

**Processos de subjetivação no MMORPG:
a questão da identidade do jogador no mundo virtual de Shaiya**

*Processes of subjectivation on MMORPGs:
the player's identity question inside Shaiya's virtual world*

Raphael Vieira PIRES¹
Jefferson Ubiratan MEDEIROS²

Resumo

A subjetivação é um processo que ajuda a entender como um sujeito transforma o ambiente ao seu redor de acordo com seu modo de ser e como o movimento inverso muda e/ou ajusta o comportamento das pessoas. Em se tratando de videogames e, mais especificamente, os *multi-massive online role-playing games* (MMORPGs), em que *Shaiya*, nosso objeto empírico, se insere, a questão da identidade se torna única. Neste artigo, buscamos demonstrar como alguns autores – Foucault, Couchot e Guattari – compreendem a formação de identidades nas relações comunicacionais e, com isso, relacionar estes conceitos com estudos sobre a interatividade nos meios digitais. Por fim, realizamos uma pesquisa de campo dentro do game *Shaiya* com o intuito de verificar de que formas jogadores são influenciados pelo ambiente virtual ao mesmo tempo que inserem sua própria subjetividade.

Palavras-chave: Subjetivação; identidade; interatividade; videogames; MMORPG.

Abstract

Subjectivation is a process that helps to understand how a subject transforms the environment around itself according to its way of being and how the reverse movement changes or adjusts the behavior of people. Relating to videogames and, more specifically, the multi-massive online role-playing games (MMORPGs), in which *Shaiya*, our empirical object is inserted, the identity issue becomes unique. In this article, we aimed to demonstrate how some authors – Foucault, Couchot and Guattari – comprehend the formation of identities in communicational relations and thereby relate this concepts with studies about interactivity inside digital media. Lastly, we performed a field research inside the game *Shaiya* in order to verify in what ways players are influenced by the virtual environment at the same time that they insert their own subjectivity.

1 Mestrando do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UJFJ.
E-mail: raphavpires@gmail.com

2 Mestrando do Programa de Pós-graduação em Letras da PUC-Minas.
E-mail: jefferson.medeiros13@gmail.com

Keywords: Subjectivation; identity; interactivity; videogames; MMORPG

Introdução

Videogames são caracterizados por serem ambientes interativos, imersivos e multicódigos. Sendo assim, a linguagem do jogo é marcada pela construção processual de narrativas em tempo real a partir dos modos de jogar de cada jogador. Com isso, a própria construção de identidades dentro desses ambientes virtuais acontece em decorrência da lógica interna ao jogo, marcada por seu sistema de regras, jogabilidade e, no caso de experiências *multiplayer*, também pela interação entre humanos.

Os processos de subjetivação a serem investigados são aqueles responsáveis pela construção da identidade do sujeito, bem como a elaboração de uma sociedade a partir dessa mesma subjetivação. O recorte de pesquisa contemplará a unicidade da subjetivação em ambientes virtuais que envolvem um grande número de participantes, o *Multi-Massive Online Role-playing game* (MMORPG), aqui representado pelo título *Shaiya*, desenvolvido pela Aeria Games.

Em nossa pesquisa de campo, optamos por criar um avatar e nos imergir dentro do espaço virtual de nosso objeto, com o intuito de vivenciarmos todos os processos pelos quais um jogador passa em sua aventura digital. Interagimos com outros jogadores, realizamos escambos, montamos grupos de batalha e viajamos por todo o mapa. Foram, ao todo, mais de 150 horas jogadas, registradas por imagens no apêndice deste artigo.

Ao enfatizarmos a natureza da subjetivação, buscamos compreender as suas características fundamentais e inerentes em uma dimensão de criatividade processual no jogo virtual em massa.

1 O conceito de subjetividade

Para Michel Foucault, a subjetivação tem um caráter mais processual do que estrutural (FOUCAULT, 2004). Entender a subjetivação do prisma processual implica em aceitar que seu caráter é mutável e, portanto, ao se relacionar com o mundo, o

sujeito é capaz de subjetivar e criar novas formas de interpretação.

