) *Dota 2*, e revelou que foi um sucesso de audiências, e que como tal estão interessados em expandir a cobertura deste género de eventos (Lewis, 2014).

1.2 Quem Joga?

Apesar de ser uma indústria que tem vindo a crescer significativamente nos últimos anos, ainda prevalecem alguns estereótipos relativos à demografia dos videojogos em geral. Em parte este fenómeno é considerado parte de uma subcultura jovem e masculina, conotado com uma imagem social negativa, e a grande maioria dos estudos realizados nesta área focam-se neste sector demográfico e nos efeitos negativos que nele desencadeia e.g. ligação entre videojogos e comportamentos agressivos, antissociais ou vício (Griffiths, Davies & Chappell, 2003).

Estudos quantitativos realizados por Nick Yee revelam que a grande maioria dos jogadores de MMORPGs são masculinos (85.4%, n=5547) e que a idade média é de 26.5 anos (n=5509). Revelam também que apenas um quarto (25%) são adolescentes (ver Gráfico 1) (Yee, 2006).

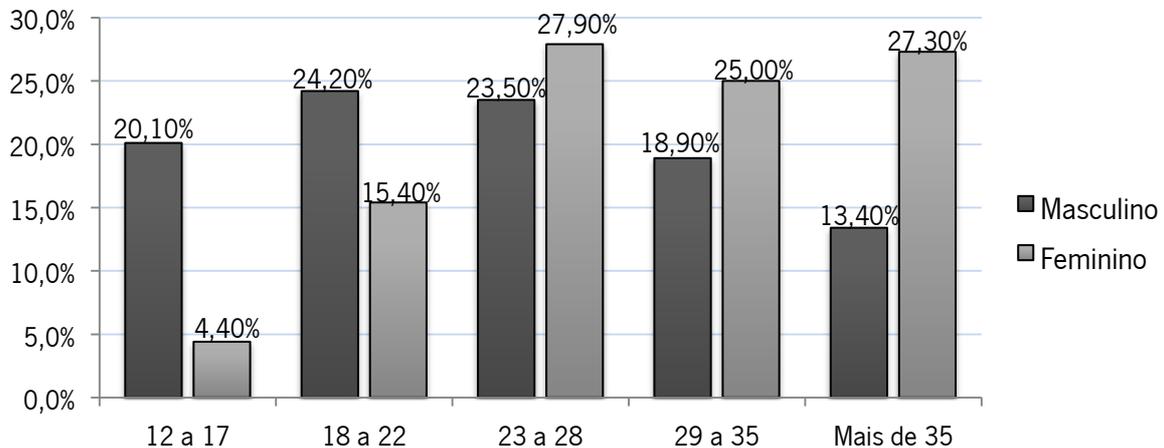


Gráfico 1: Distribuição de idades por gênero
(n(masculino)=4705, n(feminino)=788) (Yee, 2006)

Nick Yee sugere que uma possível explicação para a diferença de idades entre os diferentes gêneros é a maneira como o primeiro contacto com os MMORPGs sucede. Revela que 26.9% dos jogadores femininos (n=420) foram introduzidos ao jogo através de um parceiro romântico. Infere que jogadores mais velhos são mais propícios a ter parceiros românticos, este método de recrutamento provoca um aumento desproporcional na média de idades dos jogadores femininos. Porém esta explicação implica que jogadoras não têm uma curiosidade natural para estes mundos. Como podemos observar no comentário de uma jogadora, por um lado conviver com membros ativos destes meios pode ser um fator atrativo, por outro, existem outros elementos motivantes:

"(...) Costumava jogar Lord of the Ring Online principalmente porque muitos dos meus amigos da universidade o jogavam e criavam conteúdos para o jogo. Os MMORPG eram também um dos hobbies do meu (agora) marido, e quando ele veio morar comigo tornaram-se numa atividade que podíamos disfrutar juntos. (...) Agora que temos uma bebé e não temos tanta liberdade para sair (...) ainda podemos saciar da nossa paixão por fantasia, role-play e histórias" Jogador feminino, 36 anos (Ver anexo I)

Como podemos verificar existe uma tendência para o público feminino partilhar MMORPGs com parceiro romântico (ver Gráfico 2) (Yee, 2008). É também importante realçar que jogadores femininos são mais propícios a encontrar-se com alguém do mundo online no mundo offline.

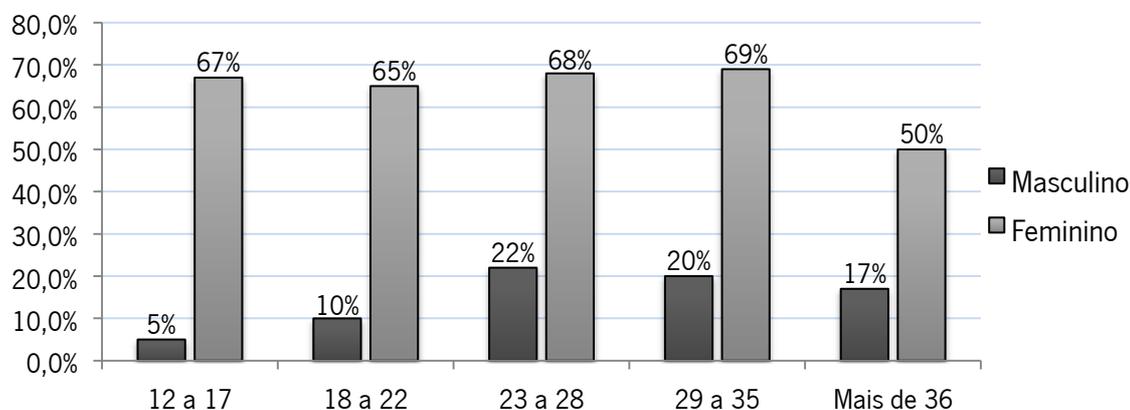


Gráfico 2: Probabilidade de jogar com um parceiro romântico (Distribuído por idade e género) (n(masculino)= 558, n(feminino)=336) (Yee, 2008)

A imagem de um adolescente socialmente inábil, fechado em casa em frente ao computador ou consola o dia todo como representação de um típico jogador, está longe de correta. Como mostra Nick Yee, 50% dos inquiridos (n=2846) trabalha em tempo integral (ver Tabela 1), 36.3% são casados e 22.1% têm filhos (Yee, 2006).

Tabela 1: Distribuição de ocupação por género (n(masculino)=2383, n(feminino)=438) (Yee 2006)

Género	Estudante a tempo integral	Estudante ou trabalhador em part-time	Empregado a tempo integral	Desempregado/a	Dona/o de casa	Reformado
Masculino	23.9%	12.8%	50.9%	10.1%	1.5%	0.7%
Feminino	12.8%	11.4%	48.0%	12.1%	13.3%	2.5%

Como podemos verificar, a composição demográfica destes mundos sintéticos é consideravelmente diversa e não consiste maioritariamente de adolescentes. Incluiu estudantes académicos, jovens-adultos, profissionais, pessoas de meia idade, donas/os de casa e também reformados. Todos estes são motivados por interesses individuais a passar horas nestes espaços (ver Tabela 2) (Yee, 2006).

Tabela 2: Distribuição de horas de uso semanais por género
(n(masculino)=4739, n(feminino)=791) (Yee 2006)

Género	0-10h	10-20h	20-30h	30-40h	40-50h	50-60h	> 60h
Masculino	24.5%	34.0%	20.6%	11.7%	4.6%	2.0%	1.8%
Feminino	22.6%	30.2%	23.3%	13.9%	5.5%	2.7%	1.9%

Determinar os habitantes destes espaços virtuais é fundamental para contrariar o estereótipo que estes jogos apelam apenas a uma subcultura jovem e que apenas afetam uma pequena parte da população. Na realidade entusiasma pessoas de diferentes faixas etárias, género, estado civil, comunidades e mundos profissionais. Não só o tempo que estes jogadores passam nos espaços, em média equivale ao de um emprego em tempo parcial, mas 60.9% revela ter passado 10 horas contínuas a jogar (n=3445) nestes espaços virtuais (Yee, 2006). Estes dados quantitativos comprovam não só a diversidade do público alvo destes jogos, mas também impacto que tem na vida destes.

Estes estudos cobrem apenas uma pequena fração das pessoas que pertencem e constituem estas comunidades virtuais, mas fornecem um vislumbre da diversidade demográfica que as compõe. Porém ainda deixam algumas questões em aberto e.g. não exploram a maneira como diferentes culturas e nacionalidades influenciam e imergem nestas comunidades, o porquê do número de jogadores masculinos tendencialmente diminuir com o aumento da idade, e porquê que o inverso se verifica em jogadores femininos.

1.3 Quais as motivações para jogar?

Até ao momento explorámos alguns dos encantos dos MMORPGs, porém ainda não identificámos quais as principais motivações que levam diferentes indivíduos a procurar e a permanecer nestes mundos virtuais. Antes de mais, é importante realçar que não existe apenas um motivo que compele diferentes jogadores a participar nas aventuras de um determinado mundo sintético e a dedicar-se a este e à sua comunidade até tomar a forma de um segundo lar. As personalidades dos jogadores são inerentemente distintas, conseqüentemente estes procuram experiências como MMORPGs por diferentes razões e através de diferentes métodos. Como tal, existem vários motivos pelos quais diferentes indivíduos escolhem integrar os mundos virtuais e as suas comunidades. Estes motivos são o que definem e moldam estas comunidades virtuais, e não os criadores destes jogos que estabelecem como o jogo vai ser explorado - são os que determinam e

estabelecem a jogabilidade de cada um destes títulos. Analisar estes motivos e estruturar um modelo empírico para as motivações dos jogadores de MMOs é fundamental para compreender e avaliar como os jogadores divergem, e se, e como, o contexto social se relaciona com os comportamentos online.

O economista Edward Castronova constata que estes mundos virtuais são algo semelhantes à celebre sala de simulação *Holodeck* da série televisiva de ficção científica *Star Trek: The Next Generation*, que permite os seus utilizadores experimentar diversas simulações. Através de tecnologias como computadores ou consolas, e acesso à internet, qualquer pessoa tem a oportunidade de ultrapassar a fronteira do real e vivenciar uma realidade virtual e imergir em reinos fantasiosos. Afirma também que estamos a presenciar na atualidade a um êxodo em massa para os mundos sintéticos, onde os avanços tecnológicos e o crescimento da indústria dos mundos sintéticos promovem o aumento do seu número de adeptos (Castronova, 2007). Uma vez que estes mundos são capazes de satisfazer diferentes necessidades de cada jogador e em simultâneo proporcionar momentos gratificantes, torna-se fácil entender porque tantas pessoas investem o seu tempo nestes espaços.

As circunstâncias que promovem o primeiro contacto entre um jogador e um MMORPGs variam de pessoa para pessoa. Algumas pessoas decidem imergir num destes espaços depois de algum contacto indireto, através de familiares, amigos, conhecidos ou parceiros que pertencem às comunidades destes espaços - convivem com alguém que faz parte de um destes ambientes e decidem experimentar porque foram cativadas por curiosidade ou porque foram convidadas e têm interesse em conhecer melhor estes mundos fantasiosos e compreender o que os outros veem neles. Outras procuram experiências novas e decidem aventurar-se nestas comunidades virtuais, motivadas pela fama, temáticas ou simplesmente pela publicidade feita a este género de jogos. Uma vez que estes espaços são célebres pela componente social, muitas pessoas procuraram neles um lugar de convívio e o sentimento de presença numa comunidade, consideraram tratar-se de espaços seguros, onde podem reinventar-se ou simplesmente alargar os horizontes. Nick Yee argumenta que o contexto social offline como o género do jogador influencia na maneira como este ganha acesso aos MMORPGs, assim como o que procuram neles.

Marty Grover afirma que os principais motivos pelos quais as pessoas participam e procuram estes ambientes virtuais são: aliviar tensão e descontraír, criar novas relações e conhecer pessoas, evoluir uma representação virtual e ser o melhor possível, obter e colecionar itens raros e preciosos, demonstrar e ser valorizado pelas habilidades e a destreza e sobretudo, porque é divertido (Bell & Trueman, 2008). Jane McGonigal aponta que os videojogos são desenhados e desenvolvidos, na sua maioria, para fazer com que os jogadores se sintam bem, e que estes conseguem transformar horas

de trabalho e dedicação em diversão e num sentimento de realização pessoal, desfrutando do estatuto social do avatar (McGonigal, 2010). Nestes mundos fantasiosos os jogadores têm sempre a seu cargo novas tarefas grandiosas para executar, que gradualmente se vão tornando significativamente mais difíceis, mas nunca fora de alcance ou impossíveis. Estas aventuras são desenhadas especificamente para o nível em que o jogador se encontra, o que aumenta as hipóteses de sucesso, e mesmo quando o jogador falha pode voltar a tentar, aperfeiçoando as suas capacidades. McGonigal afirma que os videojogos promovem um otimismo nos jogadores, fazendo estes acreditarem que são capazes de superar todos os desafios que o jogo oferece, enquanto recebem feedback instantâneo nestes ambientes e cada ação é recompensada, algo que no mundo offline não existe (McGonigal, 2010). Estas são de facto algumas das razões pelas quais estes jogos são tão populares, contudo são também aplicáveis a outros géneros de videojogos, não distinguindo o que de facto há de especial nos MMORPGs.

Richard Bartle categoriza os diferentes estilos de jogadores e jogabilidade deste género de videojogos em quatro grupos distintos: *conquistadores*, *socializadores*, *exploradores* e *controladores*, e cada um destes grupos apresenta diferentes preferências e motivações para jogar e imergir nestes espaços (ver Ilustração 1):

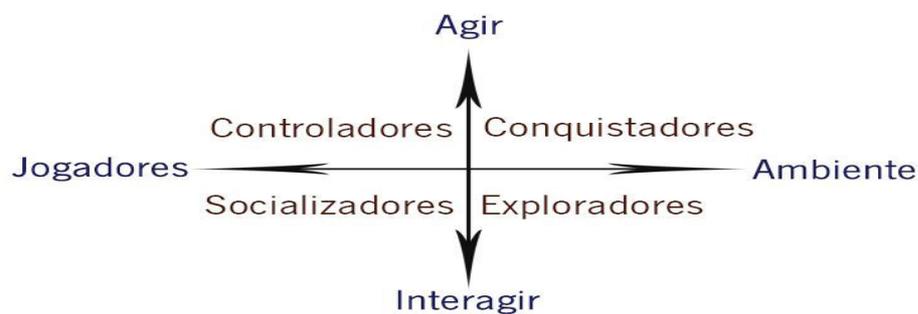


Ilustração 1: Representação dos quatro distintos grupos de Bartle (Bartle 1996).

Conquistadores:

São os jogadores que procuram ação com o meio ambiente do jogo e autoestabelecem metas que procuram vigorosamente alcançar e.g. a acumulação de grandes quantidades de tesouros valiosos, dos melhores equipamentos disponíveis no jogo e o nível máximo e símbolos de estatuto (Bartle, 1996).

Socializadores:

São jogadores que prestam mais atenção aos meios de comunicação do jogo e à sua componente social, focando-se nas conversas e relacionamentos, interagindo com outros jogadores - procuram uma infraestrutura social que faculte atividades coletivas (Bartle, 1996).

Exploradores:

São os que procuram descobrir tanto quanto possível sobre o espaço virtual em que o jogo se desenrola e a sua história, prestam mais atenção e apreciam a *lore* (a cultura e sabedoria popular que guia e complementa a história do jogo), os cenários, as diferentes mecânicas e interagem com o ambiente virtual (Bartle, 1996).

Controladores:

São os jogadores que utilizam as ferramentas e mecânicas disponíveis no jogo para afligir, perturbar e em raras ocasiões ajudar outros jogadores, procuram ação dominando outros jogadores (Bartle, 1996).

Bartle afirma que cada jogador pertence exclusivamente a um destes grupos conforme os seus interesses e motivos para jogar, contudo, apesar desta distinção ser mais adequada para MMORPGs em particular, não reflete ou identifica concretamente os diferentes tipos de jogadores, apenas apresenta hipóteses teóricas. Nick Yee realça que esta divisão em grupos independentes nunca foi empiricamente demonstrada e que cada motivo não é exclusivo a um arquétipo de jogador (Yee, 2007).

Nick Yee analisou empiricamente vários jogadores e desenvolveu uma estrutura que permite, em simultâneo, medir e categorizar as diferentes motivações individuais, assim como examinar a relação entre idade e género do jogador influenciam a maneira como estes agem no espaços virtual. Neste estudo determinou 10 subcomponentes distintas agrupadas em 3 categorias (Yee, 2008):

Conquistas/sucesso

Progresso:

Jogadores que procuram poder e progressão rápida, acumular símbolos de riqueza ou estatuto no mundo do jogo. Desfrutam e procuram pontuações elevadas, reconhecimento, melhorar as proezas de combate e *guilds* competitivos.

Mecânicas:

Têm interesse em analisar e compreender as regras subjacentes e sistema para otimizar as capacidades do avatar, procuraram modelar a melhor personagem possível, com os itens e habilidades mais adequados para um determinado uso, e.g. melhor curador, etc.

Competição:

O desejo de competir e desafiar outros jogadores, tanto no campo de batalha, como economicamente. Incluiu métodos tradicionais como batalhar em duelos, assim como enganar e provocar outros jogadores.

Social

Socializar:

Ter interesse em ajudar, conhecer e conversar com outros jogadores. Gostam de passar tempo no chat, apoiar jogadores inexperientes e amigos, geralmente pertencem a *guilds* casuais e amistosas.

Relacionamentos:

Jogadores que desejam criar relacionamentos significativos de longo prazo. Geralmente têm conversas significativas com outros jogadores, desenvolvendo relacionamentos íntimos.

Trabalho de equipa:

Têm satisfação em pertencer a grupos e em colaborar com outros. Preferem recompensas por trabalho de equipa do que esforço solo.

Imersão

Descoberta:

Descobrir e saber coisas que outros jogadores desconhecem como espaços secretos, itens raros e escondidos. Desfrutam viajar apenas para ver e explorar diferentes partes do mundo virtual.

Role-playing:

Procuram criar uma personagem com uma história e explorar uma narrativa fantasiosa interagindo com outros jogadores. Procuram vivenciar o espaço virtual pelos olhos virtuais do avatar. São jogadores que procuram conhecer a história por via dos eventos no jogo.

Personalização:

Têm interesse em personalizar a aparência do avatar. Valorizam a singularidade do aspeto do avatar.

Escapismo:

Recorrer aos mundos virtuais para evitar lidar com problemas do quotidiano. Procuram estes espaços para relaxar e aliviar stress do mundo offline.

Estes atributos/classificações não são exclusivos/as, e jogadores podem ter propósitos diversos que se enquadram em mais do que uma das componentes apresentadas. Ao contrário do que a teoria de Bartle sugere, Nick Yee não classifica socialização e role-play como pertencendo ao mesmo grupo, mas como motivações independentes e distintas, uma é baseada em nutrir relações com outras pessoas enquanto a outra em autonomia e criatividade. Apresenta também um elo entre competição e conquistas, que Bartle dispõe como elementos separados. É também importante realçar que a componente imersiva não consta nas categorias de Bartle, uma possível explicação é o facto de se tratar de uma componente que tem vindo a crescer significativamente com os títulos mais modernos, dando mais opções aos jogadores para personalizar e integrar o mundo do jogo, algo que originalmente era limitado.

Estas categorias e classificações demonstram que o propósito não é um fator uniforme e que diferentes indivíduos apresentam diferentes objetivos. No estudo de Nick Yee, este revela também que jogadores masculinos são mais propícios para conquistas e sucesso, enquanto femininos geralmente inclinam-se mais para as vertentes sociais e imersivas (Yee, 2008), porém não apresenta nenhuma possível explicação para este fenómeno. Existem mais teorias e hipóteses que distinguem as diferentes razões e estilos de jogadores, contudo as classificações exploradas neste capítulo são suficientes para demonstrar a multiplicidade de motivações que atraem pessoas de diferentes contextos sociais a participar e procurar estes mundos. Estas servem também para apresentar alguns dos diferentes estilos de jogo e mostrar como um só título é capaz de oferecer experiências diferente a cada jogador.

1.4 Meios de comunicação nos MMORPGs

Tal como exposto anteriormente, a comunicação é um dos elementos mais importantes dos MMORPGs. Estes jogos geralmente recorrem todos aos mesmos sistemas para facultar a conversação entre jogadores, chat de texto, *emotes*, mail e microfone. Estes sistemas têm vindo a evoluir desde a génese destes videojogos, originalmente dependiam apenas de mensagens de texto, atualmente já permitem voz e animações (Simpson, 2008).

O principal sistema de comunicação é o chat de texto, os jogadores podem enviar mensagens de texto através de diferentes canais, como zona, local, *party*, *guild*, privado, comércio entre outros, e cada um destes canais dá acesso a diferentes grupos ou a jogadores. Através do chat é possível contactar com qualquer outro jogador presente no jogo, amigo ou desconhecido, a qualquer altura. É comum recorrerem a estes meios para encontrar outros jogadores que estejam interessados em partilhar e colaborar na realização de diferentes *quests* (jornadas predefinidas com objetivos específicos que guiam a narrativa) ou eventos e.g. em *Neverwinter* podemos encontrar frequentemente no chat mensagens como: "*LF1M DC VT*". Pode parecer algo ininteligível para alguém que não conheça a gíria destes ambientes, mas a maioria dos jogadores é capaz de decifrar esta mensagem e sabe que um grupo está à procura de um curador para uma *Dungeon (Looking for 1 member, Devoted Cleric, for Valindra's Tower)*. O chat global é também utilizado para esclarecer dúvidas, e a qualquer momento qualquer jogador pode apelar o apoio da comunidade.

É também comum em MMORPGs jogadores poderem utilizar linguagem não verbal como *emotes* para se expressarem. São comandos, que acompanhados de uma breve descrição e diferentes animações, funcionam para enfatizar o estado-de-espírito da personagem e variam entre uma longa lista de variadas disposições de emoções, diferentes danças, cumprimentos, provocações, etc. Estas animações servem para promover diferentes interações entre jogadores, permitindo que estes possam conviver dinamicamente, e não apenas através de texto. Caso os jogadores possuam um microfone sincronizado com o jogo, podem também escolher falar diretamente com outros jogadores. Geralmente esta opção é limitada para *parties*, só podem falar com membros da mesma equipa. Por último, existe também uma opção de enviar emails dentro dos mundos virtuais, para poder contactar com jogadores que se encontrem offline, deixando mensagens e/ou itens que estes podem ler/usar mais tarde.

1.5 Avatares e espaços de fantasia

1.5.1 Avatares

Um dos primeiros passos a cumprir dentro destes ambientes virtuais é criar um avatar, uma representação bi ou tridimensional, desenvolvida e controlada pelo jogador. Esta representação atua como um portal entre o jogador e o espaço virtual, executa, em tempo real, os comandos que o jogador seleciona através do teclado ou rato, como mover-se, executar um determinado ataque, conjugar um feitiço, saltar, interagir com algum objeto, etc. Esta reciprocidade instantânea realça o

sentimento de presença no ambiente virtual. Esta imersão leva a que o jogador sincronize com o avatar e sinta que está a interagir com o ambiente virtual, e não o meio externo onde o jogador está inserido.

O termo “avatar” tem origem em sânscrito (*avatāra* «descida») e significa a manifestação corporal de uma divindade no espaço terrestre. Foi empregue pela primeira vez para descrever a representação gráfica de um jogador dentro de um mundo virtual por Chip Morningstar na comunidade online *Habitat* (Morabito, 1986; Farmer & Morningstar, 1991; Pearce, 2009). Inicialmente utilizado em MMOWs (*Massively Multiplayer Online Worlds*) e mais tarde adotado nos MMOGs (*Massively Multiplayer Online Games*), juntamente com outros termos como “*Player character*”, “*PC*”, “*Char*”, mais recentemente “*toon*” (diminutivo de *cartoon*), “*avi*” e “*avie*” (abreviatura de avatar), designa a personagem que o jogador integra e com a qual experiencia o mundo virtual. É através destas personagens que os jogadores interagem com os espaços digitais e com as comunidades que nestes residem. Mais do que uma simples figura pixelizada que o jogador controla ou um uniforme que usa, o avatar torna-se uma existência alternativa e uma extensão da identidade do jogador, com capacidades e habilidades únicas, como voar, controlar elementos, invocar monstros, etc. Inclusive, em casos em que os jogadores partilhem estes espaços com familiares, amigos ou parceiros, muitas vezes as habilidades do avatar transcendem o espaço de jogo e são utilizadas para descrever, anunciar ou referir-se ao jogador no mundo offline (Sarbu, 2011).

As características e personalização destes avatares mudam de jogo para jogo. Em alguns títulos o jogador tem acesso limitado a um certo número de personagens, enquanto em outros tem liberdade para seleccionar e editar com precisão cada detalhe da aparência do seu avatar. Em MMORPGs como *Mu Online* ou *Conquer Online*, o jogador pode apenas escolher entre algumas personagens pré-configuradas. Cada personagem dispõe de atributos e habilidades distintas, e à exceção das armaduras que o jogador vai adquirindo ao longo do jogo, o seu aspeto físico não pode ser alterado. Contudo estas limitações são raras nos títulos mais modernos. Por outro lado, em MMORPGs mais populares e modernos o jogador tem maior poder de edição e escolha. Em títulos como *World of Warcraft* ou *Lord of the Rings Online*, o jogador tem liberdade de personalizar e definir diferentes características do avatar, desde raça (humano, elfo, etc.), classe (mago, sacerdote, caçador, etc.), género, a detalhes da aparência (cor da pele, altura, estilo e cor do penteado, etc.). Esta liberdade e poder de escolha permite que, por um lado, os jogadores se reinventem e criem algo diferente e único, ou escolher algo exótico como um avatar do género oposto ou de uma raça estranha, ou por outro, optem por se projetar e tentar replicar nos avatares, criando algo semelhante ao próprio (Li, 2006). Tal como uma jogadora comenta, falando das suas escolhas na criação do avatar:

"O meu avatar é um representação estilizada de como eu gostava de ser. Qualquer avatar que crio normalmente tem o mesmo tom de pele, cor de cabelo, cor dos olhos e altura."
Jogador feminino, 36 anos (ver Anexo I).

Uma vez que têm a oportunidade de decidir e facilmente editar a sua aparência e características, podem apresentar-se como desejam e manipular a sua identidade. Nick Yee e Jeremy Bailenson denominam este fenómeno, de reinvenção do jogador no avatar, *efeito Proteus* - uma referência ao *Deus Proteus* da mitologia grega, que na *Odisseia* de *Homero* é descrito como um ser capaz de alterar a sua aparência de livre vontade. Esta capacidade de controlar o aspeto que apresentamos influencia e afeta o jogador não só durante o tempo de jogo, mas também no espaço offline (Yee, 2014). Tal como as figuras divinas que se manifestam num plano diferente, também os jogadores encarnam as representações gráficas que criam no mundo online, e percebem estas personagens como uma extensão do próprio, descrevendo e referindo-se às experiências do avatar na primeira pessoa, apesar de se tratar de um género de videojogo em que se joga na terceira pessoa (Filiciak, 2003; Li, 2006). As aventuras do avatar, são também as aventuras dos jogadores. Tal como um jogador comenta, relativamente à relação com o avatar:

"Para mim criar um avatar é algo sério, uma vez que é mais do que uma maneira com que interagir com NPCs. É algo parecido com o perfil do Facebook." Jogador masculino, 19 anos (ver Anexo I).

Apesar desta flexibilidade na autorrepresentação no avatar ser um elemento importante para a identidade e experiência online, a maioria da investigação desenvolvida na área *da comunicação mediada por computador* (CMC) tende a focar-se em aspetos técnicos da interação nestes meios, desvalorizando a componente visual existente, e.g. Estudos sobre a comunicação centrada em texto sem contexto social como idade, género ou estatuto podem não só dificultar o desenvolvimento da conversa como facilitar o anonimato e a falta de consciência social, que por sua vez é responsável por comportamentos ofensivos e desinibidos (Bordia, 1997; Kiesler, Siegel & McGuire, 1984). Como a falta de elementos não verbais na comunicação como acenos de cabeça, contato visual, mudanças de tom da voz dificultam a regulação e controlo da conversação, assim como a falta de feedback de compreensão ou concordância do recetor ser um elemento que limita os benefícios da conversa (Kraut, Lewis & Swezey, 1982). Como o anonimato e a dificuldade em distinguir entre os géneros pode

acentuar as desigualdades entre estes (Postmes & Spears, 2002). Contudo, existem também estudos que procuram preencher esta lacuna. Estudos que revelam como a aparência do avatar pode influenciar tanto a comunicação como o utilizador. Estes apresentam a criação e interação através de um avatar não como um processo unidirecional orientado pelo jogador, mas bidirecional, onde o jogador comanda e guia o avatar, mas este também influencia o jogador, induzindo este a agir de acordo com o comportamento associado com a aparência do avatar (Yee et al., 2011), dar importância e escolher com cuidado o aspeto da sua representação virtual. Tal como um jogador comenta relativamente à escolha de personalização do avatar:

"(...) Se o meu avatar não aparentar conseguir tomar conta de si próprio e contribuir para derrotar os 'inimigos' ou oponentes, outros jogadores/avatars não quererão interagir comigo." Jogador masculino, 56 anos (ver Anexo I).

Em acréscimo, estudos revelam que jogadores com avatares com uma estrutura alta negociam mais agressivamente que avatares mais pequenos, e que jogadores com avatares com aspeto mais atrativo revelam comportamentos mais amigáveis e partilham informação pessoal mais facilmente do que utilizadores com avatares menos atrativos (Yee & Bailenson, 2007). O que revela que mudar a representação do jogador, afeta a maneira como este interage num contexto social: *"Tal como em todos os espaços virtuais partilhados, a maneira como o jogador escolhe se representar tem implicações sociológicas e psicológicas significativas."* (Taylor, 2006).

Outro elemento a ter em atenção relativamente à apresentação estética dos avatares, é o modo como os diferentes géneros são retratados. Apesar de ambos os géneros conviverem juntamente nestes ambientes, a forma como são exibidos é diferente. Por um lado avatares masculinos são frequentemente apresentados como figuras dominantes, musculadas e varonis, associados com violência, agressividade e poder, o que infere teoricamente um elo entre a imagem masculina e a violência. Por outro lado, as personagens femininas são associadas com o corpo e a beleza, retratadas na maioria das vezes de forma sexualizada, não só no jogo em si mas também na publicidade, na capa e em revistas (Scharer, 2004; Fox, Bailenson & Tricase, 2013). Estudos deste fenómeno revelam que mulheres que incorporaram avatares sexualizados reportam mais pensamentos relacionados com o corpo do que mulheres que utilizam avatares sem traços sexuais exagerados, assim como uma maior tendência para auto-objetificação (Fox, Bailenson & Tricase, 2013). E frequentemente, quando não são expostas de forma sexualizada, são retratadas estereotipicamente como seres frágeis e em busca de

auxílio, e.g. princesas raptadas, guerreiras feridas, civis em apuros (Burgess & Stermer, 2007). A maioria dos estudos realizados nesta temática tendem a focar-se na sexualização do género feminino, negligenciando os efeitos e consequências das representações masculinas.

Além dos avatares que são controlados por jogadores, existem também nestes mundos personagens autónomas controladas por inteligência artificial, geralmente denominados "NPCs" (*Non-playable Characters*, personagens não jogáveis), "bots" (abreviatura para robots) ou "mobs" (abreviatura para mobiles) (Pearce, 2009; Van Eck, 2010). Estas personagens autónomas existem em todos os jogos e desempenham diversos papéis. Algumas (mobs) desempenham a função de inimigos que o jogador tem que batalhar e derrotar, outras (NPCs) prestam serviços ao jogador, desempenhando o papel de comerciantes ou curandeiros, outras atribuem *quests* para completarem e outras limitam-se a revelar conteúdo, enriquecendo a *lore*. Tal como os avatares criados pelos jogadores, estas personagens controladas por algoritmos pré-definidos surgem também em diferentes formas e feitios, desde humanos, ogres, elfos, animais domésticos a monstros gigantes, dragões e seres com características humanoides. Estas personagens, apesar de não serem membros ativos das comunidades online, exercem cargos importantes em MMORPGs, influenciam a interação e a comunicação entre jogadores, e.g. um antagonista consideravelmente mais forte que o jogador, obriga este a trabalhar em equipa com outros para o superar, momentos estes que constituem o clímax de um determinado nível ou parte do jogo.

1.5.2 Espaços de fantasia

Depois do jogador escolher as diferentes características do seu avatar, chega a hora de lhe atribuir um nome. O nome pelo qual outros jogadores da comunidade o reconhecerão e no caso de MMORPGs que dispõe de tabelas classificativas, o nome a que as ações e conquistas do jogador estão ligadas. O jogador pode optar por dar o seu próprio nome ao seu avatar, mas tal é incomum nestes espaços. Têm de apelar ao seu lado criativo e escolher algo inovador, que não exceda um certo número de letras e não contenha símbolos. Considerando o elevado número de jogadores que cada servidor hospeda, e o facto de os nomes não poderem ser repetidos, os jogadores recorrem a nomes de personagens de filmes, séries, jogos, históricas, ou a diferentes grafias (Castronova, 2005). Não é incomum encontrar nomes impossíveis de pronunciar.

Após arquitetar e nomear o avatar, o jogador finalmente entra no mundo do jogo. A atmosfera destes espaços varia de título para título, alguns decorrem em cenários medievais, outros em ambientes de ficção científica, uns retratam e recriam ambientes fantasiosos de grandes obras

literárias, predominantemente os mundos de *Tolkien*, outros estações espaciais que orbitam planetas longínquos com civilizações avançadas (Li, 2006). Geralmente contam com grandes terrenos com variadas texturas, que requerem grandes quantidades de tempo para explorar completamente, mesmo com os sistemas de transporte que os jogadores têm ao seu dispor. Estes terrenos são ricos em recursos que o jogador necessita para evoluir, tesouros que cobiça para enriquecer o seu avatar e perigos que o esperam onde terá de colocar as suas habilidades à prova. Estes mundos são atualizados periodicamente para que a experiência de jogo continue estimulante para os jogadores a longo prazo, oferecendo novo conteúdo para os estimular. Isto não significa que novos espaços ou a expansão de mapas já existentes ocorra frequentemente, mas são antes inseridos novos eventos especiais, itens raros, *quests* e desafios, que servem para manter o jogador interessado e desejoso de continuar, sem que o jogo se torne repetitivo (Bell & Trueman, 2008). Tal como Castronova aponta, não existe desemprego em MMORPGs, os jogadores têm sempre algo para fazer, e existe sempre alguma maneira de fazer progressos no avatar (Castronova, 2007; McGonigal, 2011). Todas as atividades recompensam o jogador de alguma maneira.

Cada título oferece algo que o diferencia dos restantes. Alguns são capazes de captar a atenção e interesse de mais jogadores, outros menos, mas seja qual for o universo virtual em que o jogador mergulha, ao fim de algum tempo e de algumas aventuras, este passa a ser uma segunda casa, que o jogador partilha com amigos. São espaços dinâmicos moldados pelo contexto físico e social, motivações individuais, e outros elementos online e offline. Estas camadas formam um lugar que apresenta diferentes desafios conforme os jogadores.

1.6 Investimento de tempo, emocional e monetário

De acordo com Jane McGonigal, seres humanos em coletivo passam mais de 3 biliões de horas semanais a jogar videojogos online, e esta é uma atividade que já conta com mais de meio bilião de participantes em todo mundo (McGonigal, 2010). Não só o número de aderentes tem vindo a aumentar significativamente nos últimos anos com os progressos tecnológicos, mas cada vez começam mais cedo a jogar. Pela altura que atinge os 21 anos, o típico jovem jogador já acumulou 10 mil horas de jogo, algo que equivale a todo o tempo que passou em salas de aula se este manteve uma assiduidade perfeita durante toda a escolaridade (McGonigal, 2010). Estes números referem-se a todos os videojogos online e não a nenhum género em particular, certamente não apenas a MMORPGs. Contudo tendo em consideração estes dados, podemos levantar algumas questões relativamente aos

MMORPGs, nomeadamente: quanto tempo os seus jogadores passam em mundos virtuais; e se esse tempo é desperdiçado.

De acordo com um estudo realizado por Nick Yee, utilizadores passam em média (n=5471) 22,7 horas semanais nos seus MMORPGs de eleição, e 8% dos utilizadores passa 40 ou mais horas semanais, o que equivale ao horário normal de um emprego a tempo inteiro. Esse mesmo estudo revela também que 60.9% (n=3445) dos participantes deste estudo afirmam ter passado pelo menos 10 horas a jogar continuamente e 27% (n=2170) afirmam que a experiência mais positiva que viveram nos últimos 7 dias ocorreu dentro do espaço de jogo, 18% (n=1446) responderam da mesma maneira referindo-se ao período dos últimos 30 dias. Quanto à experiência mais negativa, 33% respondeu que nos últimos 7 dias ocorreu no ambiente do jogo e 23% afirma o mesmo para o período dos últimos 30 dias. Alguns dos participantes revelam ter presenciado momentos de altruísmo e coragem nestes ambientes, enquanto outros afirmam ter vivido momentos de ansia e frustração (Yee, 2006). Como podemos observar por estes dados, estes espaços são mais do que meros passatempos e afetam as pessoas que os frequentam de maneiras significativas. Tal como mencionado previamente, em MMORPGs colaboração e confiança são necessários para alcançar as diversas metas pretendidas, e estes cenários iniciam e nutrem a formação de relacionamentos, o que em parte explica o porquê do investimento emocional por parte dos jogadores (Sanders, Dowland & Furnell, 2010).

É preciso também ter em consideração que, além das muitas horas semanais que em média correspondem às de um emprego *part-time*, muitos dos jogadores dedicam-se ao mesmo ambiente durante anos, convivendo diariamente e partilhando experiências com as mesmas pessoas, mesmo que estas se encontrem noutras cidades, países ou continentes. São uma companhia constante, o que permite que se fortaleçam os laços de amizade e criem novos. Considerando a longa duração do convívio em MMORPGs, torna-se fácil compreender como os jogadores acabam por investir tanto emocionalmente. Mais do que um espaço virtual cingido por determinadas normas, os mundos virtuais são espaços de convívio que facultam relacionamentos reais.

Como podemos verificar, os jogadores investem não só o seu tempo mas também emocionalmente nestes mundos, que claramente são de grande importância. Em acréscimo, existe também em muitos casos investimentos monetários. Alguns dos títulos mais célebres deste género de videojogos requerem por parte dos utilizadores uma subscrição mensal, de diversas quantias, para poder entrar no mundo virtual. Outros apenas a compra inicial, e outros estão disponíveis gratuitamente para todos, contudo contêm *cash-shops* opcionais, lojas virtuais onde os jogadores podem pagar quantias reais por determinados itens ou serviços dentro do jogo e.g. artigos cosméticos,

meios de transporte raros ou com melhores características, mais espaço no inventário do avatar, bônus que facultam a progressão do avatar, etc. Não é incomum encontrar títulos com subscrição mensal e *cash-shops*, porém é possível os jogadores desfrutarem de vários MMORPGs gratuitamente.

Claramente estes ambiente são capazes de despertar fortes emoções nos seus jogadores, tanto positivas como negativas. Tal como as relações que criamos e desenvolvemos no mundo offline, também estas são ricas e variadas, completas com boas e más experiências. Há momentos em que a distinção entre o mundo online e o mundo offline torna-se turva, o que nos leva no próximo tópico a discutir, o círculo mágico e as suas qualidades porosas.

1.7 Círculo mágico

O termo *círculo mágico* foi originalmente cunhado pelo historiador holandês Johan Huizinga para descrever espaços físicos de jogo, delimitados pelas suas próprias regras, nos quais o jogador pode escapar ao mundano do dia-a-dia:

"A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo o jogar existe e processa-se no interior de um campo previamente delimitado, por barreiras materiais ou imaginárias, de forma deliberada ou espontânea. Assim como não há diferença formal entre o jogo e o culto, o 'lugar sagrado' não pode ser formalmente distinguido do espaço de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de ténis, o tribunal etc., são todos, em forma e em função, terrenos de jogo, ou seja, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, nos quais se respeitam determinadas regras. Todos estes são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de atividades especiais." (Huizinga, 1938: 10).

Neste círculo mágico os jogadores transcendem as responsabilidades, incertezas e medos do mundo real, e imergem em narrativas, desafios, sonhos e catarses, das quais surgem experiências com significados próprios.

Mais tarde Katie Salen e Eric Zimmerman adaptaram este conceito para os jogos digitais, evoluindo e expandido além dos limites do espaço físico para dimensões virtuais. Considerando que o círculo mágico de um jogo é local onde este ocorre/desenvolve, afirmam que jogar um videojogo significa entrar num círculo mágico, recorrem a esta analogia uma vez que ocorre algo mágico quando

um jogo começa, cria-se uma nova realidade definida pelas regras dos jogo e habitada pelos jogadores (Salen & Zimmerman, 2004). Este conceito infere uma fronteira que divide o espaço de jogo do quotidiano do mundo real, delimitando um meio com regras próprias, sem consequências no mundo exterior. Esta fronteira separadora é unicamente teórica, e não existe qualquer argumentação fundamentada que suporte este conceito binário. Tal como Zimmerman aponta, este conceito serve apenas para evidenciar que quando um jogo está a decorrer, surgem novos significados. Significados esses que originam na miscigenação de elementos intrínsecos ao jogo e elementos exteriores (Zimmerman, 2012). Contudo, apesar de se tratar apenas de uma divisão teórica entre o virtual e o real, é importante estudar este conceito, pois levanta algumas questões pertinentes e serve para demonstrar a relevância social dos MMORPG, assim como o espaço do videojogo está conectado com o mundano.

Qual a relação entre o mundo sintético e o nosso mundo? Edward Castronova afirma que a distinção entre estes dois mundos é mais complexa do que um ser real e outro não, sem qualquer tipo de ligação direta entre ambos (Castronova, 2005). Adapta novas características ao teórico círculo mágico, não representando o espaço de jogo como algo fechado e separado do mundo real, mas como um organismo rodeado por uma membrana porosa. Dentro desta membrana, a vida progride seguindo regras fantasiosas - voos espaciais, invisibilidade, etc. - e fora, conforme as regras normais que todos seguimos. Afirma que esta membrana cumpre uma função protetora para o espaço fantasioso, todos os jogadores que aderem a estes mundos e atravessam esta membrana precisam seguir determinadas regras pré-estabelecidas. Porém esta membrana não é impermeável, pessoas transpõem-na regularmente em ambos os sentidos, carregando consigo comportamentos, atitudes, pressupostos e ideologias. Existem sociedades humanas que partilham valores e emoções em ambos os lados desta membrana, e devido à sua porosidade as regras de funcionamentos do jogo e da realidade influenciam-se mutuamente com resultados imprevisíveis para ambos os lados (Castronova, 2005). T. L. Taylor realça que a noção de círculo mágico é uma ferramenta importante para compreender algumas das principais componentes dos jogos, em especial dos MMORPGs. A ideia que a autenticidade, significado, liberdade ou prazer adquirido num título deste género precisa de estar isolada do real e mundano desvaloriza a flexibilidade que existe entre ambos (Taylor, 2006). Tal como Celia Pearce afirma, estes espaços virtuais e as suas redes de ligações devem de ser observados e estudados no contexto de uma esfera lúdica, que por sua vez se encontra dentro de um contexto maior, o do mundo real (Pearce, 2009). Expõe esta esfera lúdica como uma série de círculos mágicos com membranas porosas sobrepostos e agrupados. Esta disposição refuta uma fronteira espacial e temporal, mas revela

como migrações entre círculos mágicos podem ocorrer, transformando os mundos virtuais e influenciando o real (Pearce, 2009).

Tal como Vili Lehdonvirta refere, alguns dos desafios a esta dicotomia entre o mundo virtual e o real surgem essencialmente nas seguintes dimensões (Lehdonvirta, 2010):

Espaço virtual vs. Espaço real:

Tal como exposto previamente, nos MMORPGs os jogadores habitam espaços fantasiosos e as suas ações são voltadas para estes espaços, mas ao mesmo tempo permanecem no mundo real. Este espaço não pode ser ignorado, pois é influente no meio virtual, Guilds em *World of Warcraft* e Corporações em *EVE Online* recrutam membros considerando o fuso horário em que estão inseridos. Em *World of Warcraft* é importante que os jogadores se encontrem online ao mesmo tempo, durante grandes períodos de tempo, para poderem colaborar e trabalhar em equipa. Em *EVE Online*, quando alianças de jogadores se encontram em guerra por um determinado território é vital que os membros mantenham guarda a todas as horas do dia. Afinal onde acaba o mundo virtual e começa o mundo real? Além das planícies e planetas de *WoW* e *EVE*, os jogadores também estão presentes em fóruns, chats, *streaming* videos, etc. Esta noção de espaço virtual é importante, útil e ambígua, não apenas antagónica ou paralela ao mundo real;

Identidade virtual vs. Identidade real:

Mundos virtuais dão ao jogador a oportunidade de se reinventar e serem quem mais desejarem, o *Efeito Proteus*. Esta liberdade infere a existência de duas identidades, uma real que retrata quem o jogador verdadeiramente é, e uma fantasiosa que o jogador utiliza no mundo virtual. Porém cada jogador leva para o espaço de jogo os seus costumes, atitudes, a sua educação e os seus valores morais, influenciando a sua identidade virtual. Por outro lado, o jogador também é influenciado pelas experiências vividas no espaço de jogo (Fung, 2006; Yee & Bailenson, 2009). Assim sendo, estas duas identidades permanecem permanentemente ligadas;

Relacionamentos em mundos virtuais vs. Relacionamentos no mundo real:

Esta é a temática central desta dissertação, e como poderemos observar no decorrer dos próximos capítulos, a grande maioria dos jogadores considera ter desenvolvido relacionamentos significativos, com outros jogadores, nos mundos virtuais. Relacionamentos e amizades mediados por tecnologias são considerados tão válidos, significativos e sustentados como os que originam através de contacto

direto (Turkle, 1995). Esta dicotomia desaparece por completo quando grupos de amigos se reúnem e interagem enquanto simultaneamente partilham o mesmo espaço virtual, assim como familiares e amigos passam tempo juntos nestes ambientes fantasiosos apesar de se encontrarem distantes (Taylor, 2006). Lehdonvirta realça também que muitas vezes os relacionamentos online evoluem e expandem para o mundo offline para aumentar a confiança entre jogadores e reduzir o risco de cooperar com estranhos (Lehdonvirta, 2010). No caso de *EVE Online*, que é um título com riscos altos, jogadores tendem procurar intimidade e confiança com os aliados antes de lhes confiarem tarefas e cargos importantes. Estas relações não se enquadram facilmente com uma perspectiva binária;

Instituições virtuais vs. Instituições do mundo real:

Castronova argumenta que um dos maiores benefícios dos MMORPGs é que estes permitem que os jogadores se envolvam em comportamentos que não seriam possíveis no mundo real, e que um MMO ideal é guiado por novos conjuntos de normas e instituições virtuais (Castronova, 2004). Contudo, argumenta também que na prática existem mercados secundários que permitem a jogadores adquirir personagens e diversos itens poderosos. Por outro lado, tal como poderemos verificar mais adiante, instituições virtuais como *guilds* influenciam os jogadores de diversas maneiras, tanto online como offline.

Economia virtual vs. Economia real:

Este é um principais focos de atenção na discussão entre o mundo online e offline. Conforme mencionado no ponto anterior, propriedades virtuais podem ser vendidas por dinheiro real, através de mercados secundários, criando um elo direto entre estas duas economias.

Esta breve exposição de refutação desta dicotomia é um passo importante para compreender a importância dos MMORPGs. Apesar de não ser um conceito fundamentado de uma perspectiva sociológica ou antropológica, o círculo mágico apresenta uma perspectiva que ainda é frequente na atualidade, quer entre não-jogadores como entre jogadores. A ideia que jogos são apenas uma simples forma de entretenimento sem qualquer consequência ou influência no mundo fora do jogo. Nos próximos capítulos avançarei com uma análise mais detalhada deste fenómeno assim como uma exposição das instâncias em que este ocorre.

2. RELAÇÕES ONLINE-OFFLINE

Agora que os principais elementos que caracterizam e constituem os MMORPGs já estão identificados e enquadrados, avanço neste capítulo para o desenvolvimento da temática central desta dissertação - os relacionamentos em mundos virtuais, online e offline. Exploro na primeira fase as relações entre jogadores tanto da perspectiva online como offline: como estes relacionamentos se originam, quais as suas características, como a estrutura destes mundos virtuais os promovem, como são interpretados e valorizados pelos jogadores e como os afetam dentro e fora do espaço de jogo. Exploro também aqui como relações que originam no mundo real se manifestam no espaço virtual (familiares, amigos e parceiros românticos). Na segunda parte deste capítulo analiso e exponho as relações desenvolvidas entre os jogadores e o jogo, recorrendo à análise de alguns estudos realizados na área. Procuo aqui sintetizar e interpretar alguns dos argumentos que refletem os pontos positivos e negativos destes videojogos e como afetam os seus utilizadores.

2.1 Relações jogador-jogador

2.1.1 Como se formam e evoluem os relacionamentos entre jogadores?

Os MMORPGs mudaram significativamente a maneira como os videojogos são percecionados pelo público, e a maneira como os jogadores interagem entre si. Por um lado, académicos argumentam que comunicação mediada por computador aliena os utilizadores e prejudica os relacionamentos offline (Ratan & Chung, 2010; Wellman & Haythornthwaite, 2002), que a oportunidade para anonimato presente provoca uma despersonalização individual que estimula diferenciação intergrupar (Postmes & Spears, 2002) e também comportamentos desinibidos (Bordia, 1997); Por outro lado, outros argumentam que a CMC estrutura meios onde utilizadores de todo mundo podem formar relações interpessoais e conectar-se com diferentes grupos (Ratan & Chung, 2010). Neste ponto procuro explorar o que promove a interação entre jogadores, o desenvolvimento de relações interpessoais e a formação de comunidades e grupos sociais em MMORPGs. Quais as características desses grupos, como se estendem para além do ecrã e se/como influenciam o mundo offline.

De acordo com Constance Steinkuehler e Dmitri Williams, MMORPGs fornecem um espaço para interação social e desenvolvimento de relacionamentos informais além do espaço de trabalho e casa, que designam de "terceiros espaços" - comparáveis a bares, cafeterias e outros lugares de convívio (Steinkuehler & Williams, 2006). Argumentam que estes espaços são capazes de colmatar capital social, promover e enriquecer relacionamentos enquanto expõem os jogadores a diversas cosmovisões. Embora não prestem um profundo apoio emocional, apresentam uma combinação de escapismo fantasioso e realismo social emergente (Steinkuehler & Williams, 2006). Quando questionado sobre a possível comparação entre relacionamentos desenvolvidos em MMORPGs e relacionamentos originados por meios tradicionais, um não-jogador responde:

"(...) Hoje em dia é tão normal como as "relações de café". Vivemos num mundo em que a convivência social evoluiu muito para além das ruas, parques e cafés, vivemos numa aldeia global. Graças à Internet, estamos constantemente conectados com o mundo, por isso é mais fácil criar laços com outras pessoas. Eu olho para este tipo de jogos como "Rede Social". Jogadores de MMORPGs começam a interagir para melhorar a sua campanha durante o jogo e com a interação de um jogador com o outro, é normal que uma relação se desenvolva." Não-jogador masculino, 31 anos (ver Anexo 1).

2.1.2 Interdependência

Tal como mencionado no capítulo anterior, na maioria dos MMORPGs os jogadores dependem intrinsecamente uns dos outros para progredir no espaço virtual. A maneira como as diferentes classes disponíveis no jogo se complementam obriga a que os jogadores colaborem e a comunicarem (Yee, 2006b). Na maioria dos títulos deste género, cada avatar apresenta diferentes pontos fortes e pontos fracos, o que leva a que os jogadores procurem *parties* (equipas temporárias compostas por um determinado número de jogadores), tendencialmente com jogadores de classes diferentes, para participarem em *quests* e *dungeons/raids* (áreas especiais que requerem um determinado número de jogadores com uma estratégia coordenada para batalhar e vencer oponentes gradualmente mais poderosos) com sucesso e.g. em *Neverwinter* um jogador que desenvolva um avatar de uma classe especializada em *DPS* (*damage per second*, classes que se especializam em infligir o maior dano possível num curto espaço de tempo) como por exemplo um *CW* (*Control Wizard*, Mago controlador) tem mais facilmente acesso a *stats* (estatísticas que definem numericamente as qualidades e características de cada avatar) e recursos ofensivos do que a defensivos, o que o torna uma

personagem poderosa, mas ao mesmo tempo frágil. É capaz de dizimar monstros rapidamente, mas há medida que estes vão surgindo em maiores números e com melhores capacidades defensivas, torna-se mais difícil sobreviver e triunfar sozinho. Por outro lado, um jogador que desenvolva um *GF* (*Guardian Fighter*, Lutador guardião), que os jogadores normalmente denominam de *Tank* (classe especializada em resistir e suportar grandes quantidades de dano, assim como a provocar os inimigos para que estes o ataquem e ignorem outros jogadores), geralmente foca-se nas *stats* defensivas e negligencia os atributos ofensivos. Um avatar com estas características é capaz de sobreviver bastante tempo, mas como o dano capaz de infligir é reduzido, eventualmente acabará também por ter dificuldades em sobreviver a grandes *mobs*. Desta maneira, quando estes dois jogadores trabalham em equipa, um cumprindo uma função defensiva e o outro ofensiva, conseguem cumprir o seu respetivo papel mais eficazmente. Geralmente a este par junta-se uma terceira classe com a capacidade de curar os aliados, com a função de suporte, formando uma estrutura de combate interdependente, também conhecida como "*trindade*" - um grupo de jogadores onde cada um desempenha uma função específica. Em MMORPGs muitos dos desafios apresentados são apenas acessíveis com a ajuda de outros (Kujanpää, Manninen & Vallius, 2007), o que estabelece uma interdependência entre os jogadores (Zagalo & Gonçalves, 2013).