Os processos de subjetivação, por conseguinte, referem-se ao modo como o próprio ser humano se compreende como sujeito legítimo de um determinado tipo de conhecimento, ou melhor, como o sujeito percebe a si mesmo na relação sujeito-objeto. Para Marcela Alves Araújo França Castanheira (2009), os processos de objetivação em Foucault dizem respeito ao modo como o sujeito pode se tornar um objeto para o conhecimento. Para o filósofo francês, o sujeito que fala, trabalha e vive torna-se o objeto privilegiado de investigação e de discursos que podem ser verdadeiros ou falsos. O sujeito é compreendido como objeto de conhecimento e, ao mesmo tempo, sujeito detentor deste conhecimento. (FOUCAULT, 2004).

Todavia, parece que Foucault, ao examinar a relação entre os jogos de verdade e a objetivação do sujeito nas ciências humanas, foi conduzido às relações de poder, já que na sociedade os discursos das ciências humanas funcionam não apenas como práticas discursivas, mas, sobretudo, como práticas coercitivas. Os discursos e os saberes, nesse sentido, relacionam-se com os mecanismos de poder. (CASTANHEIRA, 2009. p. 4).

Desta maneira, a noção de jogo tem um papel proeminente nesta investigação a respeito da subjetividade. Em sua obra, McLuhan atenta para o fato de que “as sociedades antigas e não letradas encaravam naturalmente os jogos como modelos vivos e dramáticos do universo ou do drama cósmico exterior” (MCLUHAN, 1964, p. 265). Também para o grande estudioso dos jogos holandês Johan Huizinga, o ritualístico, o *dromenon* (HUIZINGA, 2010) assume protagonismo na formação da cultura humana. Para Huizinga, os jogos podem ser entendidos como reveladores das raízes de várias atividades sociais, desde a guerra, passando pelas atividades políticas até as artes.

A noção de jogo, desta forma, está enraizada na cultura humana e é precisamente no último quarto do século XX, a partir da considerável evolução das tecnologias ligadas à informática, ao computador e, por conseguinte, aos videogames, que a subjetividade humana passa a se hibridar cada vez mais nos ambientes virtuais. Com o advento das tecnologias ligadas ao processamento numérico das informações que sucederam o domínio, por parte do ser humano, da imagem em movimento, a geração do numérico altera consideravelmente a relação homem/máquina. Doravante, usando os termos de Couchot, a subjetividade se tenciona entre

(...) dois componentes do sujeito, o EU e NÓS, [que] são chamados mais uma vez a se deslocar. As qualidades que os definem não são mais as mesmas para aqueles que percebem e para aqueles que pensam com a ajuda de uma máquina funcionando com a linguagem, para quem troca sentidos com outros por seu intermediário. O numérico intima o sujeito a se redefinir. (COUCHOT, 2003, p. 156)

A geração de imagens já não possui nenhuma pretensão de representar fidedignamente o real, mas sim simular. Desta feita, as imagens produzidas por máquinas de simulação, como os videogames, interpelam e percebem o operador, que no jogo empresta sua subjetividade a uma narrativa em potencial, a qual sua participação tem foco central, pois pode levar o programa a executar os mais diversos processos decisórios. Desta maneira, Couchot aponta que

Um sujeito-Nós modelado pela experiência tecnéstetica e um sujeito-EU que resgataria a expressão de uma subjetividade irreduzível a todos os mecanismos técnicos e a todo *habitus* perceptivo, singular e móvel, própria ao operador, à sua história individual, a seu imaginário. Nesta hipótese, a noção de subjetividade se alarga; ela não se limita a uma vontade de ser ou fazer, de uma manifestação de um eu, mais ou menos egoísta e narcísico, ou à expressão de uma vontade de ser ou de fazer, de uma consciência ou de uma afetividade. (COUCHOT, 2003, p. 17, grifos do autor)

É no contexto de desenvolvimento das técnicas de simulação, aliado a uma vertiginosa evolução tecnológica, que os jogos digitais se inserem. Cada vez mais sujeitos passam mais tempo em relações mediadas por jogos virtuais fixados em ambientes na *web*. Contemporaneamente, os sujeitos (-EU) se redefinem quando interpelados pelas máquinas (-NÓS), sendo interpretados como números que, por sua vez, são entendidos e processados pela máquina, para, ao final, serem expressos em pixels na tela. A subjetividade, assim, se define na sua oposição ao sujeito NÓS e na sua maneira de compor com ele, de comungar o mesmo estado de sujeito. Esses dois componentes do sujeito não cessam de se afrontar e negociar, mas também de se deslocar e trocar de figura.

Segundo Félix Guattari, ao perscrutarmos o que, para ele, se trata de um paradigma estético processual,

Em todos os campos encontraríamos o mesmo entrelaçamento de três tendências: uma heterogeneização ontológica dos universos de referência configurados através daquilo que chamei de movimento infinito; uma transversalidade maquínica que articula a infinidade de interfaces finitas manifestadas por tais universos num mesmo hipertexto ou plano de consistência; uma multiplicação e uma particularização dos focos de consistência autopoiética. (GUATTARI, 1992, p. 136)

Nesse sentido, o paradigma se enquadra em uma concepção transversalista da subjetividade, que permite responder ao mesmo tempo as amarrações territorializadas idiossincráticas – para Guattari, territórios existenciais – e as suas aberturas de sistemas de valor (universos incorporais) com implicações sociais e culturais. Assim, compreendemos a subjetivação em *Shaiya* como sendo construída a partir dessas três vozes, que

(...) seriam produto do entrelaçamento dos equipamentos coletivos de subjetivação e forneceriam a base dos processos subjetivos das sociedades ocidentais contemporâneas. Elas nomeariam e determinariam um certo sentido da existência, favoreceriam a enunciação ou, de forma mais clara, produziriam uma captura de novos modos de se compor com a vida. Seriam elas:

- 1) as vozes/vias de poder, circunscrevendo de fora os conjuntos humanos;
- 2) as vozes/vias de saber, aliciadas às pragmáticas técnicas, científicas e econômicas;
- 3) as vozes/vias de auto-referência, desenvolvendo uma subjetividade processual. Estas seriam as mais singulares e que mais ancorariam as processualidades humanas. (PERES; BORSONELLO; PERES, 2000, p. 39)

Desta forma, a totalidade do sujeito não é determinada pelo meio. “O sujeito, a partir das relações que vivencia no mundo, produz significações e, como ser significante, vivenciar esta sua condição de ser lhe permite singularizar os objetos coletivos, humanizando a objetividade do grupo”. (MAHIEIRIE, 2002, p. 3).

Para João Leite Ferreira Neto, “interessa pensar a subjetividade mais como processo que como estrutura.” (NETO, 2004, p. 4). Isto se deve às relações que o sujeito tem com as coisas que lhe cercam, assim como sua interpretação de cada uma delas. A forma como cada um se relaciona com o meio é única e constitui o sujeito e sua identidade, por meio de um processo. “As identidades passaram a ser vistas como

processuais e constituídas nas redes discursivas.” (HENNIGEN; GUARESCHI, 2006, p.6).

2 Sobre as interações

Uma vez caracterizados os processos de subjetivação, passamos agora a observar a interação como um processo que aborda tanto as sensações, emoções, intenções e memória quanto o contexto e os aspectos sociais, gerando um mecanismo propulsor para a subjetividade.

Primeiramente, a noção de interatividade nos videogames passa pela ideia de que a narrativa espacial é dominante. Isso quer dizer que o personagem tem que se mover para a história acontecer. Nesse caso, segundo Alex Primo, definir o tipo de interação que ocorre nos games é essencial para que não se confunda interação mútua com interação reativa.

Machado (1997) demonstra seu temor frente ao elástico uso que se tem dado atualmente ao conceito de interatividade, que parece querer abarcar tamanha gama de fenômenos (desde salas de cinema em que cadeiras sacodem até programas de televisão onde o telespectador pode votar por telefone em alguma alternativa apresentada) correndo o risco de nada mais representar. (PRIMO, 1998, p. 2).