Kelley e Thibaut teorizaram este processo de interdependência e descrevem-no como a correlação entre recompensas e custos, onde recompensas referem-se ao prazer, satisfação e impacto positivo que surge da interação, e custos refere-se à perda, punição e impacto negativo. Definem quatro distintas categorias de recompensas e custos: emocional, social, instrumental e oportuna (Kelley & Thibaut, 1978), que permitem avaliar e prever o resultado da interação. Uma relação ideal é caracterizada com altos níveis de recompensas e baixos níveis de custos.

Emocional:

Emocional refere aos sentimentos positivos e negativos que resultam de relacionamentos e interações. Quanto mais próximas são as relações, mais propícias são a apresentar maiores recompensas e custos - emoções como felicidade e excitação mas também raiva e decepção. Quando parceiros, familiares ou amigos experienciam emoções como alegria e zelo, tendem a sentir-se mais próximos e a partilharem relacionamentos positivos, que ambos estimam (Guerrero, Andersen & Afifi, 2013). Nos espaços virtuais os jogadores desenvolvem diversos relacionamentos fundados em interesses funcionais e instrumentais, e tal como em outros espaços sociais online e offline, formam laços emocionais com quem mais se identificam e com quem mais interagem (Zagalo & Gonçalves, 2013).

Social:

Na categoria social as recompensas giram em torno de duas componentes: a capacidade de poder conhecer e interagir com pessoas que os jogadores gostam e com quem partilham interesses, e ser caracterizado com valores positivos devido à associação com outra(s) pessoa(s). Os custos derivam da vertente negativa das mesmas componentes: atividades sociais desagradáveis e entediantes, e ser julgado negativamente pela associação com outra(s) pessoa(s) ou falta de estatuto (Guerrero, Andersen & Afifi, 2013). Nos MMORPGs podemos verificar este fenómeno nas guildas (Clãs de jogadores) - um jogador que pertença a uma guilda celebre e reconhecida pelo seu mérito, tende a ser perçecionado na mesma lente, daí que jogadores procurem guildas conceituadas como símbolo de estatuto. O oposto também se verifica em guildas com má reputação, associando os seus membros a uma imagem negativa.

Instrumental:

As recompensas e custos instrumentais giram em torno de tarefas: a vertente positiva alude à eficácia e ao apoio prestado na execução de diversas tarefas, facilitando o trabalho devido ao esforço coletivo. Os custos instrumentais, por sua vez, referem-se a quando outras pessoas dificultam e complicam uma tarefa em que o jogador está envolvido, obrigando a esforços adicionais ou até impossibilitando integralmente a conclusão com sucesso da tarefa em questão. Uma das circunstâncias onde estas recompensas e custos se verificam nos MMORPGs é quando jogadores de uma equipa são hábeis ou inexperientes, cumprindo as suas respetivas funções com ou sem sucesso, ajudando ou destabilizando outros jogadores respetivamente (Guerrero, Andersen & Afifi, 2013; Zagalo & Gonçalves, 2013).

Oportunidade:

Por último, as recompensas e custos de oportunidade referem-se, respetivamente, aos ganhos e sacrifícios que as pessoas têm por se agruparem com outras. Mais uma vez, podemos observar estas recompensas e custos nas *guilds* existentes em MMORPGs. Estas são uma das principais instituições presentes nos mundos virtuais e os jogadores beneficiam de várias maneiras se pertencem a estes grupos organizados. Por um lado têm acesso facilitado a outros jogadores e a itens que estes partilhem, por outro, é esperado que cumpram horários, estejam presentes em certos dias e contribuam com materiais virtuais para o avanço da *guild*.

Todos os relacionamentos e interações, quer com amigos, familiares, parceiros, desconhecidos, colegas de trabalho, online e offline apresentam recompensas e custos, mas quando partilham um objetivo são interdependentes, procurando transformar conflitos em cooperação (Thibaut & Kelley, 2008). A teoria apresentada expõe situações de interação em termos de quatro dimensões onde indivíduos quantificam os pontos positivos e negativos de modo a avaliar a direção e possível resultado do relacionamento e interação, podendo assim descrever as maneiras como afetam e são afetados por outros indivíduos com quem interagem. Contudo podem também determinar o nível de dependência individual - o quanto um indivíduo depende das ações de outros; e nível de dependência mútua - o grau em que dois ou mais indivíduos dependem igualmente das ações de outros (Rusbult & Van Lange, 2002). Permite também compreender como a evolução e motivações dos jogadores são afetadas pelas ações de outros, quer positiva como negativamente. A investigação nesta área revela que esforços cooperativos tendem a promover mais esforço individual para alcançar a meta pretendida, relacionamentos íntimos e efeitos psicológicos e sociais positivos, ao contrário de esforços individuais ou competitivos que se focam nos interesses próprios, vencer e derrotar outros, esforços cooperativos tendem a promover o sucesso e bem-estar de outros assim como os interesses coletivos (Johnson & Johnson, 2005). MMORPGs são espaços sociais ricos onde podemos observar esta teoria em funcionamento, em dinâmicas de grupo, dependência, conflitos, cooperação, emoções, desenvolvimento social, motivações, riscos e confiança entre jogadores.

2.1.3 Confiança e instituições sociais no mundo virtual

Como podemos observar até este ponto, a componente social é o núcleo deste género de videojogos assim como um dos principais motivadores para os jogadores procurarem e imergirem nestes espaços virtuais. Mais do que uma plataforma multijogador onde cada um tem uma agenda própria e batalha contra todos, em MMORPGs os jogadores podem cooperar, criar e juntar-se a instituições denominadas de *guilds*, onde podem interagir, socializar e partilhar regularmente aventuras com outros jogadores (Castronova, 2005). São círculos de pessoas que convivem diariamente, fortalecendo as suas relações e a experiência imersiva nestes espaços. Inclusive, muitos jogadores afirmam que estas comunidades e os relacionamentos que lá surgem são tão significativos como as que formam e mantêm no mundo offline (Yee, 2006a), tal como comenta um jogador:

"Acredito que [os relacionamentos desenvolvidos em MMORPGs] são tão valiosos ou até mais do que os relacionamentos reais, porque uma vez que não interages cara-a-cara podes ser

mais sincero, sem ter que preocupar se os ofendes-te ou disseste algo de errado. Com os amigos que fiz no jogo posso falar de assuntos que não discutiria com os meus amigos reais." Jogador masculino, 56 anos (ver Anexo I).

Apesar de não haver nenhuma ligação fundamentada entre pertencer a uma instituição no espaço online e o aumento de atividade social offline, estudos revelam que a filiação com grupos online afetam o comportamento social dentro do espaço de jogo, e revelam um aumento no número de amigos próximos assim como maior participação em atividades e eventos sociais no mundo virtual (Axelsson & Regan, 2002). Estas organizações de jogadores, comparáveis com clãs ou gangues, consistem em grupos de jogadores que trabalharam em conjunto, criando ligações emocionais e sociais dentro e fora do jogo (Li, 2006).

Uma *guild* é um grupo/clã de jogadores com um determinado nome, hierarquia e regulamento. Todos os membros têm acesso a um canal no chat e quadro de anúncios onde podem comunicar com todos os outros membros, e geralmente dispõem de um rótulo com o nome da guild juntamente com o nome do avatar, como identificação do grupo/clã a que pertencem (Jakobsson & Taylor, 2003). O nome, hierarquias e regulamentos nestas instituições são estabelecidas pelos fundadores/líderes. O nome tem que ser único, não podem existir duas *guilds* com nome idêntico no mesmo espaço de jogo, e regularmente os seus membros podem subir e descer de cargo conforme o seguimento ou não das normas preestabelecidas pelos fundadores. Existem essencialmente dois tipos distintos de *guilds* - *guilds* casuais e sociais que se focam principalmente na diversão e numa abordagem mais leve do jogo, e *raiding guilds* que se dedicam a desafiar e procurar o que é designado de *endgame* (o conteúdo mais difícil de alcançar, os itens mais raros e os oponentes mais poderosos) (Jakobsson & Taylor, 2003). Ambos os tipos revelam uma consistente componente social. Dentro destes dois tipos de guilds podemos encontrar grupos com diferentes características: *guilds* que se especializam apenas em *PVP* ou em *PVE*, *guilds* compostas apenas por jogadores femininos, ou só de uma determinada raça, ou de uma região ou país específico, onde jogadores falam um determinado idioma, etc. A administração e direção destas *guilds* revela também uma forte influência das práticas do mundo offline, tal como instituições no mundo offline, também as *guilds* são estruturadas de forma a obter maior produtividade e estão em constante adaptação para satisfazer os interesses coletivos (Rezvani, 2008) e manter ou elevar o seu estatuto. Daí que seja importante para os jogadores encontrarem grupos/clãs que partilham os mesmos interesses, onde possam encontrar pessoas com

atitudes prestáveis e flexíveis. Quanto mais amigáveis e presentes os membros de uma guild, melhor é a sua reputação (Taylor, 2006) e mais íntimos são os seus relacionamentos.

Estas instituições representam uma das mais instrumentais estruturas nos MMORPGs, e funcionam como uma sofisticada rede na qual reputação, confiança e responsabilidade formam o predominante modelo de funcionamento (Jakobsson & Taylor, 2003):

Reputação:

Reputação desempenha um papel significativo no sucesso individual de cada jogador. Nas *guilds* esta componente assume uma dimensão ainda maior: Por um lado, a reputação do jogador no espaço virtual é uma das principais componentes para entrar em *raiding guilds* de alto nível - Estas *guilds* de prestígio recrutam apenas os melhores jogadores (Taylor, 2006). Não é incomum os jogadores terem que superar algumas provas para conseguir acesso a estes grupos, que simbolizam maior estatuto para o jogador. Por outro lado, membros de um determinado grupo trabalham em conjunto para manter ou elevar o seu estatuto, não só ajudando os restantes membros da *guild*, mas também outros jogadores, assim como exibindo as suas qualidades.

Um jogador com má reputação terá problemas em ser convidado para *parties* e *guilds*. Ter uma boa reputação, por outro lado, na maioria das vezes, significa que outros jogadores não ouviram nada de mal a respeito do jogador em questão. Nestes meios virtuais, em várias circunstâncias os jogadores têm a oportunidade de optar por comportamentos desonestos como roubar itens ou recompensas, mas quanto tal acontece, os jogadores lesados rapidamente informam outros, manchando a reputação de quem rouba (Clark & Scott, 2009).

Confiança:

O segundo elemento deste modelo é confiança - a disposição a estar vulnerável às ações de outros. Nas instituições sociais existentes nos MMORPGs destacam-se três características que contribuem para o estímulo da confiança entre jogadores: a interdependência dos membros, a persistência da sua identidade e os sistemas de reputação implementados dentro dos grupos (Axelrod, 1984). A interdependência, porque os jogadores estão vulneráveis às ações de outros, a persistência da identidade permite que os membros do grupo possam ser associados e responsabilizados pelas suas ações, o que leva à implementação de sistemas de reputação, a divulgação os comportamentos positivos e negativos dos membros do grupo como forma de incentivar o cumprimento das normas e regulamentos (Ratan & Chung, 2010).

A confiança é um elemento importante para os jogadores, estes arriscam as suas vidas virtuais e o bem-estar dos seus avatares para ajudar outros e garantir o sucesso da *quest/raid/dungeon*. Mas não é apenas no campo de batalha onde os jogadores confiam uns nos outros. As *guilds* dispõem de inventários onde o coletivo de jogadores pode armazenar e retirar itens, e nestas circunstâncias os jogadores confiam os seus pertences a outros jogadores, e em casos mais raros jogadores chegam a partilhar as suas contas e avatares (Jakobsson & Taylor, 2003).

Responsabilidades:

Em último lugar estão as responsabilidades: em *guilds* os jogadores podem contar com a ajuda dos restantes membros, mas por sua vez, tem também a responsabilidade de ajudar outros membros quando necessário e cumprir horários estabelecidos e.g. em *World of Warcraft* uma *raid* consiste em 25 jogadores, uma vez que requer um número considerável de jogadores, assim como uma estratégia predefinida, *guilds* tendem a planeá-las com antecedência para garantir que número de membros pretendidos possam participar. Contam frequentemente com horários fixos (The Raid, 2012). Em acréscimo, jogadores com cargos mais elevados em *guilds* casuais tendem a ser responsáveis por prestar apoio e instruir novos membros.

Enquanto as *parties* são essencialmente grupos temporários que se formam para concluir uma determinada tarefa e se dispersam depois, *guilds* são tendencialmente permanentes, e os jogadores continuam unidos procurando superar novos desafios e alcançar novas metas. É também frequente quando vários membros de uma determinada guild migram para outro MMO, que criem uma *guild* no novo mundo virtual, acomodando o mesmo grupo de jogadores, o que faz de muitos destes grupos/clãs, instituições multiplataforma (Li, 2006) que procuram manter as relações em múltiplos espaços (Pearce, 2009). Não só se estendem por mais do que um título, é também comum para as *guilds* disporem de websites e fóruns privados onde os membros podem conversar fora do espaço de jogo, ou então organizarem eventos offline e reunirem-se no mundo real. Em alguns casos, os jogadores migram para outro título não por interesse em explorar um espaço novo, mas para se manterem em contato com outros jogadores. Celia Pearce relata a história de um grupo de jogadores, que após o servidor do espaço virtual onde conviviam regularmente desligar, migraram para outros títulos, onde procuraram recriar o mundo virtual original:

"A prática de manter a identidade individual e de grupo, que atravessa múltiplos mundos virtuais, vai além do grupo de TGU (The Gathering of Uru). A imigração interjogo tem-se tornado cada vez mais comum. Guilds de MMOGs com atmosferas medievais são conhecidas por habitarem vários títulos simultaneamente. Em alguns casos, os jogadores movem-se em massa para jogos recentes, criando uma forma de canibalismo mercantil para jogos deste género. Imigrantes de The Sims Online têm comunidades em There.com." (Pearce, 2009: 178)

Após estudar este fenómeno, Celia Pearce distingue seis fatores contribuintes para a ligação entre o jogo, o design do espaço e emergência social dos jogadores em MMOWs: *mundos sintéticos fixos versus mundos cocriados, comunidades de jogadores, construção de uma identidade social, fluxo intersubjetivo, jogabilidade produtiva e círculo mágico poroso.*

Mundos sintéticos fixos versus mundos cocriados:

As características dos mundos virtuais podem variar entre fixas e cocriadas. Mundos virtuais fixos são jogos com objetivos e estruturas fixas, tendem a seguir uma narrativa fixa e impermutável e onde os seus jogadores não têm a capacidade alterar o aspeto físico do mundo de jogo. Mundos virtuais cocriados por outro lado, são espaços com final aberto nos quais os utilizadores são incentivados a contribuir ativamente para a sua forma e evolução, tendem a ser designados de *mundos sociais* ou *metaversos* e não *jogos*. Independentemente das características do espaço virtual, após um certo período de tempo ocorre uma emergência social (Pearce, 2009).

Comunidades de jogadores:

Os comportamentos emergentes das comunidades virtuais resultam da combinação das propensões dos jogadores que as constituem e interseção de valores, interesses e propriedades que o design do espaço apresenta e muitas das habilidades e comportamentos que os jogadores aprendem e adquirem podem ser transportadas para outros títulos, enriquecendo a sua cultura (Pearce, 2009). Quando uma comunidade de jogadores migra de um jogo para outro influencia ambos.

Construção de uma identidade social:

A identidade individual é um conceito intersubjetivo que se desenvolve através do processo de emergência social. A identidade do grupo enquadra a identidade individual, e o grupo estrutura a sua própria identidade, assim como a dos indivíduos que o compõem (Pearce, 2009).

Fluxo intersubjetivo:

Csikszentmihályi define *fluxo* como o sentimento de atenção e imersão completa numa atividade com níveis elevados de prazer e satisfação, um estado psicológico onde o indivíduo perde a noção de tempo e imerge completamente nas suas atividades (Csikszentmihályi, 1990). DeKoven propôs uma dimensão social para este conceito, que designou *coliberação*, que pode ser observada em contextos de grupo, como desportos e meios ligados em rede. Refere-se a meios onde indivíduos podem navegar entre ser demasiado individual ou excessivamente conformista, enquanto em simultâneo sentir-se parte duma comunidade mantendo a sua individualidade (DeKoven, 1992). Intersubjetividade é um conceito que permite refletir sobre culturas nas quais a identidade individual e do grupo estão entrelaçadas, utilizado para estudar ambientes de natureza social. Combinando estes princípios, Celia Pearce propõe o conceito de fluxo intersubjetivo, o estado de fluxo entre grupos e não entre indivíduos. Este conceito permite acelerar as dinâmicas de grupos, onde um grupo de jogadores, anteriormente desconhecidos, podem formar vínculos fortes, numa curta duração de tempo (Pearce, 2009).

Jogabilidade produtiva:

Celia Pearce desafia o tradicional axioma que jogar não é produtivo e propõe a teoria de jogabilidade produtiva. Particularmente em mundos virtuais cocriados, a construção de artefactos contribui para a economia virtual e é percecionado como uma forma de expressão social. Descreve a transformação de jogar como atividade criativa para uma atividade de trabalho (Pearce, 2009).

Círculo mágico poroso:

Tal como exposto no capítulo anterior, o círculo mágico poroso realça os vínculos entre o mundo virtual e a realidade. Pearce argumenta que os jogadores migram entre círculos mágicos, transportando consigo padrões comportamentais e a sua identidade social, adaptando-os aos novos espaços e transformando e evoluindo estes padrões comportamentais e identidades (Pearce, 2009).

Estes seis fatores enquadram as propriedades dos espaços virtuais e os padrões das suas comunidades, permitindo identificar o processo de formação de comportamentos. Quer seguindo ou criando uma história, imergindo numa comunidade em constante progresso, influenciando a identidade coletiva e individual, ou formando e desenvolvendo relacionamentos.

São instituições únicas para a interação interpessoal, caracterizadas pela recetividade, intimidade e elos com a comunidade. São importantes para os jogadores porque catalisam

relacionamentos verdadeiros (Li, 2006). Mais do que um simples aglomerado de jogadores que se unem por conveniência, estes grupos de jogadores agem como qualquer outra comunidade íntima, e revelam preocupar-se e cuidar dos seus membros. Estes grupos de jogadores chegam até a angariar fundos entre si para ajudar membros da guild em necessidade (Pizer, 2003), e também a participar em memoriais quando algum jogador falece (Avatars Offline, 2002). São comunidades virtuais que apresentam características e traços emotivos idênticos às que encontramos no mundo offline. Não só os jogadores são interdependentes, mas também estabelecem relações platônicas e românticas.

2.1.4 Relacionamentos além do espaço virtual

Muitos dos relacionamentos que originam em espaços virtuais evoluem ao longo do tempo para uma dimensão fora do ecrã ou então para algo de igual valor para os jogadores. Um estudo realizado por Nick Yee revela que 22.9% dos jogadores masculinos (n=2991) e 32.0% dos jogadores femininos (n=421) partilham segredos ou informações pessoais com amigos que conheceram em MMORPGs, que nunca partilharam no mundo offline. Revela também que 39.4% dos jogadores masculinos (n=2971) e 53.3% dos jogadores femininos (n=420) reportam que consideram os amigos que criaram no espaço de jogo tão próximos, ou mais, do que os que têm no mundo offline (ver Gráfico 3) (Yee, 2006b).

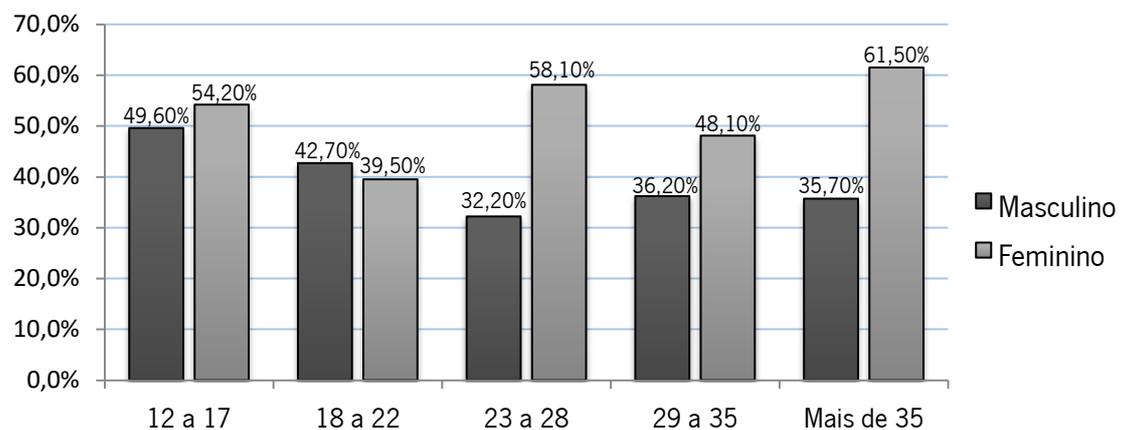


Gráfico 3: Percentagem de respondentes, distribuída por género e idade, que concordam que as suas amizades nos MMORPGs são comparáveis ou melhores que as do mundo offline. (n(masculino)=2971, n(feminino)=420) (Yee, 2006b)

Outro estudo desenvolvido por Mark Griffiths e Zaheer Hussain a 912 jogadores de MMORPGs corroboram estes dados, 45.6% dos respondentes (n=415) afirmam que as amizades criadas e

desenvolvidas nos mundos virtuais são comparáveis com as offline e 4.8% revelam confiar mais nos amigos online do que nos relacionamentos offline (n=43) (Griffiths & Hussain, 2011).

Estes dados suportam o modelo hiper-pessoal de comunicação mediada por computador (CMC) de Joseph Walther. De acordo com este, a CMC facilita a troca de impressões e a formação de relacionamentos online, que excedem a intimidade e intensidade que ocorre em interações offline, e apresenta quatro elementos concomitantes, que juntos explicam como a CMC suporta relacionamentos com mais intimidade e desejo do que em situações offline: Recetores, remetentes, canais e feedback.

Recetores:

Nos espaços virtuais os jogadores tendem a construir percepções idealizadas das mensagens recebidas. Uma vez que comunicação mediada por computador falha em oferecer sinais físicos e comunicação não-verbal, o recetor preenche os espaços vazios da comunicação para formar as suas impressões. Contudo, quando o recetor se identifica com o conteúdo da mensagem recebida, este tende a atribuir valores de similaridade ao remetente, idealizando o contexto envolvente. Estas impressões exageradas tendem a derivar de percepções estereotipadas da personalidade de outras pessoas, onde o recetor atribui valores e características que acredita identificar o remetente (Walther et al., 2015).

Remetentes:

Os canais de comunicação baseados em texto permitem ao utilizador otimizar a sua autoapresentação. No espaço virtual os utilizadores podem transmitir apenas os traços identificativos que pretendem, construindo mensagens que permitem retratarem-se de uma maneira desejável, contribuindo para a percepção idealizada que o recetores adaptam. Uma vez que têm mais tempo para responder, podem facilmente planear, autocensurar, refletir e selecionar um discurso favorável para a sua autoapresentação. Ao contrário do que sucede na comunicação frente-a-frente, na CMC as pessoas podem gerir a sua imagem, e as primeiras impressões não se formam através da aparência e imagem, mas através da personalidade e linguagem (Walther et al., 2015).

Canais:

Os canais de comunicação representam o meio em que as mensagens são transmitidas. Os utilizadores tiram partido da mecânica de funcionamento destes meios e aproveitam o tempo que têm para responder e enviar mensagens, e escrever atentamente o que pretendem. Em comunicação baseada em texto os utilizadores podem negligenciar o fluxo natural que ocorre em comunicação

frente-a-frente, e adotar um ritmo mais lento. Estes canais permitem também redirecionar recursos cognitivos para melhorar a qualidade das mensagens, sem ter que prestar atenção à comunicação não-verbal ou estímulos ambientais, focando-se apenas no conteúdo e apresentação da mensagem (Walther et al., 2015).

Feedback:

O modelo hiper-pessoal sugere que os melhoramentos fornecidos pela percepção idealizada do recetor, a autoapresentação seletiva do remente e os efeitos dos canais de comunicação influenciam reciprocamente a interação, formando um sistema de feedback, no qual cada um destes elementos intensifica a dinâmica dos restantes. Ou seja, quando um recetor enfrenta uma mensagem cuidadosamente apresentada, e idealiza a sua fonte, esse recetor tende a responder de uma maneira que retribui e reforça a imagem parcialmente modificada, melhorando e potencialmente exagerando os seus atributos (Walther et al., 2015).

O conteúdo das mensagens trocadas entre jogadores adquire uma maior importância devido à limitação da comunicação não-verbal, e as mensagens tendem a ser retribuídas de forma recíproca, o que cumulativamente conduz a interações mais íntimas e positivas (Walther, 2011), e é mais socialmente desejável do que tendencialmente é experienciada paralelamente em interações frente-a-frente (Walther, 1996).