A principal diferença entre um sistema interativo está na sua capacidade de fornecer autonomia ao sujeito frente ao produto comunicacional. Por sua vez, o sistema reativo está associado a uma gama de escolhas pré-determinadas. Arlindo Machado classifica os videogames como uma mídia pertencente ao grupo do sistema reativo.

Boa parte dos equipamentos hoje experimentados ou já comercializados como interativos são, na verdade, apenas reativos. Os videogames, por exemplo, solicitam a resposta do jogador/espectador (resposta inteligente em alguns casos; resposta mecânica na maioria dos outros), mas sempre dentro de parâmetros que são “regras do jogo” estabelecidas pelas variáveis do programa. Isso quer dizer que nas tecnologias reativas não há lugar predominante a *respostas* no verdadeiro sentido do termo, mas a simples escolhas entre um conjunto de alternativas preestabelecidas. (MACHADO apud PRIMO, 1998, p. 6, grifos do autor)

A narrativa espacial, característica dos games, não confere uma ideia de interatividade mútua, de acordo com Machado. Interagir é realmente mais do que seduzir, cativar e encantar como faz a TV.

Por sua vez, os jogos possuem a característica de criar níveis distintos de interação. Essa lógica está configurada à diferenciação dos suportes e à relação com a subjetividade. As regras do jogo, principais configuradoras do caráter reativo dos games, podem ser reestruturadas pela ação do sujeito. Um exemplo dessa reestruturação está em movimentações do jogador não previstas na composição técnica do jogo. De certa forma os *bugs*, os *cheats* e os usos variados das mecânicas de jogo são a porta de entrada para uma participação do jogador na construção do jogo. Os novos aparatos tecnológicos dos videogames também apresentam níveis de interatividade mútua. Alguns games contemporâneos permitem que você faça o seu avatar com uma foto de seu rosto, elabore mapas para outros jogadores interagirem e mantenha relações sociais em ambientes virtuais não-lineares.

Dessa forma, a relação do sujeito com o videogame pode ser configurada a partir da ideia de que as diferentes relações decorrentes ao jogar abrem campo para a interferência do jogador nas mensagens do jogo. Nossa intenção agora é definir como a interação e sujeição acontecem em Shaiya.

3 Shaiya: um mundo de desafios e cooperação

Diferentemente dos jogos de apenas um jogador, as criações *multiplayer*, em que vários jogadores imergem em um mesmo tempo e espaço virtual, levam em consideração o fator humano e sua capacidade criativa dentro de um determinado espaço. Ao passo que videogames *singleplayer* são apenas “pessoa vs. máquina”, jogos online apresentam a complexidade da comunicação humana em seu cerne. O sistema de regras e jogabilidade de Shaiya foi desenvolvido a estimular o contato entre os jogadores, haja vista que a razão entre tempo gasto vs. pontos de experiência acumulados é menor quando se joga em grupo. Além de necessário em um mundo cheio de desafios como Shaiya, a ajuda mútua é um elemento essencial em um MMORPG.

Algumas vezes é divertido ajudar um ao outro e resolver desafios juntos. Pode ser divertido resolver um mistério de um assassinato com um amigo ou remar um barco juntos. Videogames não são diferentes, e alguns deles provêm esse tipo específico de jogabilidade *multiplayer*. Esse tipo de modo de jogar se tornou muito mais normal com o advento dos *jogos multiplayer multi-massivos online* (...) onde grupos de jogadores se unem para enfrentar os obstáculos do jogo cooperativamente. (KREMERS, 2009, p. 83, grifos do autor, tradução nossa)³

A interação entre jogadores em um espaço virtual lúdico abre espaço para uma interessante relação entre a comunicação humana e jogos, no que diz respeito ao conceito de sistema. De acordo com Salen e Zimmerman (2004) e Caillois (1990), jogos são sistemas baseados em regras fechados em si mesmos e que, via de regra, não exercem influência sobre o mundo externo e nem são influenciados por ele. Em paralelo, Primo (1998), ao analisar diferentes correntes de pesquisa sobre interacionismo, conclui que a comunicação humana é um sistema aberto, oposto ao enclausuramento de um jogo.