É também importante referir que, de acordo com Nick Yee, 5.1% dos jogadores masculinos (n=2991) e 15.7% dos jogadores femininos (n=420) envolveram-se romanticamente, no espaço offline, com alguém que conheceram num MMORPG (Yee, 2006b). Segundo um estudo desenvolvido por Helena Cole e Mark Griffiths, 43.2% dos respondentes femininos e 26.2% dos masculinos afirmam ter sentido alguma forma de atração por outros jogadores (Cole & Griffiths, 2007). Além de apresentarem uma maior probabilidade de se envolverem com alguém que conheceram no espaço de jogo, jogadores femininos são também mais propícios a reunirem-se no mundo offline com alguém que conheceram no espaço virtual, assim como significativamente mais prováveis de se sentirem atraídas por outros jogadores (Griffiths & Hussain, 2011). Os MMORPGs são um meio singular de entretenimento, onde os jogadores tendem a ser imaginativos e idiossincráticos, com grande probabilidade de partilharem traços pessoais e gostos entre si. Daí que conhecer pessoas com personalidades compatíveis seja comum nestes meios (Yee, 2006a). Tal como em outras comunidades offline, também nestes espaços virtuais os relacionamentos progridem de maneiras diferentes, ou de forma platónica ou romântica.

Apesar de se destacarem algumas diferenças entre os gêneros na formação e desenvolvimentos de relações e interações, MMORPGs enfatizam a estrutura social e comunitária.

Contudo, não são apenas os relacionamentos com origem no mundo virtual que passam para o mundo offline, o inverso também se verifica. De acordo com um estudo desenvolvido por Nick Yee, 15.8% dos respondentes masculinos (n=1589) e 59.8% dos femininos (n=311) partilham estes espaços com parceiros românticos e 25.5% dos masculinos e 39.5% dos femininos com familiares (Yee, 2006a). O estudo de Mark Griffiths e Zaheer Hussain ratifica estes dados, 33.2% dos respondentes femininos (n=86) e 23.6% dos masculinos (n=151) jogam com familiares e/ou amigos (Griffiths & Hussain, 2011). De acordo com Nick Yee, os mundos virtuais permitem realçar as diferenças e semelhanças entre casais e parceiros, moldando a sua relação, e proporciona a familiares a oportunidade para interagirem em meios sociais e.g. alguns pais afirmam que os MMORPGs apresentam uma oportunidade única para observar os seus filhos a interagir num contexto comunitário, e ter uma melhor perceção da sua identidade social, assim como transcender os papéis parentais e reestruturar e redefinir as barreiras do relacionamento offline (Yee, 2006a).

Videojogos apelam a ambos os gêneros, e 68% dos jogadores reportam efeitos estimulantes, quer a nível social, desafiante ou interativo (Griffiths & Hussain, 2011). Mas como podemos verificar com estas estatísticas, a formação de relacionamentos em jogos online difere entre estes. Jogadores femininos são mais propícios a divulgar informação íntima e a discutir questões sensíveis, assim como a encontrarem-se com outros jogadores fora, em meios offline. Como podemos observar com estes dados, os MMOs são capazes de promover diferentes dinâmicas, consoante o que os jogadores procuram. O comentário de uma jogadora demonstra como MMORPGs podem, em simultâneo, influenciar positiva e negativamente os relacionamentos entre casais de jogadores:

"Sinto que [jogar MMORPGs] afetou o meu relacionamento com o meu marido de duas maneiras - uma positiva e uma negativa. Por um lado, passamos todas as noites juntos no mesmo quarto, partilhando quests e ajudando um ao outro. Falamos sobre o jogo quando estamos a viajar e criamos estratégias para melhorar o jogo para os nossos companheiros de guild/amigos. Por outro lado, às vezes sinto que o meu marido joga demasiado. Às vezes gostava de sair e fazer algo diferente, mas a mente dele está focada no jogo (...). Não passamos tanto tempo a falar sobre a vida real ou a conectar frente a frente, mesmo passando horas lado a lado todas as noites." Jogador feminino, 36 anos (ver Anexo I).

O impacto dos MMORPGs, quer positivo como negativo, estende-se além do indivíduo, a família e amigos do jogador também experienciam os seus efeitos indiretamente (Redmond, 2010). De acordo com Mark Griffiths e Zaheer Hussain 22.6% dos jogadores reportam sacrificar outros passatempos para jogar MMORPGs, 18.1% revelam sacrificar horas de descanso para poder jogar mais tempo, 9.6% trabalho e educação, 10.4% socializar com amigos, 5.4% socializar com parceiros e 4.6% tempo em família (Griffiths & Hussain, 2011). Katherine Hertlein e Blendine Hawkins analisam alguns dos efeitos negativos e problemas interpessoais associados com jogos online e expõem como estes podem afetar os relacionamentos românticos dos jogadores, principalmente em situações nas quais apenas um dos parceiros passa tempo em mundos virtuais a jogar (Hertlein & Hawkins, 2012): Indivíduos que passam muito tempo a jogar reportam níveis mais elevados de ansiedade social quando comparados com jogadores que joguem menos ou não jogadores (Lo, Wang & Fang, 2005), o que pode resultar em diferenças nas expectativas de atividades partilhadas e socialização offline entre casais (Hertlein & Hawkins, 2012); O uso excessivo de jogos online como escapismo dos problemas do mundo offline (Wang & Wang, 2008) pode resultar em diferenças nas prioridades entre os casais, causando dissonância, distanciamento e ressentimento (Hertlein & Hawkins, 2012); Por um lado jogadores masculinos são mais prováveis de ajudar jogadores femininos (Wang & Wang, 2008), por outro jogadores femininos tendem a discutir temáticas íntimas como problemas familiares, perda de entes queridos, problemas sexuais, discriminação e problemas de trabalho com amigos do jogo (Griffiths & Hussain, 2011), o que pode resultar em suspeitas das motivações por parte do parceiro não-jogador (Hertlein & Hawkins, 2012); Jogar mais do que 10 horas semanais pode resultar em fraca realização pessoal, problemas de intimidade e isolamento social (Huang, 2006), o que por sua vez pode levar a inibir a intimidade em relacionamentos e gerar problemas com compromissos (Hertlein & Hawkins, 2012); Jogadores de MMORPGs reportam mais problemas de saúde e privação de sono, comparando com jogadores de outros géneros de videojogos (Smyth, 2007) o que induz a rutura de responsabilidade e discórdia no relacionamento (Hertlein & Hawkins, 2012); Apenas 20.3% dos jogadores consideram que MMORPGs afetou negativamente os seus relacionamentos com não-jogadores e 67.4% afirma que partilhar um espaço virtual com amigos offline afetou positivamente o relacionamento (Griffiths & Hussain, 2011). O que pode ser interpretado pelos parceiros não-jogadores como inconsciência de como os relacionamentos são afetados (Hertlein & Hawkins, 2012).

Podemos também verificar efeitos negativos no meio familiar - apesar da interação no espaço de jogo permitir fortalecer os laços familiares e de amizade (Aarsand, 2007; Jansz & Martens, 2005; Yee, 2006a), e quanto mais tempo um jogador passa no espaço virtual, menos tempo passa com a

família o que pode levar a uma redução na comunicação que afeta a todo o agregado familiar (Redmond, 2010).

Em média os jogadores passam entre 20 a 30 horas semanais imersos nestes mundos, mas existem também jogadores obsessivos, que passam todas as noites, todos os fins-de-semana, todas as férias, durante anos, negligenciando sono, comida, companhia e relacionamentos no mundo offline, para poder experienciar mais o espaço virtual. Muitos dos jogadores de MMORPGs confessam que são viciados nestas substâncias eletrônicas, e em alguns casos chegam a ver os seus casamentos dissolverem-se, perder os seus empregos, desistir de estudar, e abandonar as suas famílias devido à sua vida dentro no ecrã. Por outro lado, outros jogadores foram capazes de tirar grandes benefícios do tempo que passaram a jogar, formaram relacionamentos profundos, casaram com alguém que conheceram online, encontraram uma maneira de superar a timidez e a desilusão, descobriram talentos que desconheciam que tinham, encontraram uma maneira de se libertarem de incapacidades físicas, desenvolveram um sentido de controlo, propósito, realização, confiança e felicidade nas suas vidas (Kelly, 2004).

2.1.5 *Cyberbullying* e interações negativas

Nem todas as interações que ocorrem nestes espaços virtuais são agradáveis e benéficas para os jogadores. Tal como nas redes sociais online, também nos MMORPGs existe a possibilidade de ocorrer *cyberbullying* - conjunto de ameaças, coações ou outros atos de intimidação ou de humilhação exercido de forma continuada sobre uma pessoa considerada mais fraca ou mais vulnerável e feito através da Internet ¹. O fenómeno do *cyberbullying* tem vindo a despertar cada vez mais interesse e atenção por parte de académicos e organizações de apoio, contudo, poucos estudos se desenvolveram sobre a presença deste fenómeno em MMORPGs, e como a componente competitiva e cooperativa destes afeta o *cyberbullying*, e vice versa (Kulovitz & Mabry, 2012).

Cyberbullying é um problema real, com consequências sérias para as suas vítimas tanto online como offline. O crescimento do número de jogadores e o anonimato que jogos online oferecem, traz à superfície o pior de muitos jogadores, que escolhem intimidar e insultar outros jogadores sem ponderar as consequências. Em alguns casos as equipas de manutenção destes jogos tentam implementar medidas para lidar com o problema, mas nem sempre com sucesso. Uma das principais ferramentas

¹ Definição do *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa*, <http://www.priberam.pt/DLPO/cyberbullying> [consultado em 08-07-2015].

que os jogadores dispõem para lidar com estes comportamentos é reportar ocorrências e comportamentos negativos a moderadores, que por sua vez investigam o sucedido e atuam após o averiguar. Contudo, a maioria dos jogadores que sofre ou assiste este tipo de comportamentos procura apenas relaxar e ter uma experiência divertida num MMORPG, e não perder tempo a escrever relatórios detalhados e tratar de assuntos sérios, acabando por apenas bloquear o *bully*. Porém esta solução não foca o central do problema, o assediador, que pode assim continuar a praticar este tipo de comportamentos com outros jogadores, prejudicando a qualidade do jogo (Kulyk, 2011).

Apesar do comportamento dos jogadores estar fora do controlo das produtoras, *cyberbullying* é um comportamento que afeta direta ou indiretamente a comunidade, denegrindo a qualidade da experiência de jogo e jogabilidade, e muitos servidores e produtoras ignoram o problema, não tomando medidas.

2.2 Relações jogador-jogo

2.2.1 O jogo além do espaço virtual

O relacionamento entre experiências online e offline e como as interações mediadas por computador afetam a vida offline dos utilizadores são temáticas que têm despertado interesse desde o começo da era da internet. Com o aumento da sofisticação dos meios sociais virtuais, investigadores questionam e investigam como estes relacionamentos entre o espaço online e o offline podem mudar e como um pode influenciar comportamentos no outro. Estas questões aplicam-se também a MMORPGs, e também nestes jogos podemos observar como as experiências nos meios virtuais afetam as perceções, atitudes e comportamentos no meio offline, e vice versa e.g. o autoconceito de um indivíduo pode ser influenciado pela maneira como outros reagem face à sua autorrepresentação online (Bargh & McKenna, 2004; Yee & Bailenson, 2007); como demonstrado até este ponto, atividades online podem afetar os relacionamentos dos jogadores com a família, amigos e parceiros, positiva e negativamente; e algumas experiências online podem resultar em mudanças psicológicas, emocionais e comportamentais no jogador, tanto positivas como negativas (McLeod, Liu & Axline, 2014).

Os MMORPGs e as suas comunidades virtuais não se restringem ao espaço virtual onde o jogo ocorre. A grande maioria dos jogos deste género conta com meios virtuais adjacentes como fóruns, *streaming* websites, páginas em redes sociais, blogues, artigos *wiki* ou aplicações para telemóvel, que complementam a experiência e imersão no jogo.

Em coletivo e com o intuito de dominar e partilhar conhecimento sobre o jogo, os jogadores de *World of Warcraft* já escreveram e publicaram mais de um quarto de milhão de artigos *wiki*, o que equivale a um décimo do conteúdo total da *Wikipedia* (McGonical, 2011). Por um lado, este número gigantesco permite compreender a magnitude da escala do jogo e o tamanho da dedicação que os jogadores lhe prestam. Por outro, demonstra como a persistência não só se aplica ao espaço de jogo, mas também à interatividade dos jogadores com o jogo. Tal como referido anteriormente, os MMORPGs são persistentes, o jogo continua mesmo quando o jogador não se encontra presente no mundo virtual, porém, como podemos perceber agora, não se refere apenas ao facto de outros jogadores continuarem a jogar quando o jogador está ausente, mas também ao facto dos jogadores ingressarem em atividades relacionadas com o jogo fora do mundo virtual onde este se desenrola. Mesmo quando não estão a jogar, jogadores continuam a contribuir para a comunidade e participar em dinâmicas ligadas ao jogo. Estas dinâmicas podem variar entre ver vídeos e tutoriais do jogo em outros sites, observar outros jogadores a jogar, participar em discussões nos fóruns e redes sociais sobre o jogo e as suas características, atualizar os seus avatares através aplicações externas ou websites oficiais, ou explorar os conteúdos do jogo e atualizações agendadas em sites oficiais. O desenvolvimento de comunidades é também muitas vezes gerido através de websites oficiais e fóruns de utilizadores, isto inclui colocar artigos relacionados com a manutenção do espaço virtual, mudanças no jogo e anúncios a eventos futuros (Rice, 2006).

2.2.2 Capacidades e habilidades desenvolvidas em MMORPGs

De acordo com James Gee, um MMO para ser de boa qualidade precisa de apresentar, entre outras, as seguintes características: uma *componente educativa escondida* ou *indireta*, ser *interativo e não-linear*, *encorajar os jogadores a explorar o que têm para oferecer*, dar aos jogadores a *escolher entre ser o protagonista ou o antagonista* (para poderem experimentar ambas as perspetivas), *encorajar a criatividade* dos seus jogadores e *apresentar mais de uma resposta/meio correto para alcançar um determinado objetivo* (Gee, 2003; Lee & Pass, 2014). Estas características guiam o crescimento pessoal dos jogadores, aprendendo e explorando novas culturas. Os MMORPGs são jogos com muito potencial educacional, e uma vez que os jogadores são obrigados a interagir e colaborar uns com os outros, fortalecem assim as suas capacidades para trabalho em equipa e senso de comunidade.

Componente educativa indireta:

Um dos principais benefícios dos MMORPGs que os jogadores frequentemente referem, é a oportunidade de aprender e praticar outra língua. Não se trata de uma característica propositada destes jogos, mas um efeito secundário das comunidades virtuais que enriquece a experiência do jogador no jogo. Num estudo, onde Jason Lee e Hannah Gerber observaram de perto o progresso linguístico de um jovem jogador Coreano no MMORPG *World of Warcraft*, distinguem três padrões distintos (Lee & Gerber, 2013). Em primeiro lugar o jogador ganha interesse no jogo e fica consciente que para imergir no espaço e interagir com outros jogadores necessita de recorrer a outra língua. Em servidores europeus e americanos a língua inglesa tende a dominar os canais dos chats e ser o idioma padrão do jogo, contudo atualmente novos títulos coreanos têm apelado a jogadores ocidentais, contando com um crescente número de aderentes de outras partes do mundo. Em segundo, à medida que o interesse pelo jogo cresce o jogador vai ganhando mais interesse na língua utilizada, e aprendendo novas expressões através de contacto direto. Neste ponto o jogador começa a demonstrar uma melhoria nas suas competências linguísticas. Em terceiro e último lugar, o jogador é capaz de comunicar e interagir confortavelmente com outros jogadores utilizando a nova língua. Revelam assim como a influência da comunidade virtual e interações sociais no espaço de jogo contribuem para a aprendizagem de uma nova língua. Em acréscimo, a estrutura dos MMORPGs requer que os jogadores leiam as descrições detalhadas de cada *quest* que os NPCs oferecem para saber o que têm que fazer, escrever e ler o que outros jogadores escrevem no chat, e opcionalmente ler os suplementos e a *lore* que guia e enriquece a narrativa (Lee & Pass, 2014), imergindo num meio onde a nova língua é dominante. Quando um jogador está interessado no conteúdo e cultura do jogo, o progresso linguístico tende a ocorrer de forma fluida.

A linguagem é apenas um exemplo desta componente educativa oculta. Entre outros exemplos, podemos encontrar a integração em mundos económicos e políticos virtuais e aprendizagem de táticas de negociação. Jogos como *World of Warcraft*, *EverQuest 2* ou *EVE Online* procuram simular características reais, onde a criação, compra e venda de bens constitui economias funcionais. Nestes ambientes os jogadores aprendem a gerir as suas riquezas e estatutos sociais (Castronova, 2005; Bliss, 2014).

Interativo e não-linear:

Enquanto filmes e livros são meios passivos, os jogos online oferecem narrativas ativas, que interagem com os jogadores, reagindo às suas ações, dando feedback e proporcionando novos desafios. Os

jogadores não são apenas leitores ou espectadores, mas também escritores, que editam as suas próprias aventuras enquanto as vivem, escolhendo caminhos que podem ser iguais ou diferentes aos de outros jogadores (Gee, 2005). Tal como exposto até este ponto, cada jogador experiencia os MMORPGs de uma maneira única e personalizada. Os MMORPGs são também interativos na medida em que a sua estrutura obriga os jogadores a interagirem uns com os outros e com *NPCs*, forçando colaboração, atividades de grupo e distribuição de funções e tarefas (Lee & Pass, 2014; Castronova, 2005).

Encorajar e recompensar a exploração:

O ciclo de recompensas em MMORPGs assume diversas formas, desde a aquisição de itens raros a títulos e estatutos que indicam as conquistas e feitos dos jogadores (Lee & Pass, 2014). Enquanto normalmente as pessoas são educadas a agir de forma rápida e eficaz, os MMORPGs encorajam uma atitude diferente e recompensam os jogadores por explorarem completamente cada componente antes de avançar para a próxima, incentivando um pensamento lateral procurando novas formas de resolver os problemas que vão surgindo (Gee, 2005). Uma vez que os jogadores não são obrigados a seguir um caminho predefinido, podem vaguear pelos terrenos virtuais apreciando as diferentes paisagens e procurando tesouros escondidos.

Escolha entre protagonista ou antagonista:

Em alguns dos mais famosos títulos deste género os jogadores podem escolher entre diferentes fações que determinam o grupo a que pertence na continuação do jogo e.g. em *World of Warcraft* pode escolher entre *Aliança* ou *Horda* e em *Starwars: Old Republic* entre *República* e *Império*. Esta escolha entre fações apresenta múltiplas consequências - os jogadores apenas podem criar *parties* e *guilds* com outros jogadores da mesma fação, algumas áreas no jogo são amigáveis para uma fação, mas hostil para a outra, os jogadores recebem diferentes *quests* e experienciam diferentes narrativas conforme a fação que escolhem, e geralmente existe competição entre as diferentes fações existentes². Dependendo da fação que o jogador escolhe, este pode ter uma versão diferente da história. Mais do que escolher entre herói ou vilão, estas escolhas influenciam as interações e relacionamentos que o jogador desenvolve no espaço virtual, e expõem uma perspetiva diferente aos jogadores.

²: *World of Warcraft gamepedia*, wow.gamepedia.com/Faction [consultado em 08-07-2015].

Encorajar criatividade e explorar diferentes meios para alcançar um determinado fim:

Não só as fações proporcionam diferentes narrativas e aventuras para os jogadores. Os jogadores são incentivados a pensar em novas maneiras para superar os diferentes obstáculos que vão encontrando ao longo do jogo. Nem sempre os jogadores têm acesso a equipas que funcionam naturalmente bem em conjunto, e têm que estruturar novas estratégias atendendo às habilidades de cada indivíduo e classe. Assim os jogadores são obrigados a compreender e estudar os conteúdos e mecânicas do jogo para evoluir com sucesso e criar estratégias originais (Lee & Pass, 2014).

Estes são apenas alguns dos exemplos dos efeitos positivos dos MMORPGs no quotidiano do mundo offline. Porém, nem todas as experiências são igualmente benéficas e em alguns casos estes jogos acabam por agravar alguns dos problemas que os jogadores procuram evitar.

2.2.3 Vício

A temática do vício e dependência é central em muitos dos estudos realizados sobre MMORPGs, e conta com diferentes opiniões. Alguns autores argumentam que as propriedades dos MMORPGs fazem deste género algo particularmente viciante (OLGA - On-Line Gamers Anonymous; Padwa & Cunningham, 2010), outros afirmam que qualquer atividade, ou género de videojogo, quando em excesso, conduz invariavelmente a efeitos negativos (Castronova, 2005; Griffiths, 2011; McGonigal, 2011) e outros distinguem entre vício e uso entusiasta dos espaços virtuais (Kuss & Griffiths, 2014) afirmando que nem todo o uso excessivo demonstra efeitos negativos nos jogadores - por um lado, uso entusiasmante é um que beneficia a vida do jogador, por outro, o vício influencia negativamente o jogador, afetando outras atividades (Griffiths & Meredith, 2009).

Griffiths diferencia entre duas classes de vícios: substancial e comportamental. Substancial refere-se ao uso de narcóticos e comportamental a vícios não-químicos que envolvem atitudes e comportamentos compulsivos e.g. jogos de azar/apostas e jogos online como os MMORPGs. Distingue seis critérios que identificam se um indivíduo sofre de alguma dependência: *saliência, mudanças de humor, tolerância, sintomas de afastamento, conflito e reincidência*, que podemos adaptar a MMORPGs para determinar se o jogador é viciado nos mundos virtuais (Griffiths, 2009a). Um estudo realizado a 362 jogadores, dos quais 87% joga MMORPGs diariamente e 41% joga mais do que 5 horas diárias, mostra como estes critérios se manifestam e afetam os jogadores deste género de videojogos (Sanders, Dowland & Furnell, 2010):

Saliência:

Quando o jogo é a atividade mais importante na vida do jogador e domina os seus pensamentos (preocupações e distorções cognitivas), sentimentos (ânsia) e comportamentos (alienação social). Mesmo quando o jogador não está a jogar, está a pensar no jogo e na próxima vez que vai jogar (Griffiths, 2009a). No estudo realizado 80% dos respondentes afirmam que pensam no jogo quando não estão a jogar, e 35% afirmam que o jogo é prioritário na sua vida (Sanders, Dowland & Furnell, 2010);

Mudanças de humor:

Quando os jogadores recorrem ao mundo virtual como uma estratégia para se sentirem melhor e procurar mudar o seu estado de espírito, tentando escapar ou aliviar um humor disfórico ou outros problemas do mundo offline (Griffiths, 2009a). O estudo revela que 53% dos respondentes preferem socializar em MMORPGs do que em espaços offline, 52% afirmam que jogar é mais estimulante do que interagir com outras pessoas no mundo offline e 51% afirmam que consideram ser mais fácil interagir com outros jogadores do que com amigos do mundo real (Sanders, Dowland & Furnell, 2010);

Tolerância:

Quando o jogador passa mais tempo do que pretende imerso num mundo sintético. Refere-se ao processo de ter de aumentar a quantidade de tempo no espaço de jogo para alcançar as mesmas mudanças de humor positivas e recompensas que antes conseguia rapidamente e começam a exigir mais trabalho e dedicação (Griffiths, 2009a). O estudo mostra que 63% afirmam que o tempo que passam a jogar aumenta gradualmente à medida que vão evoluindo no espaço de jogo (Sanders, Dowland & Furnell, 2010);

Sintomas de afastamento:

Quando o jogador experiencia sentimentos e sensações desagradáveis como efeito de descontinuar ou reduzir significativamente o tempo de jogo, quando o jogador está offline sente-se deprimido, ansioso, aborrecido ou nervoso (Griffiths, 2009a). O estudo mostra que 29% tentaram sem êxito diminuir o tempo que passam em mundos virtuais (Sanders, Dowland & Furnell, 2010);

Conflito:

Refere-se aos conflitos interpessoais que surgem entre jogadores viciados e as pessoas que os

rodeiam, aos conflitos com outras atividades como o trabalho, a educação, a vida social, os interesses, ou conflitos pessoais como privação de sono e preocupação sobre a quantidade de tempo gasto no mundo virtual (Griffiths, 2009a). O estudo mostra que 85% dos jogadores perde horas de sono para poder passar mais tempo no espaço virtual, 42% saltaram refeições com o mesmo propósito e 22% afirmam que constantemente falham ou atrasam-se para compromissos ou trabalho devido a MMORGP. Mostra também que 22% dos respondentes considera que o tempo que passam imersos nos mundos virtuais não é saudável e 84% acredita que o jogo afeta negativamente a sua vida social (Sanders, Dowland & Furnell, 2010);

Reincidência:

Refere-se à tendência para repetir determinados comportamentos, e às tentativas sem êxito para controlar, diminuir ou descontinuar o tempo de jogo. Quando o jogador é incapaz de controlar o tempo excessivo que passa a jogar (Griffiths, 2009a). O mesmo estudo revela que 29% dos respondentes tentaram, sem sucesso, diminuir o tempo que passam a jogar (Sanders, Dowland & Furnell, 2010).

Griffiths afirma que estes seis critérios comprovam a possibilidade de um indivíduo ser viciado, contudo, afirma também que a internet, tal como um mundo virtual, é apenas um meio, no qual outros vícios se desenvolvem. Questiona qual o verdadeiro vício presente nestes espaços: o meio interativo, as características do jogo ou os diferentes géneros de jogos (Griffiths & Davies, 2005). Os dados estatísticos aqui apresentados revelam que quando os jogadores passam tempo excessivo nestes espaços, mais proeminentes são os seus efeitos negativos. Jogar induz estímulos neurológicos que influenciam sensações de satisfação e gratificação, que em casos extremos manifestam-se em comportamentos viciantes e dependência (Johnson, 2014).

Jane McGonigal sustenta que o ideal para um jogador é jogar entre sete a vinte e uma horas semanais, para conseguir balancear e tirar maior partido dos benefícios mentais, emocionais e sociais que esta atividade oferece. Afirma que jogar mais do que isso leva à diminuição dos seus benefícios, algo que revela ser especialmente verdade em crianças. Afirma também que um jogador que passe mais do que quarenta horas semanais imerso no jogo não terá qualquer benefício e será influenciado negativamente, prejudicando a saúde, vida social, relacionamentos e objetivos de vida (McGonigal, 2011).

Edward Castronova afirma que qualquer atividade praticada em excesso, quer seja online ou offline, vai afetar outras atividades e apresentar efeitos contraproducentes no indivíduo. A referir-se ao

vício dos mundos virtuais, compara a afirmação de um indivíduo ser viciado num determinado MMORPG, a uma pessoa ser viciada num determinado país, afirmando que a imersão em mundos virtuais só se torna problemática quando degrada outros aspetos importantes da vida do jogador (Castronova, 2005), semelhante ao argumento de que estes espaços virtuais são apenas meios, nos quais existe a possibilidade de se desenvolverem comportamentos de vício.

"(...) No final, apenas podemos julgar se a presença no mundo virtual é positiva ou negativa referindo o quotidiano diário da pessoa que escolhe imergir nestes espaços. Para alguns, passar tempo no mundo real é a melhor escolha. Para outros, talvez o mundo fantasioso seja o único sítio decente disponível. Infelizmente, não existem estudos que se foquem em detalhe na vida diária dos utilizadores de mundos virtuais, como tal, não podemos afirmar com certeza se são de facto viciados, ou apenas estão a fazer uma escolha compreensível." (Castronova, 2005: 65).

Nick Yee distingue entre três fatores atrativos que encorajam os jogadores a investirem tempo e emocionalmente em MMORPGs: *Ciclo de recompensas*, a *rede de relacionamentos* e a *natureza imersiva* dos meios virtuais (Yee, 2002):

Ciclo de recompensas:

Nick Yee adapta o conceito da *Caixa de Skinner* aos mundos virtuais, e demonstra como estes podem ser considerados estimulantes ou viciantes. De acordo com este conceito, a frequência de um determinado comportamento está diretamente ligada com o facto de este ser recompensado ou punido. Quando um comportamento recebe um estímulo positivo é mais provável ser repetido, quando é repreendido tende a ser suprimido. Em MMORPGs a estrutura do jogo oferece um ciclo de recompensas que começa com gratificação instantânea - tal como exposto no capítulo anterior, inicialmente o jogador é recompensado e evolui rapidamente, processo este que gradualmente se torna mais difícil e demorado, mas sempre presente e a oferecer diferentes recompensas ao jogador à medida que este alcança metas gradualmente mais exigentes. Um dos mais importantes princípios da *Caixa de Skinner* é que os comportamentos não são inerentemente gratificantes - as recompensas surgem através de reforço - o que em MMORPGs traduz-se em mais dedicação por parte dos jogadores para alcançar conquistas gratificantes (Yee, 2001);

Rede de relacionamentos:

Estar inserido num círculo de amigos influencia o jogador a investir tempo por diversos motivos. Primeiro, para se manter no mesmo nível que os amigos - o ritmo é estabelecido pelos jogadores com

o nível mais elevado e resulta numa reação em cadeia onde os jogadores a tentam manter o mesmo passo. Em segundo lugar para cumprir um horário, que criado direta ou indiretamente cria a expectativa que o jogador comparece sempre naquelas horas. Por último, quantos mais amigos um jogador tem, mais obrigações tem de cumprir, exercendo as funções do seu avatar e.g. em Neverwinter, se o jogador desempenha a função de Clérigo, é esperado que esteja presente para curar os aliados (Yee, 2002);

Natureza imersiva:

Tal como discutido até este ponto, nestes ambientes os jogadores apegam-se aos seus avatares, ao mundo fantasioso em que estão inseridos e aos seus pertences virtuais, o que leva os jogadores a investir o seu tempo e se tornem empáticos com a vida das suas representações virtuais, fazendo os jogadores sentirem que fazem parte de uma história grandiosa (Yee, 2002).

Nick Yee evidencia que estes três fatores atrativos não afetam todos os jogadores de igual maneira, jogadores competitivos e agressivos mostram uma predisposição para se interessarem pelo ciclo de recompensas e conquistas do jogo, jogadores femininos tendem a interessar-se pela componente relacional e jogadores imaginativos tendem a focar-se nas qualidades imersivas dos MMORPGs. Em acréscimo, este autor destaca também alguns fatores motivantes que levam os jogadores a investir no jogo que se relacionam com os fatores atrativos: o empoderamento em poderem tornar-se heróis épicos e superar sentimentos de desamparo, baixa autoestima e vulnerabilidade no mundo offline; a oportunidade de se transformar e mudar a sua aparência, esquecendo problemas com a autoimagem; a capacidade de estar no controlo das suas ações e sentir pertencer a uma comunidade aonde são relevantes e admirados pelas suas habilidades; serem valorizados e sentirem-se úteis num espaço onde jogadores dependem uns dos outros; facilidade em formar relacionamentos e em interagir e comunicar com outras pessoas; e por último, recorrer a estes espaços para superar o stress e frustrações do mundo offline (Yee, 2002).

Os fatores atrativos por si só são suficientes para alguns indivíduos se tornarem viciados nestes espaços, e.g. um jogador pode ficar preso no ciclo de recompensas sem a influencia de nenhuma fator motivante. Por outro lado, um jogador pode ser atraído pelo ciclo de recompensas na procura de se tornar poderoso e superar problemas de autoestima no mundo offline. A diferença entre fatores atrativos e motivantes é a dependência física ou psicológica - se são, ou não, os problemas do mundo offline que pressionam o jogador a procurar uma escapatória no espaço online. Uma vez que

os fatores motivadores podem ser confundidos com a componente atrativa destes jogos, cria-se a ilusão em terceiros que remover o jogo resolve o problema do vício. Contudo, uma vez que não é o jogo que causa os fatores motivadores, mas problemas exteriores ao jogo, remover o jogo agrava os problemas iniciais, fazendo o jogador sentir-se mais vulnerável e desamparado, sem meio como superar tais problemas (Yee, 2002).

O problema do vício em MMORPGs é complexo porque diferentes jogadores são atraídos por diferentes aspetos do jogo, em diferentes graus, e podem ou não ser motivados por fatores externos usando o jogo como uma saída. Em alguns casos o jogo puxa os jogadores, noutros os problemas do mundo offline empurram-no para o espaço online (Yee, 2002).

Apesar de ser um fenómeno complexo e difícil de identificar, que requer mais investigação empírica, trata-se de um problema que requer medidas. Depois do filho se suicidar enquanto jogava *EverQuest*, Elizabeth Woolley fundou, em 2002, a organização sem fins lucrativos OLGA (*On-Line Gamers Anonymous*) para ajudar outros jogadores que estejam a passar pelo mesmo. Esta organização aplica um programa de 12 passos para guiar jogadores a reconhecer e superar o vício e uso excessivo de jogos (OLGA). O governo Chinês requer aos programadores de jogos que insiram um monitor de fadiga nas versões regionais - depois dos jogadores jogarem um determinado tempo diário, as suas personagens não têm mais recompensas e começam a ser penalizadas e começam a perder pontos de experiência, enfraquecendo a sua personagem, ou então o jogo desliga por completo. Porém esta medida assume que todos os jogadores de MMORPGs são viciados e não explora motivadores pessoais, e na maioria dos casos mais sérios, os jogadores criam contas secundárias para continuarem a jogar (Barnett & Coulson, 2010). Em acréscimo, existem também centros de tratamento com o propósito de exclusivamente lidar com jogadores viciados (Johnson, 2014). Na China, um dos seus centros de tratamento adota um plano que enfatiza reforço de confiança e aborda a disfunção psicológica que leva um indivíduo a jogar excessivamente, enquanto na Holanda se abordam as necessidades psicológicas de cada indivíduo, focando-se em desenvolver a carreira profissional e relacionamentos estáveis enquanto fornecem concelhos financeiros e nutritivos (Barnett & Coulson, 2010). Para a maioria dos jogadores, o processo de recuperação envolve reconhecer os padrões comportamentais que identificam o vício, compreender os problemas subjacentes e necessidades emocionais que motivam o jogador, e procurar meios alternativos para satisfazer essas necessidades, e estimular participação em atividades sociais offline. Quando os jogadores passam muito tempo a jogar, muitas vezes os membros da *guild* chamam a atenção, recomendando que reduzam o tempo de jogo (The Raid, 2012).

Como podemos perceber, quando utilizados em excesso, estes jogos associam-se a dependência, conflitos interpessoais, alienação social, insucesso escolar e de relacionamentos. Muitos autores recomendam o uso moderado para poder desfrutar dos seus benefícios e evitar estes problemas. Assim, o relacionamento entre o jogador e o jogo não é constante e igual para todos, e todos estes fatores que exploramos até aqui influenciam, por um lado, como a vida offline, motivações e interesses do jogador afetam a sua jogabilidade e maneira como interage no jogo, por outro, como os relacionamentos e comunidades virtuais afetam o jogador além do ecrã, quer positiva, como negativamente.

3. INTERPRETAÇÃO E MISCIGENAÇÃO

Após expostas e analisadas algumas das principais características dos relacionamentos em MMORPGs, neste terceiro e último capítulo procuro explorar esta temática através da perspetiva dos jogadores e analisar como estes percecionam os diferentes relacionamentos que surgem e se desenvolvem no espaço virtual. Numa primeira fase exploro os estereótipos e estigmas presentes nas comunidades destes jogos, e como os jogadores interpretam o dualismo entre os espaços virtuais e o mundo fora do jogo. Na segunda fase exploro a componente produtiva e características de trabalho presentes na diversão do jogo, para compreender as características das atividades aí realizadas. Numa terceira fase exploro os potenciais usos para MMORPGs e demonstro como podem beneficiar ou prejudicar os seus utilizadores. De seguida, uma análise e discussão do trabalho feito até aqui, explorando a natureza dos relacionamentos criados online e offline, como estes se interligam, quais as suas propriedades e quais os valores da componente social dos MMORPGs. Finalizo com uma proposta para trabalhos futuros.

3.1 Estigmas e estereótipos

3.1.1 Estereótipos e estigmas

Até aqui discutimos como os relacionamentos originados e desenvolvidos em MMORPGs são importantes para os jogadores tanto online como offline, e quais as características que os distinguem, focando os aspetos positivos. Neste ponto exploro alguns dos fatores que potencialmente afetam negativamente a relação com o jogo e com pessoas fora do jogo.

Apesar de se tratar de uma indústria que cresceu e evoluiu significativamente nos últimos anos, atraindo cada vez mais pessoas a experimentar, ainda existem alguns preconceitos e estereótipos que mancham o ato de jogar e a imagem social do jogador. A imagem que frequentemente os média passam, de que jogar é uma perda de tempo e imaturo, representando jogadores como pessoas sociais com dificuldade em lidar com os problemas do mundo físico e se fecham no quarto a jogar, apesar de ser falsa, afeta negativamente a maneira como os jogadores lidam

com o jogo. Associados aos videojogos, principalmente MMORPGs, estão muitos estigmas que levam muitos jogadores a manter a atividade em segredo, escondendo o facto os amigos do mundo offline.

"(...) Esta perspetiva tem vindo a melhorar nas gerações mais jovens, contudo, ainda não consigo imaginar conversar sobre jogos com pais ou colegas de trabalho mais velhos, pois acabaria por ser julgada silenciosamente." Jogador feminino, 26 anos (Anexo I).

Este comentário revela uma opinião comum entre jogadores. Apesar de ser um meio de onde se podem tirar diversos benefícios, que pode dar origem a relacionamentos importantes e onde milhões de pessoas escolhem relaxar e conviver, ainda existem algumas imagens preconcebidas que afetam a imagem dos jogadores. Tal como verificámos na demografia das pessoas que jogam MMORPGs, a ideia que os jogadores são masculinos, solteiros, solitários, desempregados e que apenas jogam com estranhos durante horas a fio está longe de ser uma representação do típico jogador (Moore, 2009; Yee, 2006b). Como já verificamos, é um género que apela a diferentes identidades, culturas e interesses, e cada vez mais, a uma maior percentagem da população.

Contudo, não são apenas os não-jogadores que estigmatizam os jogadores por imergirem em fantasias virtuais, frequentemente nos canais de chat destes jogos, os próprios jogadores utilizam discursos como: *"arranja uma vida"*, tratando outros jogadores de acordo com os estereótipos, pessoas sem vida social fechados em casa. Apesar de o vício existir e ser um problema sério nestas comunidades, levando jogadores a adaptarem comportamentos pouco saudáveis, estes estereótipos não retratam o típico jogador.

"(...) Porquê que este estigma ainda existe? Porquê que o título World of Warcraft evoca uma mistura tão estranha de pena e repulsa no comum não-jogador? Porquê que videojogos são considerados um perda de tempo e ver filmes e ler livros é produtivo? Porque que jogadores hardcore são tratados de maneira tão diferente de filme geeks ou nerds desportivos?" (Schreier, 2010).

Por um lado, estes estigmas e estereótipos podem levar os jogadores a desvalorizar as experiências e relacionamentos presentes nos espaços virtuais, relacionando o que ocorre dentro do jogo com comportamentos ou atitudes impróprias, não dignas de significado. Por outro lado, promovem uma separação e distanciamento entre o espaço de jogo e mundo offline e fora de personagem, que leva os jogadores manterem jogar como algo privado.

3.1.2 Percepções dos jogadores

Como podemos verificar até aqui, o relacionamento entre o real e o virtual é complexo e não tem uma distinção clara e definida (Castronova, 2005) por vários motivos: cada indivíduo experiencia algo diferente, é motivado por diferentes razões e um espaço virtual influencia e é influenciado pelo o mundo offline e vice-versa, miscigenando estes dois conceitos. Contudo, apesar dos relacionamentos e interações sociais que surgem no espaço de jogo serem importantes para os jogadores, ainda existe uma dicotomia entre o mundo do jogo e o *mundo real*. Um lugar onde podemos observar esta distinção e separação é no discurso dos jogadores e na maneira como se referem ao mundo real, dentro do espaço virtual. Loes Vollenbroek realizou um estudo e analisou empiricamente esta temática, explorando os múltiplos significados atribuídos ao conceito de *vida real* dentro das comunidades de jogadores (Vollenbroek, 2007). Este autor destaca, entre outros, os seguintes usos para o conceito de *vida real* dentro do espaço de jogo e nos fóruns, por parte dos jogadores.

Vida real como uma desculpa:

"*Sorry I cannot play, RL[Real Life] calls!*" (Não posso jogar, *vida real* chama!). O conceito de "*vida real*" é frequentemente utilizado como uma desculpa ou justificação pelo qual os jogadores não podem jogar ou comparecer em determinadas horas. De acordo com Vollenbroek este é o uso mais comum deste conceito - para explicar o porquê de se ausentarem. Analisando este discurso podemos perceber que infere que a *vida real* é algo que afasta o jogador do mundo virtual e da diversão, e apresenta a *vida real* como algo sério e com responsabilidades, oposto de jogar (Vollenbroek, 2007). O jogo não é prioritário, mas o jogador lamenta não poder jogar mais - apesar de alguns jogadores considerarem o jogo um dos elementos mais importantes das suas vidas, na maioria dos casos os problemas e responsabilidades do *mundo real* prevalecem. Este discurso estabelece um dualismo entre a diversão do espaço de jogo, e a seriedade e responsabilidades do mundo real.

Dedicação, requisitos e vida real:

Tal como discutido no capítulo anterior, uma das principais componentes dos MMORPGs que require dedicação por parte dos jogadores são as *guilds* - que muitas vezes contribuem para separação da *vida real* dos jogadores e os seus avatares. Algumas *guilds* estabelecem condições para os jogadores se poderem tornar membros, que diferem entre condições para os avatares, dentro de personagem, e condições para os jogadores, fora de personagem. Condições para os avatares incluem aspetos como

nível mínimo, ser de uma classe específica, saber cumprir as funções da respetiva classe, etc.. Condições para os jogadores referem-se a elementos relacionados com a vida pessoal do jogador, tais como jogar diariamente por um mínimo período de tempo, ser um membro ativo dos fóruns e outros aspetos como comportamentos e estilo de jogabilidade (Vollenbroek, 2007). O inverso também se verifica, enquanto algumas *guilds* exigem dedicação, outras relembram aos seus membros que as pessoas têm vidas exteriores ao jogo e que nem sempre podem comparecer, apelando a serem compreensíveis quando outros membros não podem estar presentes nas atividades de grupo. Neste contexto, distingue-se entre a vida real, fora de personagem, do jogador e a vida virtual, dentro de personagem.

Jogabilidade e vida real:

"*Get yourself a RL [Real Life]!*" (Arranja uma vida [real]!). Este tipo de comentários é comum nos diversos chats e fóruns de MMORPGs. Quando um jogador dedica e investe muito do seu tempo no jogo, outros dizem e inferem, em tom depreciativo e agressivo, que não têm vida além do jogo, perpetuando os estereótipos sobre jogadores. Este tipo de comentários, apesar de direcionados a magoar e insultar, sugerem de forma indireta que o jogo não faz parte da vida real dos jogadores. Por um lado, jogadores que fazem este tipo de comentários, por outro, outros jogadores defendem que um não exclui o outro, valorizando as experiências vividas no jogo (Vollenbroek, 2007). Neste contexto *vida real* assume um papel de algo mais importante e valioso que contrasta com o jogo, que é interpretado como algo que não é digno de mérito.

Comportamentos e vida real:

"*Sort out your RL [Real Life] then play!*" (Organiza a tua vida [real], e depois joga!). Loes Vollenbroek afirma que a distinção e separação do mundo do jogo e da *vida real* é evidenciada no comportamento dos jogadores (Vollenbroek, 2007). De acordo com este autor os comportamentos dos jogadores são explicados pelas respetivas circunstâncias da *vida real* e personalidade, e afirma que os comportamentos online e situação offline do jogador estão inerentemente relacionados. Muitos jogadores, principalmente os que imergem nestes mundos virtuais motivados pelas qualidades de role-play fazem questão de distinguir entre o avatar e o jogador - em situações onde as características do avatar diferem das do seu controlador, o jogador separa entre a sua personalidade e as atitudes do seu avatar (Vollenbroek, 2007). Neste contexto *vida real* refere-se ao jogador enquanto uma pessoa com uma vida além do ecrã que pode ou não interferir com os seus comportamentos online.

Relacionamentos verdadeiros:

Os conceito de *vida real* é também utilizado para distinguir entre relacionamentos que se originam dentro do espaço virtual e os diferentes relacionamentos oriundos do mundo offline. Vollenbroek realça que este ponto não foca se os relacionamentos construídos online são mais ou menos significativos ou considerados reais, mas na necessidade que os jogadores têm em distinguir e clarificar se os relacionamentos têm origem offline ou não (Vollenbroek, 2007). Aqui *vida real* refere-se ao mundo offline e físico, não como algo de diferente valor, mas simplesmente de diferentes contextos. Não traduz a importância, significado ou realismo dos relacionamentos, apenas difere a origem.

Nestes discursos podemos perceber algumas das diferenças do conceito de *vida real*: diversão versus responsabilidade, em personagem versus fora de personagem, importante versus insignificante, comportamentos online versus comportamentos offline e relacionamentos online versus relacionamentos offline. Estes são apenas alguns exemplos do dualismo entre *vida real* e *vida virtual* da perspectiva dos jogadores. Apesar de tal como discutido na temática do *círculo mágico*, as características dos MMORPGs não estão completamente separadas do mundo além do jogo - existe uma diferenciação entre o meio do jogo e espaços offline. Loes Vollenbroek argumenta que distinguir entre *mundo real* e *mundo virtual* reforça a separação e infere que as experiências e interações online não são reais ou significativas, quando na realidade são algo mais complexo e potencialmente com grande significado (Vollenbroek, 2007). Contudo esta separação é um elemento persistente na literatura e investigação na área dos MMORPGs, que se foca na construção e experiências de mundos sintéticos e ficcionais em contraste com as propriedades do *mundo real* e *vida real*, e.g. Jesper Juul explora o relacionamento entre o espaço de jogo e o mundo fora do jogo e argumenta que os jogos são semirreais ("*half-real*"), consistem em regras reais aplicadas em meios ficcionais (Juul, 2005). Afirma que apesar de jogos poderem afetar a vida pessoal do jogador, limitam-se ao ecrã: "*Em videojogos o círculo mágico está bem definido, uma vez que o videojogo apenas se desenvolve no ecrã e utilizando dispositivos como rato, teclado e comandos.*" (Juul, 2005: 165).

A distinção entre jogador e avatar é uma temática importante para compreender como um influencia o outro. Em meios artificiais gerados por computador podem ocorrer relacionamentos e experiências com valores reais, e a separação binária entre online/offline, real/virtual ou real/não-real pode potencialmente desvalorizar esses relacionamentos. Esta separação depende de múltiplos fatores como os interesses dos jogadores, o contexto em que estão inseridos, estado de espírito, entre outros.

3.2 Diversão e trabalho

Este ponto não se foca no dualismo e separação entre a diversão e entretenimento no mundo virtual e o trabalho, responsabilidades e seriedade do mundo offline, mas na transfiguração do espaço de jogo em plataformas de trabalho/com características de trabalho. Normalmente quando falamos em videogames associamos temáticas como diversão, jogar, lazer e entretenimento. Contudo os MMORPGs são capazes de desfigurar as fronteiras entre diversão e trabalho, e oferecer aos jogadores uma componente que vai além do entretenimento, para um plano laboral.

Em média os jogadores passam o equivalente a um emprego a tempo-parcial a jogar MMORPGs, e muitos deles descrevem o ato de jogar como uma obrigação semelhante a um segundo emprego (Yee, 2006c) onde a diversão e relaxamento se transformam em compromissos, eficiência, tarefas repetitivas, responsabilidades, atenção e dedicação (Taylor, 2006). Para muitos jogadores ter sucesso no seu MMORPG de escolha, conseguir e manter um avatar prestigiado e competitivo é tão importante que estão dispostos a trabalhar arduamente para o alcançar, resultando, na maior parte das vezes, em ações repetitivas, conhecidas como *grinding* (processo de repetir as mesmas ações vezes sem conta).

Tal como referido no capítulo anterior, pela altura que chega aos 21 anos de idade, o típico jogador já acumulou aproximadamente 10 000 horas de jogo (McGonigal, 2010). De acordo com Malcolm Gladwell este é um número importante, 10 000 horas de prática é o tempo necessário para dominar qualquer perícia (Gladwell, 2008). Face ao tempo que os jogadores passam a jogar, Jane McGonigal questiona quais as habilidades que são adquiridas, e mais do que tornarem bons jogadores, esta autora destaca quatro características que os jogadores adquirem com a prática de jogar.

Otimismo urgente:

Uma combinação entre agir rapidamente para superar um determinado obstáculo e a crença e convicção que têm uma hipótese razoável de sucesso. Uma forma de motivação extrema que leva os jogadores a participar em aventuras e acreditar conseguir vencer todos os desafios (McGonigal, 2010).

Estrutura social:

Jogadores são bons a tecer estruturas sociais, e estudos revelam que as pessoas tendem a interagir melhor depois de jogarem jogos juntas, uma vez que jogar um jogo com outra pessoa requer confiança, passar tempo juntos, seguir as mesmas regras, valorizar os mesmos objetivos e permanecer

até ao fim do jogo. Como tal, jogar cria laços de confiança e cooperação que ajudam a desenvolver relacionamentos sociais mais fortes entre jogadores (McGonigal, 2010).

Produtividade ditosa:

Um dos principais motivos pelos quais os jogadores investem tanto tempo em MMORPGs, e outros jogos, é porque se sentem mais felizes a trabalhar arduamente numa tarefa que gostam, do que a relaxar (McGonigal, 2010). Apesar de parecer uma ideia contraintuitiva, os jogadores divertem-se mais participando no que requer esforço e dedicação.

Significado épico:

Jogadores gostam de estar associados a missões grandiosas e histórias de escala planetária. Em jogos as pessoas podem participar em aventuras destas dimensões e tornarem-se heróis épicos (McGonigal, 2010). Cada jogador encarna uma personagem com grande influência na narrativa do jogo.

Estas categorias focam-se nos benefícios indiretos de jogar e valorizam os esforços e experiências vividas nos espaços virtuais, contudo, a componente e características de trabalho presentes nos MMORPGs assumem, em alguns casos, uma ligação direta com a economia offline.

"A ironia dos MMORPGs é que são anunciados como mundos para onde podem escapar depois do trabalho, contudo fazem os jogadores trabalhar exaustivamente. Para alguns jogadores, jogar chega a ser mais stressante e exigente que o emprego offline." (Yee, 2006c).

Em alguns casos chega mesmo a ser um emprego. Julian Dibbell descreve como deixou o seu emprego e durante um ano conseguiu ganhar sustento jogando online, recorrendo à venda de itens virtuais por dinheiro do mundo físico (*RMT, Real Money Trading*). Dibbell comprava e vendia itens dentro do jogo, e depois vendia-os fora do jogo (Dibbell, 2007). Este fenómeno é hoje conhecido como *gold farming* (cultivo de ouro), e muitos jogadores são contratados para jogar durante horas a fio, adquirindo itens virtuais. Estes jogadores/funcionários tiram partido da economia destes mundos virtuais e do facto que muitos jogadores estarem dispostos a pagar para ter acesso a determinados itens e evitar gastar grandes quantidades de tempo para os obter.

Em acréscimo este autor afirma que *dinheiro virtual*, uma vez que pode ser trocado por dinheiro físico, assume o papel de uma nova moeda (Dibbell, 2007). Isto numa época em que companhias como *Ebay* permitiam a venda e troca de bens virtuais. Atualmente tanto as produtoras

dos jogos como as companhias que serviam de meio para o comércio de itens virtuais proíbem estas trocas, e em alguns casos banem os jogadores que o tentam, contudo *gold farms* ainda existem.

3.2.1 É jogar uma perda de tempo?

Nem todos os jogadores utilizam estes meios como forma de sustento e apesar de *gold farms* serem uma realidade, estas representam apenas uma percentagem muito pequena dos jogadores. Para a grande maioria jogar é essencialmente um meio de entretenimento onde podem interagir com outros jogadores e amigos, participar em grandes aventuras e tentar descontraír. Porém, em muitas circunstâncias esta forma de entretenimento é considerada como não produtiva e frequentemente encontram-se comentários em fóruns, canais de chat, redes sociais e media sobre como jogadores poderiam utilizar melhor o seu tempo ao invés de o desperdiçar a jogar. Mark Griffiths comenta que, na sua experiência, uma das questões mais frequentes de pais e professores sobre jogar é se jogar é inútil. De acordo com este estas acusações podem ser aplicadas em geral a qualquer atividade de lazer, e que os principais benefícios destes jogos são as recompensas psicológicas e sociais, apesar de haver outros benefícios indiretos (Griffiths, 2009b).