Opondo-se às teorias monádicas ou lineares, a pragmática assume a teoria dos sistemas. Baseando-se nessa teoria (na verdade uma meta-teoria), a interação humana é vista como um sistema aberto. Existem alguns fatores que diferenciam um sistema aberto de um fechado. Segue-se alguns desses fatores mencionados por Monge (1977): a) em um sistema fechado nada do ambiente é visto a afetar o sistema, já em um sistema aberto existe uma troca entre o sistema e o ambiente; b) um sistema fechado estável pode atingir um equilíbrio puro. Porém, um sistema aberto pode atingir uma estabilidade (nunca um equilíbrio perfeito); c) condições iniciais necessariamente influenciam o estado de um sistema fechado. Por outro lado, um sistema aberto pode atingir um estado estável independentemente de suas condições iniciais. (MONGE apud PRIMO, 1998, p.4)

Com isso, temos que os processos de subjetivação de jogadores em ambientes interacionais massivos se dão tanto na conformidade voluntária do jogador perante os acordos pressupostos pelo jogo (CAILLOIS, 1990) quanto pela convivência com outros

³ *Sometimes it is fun to help each other and tackle challenges together. It can be fun to solve a murder mystery with a friend, or go row-boating together. Video games are no different, and some of them provide this specific type of multiplayer gaming. This type of gameplay has become much more normal with the advent of Massively Multiplayer Oline games (...), where groups of players band together to tackle the game's obstacles cooperatively.*

jogadores. Em Shaiya, cada jogador insere sua subjetividade dentro dos limites tecnológicos e processuais do game, modelando sua forma de agir e, conseqüentemente, criando formas peculiares de jogar. Em síntese, a formação de sujeitos em Shaiya é totalmente pautada pelos algoritmos pré-programados pelos designers, mas é a partir desta mesma programação que os jogadores buscarão por meios criativos e experimentais para cumprirem processos.

Através do modo *interativo* ou *conversacional*, o modelo abre-se ao mundo exterior e deixa de funcionar em circuito fechado. É possível então, agindo sobre a imagem, agir sobre o próprio modelo e, em decorrência disso, sobre a realidade virtual por ele simulada. A interatividade permite testar o modelo, modulá-lo. (COUCHOT, 1993, p. 45-46, grifos do autor)

Por outro lado, além do movimento realizado pelos jogadores para se adequarem às regras do jogo, há questões coletivas de cunho social e econômico em Shaiya às quais os jogadores estão imbricados.

3.1 Mercado e comércio em Shaiya

Trocas, compras, vendas e qualquer tipo de transação comercial são de suma importância dentro de Shaiya. Não só como um meio para se ter um avatar rico, o comércio muitas vezes ajuda na evolução do personagem. Para o exemplo a seguir, é preciso explicar dois conceitos importantes em RPGs em geral: o *loot* (em tradução livre: saque, pilhagem) e o *drop* (largar, soltar).

Todo monstro dropa um *loot*. Ou seja, todo personagem controlado por Inteligência Artificial (IA) solta itens no chão quando são derrotados. Isso se deve ao fato de que a probabilidade de um *mob* (outro nome para NPC) soltar um item depende de uma porcentagem programada pelos desenvolvedores do game. Quanto menor a porcentagem, menor a chance do item aparecer. Para os menos pacientes, a saída para não se passar muitas horas na frente do computador para conseguir esses itens tão difíceis é comprar de quem já tem. E com certeza há quem venda. Muito do escambo e do comércio interno em Shaiya se baseia em equipamentos raros e *loots* de difícil acesso.

No game, os próprios jogadores ditam os preços de seus itens. Não há uma tabela oficial e nem regras explícitas sobre o valor comercial dos objetos dentro de Shaiya, apenas um aviso da desenvolvedora alertando para os perigos das transações dentro do jogo no Guia de Ética do Jogador. “A Aeria Games & Entertainment não se responsabiliza por nenhuma perda resultante de trocas no jogo. A Aeria Games & Entertainment não terá responsabilidade por consequências resultantes do comércio no jogo”. (AERIA GAMES, 2017a).