A comparação entre videojogos e outras atividades de lazer como ver televisão, filmes ou ler livros é comum. Nick Yee, realça que jogadores passam menos tempo a ver televisão do que outras pessoas e compara o tempo gasto por jogadores a jogar MMORPGs e o tempo gasto por não-jogadores a ver televisão (ver Gráfico 4):

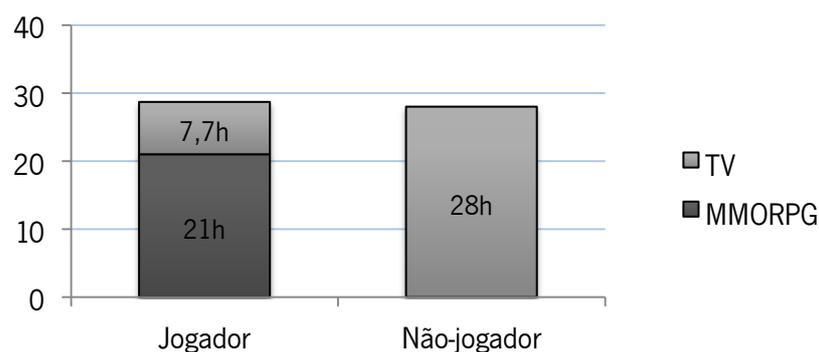


Gráfico 4: Comparação da média de tempo semanal gasto a jogar e o tempo semanal gasto a ver televisão entre jogadores (n= 1996) e não-jogadores (média estadunidense) (Yee, 2005).

Podemos verificar esta comparação entre jogar MMORPGs e ver televisão no comentário de uma jogadora:

"(...) Penso que estou a desperdiçar a vida online em algo que não me traz benefícios a longo prazo. Mas dito isto, se concluir o meu trabalho, limpar a casa e enquanto a minha família estiver saudável e feliz, de que maneira [é que jogar um MMORPG] difere de ver televisão? Todos merecemos tempo de descanso, entretenimento e hobbies. Penso que [MMORPGs] se encaixam nesta categoria." Jogador feminino, 36 anos (ver Anexo I).

Contudo, apesar desta comparação entre jogar MMORPGs e ver televisão ser frequente, não significa que seja uma atividade produtiva, pois não exploram até que ponto a televisão é benéfica, ou não. Como tal, é apenas comparável na quantidade de tempo despendido em cada atividade.

Darren Franich afirma que atualmente os videojogos têm conseguido triunfar onde a indústria do cinema tem falhado, em captar a imaginação das audiências e dar vida aos seus mundos, oferecendo experiências memoráveis (Franich, 2011), algo que os MMORPGs conseguem fazer de diversas maneiras. Jane Graham questiona se os jogos se estão a tornar mais sofisticados que filmes e apresentando mais criatividade e inteligência (Graham, 2011), elevando o estatuto dos videojogos. Contudo, ao contrário destas formas de lazer, videojogos requerem mais envolvimento, criatividade e oferecem mais oportunidades para participar ativamente e socializar com outros. Alguns autores suportam que os videojogos deveriam ser reconhecidos como uma forma de arte e apreciados pela maneira como apelam às emoções e estimulam a criatividade dos jogadores, e não reprimidos pelas ideias preconcebidas e raros casos de mau uso (Collins, 2012).

Uma das opiniões que tendencialmente se repete em fóruns, na discussão se jogar é ou não uma perda de tempo, é que tal como outras atividades de entretenimento, os MMORPGs devem de ser principalmente apreciados pelo prazer, emoções e satisfação a curto prazo que são capazes de proporcionar, e não por potenciais benefícios a longo prazo (GameFAQs³, MMORPG⁴, SciForums⁵), tal como um jogador relata:

"Não penso que seja de todo uma perda de tempo (...). É uma excelente maneira de relaxar e divertir-me." Jogador masculino, 56 anos (ver Anexo I).

³: *GameFAQs*, <http://www.gamefaqs.com/boards/678050-final-fantasy-xiv-online-a-realm-reborn/69380444> [consultado em 11-07-2015].

⁴: *MMORPG Fórum*, <http://www.mmorpg.com/gamelist.cfm/game/446/view/forums/post/5821362#5821362> [consultado em 11-07-2015].

⁵: *SciForums*, <http://www.sciforums.com/threads/mmorpgs-awesome-hobby-or-waste-of-time.60821/> [consultado em 11-07-2015].

Apesar de se tratarem de mundos fantasiosos, os espaços virtuais são capazes de despertar emoções fortes. Um dos principais motivos pelos qual os jogadores são atraídos pelos jogos e continuam a jogar são, entre outros, os sentimentos de *fluxo*, *fiero*, admiração, satisfação, entretenimento, excitação, surpresa, alívio e curiosidade (Bateman, 2008). Entre estes destacam-se *fluxo* e *fiero*, pois são sentimentos que se manifestam com facilidade em videogames, ao contrário de outras formas de lazer:

Fluxo:

Fluxo é um tópico que abordamos anteriormente. É o sentimento de intensa concentração e eficiência, que se manifesta em desafios com objetivos concretos, regras bem definidas e um aumento gradual da dificuldade. As características dos videogames permitem aos jogadores alcançar este sentimento rapidamente e de forma constante.

Fiero:

Este termo, italiano para orgulho, é utilizado frequentemente para descrever o sentimento de euforia emocional depois de uma grande descoberta ou vitória no espaço de jogo. De acordo com Jane McGonigal este é um sentimento muito comum entre jogadores, principalmente em momentos que estão prestes a vencer oponentes particularmente difíceis (McGonigal, 2011). Estudos mostram que todos experienciam este sentimento da mesma maneira, e que este produz reações neuroquímicas fortes nos jogadores, fazendo que continuem a jogar na procura desse sentimento.

Apesar de muitos autores compararem jogar a outras atividades de lazer, os videogames oferecem experiências bastante diferentes e devem ser explorados como tal. O uso que os jogadores fazem dos jogos determina a qualidade da experiência e como estes podem influenciar positiva ou negativamente. Em acréscimo, aparenta existir um contraste nas opiniões entre jogadores e não-jogadores sobre o tempo gasto a jogar. Jogadores tendem a responder positivamente, afirmando que tiram partido da atividade e não-jogadores tendem a considerar o tempo médio semanal de jogo algo excessivo e prejudicial, tal comenta uma não-jogadora:

"Penso que [três horas diárias de jogo] acarreta mais consequências negativas do que positivas. Um jogador que passe mais de 3 horas por dia a jogar, acaba por se isolar do mundo exterior e acaba por não dedicar o seu tempo a outras coisas que o poderiam tornar num cidadão mais exemplar." Não-jogador, 26 anos (ver Anexo I).

3.3 Potenciais usos para os MMORPGs

3.3.1 Usos Pedagógicos

Como já exploramos até este ponto, os MMORPGs têm grande potencial pedagógico. Os jogadores podem praticar e desenvolver as suas competências linguísticas, explorar práticas do mundo corporativo e adquirir e gerir grandes riquezas, criar redes de conhecimentos específicos com outros jogadores que complementam as suas falhas, gerir e participar em projetos grandiosos como *raids* e instituições sociais como *guilds*. Quando jogados de forma moderada, prestando atenção aos seus potenciais riscos, os jogadores podem tirar muitos benefícios destes espaços. Gilles Lipovetsky afirma que MMOWs como *Second Life* têm muito potencial no processo educativo e que são boas ferramentas para ensinar e explorar diferentes áreas nas escolas (Lipovetsky & Serroy, 2014):

" (...) Pode até pensar-se em todos os alunos criarem um avatar no Second Life para viverem aventuras por procuração em realidades sociais, profissionais, financeiras, tecnológicas e políticas do mundo de hoje e em que o professor servisse de guia. Seria uma formação útil, ao mesmo tempo que atenuaria a separação entre a vida real e a vida da fantasia. Não nos esqueçamos, aliás, do aspeto propriamente terapêutico que este tipo de abordagem pode ter: verificou-se que a utilização do Second Life por crianças autistas é particularmente benéfico, porque aprendem deste modo a interagir socialmente." (Lipovetsky & Serroy, 2014: 196).

Com orientação, estes espaços oferecem aos jogadores, de forma segura, valiosas experiências que influenciam e nutrem diferentes aspetos do seu quotidiano offline e práticas úteis no decorrer da educação e vida profissional. Os MMORPGs diferem em vários pontos dos MMOWs mas, tal como estes, também são capazes de influenciar positivamente os seus jogadores, e uma vez que exploram diferentes temáticas e mecânicas podem proporcionar diferentes benefícios. Tal como demonstrado até este ponto, estes mundos virtuais permitem aos seus jogadores e utilizadores explorar e interagir com outras pessoas de diferentes culturas, desenvolver competências sociais e novas formas de cooperação e colaboração, criar estratégias inovadoras e criativas para resolver problemas e conflitos, conectar-se com comunidades online, formar novos relacionamentos íntimos e expandir relacionamentos com origem no mundo offline. São plataformas que promovem a interação e convivência com outras pessoas, e mesmo os jogadores que escolhem jogar sozinhos sem socializar

com outros jogadores, eventualmente são obrigados a trabalhar em equipa e a colaborar com outros jogadores para conseguir progredir e melhorar o seu avatar. Jogos são meios dinâmicos onde a aprendizagem não ocorre de forma estática e os jogadores participam ativamente na resolução de diferentes problemas (Dean, Murphy & Cook, 2013).

Contudo, o potencial pedagógico dos MMORPGs não se limita ao que os jogadores podem aprender por participar nas suas comunidades e aventuras virtuais, estes meios também podem ser úteis para não jogadores e utilizados para observar os comportamentos das pessoas dentro do jogo em diversas circunstâncias. Em 2005, os programadores de *World Of Warcraft* desenvolveram uma missão onde os jogadores tinham que conquistar uma fortaleza chamada "*Zul'Gurub*", onde o principal vilão - uma grande serpente com asas chamada "*Hakkar*" - conseguia infetar os jogadores com uma doença mágica chamada "*Corrupted Blood*" que enfraquecia e potencialmente derrotava os avatares dos jogadores. Embora tivesse uma duração curta, era uma doença altamente contagiosa para os avatares. Tratava-se de uma missão desenvolvida para jogadores experientes e poderosos, localizada longe de outras cidades virtuais, e "*Corrupted Blood*" era apenas uma maneira de aumentar a dificuldade do desafio. Contudo, os programadores falharam em prever, que apesar de bastante improvável, algumas vítimas conseguiriam chegar às cidades, infetando outros jogadores e criando uma epidemia virtual. Durante este surto, o comportamento dos jogadores online revelou muitas semelhanças com comportamentos de pessoas no mundo offline durante epidemias reais. Algumas personagens fugiram das áreas em quarentena, outros mantiveram-se afastados das cidades, alguns começaram a eliminar jogadores infetados, e outros procuram ajudar as áreas afetadas. Eventualmente o centro para o controlo de doenças (*CDC*) ganhou interesse no caso e contactou os programadores para conseguir mais informação sobre o surto. A única solução para este problema foi reiniciar todos os servidores do jogo. Epidemiologistas que mais tarde investigaram o caso sugerem que as semelhanças entre a epidemia virtual e surtos históricos podem fornecer introspeções sobre comportamentos da população em epidemias reais. Como tal, os MMORPGs, mesmos que fantasiosos, podem potencialmente ser espaços para investigação em saúde coletiva e comportamento humano (Vascocellos & Araújo, 2013: 299). Não é necessário estar envolvido diretamente com o jogo para estudar e tirar partido da sua vasta comunidade. Uma vez que são compostos por jogadores de diferentes demografias (género, idade, etnicidade, educação, etc.) e envolvem temáticas e mecânicas variadas, estes jogos podem ser utilizados para estudar diferentes áreas e realizar experiências sociais (Castronova, 2009). Grande parte dos estudos e investigação elaborada na área dos MMORPGs e jogos online focam-se nos aspetos negativos e na maneira como prejudicam os seus jogadores, porém

falham em perceber e apresentar os potenciais efeitos positivos. Apesar de ter riscos e ser um gênero em constante mudança, os MMORPGs têm potencial pedagógico. A interatividade presente ajuda a estimular a aprendizagem e podem ajudar no desenvolvimento de competências tecnológicas, linguísticas, sociais e individuais (Griffiths, 2002), tal como uma jogadora comenta:

"Acredito que jogar melhorou as minhas competências linguísticas e de comunicação, uma vez que a comunicação nos jogos ocorre em Inglês, que não é a minha língua nativa. Também, Uma vez que recentemente comecei a gerir uma guild, ousou dizer que jogar melhorou as minhas habilidades de liderança e gerenciamento de tempo. (...)" Jogador feminino, 26 anos (Anexo I).

3.3.2 Usos pessoais e interpessoais

A literatura da componente social dos MMORPGs divide-se entre pró-social e antissocial (Zhong, 2009). Ao contrário dos tradicionais jogos multijogador, onde vários jogadores jogam no mesmo espaço e em tempo-real, em MMOGs os jogadores tendencialmente jogam em espaços físicos diferentes, apesar de partilharem o mesmo espaço virtual. Como tal, a interação e comunicação não ocorre cara-a-cara mas mediada por computador, o que tem vantagens e desvantagens.

"Se a internet fortalece ou enfraquece o capital social das pessoas ainda está em debate uma vez que o seu efeito depende da natureza das atividades online e da qualidade das relações interpessoais. Em contraste com outros serviços sociais online como Facebook e Twitter, MMORPGs permitem interações sociais consistentes, colaboração e relacionamentos interdependentes entre jogadores que podem facilitar o estabelecimento de redes sociais online e nutrir as normas de reciprocidade e confiança no mundo virtual. (...) Há duas possibilidades para como os MMORPGs afetam o capital social offline. Primeiro através de efeito direto, isto é, os laços sociais estabelecidos em MMORPGs estendem-se diretamente para o mundo real, ou, a bem sucedida colaboração em guilds estimula diretamente as pessoas a participar em atividades cívicas offline. Segunda possibilidade é um efeito mediado, (...) os jogadores inicialmente mantêm os relacionamentos dentro do jogo através de e-mail, mensagens instantâneas, blogs, Facebook ou outros serviços de internet, mas com o tempo, os laços sociais online desenvolvem-se para configurações físicas e tornam-se a fonte de apoio e informação para os eventos da vida real." (Zhong, 2011: 2353).

Por um lado, a comunicação mediada por computador (CMC) facilita a formação e desenvolvimento de relacionamentos entre jogadores no espaço virtual, que por sua vez pode levar a uma evolução do relacionamento para o espaço físico, originando amizades no *mundo real*. Do lado negativo do espectro, muitos jogadores sacrificam ou prejudicam indiretamente a sua vida social e relacionamentos offline para passarem mais tempo imersos no jogo, utilizando-o para isolar-se do *mundo real* (Boyns, Forghani & Sosnovskaya, 2009).

Desta maneira, os MMORPGs podem ser utilizados, com cautela ou orientação, na procura de novos relacionamentos e socialização com outros jogadores e pessoas, fortalecendo o capital social. Em acréscimo, tal como referido anteriormente, colaborar em *quests/raids/guilds/parties* ajuda os jogadores a desenvolver competências sociais, trabalho de equipa e responsabilidades compartilhadas.

Contudo, é importante notar que *"os jogadores são mais propícios a reconhecer que são influenciados pelo conteúdo pró-social do que pelo conteúdo antissocial."* (Zhong, 2009: 288; Griffiths & Hussain, 2011).

Jogar não ajuda apenas nas relações interpessoais, funcionam também em muitos casos como meio para superar problemas pessoais e íntimos. Muitos jogadores optam por imergir nos espaços virtuais dos MMORPGs pela facilidade em comunicar e interagir, procurando uma maneira de superar timidez ou problemas pessoais, tal como uma jogadora comenta:

"(...) A pessoa com quem comunicas não te vê, então os julgamentos são baseados apenas no teu comportamento e ações, e não na tua aparência. Eu gosto, permite falar com estranhos mais facilmente, mesmo para pessoas tímidas como eu, além disso, tens sempre um tópico para começar a conversa, o jogo em si." Jogador feminino, 26 anos (Anexo I).

O mundo dos MMORPGs e MMOWs também ajuda jogadores e utilizadores a superar determinadas limitações físicas, permitindo que encarnem avatares com que podem se identificar e viver variadas aventuras, afetando positivamente a sua autoestima e autoimagem. Na interface virtual uma pessoa incapacitada pode esquecer a sua cadeira-de-rodas e andar, correr, saltar, etc., sentindo que está verdadeiramente a participar nestas atividades, e em acréscimo, o controlo que se tem sobre estes espaços tem potencial para ajudar indivíduos a superar fobias e medos, através de processos graduais (Thierauf, 1995).

3.3.3 Progresso e consequências

Nos primeiros títulos deste género a componente imersiva e a personalização dos avatares eram elementos limitados, e como tal não representava grande interesse nos jogadores, que pouca atenção lhes prestavam. Contudo, à medida que estas componentes se foram expandindo, permitindo mais escolhas, mais os jogadores se interessaram por elas. Atualmente a maioria dos MMORPGs mais célebres adaptaram-se aos interesses dos jogadores e contam com mundos virtuais com *lore* e narrativas ricas no seu núcleo, oferecem muitas escolhas de personalizam e diversos espaços para explorar e descobrir. Como podemos observar no primeiro capítulo no tópico das motivações, em 1996 Richard Bartle não considerava a componente imersiva como um elemento atrativo para os jogadores, enquanto investigações mais recentes evidenciam que atualmente a imersão no espaço virtual é um dos principais motivadores que leva os jogadores a procurar este tipo de jogos.

Do mesmo modo, outras características dos MMOGs continuarão a evoluir, afetando de diferentes maneiras as comunidades que os habitam. Uma vez que os relacionamentos entre jogadores estão inerentemente ligados com a estrutura do espaço de jogo e com os seus interesses, não é possível estabelecer um modelo de relacionamentos constante e definitivo. Contudo, as companhias e equipas que desenvolvem MMORPGs, e outros géneros de jogos, precisam de ter noção do impacto que têm nos jogadores e comunidades, e evoluir numa direção que os beneficie, tanto online como offline.

"Os ecrãs não são responsáveis pelo grau de cultura ou de incultura que veiculam. É a utilização que deles se faz que é a causa. Ignorá-los equivale a fazer um corte com o mundo tal como ele é, quando uma política que os otimizasse poderia transformá-los num instrumento privilegiado para enriquecer os indivíduos e civilizar a cultura-mundo."
(Lipovetsky & Serroy, 2014: 229).

Por outras palavras, tentar combater e controlar os riscos presentes nestes jogos criando medidas que limitam o acesso ou privam os jogadores de jogar, e categorizar estes jogos como inapropriados ou como um desperdício de tempo não é a opção mais produtiva. Considerando os efeitos positivos, seria um melhor uso incentivar um progresso que seja vantajoso tanto para a indústria como para os jogadores, e orientar os jogadores para imergirem moderadamente nos mundos sintéticos.

3.4 Discussão e conclusão

3.4.1 Discussão

Como podemos compreender, estes jogos/espacos/comunidades virtuais/sintéticas/online diferem dos típicos jogos de computador ou consola. Ao contrário de outros jogos que permitem que o jogador disfrute de uma experiência solitária, que seguem uma narrativa linear e predefinida, os MMORPGs oferecem aos jogadores um meio onde podem e devem socializar, interagir, colaborar e cooperar com outros jogadores para avançar no jogo e alcançar determinadas metas. Jogos de mundo aberto (*open-world*) onde os jogadores podem escolher o rumo que querem seguir e têm liberdade total para explorar e vaguear sem rumo são cada vez mais comuns, mas os MMORPGs acrescentam a esta liberdade componentes sociais e de personalização únicos. Como verificamos, cada jogador é motivado por diferentes interesses e procura estes jogos por diferentes razões - desde a procura por sucesso e estatuto social dentro das comunidades virtuais, o desejo de ter uma personagem poderosa e superior para batalhar grandes monstros e competir com outros jogadores, motivações sociais, e formar relacionamentos de curto ou longo prazo, interagir e trabalhar em equipa para fortalecer laços sociais, ou motivações de imersão, onde os jogadores procuram encarnar uma personagem heroica ou exótica, e ao longo de um período de tempo evolui-la e personaliza-la a gosto, como um meio de escapar aos problemas e stress do mundo offline.

Por um lado, estes motivos que levam os jogadores a procurar o primeiro contacto como MMORPG variam, e cada um, inerentemente, tem os seus interesses/curiosidades/razões/motivos. Por outro lado, as experiências dentro destes espaços virtuais desenvolvem-se de diferentes maneiras conforme as escolhas que cada jogador faz. Estudos mostram que a aparência do avatar que o jogador personaliza e escolhe influencia a maneira como este interage com outros e vice-versa. A classe e função que escolhe desempenhar quando começa a jogar vai determinar significativamente as futuras interações e os grupos a que vai tendencialmente pertencer, assim como a relação com o jogo em si. O estado de espírito do jogador vai também influenciar as interações dentro do jogo, mostrando um elo direto entre o avatar e o controlador. Caso o jogador escolha comunicar através de texto ou voz resultam em duas experiências distintas, uma vez que cada meio de comunicação apresenta diferentes características - em discurso falado os recetores têm acesso a elementos que enriquecem a formação de impressões como o timbre da voz, a fluidez do discurso, etc., enquanto em comunicação por texto é apenas o conteúdo da mensagem que passa, o que origina interações hiper-pessoais, que por sua vez facilitam a formação e desenvolvimento de relacionamentos de forma rápida. Como tal, cada jogador

tem uma experiência única dentro dos mundos virtuais, moldada pelas escolhas, interesses, motivações e estado de espírito que leva para o jogo, tal como no quotidiano offline.

Ao contrário do que os estereótipos representam, estes jogos não são parte de uma subcultura juvenil composta na totalidade por jogadores masculinos. Na verdade apresentam uma grande diversidade demográfica, contando com jogadores de diferentes nacionalidades e culturas, masculinos e femininos, jovens, adultos e idosos, estudantes, profissionais empregados e reformados, solteiros e casados, com e sem filhos. De facto, a grande maioria contradiz diretamente os estereótipos, pois apenas uma pequena percentagem dos jogadores são adolescentes. Outra ideia que se contradiz é a de que o jogo se trata apenas de uma mera fonte de entretenimento ou diversão, sem benefícios, importância ou significado. Quanto à sua importância, muitos jogadores consideram que os relacionamentos presentes nos espaços virtuais são importantes e com grande significado, e em muitos casos partilham informações íntimas mais facilmente com outros jogadores do que com amigos e conhecidos do mundo offline. Não é raro relacionamentos com origem no espaço virtual irem além do ecrã e passem a relacionamentos românticos ou platónicos, no mundo material. Quanto aos benefícios, além da estrutura social que beneficia e facilita a formação de laços amizade e círculos de amigos, o trabalho em equipa e a cooperação, a interdependência e a estruturação de laços de confiança, os MMORPGs têm também potenciais pedagógicos e pessoais. Os jogadores têm a oportunidade de direta ou indiretamente praticar e desenvolver as suas capacidades linguísticas, de estratégia, de gestão e liderança. Dentro destes ambientes fantasiosos ou futurísticos os jogadores são obrigados a formar equipas e a criar estratégias para poder superar os diferentes obstáculos e progredir os seus avatares, o que promove o interesse em conhecer as diferentes mecânicas do jogo e das personagens, e formar equipas com jogadores diferentes conforme o que cada desafio requer. Esta estrutura promove a interação e socialização, e de certa maneira impede uma experiência do jogo solitária, sem relacionamentos com outros jogadores.

A discussão do teórico círculo mágico demonstra como o jogo online não é um elemento separado e isolado do quotidiano offline, mas uma estrutura interligada de diversas maneiras, e que afeta ambos os lados. Os jogadores trazem para o jogo os seus comportamentos, conhecimentos, carácter, cultura e interesses, o que influencia a maneira como vão interagir e se relacionar com o jogo e outros jogadores. Ao mesmo tempo, estes jogadores são influenciados direta e indiretamente pelas diferentes experiências vividas no mundo virtual, experiências estas que se estendem assim para o espaço offline, afetando tanto o jogador como as pessoas que o rodeiam.

Por um lado temos os casos em que estas interações e imersão nas comunidades virtuais são positivas, onde os jogadores conseguem beneficiar e tirar grande partido das experiências online. Disfrutam dos diversos benefícios de jogar, interagem com pessoas com gostos e interesses semelhantes, expandem os seus laços sociais e criam relacionamentos íntimos online e offline. Têm a oportunidade de serem membros ativos de comunidades unidas e aliviar o stress dos problemas offline, assumindo o papel de uma figura que idealizam e nutrem. Nestes casos os jogadores conseguem vidas sociais ativas e dinâmicas.

Por outro lado, o uso excessivo e descontrolado pode resultar em efeitos negativos e prejudiciais tanto para o jogador como para os seus amigos, familiares e parceiros. As problemáticas do vício, *cyberbullying* e discriminação são reais e apesar de não serem frequentes, os seus efeitos devem ser tomados em atenção e considerados. Muitos jogadores escolhem sacrificar outras atividades do seu quotidiano offline para poderem passar mais tempo imergidos nos espaços virtuais a jogar, o que resulta em alienação social, mau desempenho profissional ou académico, problemas em comunicação, privação de sono e refeições, e ações repetitivas dentro do jogo, anulando qualquer benefício e apenas prejudicando os jogadores a nível pessoal e social. Quando os jogadores adotam este tipo de comportamentos as pessoas que os rodeiam são também afetadas, passando menos tempo juntos. Apesar de ser um fenómeno complexo e difícil de identificar, os jogadores devem estar conscientes dos sintomas do vício e de como jogar e imergir nos mundos fantasiosos afeta as pessoas próximas. Podem beneficiar a sua vida social, mas também podem danificar os relacionamentos já existentes. Em acréscimo, a discriminação não ocorre apenas entre jogadores e não-jogadores, mas também entre jogadores. O anonimato que surge da liberdade de personalização leva a que muitos jogadores adotem comportamentos despersonalizados e desinibidos, negligenciando normas sociais, criando conflitos interpessoais.

Certas características destes jogos como o ciclo de recompensas, as redes de relacionamentos e a natureza imersiva potencialmente facilitam e promovem a dependência e vício. Porém, são também estas características que estimulam o investimento emocional, monetário e de tempo por parte dos jogadores. Estes procuram progredir a sua personagem, então continuam a jogar estabelecendo novas metas, que gradualmente requerem mais trabalho e dedicação.

É natural nestes meios formarem-se círculos de jogadores, que com o tempo desenvolvem relações íntimas enquanto procuram avançar no jogo e melhorar o seu avatar. Os relacionamentos entre jogadores podem ser de natureza social, instrumental, emocional ou de oportunidade, apresentando estruturas com responsabilidades, confiança e reputação, conforme as circunstâncias.

Porém, nem todos os relacionamentos existentes no espaço de jogo têm origem online, e muitos jogadores partilham estes espaços com familiares, amigos, parceiros ou colegas de trabalho. Podemos verificar através de dados quantitativos que jogadores femininos são mais propícios a jogar com parceiros e amigos, e também mais propícios a encontrarem-se no mundo material com alguém que conheceram no jogo. Uma hipótese que explica este fenómeno é o facto dos jogadores femininos tendencialmente demonstrarem uma predisposição para se interessarem pela componente social do jogo, enquanto jogadores masculinos tendem a preferir a vertente das conquistas e aventuras virtuais.

Ao longo deste estudo pudémos perceber como os relacionamentos entre jogadores em MMORPGs são complexos e singulares. Trata-se de um processo em constante evolução e mudança, onde cada jogador influencia e é influenciado pelo jogo, outros jogadores e pelo espaço fora do jogo. Adapto aqui o teórico círculo mágico e as suas diversas características porosas, e elaboro uma ilustração que esquematiza como os jogadores de MMORPGs influenciam e são influenciados pelo jogo, assim como por elementos externos e outros jogadores, que por sua vez também estão também relacionados (ver ilustração 2):

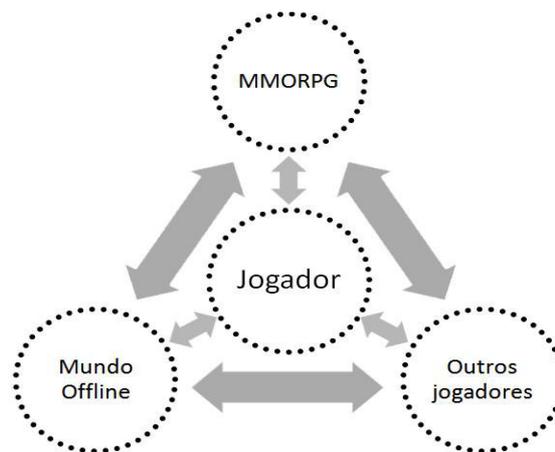


Ilustração 2: Representação gráfica do processo de relacionamento em MMORPGs.

Esta representação demonstra como os relacionamentos em MMORPGs se interligam. Estes jogos procuram proporcionar aos jogadores experiências sociais, e uma vez que são jogos sem fim, estão continuamente a ser atualizados e melhorados, procurando apelar a mais jogadores e proporcionar novas experiências às suas comunidades. Como tal, requerem feedback por parte dos jogadores, que por sua vez determinam a direção em que o jogo avança. Trata-se de uma indústria em crescimento, que já conta com milhões de adeptos, que interagem entre si para construir o futuro deste género de videojogos.

3.4.2 Conclusão

Os MMORPGs são compostos por comunidades complexas e diversas. Grandes quantidades de jogadores fazem login e coabitam diariamente em espaços fantasiosos e exóticos, cheios de recompensas e perigos, aliados e inimigos. Cada jogador tem liberdade de escolher o avatar que deseja encarnar, e é através deste que experiencia o mundo virtual e as suas aventuras. Devido à natureza imersiva destes espaços, o avatar torna-se uma extensão da identidade do jogador, que se preocupa com o seu desenvolvimento e suas características.

Ao contrário de outros jogos, os MMOs requerem a colaboração, interação e socialização entre jogadores. Estes elementos levam à origem de relacionamentos, que podem ser de grande significado para as pessoas envolvidas. Não se tratam apenas de relacionamentos instrumentais, como meios para atingir uma meta no jogo, mas relacionamentos próximos. A convivência diária em espaços virtuais assemelha-se à convivência fora do jogo: os jogadores discutem temáticas além do jogo, partilham informações pessoais, nutrem relações íntimas. Em casos que os jogadores partilhem os espaços virtuais com conhecidos, familiares ou amigos, estes podem ajudar a fortalecer os laços já existentes.

Estudos quantitativos mostram que estas relações têm, tendencialmente, efeitos positivos nos jogadores, beneficiando a sua vida social e pessoal, tanto online como offline. Contudo, existem também casos onde o inverso se verifica, que requerem atenção e/ou orientação. Os jogadores devem de estar conscientes dos potenciais riscos e quais os seus sintomas.

Considerando os seus potenciais benefícios e a importância que têm para as suas comunidades, desvalorizar estes meios não é uma opção produtiva. Eles podem ser utilizados para educar e nutrir os relacionamentos para pessoas de todas as idades, estatutos sociais, género, nacionalidades, e uma vez superados os principais problemas relacionados com os MMORPGs, estes poderão beneficiar ainda mais jogadores.

Trata-se de um fenómeno global, que une pessoas de diferentes culturas no mesmo espaço em tempo-real, quer competindo ou cooperando, combatendo ou colaborando, aproximando os seus jogadores, mas que também é capaz de afastar e prejudicar os relacionamentos já existentes no espaço fora de jogo. Existem MMORPGs para todos os gostos, e apesar de muitos adotarem uma estrutura semelhante, outros dispõem de mecânicas inovadoras e singulares, que resultam em novas maneiras de interagir. Não se tratam de espaços separados do quotidiano offline, mas uma extensão inerentemente ligada a diferentes aspetos da vida dos jogadores, quer positiva como negativamente.

3.5 Trabalhos futuros

Uma vez que MMORPGs são um género de videojogos que estão em contínua evolução, explorando novas temáticas, mecânicas e propriedades, os modelos de relacionamentos online e offline entre jogadores também continuarão a evoluir, integrando novos elementos e adaptando-se aos interesses e motivações dos jogadores.

A versão *open-beta* (uma versão do jogo ainda em desenvolvimento que se torna disponível para qualquer jogador jogar, testar e eventualmente reportar falhas) do MMORPG *Skyforge* está agendada para o Verão de 2015. Este título apresenta uma mecânica que o distingue dos restantes MMORPGs existentes atualmente no mercado - não apresenta um sistema de classes fixo: os jogadores podem mudar a classe do seu avatar instantaneamente com um simples clique. Considerando que a classe que os jogadores escolhem determina a sua função no mundo virtual e indiretamente influencia a maneira como interagem com outros jogadores, uma estrutura onde não existem classes fixas proporciona um novo estilo de jogabilidade. Uma vez que o jogo ainda não foi oficialmente lançado e ainda nenhum estudo foi elaborado na matéria, trata-se apenas de uma conjectura. Contudo, considerando os modelos atuais de relacionamentos, esta estrutura pode influenciar a maneira como os jogadores interagem e socializam no jogo, e.g. um grupo de amigos pode escolher e ajustar as classes dos seus avatares para formar uma equipa ideal conforme as circunstâncias, não sendo obrigado a procurar outros jogadores para complementar as diferentes falhas que classes apresentam.

Outro título que ainda se encontra em *close-beta* (uma versão do jogo ainda em desenvolvimento que se torna disponível para alguns jogadores testarem e eventualmente reportarem falhas) é *Albion*. Este título também não conta com um sistema de classes fixo, e em acréscimo está planeado ser um MMORPG multiplataforma, não só disponível para computador e consolas, mas também plataformas móveis, como os *tablets*. Atualmente existem aplicações para *smartphones* e *tablets* que permitem aos jogadores aceder a certas partes do jogo, mas esta nova mobilidade do jogo pode eventualmente afetar a maneira como os jogadores interagem com o jogo no mundo material, aproximando-os do género de jogos sociais.

Estes são apenas dois de muitos exemplos de características inovadoras em MMORPGs, mas todos os anos novos títulos são lançados para o mercado, e todos procuram apelar a grandes comunidades de jogadores oferecendo algo que os distinguem dos títulos da concorrência. A maneira como as características inovadoras afetam a formação e desenvolvimento dos relacionamentos entre jogadores complementa os modelos atuais de relacionamentos, e estudar o sucesso e/ou fracasso das

novas mecânicas e como estas influenciam os relacionamentos e interações com o jogo e jogadores ajuda a compreender o progresso do modelo de relacionamentos, os potenciais benefícios e riscos, e assim a desenvolver e aprofundar a componente social destes jogos, para que responda a diferentes motivações e interesses.

REFERÊNCIAS

- Aarsand, P.A. (2007). "Computer and Video Games in Family Life: The Digital Divide as a Resource in Intergenerational Interactions." *Childhood*. p.235-56.
- Avatars Offline (2002). Documentário.
- Axelrod, Robert M. (1984). "The Evolution of Cooperation." *Basic Books*.
- Axelsson, Ann-Sofie & Regan, Tim. (2002). "How belonging to an Online Group Affects Social Behavior - a Case Study of Asheron's Call." *Microsoft Research*, Janeiro.
- Bargh, John A. & McKenna, Katelyn Y. A. (2003). "The Internet and Social Life." *Annual Review of Psychology*. Fevereiro
- Barnett, Jane & Coulson, Mark. (2010). "Virtually Real: A Psychological Perspective on Massively Multiplayer Online Games." *Review of General Psychology*. p.167-179
- Bartle, R. (1996). "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs." *Journal of Online Environments*.
- Bateman, Chris. (2008). "Top Ten Videogame Emotions." *Only a Game*. Abril. Disponível em: http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2008/04/top-ten-videoga.html
- Bell, Lori & Trueman, Rhonda B. (2008). "Virtual Worlds, Real Libraries: Librarians and Educators in Second Life and Other Multi-User Virtual Environments." *Information Today, INC*. Capítulo 2, Grover, Marty. "Massively Multiplayer Online Worlds." 15 -18.
- Bliss, Laura. (2014). "What Can We Learn From The Wealth of Virtual Nations?" *Citylab*. Setembro. Disponível em: <http://www.citylab.com/tech/2014/09/what-can-we-learn-from-the-wealth-of-virtual-nations/379538/>
- Bordia, Prashant. (1997). "Face-to-Face Versus Computer-Mediated Communication: A Synthesis of the Experimental Literature." *Journal of Business Communication*, Janeiro 99-129
- Boyns, David., Forghani, Sima & Sosnovskaya, Elena. (2009). "MMORPG Worlds: On the Construction of Social Reality in World of Warcraft." em Heider, Don. "Living Virtually: Researching New Worlds." *Peter Lang*. p.67-110
- Burgess, M. C., Stermer, S. P. & Burgess, S. R. (2007). "Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers" *Business Media*, Junho
- Castronova, Edward. (2004). "The Right to Play." *New York Law School. Law Review* 49. p. 185-210.
- Castronova, Edward. (2005). "Synthetic Worlds: The Business And Culture Of Online Games." *The University of Chicago Press*. 29-34. 62, 65, 121

Castronova, Edward. (2007). "Exodus to the Virtual World: How Online Fun is Changing Reality." *Palgrave macmillan*. 3-6, 109-132, 147-8

Csikszentmihályi, Mihaly. (1990). "Flow: The Psychology of Optimal Experience." *Harper & Row*

Collins, Nick. (2012). "Video games 'more creative than reading'." *The Telegraph. Fevereiro*. Disponível em: <http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/video-game-news/9077458/Video-games-more-creative-than-reading.html>

Dean, Elizabeth, Murphy, Joe, & Cook, Sarah. (2013) "Social Presence in Virtual World Interviews." em: Bredl, Klaus & Bosche, Wolfgang. "Serious Games and Virtual Worlds in Education, Professional Development, and Healthcare." Capítulo 8. *Idea Group, Inc (IGI)* . p-117-125.

DeKoven, Bernard. (1992). "CoLiberation." Disponível em: <http://www.deepfun.com/coliberation>

Dibbell, Julian. (2007). "Play Money: Gold Farms, Polar Bear Rugs, and the World-Historical Relevance of Game Studies." Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CQfKDff4d2M>

Farmer, F. C., & Morningstar, C. (1991). "Cyberspace: First Steps." *MIT Press*, 273 - 301.

Filiciak, Mirosław. (2003). "Hyperidentities: Postmodern Identity Patterns in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games." *The Video Game Theory Reader*. New York. 87 – 102.

Fox, J., Bailenson, J. & Tricase, L. (2013). "The embodiment of sexualized virtual selves: The Proteus effect and experiences on self-objectification via avatars". *Computers in Human Behavior*. 930-938.

Fox, Matt. (2013). "The Video Games Guide: 1,000+ Arcade, Console and Computer Games, 1962-2012." *McFarland*. p. 196

Franich, Darren. (2011). "Videogames vs. Movies: Have games replaced film as the modern popular narrative medium?" *Entertainment Weekly*. Agosto. Disponível em: <http://www.ew.com/article/2011/08/18/movies-videogames-inception-red-dead-redemption>

Fung, A. (2006). "Bridging Cyberlife and Real Life. A Study of Online Communities in Hong Kong." Em D. Silver, & A. Massanari (Eds), *Critical Cyberculture Studies*. New York: New York University Press. p. 129-139

Gee, James Paul. (2003). "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy." *Macmillan*.

Gee, James Paul. (2005). "Good Video Games and Good Learning." *Phi Kappa Phi Forum*. Vol 85. p.33-37

Gladwell, Malcolm. (2008). "Outliers." *Penguin UK*. Capítulo 2.

Grahan, Jane. (2011). "Are video games now more sophisticated than cinema?" *The Guardian*. Junho. Disponível em: <http://www.theguardian.com/film/2011/jun/02/la-noire-video-games-films-sophistication>

- Griffiths, Mark. (2002). "The Educational Benefits of Videogames." *Education and Health. Vol. 20.* p.47-51
- Griffiths, M. D., Davies, M. & Chappell, D. (2003). "Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming." *CyberPsychology & Behaviour, Vol 6, N°1,* p. 81-91
- Griffiths, Mark D. & Davies, Mark N. (2005). "Does Video Game Addiction Exist?" Em Goldstein, J. & Raessens, J. "Handbook of Computer Game Studies." *Boston: MIT Press.* p. 259-269
- Griffiths, Mark D. (2009a). "The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence." *Springer Science & Business Media.* p. 119-125
- Griffiths, Mark. (2009b). "Online Computer Gaming: Advices for Parents and Teachers." *Education and Health. Vol 27.* p. 3-6
- Guerrero, K. Laura, Andersen, Peter A. & Afifi, Walid A. (2013). "Close Encounters: Communication in Relationships." SAGE Publications. p. 232-233
- Hertlein, Katherine & Hawkins, Blendine. (2012). "Online Gaming Issues in Offline Couple Relationships: A Primer for Marriage and Family Therapists (MFTs)." *Qualitative Report. Vol 17, Art. 15.* p 1-48
- Huang, Y. (2006). "Identity and Intimacy Crisis and Their Relationship to Internet Dependence Among College Students." *CyberPsychology & Behavior. Vol 9.* p.571-576
- Huizinga, Johan. (1944). "Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture." p.10
- Jakobsson, Mikael & Taylor, T. L. (2003). "The Sopranos Meets EverQuest: Social Networking in Massively Multiplayer Online Games." *Digital Arts and Culture (DAC) conference, Melbourne.* p. 81-90
- Jansz, Jeroen & Martens, Lonneke. (2005). "Gaming at a LAN event: the social context of playing video games." *SAGE Publications.* p.333-355
- Johnson, Adrienne L. (2014). "MMORPG Addiction in Women: Diagnosis and Treatment." *Ideas and Research You Can Use.*
- Johnson, David & Johnson Roger. (2005). "New Developments in Social Interdependence Theory." *Genetic, Social and General Psychology Monographs.* Vol. 131(4). p. 285-358.
- Juul, Jesper. (2005). "Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds." *MIT PRESS.* p. 165.
- Kelley, H. H. & Thibaut, J. W. (1978). "Interpersonal relations: A theory of interdependence." *New York: Wiley-Interscience.*
- Kelly, R. V. (2004). "Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: The People, the Addition and the Playing Experience." *Mcfarland & Co Inc Pub.* p 1-24

- Kiesler, S., Siegel, J., & McGuire, T. W. (1984). Social psychological aspects of computer mediated communication. *American Psychologist*, 39(10), 1123-1134.
- Kraut, Robert E., Lewis, Steven H. & Swezey Lawrence W. (1982). "Listener Responsiveness and the Coordination of Conversation." *Journal of Personality and Social Psychology*, 718-731.
- Kujanpää, Tomi, Manninen, Tony & Vallius, Laura. (2007). "What's My Game Character Worth - The Value Components of MMOG Characters." *DiGRA, Universidade de Tokyo*, Setembro.
- Kulovitz, Kimberly L. & Mabry, Edward A. (2012). "Cyberbullying; Perceptions of Bullies and Victims." em Wankel, Laura & Wankel, Charles. "Misbehavior Online in Higher Education." *Emerald Group Publishing*. p. 105-124
- Kulyk, Kyle. (2011). "Opinion: Cyberbullying and Gamers." *Gamasutra*. Dezembro. Disponível em: http://www.gamasutra.com/view/news/128664/Opinion_Cyberbullying_And_Gamers.php
- Kuss, Daria & Griffiths, Mark D. (2014). "Internet Addiction in Psychotherapy." Palgrave Macmillan. p.91
- Lee, Jason & Gerber, Hannah. (2013). "It's a WoW World: Second Language Acquisition and Massively Multiplayer Online Gaming." *Multimedia-Assisted Language Learning*. p.53-70
- Lee, Jason & Pass, Charlotte. (2014). "Massively Multiplayer Online Gaming and English Language Learning." em Gerber, Hannah & Springers, Sandra Schamroth. "Bridging Literacies with Videogames." *Sense Publishers*. p. 91-102
- Lewis, Richard. (2014). "ESPN 'delighted' with 'Dota 2' numbers, looking to expand deeper into esports." Disponível em: <http://www.dailydot.com/esports/espn-dota-2-the-international/>
- Lehdonvirta, Vili. (2010). "Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies." *Game Studies*, Abril.
- Li, Cheri. (2006). "More Than Just A Game: Communication and Community in MMORPGs." Março. 5 – 6.
- Lipovetsky, Gilles & Serroy, Jean. (2014). "A Cultura-Mundo: Resposta a uma sociedade desorientada." *Edições 70*. p.196, 229
- Lo, Shao-Kang., Wang, Chih-Chien & Fang, Wenchang. (2005). "Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety Among Online Game Players." *CyberPsychology & Behavior*. Vol 8. p.14-20
- McGonigal, Jane. (2011). "Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World." *Penguin Books*. 52-63, 365-366
- McGonigal, Jane. (2010). "Gaming Can make a better world." *Ted Talks*, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dE1DuBesGYM>
- Meredith, Alex & Griffiths, Mark D. (2009). "Videogame Addiction and its Treatment." *Springer Science & Business Media*. p. 247-253

- Moore, Robert. (2009). "Who Plays MMOs: An Analysis of MMORPG Player Demographics and MMORPG Player Stereotypes." *RJMETRIC*. Junho. Disponível em: <https://blog.rjmetrics.com/2009/06/24/who-plays-mmos-an-analysis-of-mmorpg-player-demographics-and-mmorpg-player-stereotypes/>
- Morabito, Margaret. (1986). "Enter the On-line World of Lucasfilm." *Run Magazine*, Agosto, 24-28.
- OLGA: http://www.olganon.org/12_step_program
- Padwa, Howard & Cunningham, Jacob. (2010). "Addiction: A Reference Encyclopedia." ABC-CLIO p. 236-239
- Pearce, Celia. (2009). "Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds." *MIT Press*. p. 21-23, 177-178
- Pizer, Praticia. (2003). "Social Games Systems: Cultivating Player Socialization and Providing Alternate Routes to Game Rewards." em Alexander, Thor. "Massively Multiplayer Game Development." *Charles River Media, INC. Hingham, Massachusetts*. p. 427-441
- Postmes, Tom, Spears, Russel & Lea, Martin. (2002). "Intergroup Differentiation in Computer-Mediated Communication: Effects of Depersonalization." *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*. p.3-16
- Postmes, Tom. & Spears, Russell. (2002). "Behavior Online: Does Anonymous Computer Communication Reduce Gender Inequality? " *PSPB*. 1073-1083.
- Ratan, R., Chung, J. E., Shen, C., Williams, D. & Poole, M. S. (2010). "Schmoozing and Smiting: Trust, Social Institutions, and Communication Patterns in an MMOG." *Journal of Computer-Mediated Communication*. p.93-114
- Redmond, Dustin L. (2010). "The effect of video games on family communication and interaction." *Iowa State University, Digital Repository*. p.2-43
- Rezvani, Jeon. (2008). "Guild Leadership." *Lulu.com*. p. 3-29
- Rice, Robert A. (2006). "MMO Evolution." *First Edition. LuLu.com*. p. 1-7, 145
- Rusbult, Caryl E. & Van Lange, Paul A. M. (2002). "Interdependence, Interactions and Relationships" *Annual Reviews of Psychology*, p. 351-375
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric. (2004). "Rules of Play: Game Design Fundamentals." *MIT Press*. p. 92-100
- Sanders, B. G., Dowland, P. S. & Furnell S. M. (2010). "Implications and Risks of MMORPG Addiction: Motivations, Emotional Investment, Problematic Usage and Personal Privacy." *South African Information Security Multi-Conference*. 61-73.
- Sarbu, Gabriela. (2011). "MMORPG – Learning to “Live” in a Synthetic Word." eLSE, Fevereiro.

Scharrer, Erica. (2004). "Virtual Violence. Gender and Aggression in video game and advertisements." *Mass communication & Society*. 393-412

Schreier, Jason. (2010). "The Stigma of Gaming." *Thought Catalog*. 4 de Outubro. Disponível em: <http://thoughtcatalog.com/jason-schreier/2010/10/the-stigma-of-gaming-adult-gamer/>

Sfetcu, Nicolae. (2014). "Game Preview." *E-book Google*

Simpson, Joseph M. (2008). "Virtual Rituals: Structural Ritualization Theory and Massive Multiplayer Online Role-Playing Games." *ProQuest*, 1-8.

Smyth, J. M. (2007). "Beyond Self-selection in Video Game Play: An Experimental Examination of the Consequences of Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Play." *CyberPsychology & Behavior*. Vol 10. p.717-721

Steinkuehler, Constance A. & Williams, Dmitri. (2006). "Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places"." *Journal of Computer-Mediated Communication*. p.885-909

Szulborski, Dave. (2005). "This is Not a Game: A guide to Alternate Reality Gaming." *Incunabula*. Capítulo 6.

Taylor, T. L. (2006). "Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture." *MIT PRESS*. p. 12, 152, 88-92

The Raid (2012). Documentário.

Thierauf, Robert J. (1995). "Virtual Reality Systems for Business." *Greenwood Publishing Group*. p. 39-40

Thibaut, John & Kelley, Harold. (2008). "Social Exchange Theory." Em Griffin, Em. "A First Look at Communication Theory." *McGraw Hill*. pp. 196–205

Van Eck, Richard. (2010). "Gaming and Cognition: Theories and Practice from the Learning Sciences." *IGI Global*. Cap. 3. Anderson, Bodi. "MMORPGs in support of Learning: Current Trends and Future Uses." 55-81.

Vasconcellos, Marcelo Simão & Araújo, Inesita Soares. (2013). "Massively Multiplayer Online Role Playing Games for Health Communication in Brazil." em: Bredl, Klaus & Bosche, Wolfgang. "Serious Games and Virtual Worlds in Education, Professional Development, and Healthcare." Capítulo 18. *Idea Group, Inc (IGI)*. p-294-321.

Vollenbroek, Loes. (2007). "Contextualizing Gaming Practices: MMORPG Players and 'Real Life'." *Dissertação de Mestrado, Utrecht University, Netherlands*

Wall, Alexander. (2014). "The Evolution of MMO Gaming." Dezembro. Disponível em: <http://www.tentonhammer.com/columns/gravity-well/evolution-mmo-gaming>

Walther, Joseph B. (1996). "Computer-Mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaction". *Communication Research*. p.17

Walther, Joseph B. (2011). "Theories of Computer Mediated Communication and Interpersonal Relations." Em Knapp, Mark & Daly, John. "The SAGE Handbook of Interpersonal Communication." *SAGE Publications, INC.* p 443-479.

Walther, Joseph B., Van Der Heide, Brandon., Ramirez, Artemio., Burgoon, Judee & Peña, Jorge. (2015). "Interpersonal and Hyperpersonal Dimensions of Computer-Mediated Communication." em Sundar, S. Shyam. "The Handbook of the Psychology of Communication Technology." *Wiley-Blackwell.* p.3-22

Wang, C. & Wang, C. (2008). "Helping Others in Online Games: Prosocial Behavior in Cyberspace." *CyberPsychology & Behavior. Vol 11.* p.89-103

Wellman, Barry & Haythornthwaite, Caroline. (2002). "Internet In Everyday Life" *Wiley-Blackwell.* p.8

Wolf, Mark J. P. (2014). "Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation." *Routledge.*

Yee, Nick. (2001) "The Virtual Skinner Box." *Daedalus Project.* Disponivel em:
<http://www.nickyee.com/eqt/skinner.htm>

Yee, Nick. (2002). "Ariadne: Understanding MMORPG Addiction." *Daedalus Project.* Disponivel em:
<http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>

Yee, Nick. (2005). "MMORPG Hours v. TV Hours." *Daedalus Project.* disponivel em:
<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000891.php>

Yee, Nick. (2006a). "The Psychology of Massively Multi User Online Role Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage." R. Schroder & A. Axelsson (Eds.) "Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments." p. 187-207

Yee, Nick. (2006b). "The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-Used Online Graphical Environments." *Presence: Teleoperators and Virtual Environment*

Yee, Nick. (2006c). "The labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play." *Games and Culture, Vol.1 n.1. Sage Publications.* p. 68-71.

Yee, Nick. & Bailenson, J. (2007). "The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behaviour" *Human Communication Research*, 271-290.

Yee, Nick. (2008). "Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games." em Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. (Eds.) "Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming." *Cambridge, MA: MIT Press.* p. 83-96

Yee, Nick. (2008). "Motivations of Play in MMORPGs: Results from a Factor Analytic Approach."

Yee, Nick. (2014). "The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us - And How They Don't" *Yale University Press, Londres. Janeiro.* 1-8.

Zagalo, N., & Gonçalves, A. (2013). "Social Interaction Design in MMOs." em Thorsten Quandt & Sonja Kröger (Eds), "Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming." *Routledge*. p 134-144.

Zimmerman, Eric. (2012). "Jerked Around by the Magic Circle - Cleaning the Air Ten Years Later." *Gamasutra*. Fevereiro.

Zhong, Zhi-Jin. (2009). "Third-Person Perceptions and Online Games: A Comparison of Perceived Antisocial and Prosocial Game Effects." *Journal of Computer-Mediated Communication*. p.286-306

Zhong, Zhi-Jin. (2011). "The effects of collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) play on gamers' online and offline social capital." *Computers in Human Behavior*. p.2352-2363

ANEXOS

ANEXO I – ENTREVISTAS

TRANSCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS

Entrevista a jogador (1):

Age:26

Gender:F

Q1) Do you play any MMORPG? If yes, why?