No entanto, a partir de conversas e de vivências, o jogador começa a entender o funcionamento do comércio e as noções de preços de itens começam a ganhar características universais. Com a finalidade de vir a fazer parte da comunidade virtual, novos jogadores inevitavelmente devem atender a estas novas condutas sociais.

Figura 1: Região própria para o comércio. Na imagem, um avatar deixa uma mensagem informando o desejo de venda de itens.



Fonte: reprodução de imagem de Shaiya

Estes tratados econômicos que se estabelecem previamente ao sujeito são as vozes de saber descritas por Félix Guattari, “que se articulam de dentro da subjetividade às pragmáticas técnico-científicas e econômicas” (GUATTARI, 1993, p. 179). De fato, a subjetividade dos jogadores em Shaiya fica relegada a saberes disseminados e compactuados desde outrora por usuários mais experientes – os quais acabam ocupando

vozes de poder dentro do universo virtual – e que se assentaram como discursos de moral e controle.

3.2 Conversas e diálogos

A comunicação dentro de *Shaiya* é outro ponto importante da subjetivação do jogador ali dentro. É por meio da fala que o jogador pode se expressar para outros jogadores e, assim, montar times para evoluírem mais rápido. Existem cinco formas de se comunicar em *Shaiya* e cada tipo de conversa tem suas implicações e motivações. O que cada jogador publica ou aparece cima da cabeça do avatar ou é postada numa espécie de linha do tempo no canto inferior esquerdo da tela, onde jogadores disputam espaço para serem lidos. No site do jogo, os desenvolvedores explicam como são as cinco maneiras.

Normal: Bate-papo regular que emite a qualquer jogador por perto.

Privado: Este é um bate-papo direto com outro jogador. Você deve colocar o nome do personagem do jogador e depois a mensagem que gostaria de enviar. Apenas ele poderá ler.

Grupo: Esta mensagem será ouvida apenas por membros de seu grupo.

Guilda: Esta mensagem será ouvida apenas por membros de sua guilda.

Comércio: Usado quando você quiser transmitir mensagens sobre comércio de itens. Até que você alcance o nível 11, você não poderá conversar em Bate-papos de Comércio. (AERIA, 2017b, grifos na obra)

Os jogadores dispõem, então, de uma gama de tipos de conversa dentro do jogo. Em nossa pesquisa de campo, observamos que os modos Normal, Privado, Grupo e Guilda são utilizados pelos jogadores assim como é posto pelas determinações do jogo. No entanto, o modo Comércio ganha utilidades bem diversas do que apenas escambos e vendas.

Figura 2: Notícias e conversas. Ao centro da tela aparecem as notificações de eventos e promoções. Do lado inferior esquerdo, os jogadores conversam e interagem em diferentes níveis.



Fonte: reprodução de imagem de Shaiya

Muito além do que assuntos sobre troca de itens, esse bate-papo, por ser o mais abrangente de todos, é usado para todo tipo de conversa com todos os jogadores, não importando o local do mundo onde estejam. Na necessidade de se comunicarem com mais eficácia, os jogadores se apropriam dessa característica do bate-papo Comércio para se fazerem ouvir. Em apenas um minuto de jogo, mais de dez jogadores iniciaram conversas sobre diversos assuntos, desde pedidos de ajuda até perguntas sobre itens:

[Comércio] Power.Point: preciso de ajuda em 1-15 pvp (se refere ao mapa de fronteira em que membros das duas facções até o nível 15 guerreiam)

[Comércio] Howling Dragon: algum oficial da Legendary Legion está aqui? (Legendary Legion é uma guilda)

[Comércio] Grey-Mata: WTS Iron Princess semi linkado (5) barato e rápido (WTS equivale a 'want to sell', ou 'quero vender' em português, Iron Princess é um cajado forte e linkado significa que há algum item mágico dando mais força à arma).⁴

É notável que qualquer assunto pode figurar entre as inúmeras publicações. Até brincadeiras e diálogos de cunho particular aparecem.