A1) Yes, right now I play 3 games: Neverwinter, Perfect world and Tera Online. With Neverwinter I started 8 months ago out of boredom and curiosity, and it is my primary game, where I spend most of my free time. Other two were recommended to me by friends and I started with them just recently.

And why MMORPG? I always liked fantasy and science fiction books, and later when I got my first computer role-playing games were obvious choice, to get stories from books to another level. All those fantasy RPGs were amazing games, however after some time in them, you get to know all stories, all results of dialog choices and simply game can't surprise you anymore. Because that happened with my last single player game (Gothic 3), I tried to look up for new one when I saw recommendation for one MMORPG on Steam. It looked interesting, and fact that most of game aspects can change based on people you play them with was very tempting, so I downloaded it, played it and continue playing it even now.

Q1.1) Do you play with any family member, partner or friend from outside the game? If yes, has the playing the game together affected the relationship in any way? If yes, how?

A1.1) I introduced my younger brother to Neverwinter, however it is not his favorite genre so he left quite soon. Obviously it didn't have any impact on our relationship. Besides him no other relative or friend has any interest in playing games in general, so no, I play with no one else from my offline life.

Q2) Have you ever made friends in MMORPGs?

A2) Yes, with few I am in contact outside game via e-mails, voice chats and forums. Also together with two of them we actually plan to meet in real life when money and time allow it, but those are plans for far future.

Q2.1) Do you think that relationships developed in MMORPG are as valuable as the relationships developed outside the game? And in which way do you think that they differ?

A2.1) I don't see why relationship from online game should be less valuable than traditional one. To build either of them you have to invest time and effort to make them work and last. In that there is no difference. Actually relationships from game have one big advantage, you don't see that person during your initial contact. So many aspects are told non-verbally and this layer is simply missing in online game. You went sleep late and now doesn't look as good as usual? Doesn't matter, your communication partner can't see you, so whole judgment of you is based only on your behavior and actions, not your appearance. I find it very good, it allows to start talking with complete strangers even for shy people as myself, plus you have there always topic to start talking about, game itself.

"(...) A pessoa com quem comunicas não te vê, então os julgamentos são baseados apenas no teu comportamento e ações, e não na tua aparência. Eu gosto, permite falar com estranhos mais facilmente, mesmo para pessoas tímidas como eu, além disso, tens sempre um tópico para começar a conversa, o jogo em si."

Q3) Do you notice any stereotypes while playing the game? If yes, which ones?

A3) Most common type of stereotypes from my experience is assuming every player is male, unfortunately I do that quite often too. Few times I also was branded as bad player because others found out I am female (girls can't play, back to kitchen, etc.), but those were very rare situations. More often being recognized as girl turned into more positive approach/attitude towards me, like offered items and more often invites into group activities. Also communication changed significantly. First chats after another person found out I am girl usually became more careful and with less jokes that might be interpreted as offensive.

Next stereotype I met quite often is related with fear or dislike with some specific nationalities. Based on time-zone I usually play, lots of other players took me as Russian and this nation doesn't have very positive reputation in online gaming. Also on worldwide servers isn't unusual to hear words as f**king Europeans and worse.

Q3.1) Do you have any stigma with playing MMORPG?

A3.1) Kind of yes. People still live with picture that games are for children, so adult players are still looked upon as childish, immature beings unable to take care of "adult" responsibilities. But how can I be called childish and irresponsible when I manage to successfully juggle work, family, friends and still have time playing games in my free time? This view on players is getting better in younger generations,

but still I can't imagine talking about games with my parents or older coworkers just for fact I would be more or less silently judged.

"(...) Esta perspectiva tem vindo a melhorar nas gerações mais jovens, contudo, não consigo imaginar conversar sobre jogos com pais ou colegas de trabalho mais velhos, pois acabaria por ser julgada silenciosamente."

Q3.2) How many hours a week do you spend playing MMORPGs?

A3.2) More than 40 hours a week.

Q3.3) Do you feel that playing is a waste of time, or is it worth it?

A3.3) Most of the time, no, I find it is as well spent time. But of course there were phases when I simply stopped playing for few days, just because playing seemed to be less worth my time than other activities.

Q3.4) Have you ever learned anything from playing MMORPGs? If yes, what?

A3.4) I believe it improved my language and communication skills, because whole communication in all games I play is strictly in English, which is not my native language. Also recently I got guild to take care of, so I dare to say it improved my leadership and time management skills. If there is anything else, I didn't notice.

"Acredito que melhorou as minhas competências linguísticas e de comunicação, uma vez que a comunicação nos jogos ocorre em Inglês, que não é a minha língua nativa. Uma vez que recentemente comecei a gerir uma guild, ousei dizer que jogar melhorou as minhas habilidades de liderança e gerenciamento de tempo. (...)"

Q4) How would you describe your relationship with your avatar?

A4) Curiously, same as in single player games with character customization, I always make first avatar with same traits as I have, like same hair color and length, same eyes color, etc. Basically I make my avatar as little pixelated version of me and usually name it with same nickname I use in offline life. Later my other characters in same game I make just randomly, without any connection to me, just by "what looks nice".

Q5) Overall, do you think that playing a MMORPG has been a positive or negative influence on you?

A5) In most of aspects of my life it was positive experience so far. Met lots of new people, tried already few ideas I haven't even thought about before, learned about new things from around the world. Of course there were some negative aspects, but overall positive.

Entrevista a jogador (2):

Age: 36

Gender: Female

Q1) Do you play any MMORPG? If yes, why?

A1) Yes, I currently play Neverwinter. In the past, I have played Lord of the Rings Online, Aion, Tera Online, World of Warcraft, and Champions. My main game used to be LOTRO and I was drawn to it because a lot of my college friends played and created content for the game. MMORPGs were also a hobby of my (now) husband and when he moved in with me, they became an activity that we could enjoy together. Eventually, we finished all the content and without a community within the game (as friends had moved on to new games), we were unable to continue progressing, so we started playing Neverwinter. Now that we have a baby, we can't leave the house once she goes to bed, so has become a nightly activity to enjoy together while our daughter sleeps. We have also developed a very enjoyable community in the game with whom we love helping and socializing. We both started out as LARPer (Live Action Roleplayers) and while we have been limited recently in our ability to escape for a weekend into the woods for interactive storytelling and escapism due to our young daughter, we can still indulge our love of fantasy, roleplay, and story in an MMORPG.

"(...) Costumava jogar Lord of the Ring Online principalmente porque muitos dos meus amigos da universidade o jogavam e criavam conteúdos para o jogo. Os MMORPG eram também um dos hobbies do meu (agora) marido, e quando ele veio morar comigo tornaram-se numa atividade que podíamos disfrutar juntos. (...) Agora que temos uma bebé e não temos tanta liberdade para sair (...) ainda podemos saciar da nossa paixão por fantasia, role-play e histórias."

Q1.1) Do you play it with any family member, partner or friend from outside the game? If yes, do you feel that sharing a virtual environment has affected the relationship in any way, and how?

A1.1) Yes, I play with my husband. We also got a real life friend to join our guild.

I feel it has affected the relationship with my husband in two ways - one positive and one negative. Positive - we spend every evening together, sitting in the same room, questing together and helping each other in the game. We talk about the game when we are traveling somewhere and strategize what we need to do to get better or how we can improve the game for guildies/friends. Negative - sometimes I feel like my husband plays the game too much. I might want to get out and do something and his mind is on the next thing to do in the game or the next character to create. We don't spend as much

time talking about real life or connecting face to face even if we spend hours sitting next to each other every night.

"Sinto que [jogar MMORPGs] afetou o meu relacionamento com o meu marido de duas maneiras - uma positiva e uma negativa. Por um lado, nós passamos todas as noites juntos no mesmo quarto, compartilhando quests e ajudando um ao outro. Falamos sobre o jogo quando estamos a viajar e criamos estratégias para melhorar o jogo para os nossos companheiros de guild/amigos. Por outro lado, às vezes sinto que o meu marido joga demasiado. Às vezes gostava de sair e fazer algo diferente, mas a mente dele está focada no que fazer a seguir no jogo (...). Não passamos tanto tempo a falar sobre a vida real ou a conectar frente a frente, mesmo passando horas sentados lado a lado todas as noites."

Q2) Have you ever made friends in a MMORPGs?

A2) Yes

Q2.1) Do you think that relationships developed in MMORPG are as value as the relationships developed outside the game? And in which way do you think that they differ?

A2.1) I don't. I would never give my personal address or phone number to someone in a MMORPG. I really enjoy learning about people, helping them, chatting, griping about our days, or offering advice. However, there will always be a barrier for me. My mother used to love hanging out, chatting on the CB radio when I was young. She made the mistake of meeting one of her radio friends and it ruined her image of the person and caused her to give up her CB radio. The MMORPG world is a world of fantasy where we make up handles and we form communities not ever knowing who the other people might be. I may be Michelle in real life who works as a Regulatory Compliance Manager, but in NW, I am Kaia who is a kickass archer that can hold her own in a dungeon and helps her comrades progress in the game. I went off a bit of a tangent, but I guess I would never ask someone in an MMORPG to help me in real life. I might gripe about life or be happy about something, but I would not ask them to help me move or how to deal with my dying father or to have dinner or to watch my kid.

Q2.2) Have you ever encountered with someone you met in the virtual world?

A2.2) No.

Q3) Have you ever noticed any stereotypes while playing the game? If yes, which ones?

A3) Yes. I have only ever seen women play female characters. However, men play both male and female characters. I think that's pretty interesting.

Q3.1) Do you have any stigma with playing this genre of videogames?

A3.1) No, though I do not share with family members exactly HOW MUCH time we spend playing. :-)
After LARPing, I don't think anything can surprise friends or family. I do not, however, share my hobbies or interests with my subordinate co-workers because I feel like they would take me less seriously. That being said, I have a strict delineation between my personal and professional life.

Q3.2) Do you feel that playing is a waste of time, or is it worth it?

A3.2) This is hard to answer and my answer may change from day to day. I think that I am wasting my life away online in something that has no long term benefit to my life. That being said, as long as I get my work done, the house is clean, and my family is healthy and happy, how different is this from watching tv? We all deserve down time, entertainment, and hobbies. I certainly feel that this falls into that category as long as you don't take it too far.

"(...) Penso que estou a desperdiçar a vida online em algo que não me traz benefícios a longo prazo. Mas dito isto, se concluir o meu trabalho, limpar a casa e enquanto a minha família estiver saudável e feliz, de que maneira [é que jogar um MMORPG] difere de ver televisão? Todos merecemos tempo de descanso, entretenimento e hobbies. Penso que [MMORPGs] se encaixam nesta categoria."

Q3.3) Have you ever learned anything from playing MMORPGs? If yes, what? That I could relate to the real world?

A3.3) I don't think so.

Q4) How would you describe your relationship with your avatar?

A4) My avatar is a stylized representation of how I wished I looked. Any avatar I create usually mirrors my skin color, hair color, eye color, & height. I am not as into costume and weapon design as my husband since if I find something I like, I'll just keep it that way.

"O meu avatar é um representação estilizada de como eu gostava de ser. Qualquer avatar que crio normalmente tem o mesmo tom de pele, cor de cabelo, cor dos olhos e altura."

Q4.1) Do you think that your avatar appearance affects the gameplay experience? If yes, how? Yes

A4.1) I want my avatar to be something interesting to look at. I want to feel a connection to her and to think that she is pretty.

Q5) Overall, do you think that playing a MMORPG has been a positive or negative influence on you?

A5) Positive.

Entrevista a jogador (3):

Age: 56

Gender: Male

Q1) Do you play any MMORPG? If yes, why?

A1) Yes; I mainly play MMORPG for the diversity, playing not only the computer/gaming server, but also against other human players. One can generally figure out or guess at what a computer may do, but playing against a human player or with them, one never knows what to expect.

Q1.1) Do you play it with any family member, partner or friend from outside the game?

If yes, do you feel that sharing a virtual environment has affected the relationship in any way, and how?

A1.1) No (for fear of hurting their feelings).

Q2) Have you ever made friends in a MMORPGs?

A2) Yes.

Q2.1) Do you think that relationships developed in MMORPG are as valuable as the relationships developed outside the game? And in which way do you think that they differ?

A2.1) I believe they are as valuable and sometimes more valuable than real life friends/friendships because you're not facing them and can be more truthful without worrying if you've offended them or said something wrong. The friends I've made in game, I can talk to them about things I could/would not talk to many real life friends or relations.

"Acredito que [os relacionamentos desenvolvidos em MMORPGs] são tão valiosos ou até mais do que os relacionamentos reais, porque uma vez que não interages cara-a-cara podes ser mais sincero, sem ter que preocupar se os ofendes-te ou disseste algo de errado. Com os amigos que fiz no jogo posso falar de assuntos que não discutiria com os meus amigos reais."

Q2.2) Have you ever encountered with someone you met in the virtual world?

A2.2) Not physically, but via email and chat servers.

Q3) Have you ever noticed any stereotypes while playing the game? If yes, which ones?

A3) Answer: No, not really.

Q3.1) Do you have any stigma with playing this genre of videogames?

A3.1) No, it's a fun way to unwind from the day and interact with online friends. I usually get more complaint from my spouse, why I'm spending so much time online playing "that" game!

Q3.2) Do you feel that playing is a waste of time, or is it worth it?

A3.2) I don't think it's a waste of time at all and is well worth the time spent playing online MMORPG's. It's a great way to relax and have some fun!

"Não penso que seja de todo uma perda de tempo (...). É uma excelente maneira de relaxar e divertir-me."

Q3.3) Have you ever learned anything from playing MMORPGs? If yes, what?

A3.3) Not sure; I've learned things about the game itself or how to play better. This is particularly true for DND based games as I began playing DND in the early 1980's and it was not the video games we play currently, or within the past decade or so.

Q4) How would you describe your relationship with your avatar?

A4) I have some avatars that I have grown very fond of and upgrade and play them all the time, while others are almost completely neglected and rarely get played at all. I do think it is the way I interact with the game, for that avatar represents me and if it does not appear that it can handle itself, it would be harder to join other players/avatars as they may not have confidence that I can play well.

Q4.1) Do you think that your avatar appearance affects the gameplay experience? If yes, how?

A4.1) Yes; See above answer... If my avatar doesn't look like it can take care of itself and contribute to defeating the "enemy" or opponents, other plays/avatars will not want to interact with me.

"(...) Se o meu avatar não aparentar conseguir tomar conta de si próprio e contribuir para derrotar os 'inimigos' ou oponentes, outros jogadores/avatars não quererão interagir comigo."

Q5) Overall, do you think that playing a MMORPG has been a positive or negative influence on you?

A5) Overall, I would have to say playing MMORPG's has a positive influence on me and my general mood.

Entrevista a jogador (4):

Age: 19

Gender: male

Q1) Do you play any MMORPG? If yes, why?

A1) I'm attracted to the power of choices mmorpgs offer. I like creating a character and choosing exactly how he will become. A mmorpg where everyone is the same (even if with very small differences) holds no value.

Q1.1) Do you play it with any family member, partner or friend from outside the game?

If yes, do you feel that sharing a virtual environment has affected the relationship in any way, and how?

A1.1) Yes I play mmos with my family and friends. It's something that we use to do together but I don't think our relationship is greatly affected in any way, though we might pass some "quality" time together, possibly bringing us a little closer.

Q2) Have you ever made friends in a MMORPGs?

A2) Yes (at least people I consider friends)

Q2.1) Do you think that relationships developed in MMORPG are as value as the relationships developed outside the game? And in which way do you think that they differ?

A2.1) Relationships in mmos CAN be as valuable as ones in real life. They surely differ. For one people through the net can be more open towards others, show their real selves. Well there are many differences but that's what makes making friends through games interesting.

Q2.2) Have you ever encountered with someone you met in the virtual world?

A2.2) Not yet

Q3) Have you ever noticed any stereotypes while playing the game? If yes, which ones?

A3) I'm not sure how to answer that... In every game there are people that don't care about teamwork and run ahead. Pros that have humor and enjoy the game. Players that don't know what they are doing and just walk around inviting you to parties. Many stereotypes...

Q3.1) Do you have any stigma with playing this genre of videogames?

A3.1) Just a bit... I'm not exactly hiding it from anyone, but people have told me that playing a lot is a waste of time. I'm not ashamed though.

Q3.2) Do you feel that playing is a waste of time, or is it worth it?

A3.2) I don't consider playing a waste of time, however if I did nothing else with my life I'm sure I would. Hmm... as long as I have a goal, even if it's inside a mmo, I'm quite happy with how I spend my time.

Q3.3) Have you ever learned anything from playing MMORPGs? If yes, what?

A3.3) Through conversing with other players I've learned stuff about the situations in their countries. Also their thoughts. I don't remember if I've learned something through the game (story/missions) alone.

Q4) How would you describe your relationship with your avatar?

A4) I take creating my avatar seriously since its more than just a way to interact with NPCs. It's much like your profile on Facebook. I also like inspecting other players' avatars and more importantly, the backstory they may have written about their avatar.

"Para mim criar um avatar é algo sério, uma vez que é mais do que uma maneira com que interagir com NPCs. É algo parecido com o perfil do Facebook."

Q4.1) Do you think that your avatar appearance affects the gameplay experience? If yes, how?

A4.1) Yes I think it does. I once wore a helmet that was pink... Didn't really go along with the rest of my armor so I changed it xD. I like seeing my avatar wearing cool clothes. It's like a spice of RPGz :3

Q5) Overall, do you think that playing a MMORPG has been a positive or negative influence on you?

A5) Socially positive and otherwise natural.

Entrevista a não jogador (1):

Idade: 47

Género: Feminino

Q1) Jogas algum MMORPG [Massively Multiplayer Online Role-Playing Game], ou alguma vez ouviste falar no termo?

R1) Não jogo. Creio que são jogos virtuais.

Q2) Uma vez que os jogadores deste género de videojogo passam aproximadamente 3 horas por dia a jogar, pensas que isso acarreta alguma consequência positiva ou negativa para o jogador? Quais?

R2) Sim, negativa. A qualidade de vida sai lesada com tanto tempo desperdiçado.

Q3) Consideras que jogar online com outros jogadores é/pode ser uma atividade produtiva, ou apenas uma perda de tempo? Porquê?

R3) Jogar de forma muito moderada é aceitável, mas acho que é melhor promover o convívio real.

Q4) Tens conhecimento de algum preconceito contra jogadores em geral, ou jogadores de MMORPGs em específico? Se sim, qual/quais?

R4) Acho que é um tipo de videojogos que tem um público predominantemente masculino.

Q5) Pensas que os relacionamentos que os jogadores criam online com outros jogadores têm algum significado ou são tão significativos como os relacionamentos do quotidiano fora do jogo? De que forma pensas que estes diferem?

R5) Provavelmente tem algum significado, até porque lá estão "protegidos" pelo anonimato, o que permite que sejam mais desinibidos. Ao vivo devido ao carácter ou personalidade há quem seja mais tímido, e esses jogos online são uma possível escapatória para socializar.

Entrevista a não jogador (2):

Idade: 26

Género: Feminino

Q1) Jogas algum MMORPG [Massively Multiplayer Online Role-Playing Game], ou alguma vez ouviste falar no termo?

R1) Não jogo e, até agora, desconhecia o termo MMORPG.

Q2) Uma vez que os jogadores deste género de videojogo passam, em média, 3 horas por dia a jogar, pensas que isso acarreta alguma consequência positiva ou negativa para o jogador? Quais?

R2) Penso que acarretam mais consequências negativas do que positivas. Um jogador que passe mais de 3 horas por dia a jogar, acaba por se isolar do mundo exterior e acaba por não dedicar o seu tempo a outras coisas que o poderiam tornar num cidadão mais exemplar. Não quero com isto dizer que jogar seja algo mau, claro que não o é, é mau quando abdicamos de viver para estar mais de 3 horas a jogar.

Q3) Consideras que jogar online com outros jogadores é/pode ser uma atividade produtiva, ou apenas uma perda de tempo? Porquê?

R3) Não, não considero que seja perda de tempo podendo mesmo ser uma atividade produtiva, dependendo do jogo. O jogador pode, de certa forma, trabalhar a sua imaginação e a sua resposta de reação graças ao jogo acabando mesmo por aplicar, mesmo que de forma inconsciente no seu dia a dia, pequenas coisas adquiridas com o jogo.

Q4) Tens conhecimento de algum preconceito contra jogadores em geral, ou jogadores de MMORPGs em específico? Se sim, qual/quais?

R4) Não, não tenho conhecimento.

Q5) Pensas que os relacionamentos que os jogadores criam online com outros jogadores têm algum significado ou são tão significativos como os relacionamentos do quotidiano fora do jogo? De que forma pensas que estes diferem?

R5) Penso que serão diferentes. Penso que por muita empatia que se crie com um jogador online, essa empatia nunca será a mesma que se cria com pessoas de relacionamentos do quotidiano fora do jogo. Diferem, logo para começar, no simples facto de não existir um contacto físico, contacto esse que pode ser fundamental para conhecer um pouco da personalidade do outro.

Entrevista a não jogador (3):

Idade: 24

Género: Feminino

Q1) Jogas algum MMORPG [Massively Multiplayer Online Role-Playing Game], ou alguma vez ouviste falar no termo? [São jogos onde grandes números de pessoas partilham um mesmo espaço virtual. Cada jogador tem uma personagem que a desenvolve colaborando e interagindo com outros jogadores, constituindo uma comunidade virtual]

R1) Nunca ouvi falar desse termo isso é certo, e nunca joguei, mas sei o que é porque já vi amigos meus a jogar. E já ouvi falar desse tipo de jogos.

Q2) Uma vez que os jogadores deste género de videojogo passam, em média, 3 horas por dia a jogar, pensas que isso acarreta alguma consequência positiva ou negativa para o jogador? Quais?

R2) Como nunca joguei esse tipo de jogos cujo o termo é muito complicado, não sei bem o que dizer. Apenas que do meu ponto de vista jogar tem os dois lados. Então o lado seria a parte de lazer, divertimento e passar o tempo, e que até pode ser razão de um grupo de pessoas se reunir para jogar. O lado negativo seria o fato do jogador se poder fechar, ficar mais reservado, isolado no seu mundo virtual, isolar-se das pessoas, ou seja da sociedade, gastar eletricidade ou bateria e sobretudo cansar a visão, e pode acontecer, cansar os pulsos (tendinites).

Q3) Consideras que jogar online com outros jogadores é/pode ser uma atividade produtiva, ou apenas uma perda de tempo? Porquê?

R3) Na minha opinião nem é uma atividade produtiva nem é uma perda de tempo. É apenas uma forma de passar o tempo a fazer algo. Não é uma atividade produtiva porque enquanto que estamos a jogar poderíamos estar a estudar para um teste, cozinhar ou cortar a relva. Até porque jogar é no meu ponto de vista um lazer. Tudo bem, cada jogo tem os seus propósitos e objetivos. E podes divertir-te a tanto como aprender, mas para mim não passa de uma forma de passar tempo ou matar tempo. Produzir algo concreto penso que não.

Q4) Tens conhecimento de algum preconceito contra jogadores em geral, ou jogadores de MMORPGs em específico? Se sim, qual/quais?

R4) Que eu saiba não conheço nenhum preconceito ou outra coisa qualquer sobre jogadores deste gênero de jogos. E nunca ouvi falar de nenhum até hoje.

Q5) Pensas que os relacionamentos que os jogadores criam online com outros jogadores têm algum significado ou são tão significativos como os relacionamentos do quotidiano fora do jogo? De que forma pensas que estes diferem?

R5) Acredito que seja possível criar amizades e conhecer pessoas através de jogos online como se pode encontrar a alma gêmeas em site de encontros. Ou seja, fui irónica! Não há nada como criar amizades com as pessoas em carne e osso! Uma amizade demora anos para ser uma amizade verdadeira e forte, e é necessário contacto real e não virtual. Agora, se uma pessoa tem dificuldades a socializar na vida real, porque não começar pelo mundo virtual e porque não os jogos? Não tenho nada contra. Mas também não sou a favor. Onde objetivos tem de ser cumpridos juntos e a união faz a força pode se muito bem criar laços com certos jogadores. E até amizades. Mas amizades verdadeiras duvido um pouco. Porque à sempre riscos até porque o virtual esconde sempre algo não é. Só se já se conhece as pessoas com quem se está a jogar. Aí já é outra história...

Entrevista a não jogador (4):

Idade: 31

Género: Masculino

Q1) Jogas algum MMORPG [Massively Multiplayer Online Role-Playing Game], ou alguma vez ouviste falar no termo? [São jogos onde grandes números de pessoas partilham um mesmo espaço virtual. Cada jogador tem uma personagem, que a desenvolve colaborando e interagindo com outros jogadores]

R1) Já ouvi falar desse termo, mas nunca joguei esse tipo de jogos. Contudo, conheço alguns jogos desse género, por exemplo: World of Warcraft e The Elder Scrolls.

Q2) Uma vez que os jogadores deste género de videojogo passam, em média, 3 horas por dia a jogar, pensas que isso acarreta alguma consequência positiva ou negativa para o jogador? Quais?

R2) Não penso que os jogadores desse tipo de jogos sejam alvos de algum tipo de consequências, positivas ou negativas. É um hobby, como ler, praticar desporto, ouvir musica ou escrever.

Q3) Consideras que jogar online com outros jogadores é/pode ser uma atividade produtiva, ou apenas uma perda de tempo? Porquê?

R3) Nem uma coisa nem outra. Como disse na resposta anterior, considero essa atividade como um passa tempo. Nos seus tempos livres, as pessoas tendem a fazer aquilo de que gostam. E quando se faz algo que se gosta não pode-se considerar como uma perda de tempo. Também, não vejo como uma atividade produtiva, porque não sei o que um individuo ganha com isso.

Q4) Tens conhecimento de algum preconceito contra jogadores em geral, ou jogadores de MMORPGs em específico? Se sim, qual/quais?

R4) Não, não tenho. Até porque sou um jogador mas de outros géneros de videojogos.

Q5) Pensas que os relacionamentos que os jogadores criam online com outros jogadores têm algum significado ou são tão significativos como os relacionamentos do quotidiano fora do jogo? De que forma pensas que estes diferem?

R5) Não tenho nada contra as pessoas que criam relações online. Hoje em dia é tão normal como as “relações de café”. Vivemos num mundo em que a convivência social evoluiu muito para além das ruas, parques e cafés, vivemos numa aldeia global. Graças à Internet, estamos constantemente conectados com o mundo, por isso é mais fácil criar laços com outras pessoas.

Eu olho para este tipo de jogos como “Rede Social”. Jogadores de MMORPGs começam a interagir para melhorar a sua campanha durante o jogo e com a interação de um jogador com o outro, é normal que uma relação se desenvolva.