[Comércio]gavo69: preparando para fazer 20 anos de idade e me tornar um garanhão xD quem quer montar um grupo durante toda a noite xDDDD⁵

Os jogadores, então, se apropriam do que o sistema do jogo oferece para montarem suas próprias maneiras de se comunicar. Desta forma, o sistema aberto da comunicação humana se presentifica nesses pequenos detalhes e transformam a jogabilidade pensada pelo game designer (como um sistema fechado), gerando novas relações de produção de subjetividade.

3.3 Preparando-se para a batalha

Outra parte importante do processo de subjetivação do jogador em Shaiya começa antes do jogo. É na customização do avatar, na qual escolhe-se a facção, classe e gênero, que se inicia uma caminhada que vai culminar em ações e construções de modos de ser. Os personagens, com formatos humanos, fazem parte do processo de identificação com o jogador.

É possível afirmar que os modos de endereçamento, baseados em proveniências das personagens centrais como seres humanos, obtêm sucesso entre os sujeitos-jogadores. A montagem dessas personagens humanizadas não mostrou ser problemática. Pelo contrário,

4 Original retirado do jogo: [Trade]Power.Point: need help in 1-15 pvp. [Trade]Howling Dragon: any officer from Legendary Legion on?[Trade] Grey-Mata: WTS Iron Princess semi linked (5) cheap and fast

5 Original retirado do Jogo: [area]gavo69: getting ready to turn 20 yr old and a stud xD Who wants to pt all night long xDDDD

especialmente porque parece ser uma estratégia comum na elaboração de diversos personagens. Talvez se observarmos outros artefatos – como revistas em quadrinhos, desenhos animados etc. – a humanização dos personagens deve ser comum e muito utilizada em modos de endereçamento. (MENDES, 2006, p. 132).

O avatar é a representação do jogador dentro do virtual. É sua ponte de contato entre os dois mundos. Após a montagem do avatar, os jogadores devem escolher a que classe e facção irão se aliar e, a partir daí, irão se deparar com as regras do jogo e todo seu aparato técnico, suas vozes de saber (GUATTARI, 1993), que irão ser moduladas pelas suas próprias interpretações e criatividade.

A cada certa quantidade de pontos de experiência adquirida, passa-se de nível. E, a cada nível, são adquiridos pontos para serem distribuídos em vertentes como força, destreza, constituição, energia etc. A quantidade de maneiras para montar um personagem é enorme. Porém, apesar das inúmeras possibilidades, por questões estratégicas em nível de grupo existem os *builds*. Esses nada mais são que caminhos pré-determinados na escolha das habilidades e características do seu avatar.

A estratégia para a montagem de um grupo forte é muito simples: alguém leva os danos dos monstros (os chamados *tanks*) enquanto outros atacam os inimigos (conhecidos como personagens *damage per second*) e, fora da batalha, mais avatares cuidam de curar as feridas dos combatentes e aumentar seus poderes (os *healers* e *buffers*). Em nossa experiência dentro de Shaiya, essa maneira de jogar gera resultados positivos na maioria das vezes. Mas, por ter um formato muito fechado, impede uma resolução em situações inéditas.

É possível notar, portanto, que essas maneiras de ser são seguidas deliberadamente no jogo, por constituírem-se como vozes de saber. O resultado é que não é raro ver dois ou mais avatares com atributos semelhantes e roupas idem.

No entanto, o espaço para a criatividade existe e é reforçada em vários fóruns espalhados pela internet. O caminho a se seguir é trilhado pelo jogador, apesar das muitas regras e conceitos a serem levados em conta. Em alguns casos, em grupos que não atendem aos requisitos básicos dos *builds*, um mago pode fazer o papel de um guerreiro temporariamente, caso necessário. É uma resignificação dos modelos pré-estabelecidos. É a terceira e mais autêntica voz nos processos de subjetivação, a voz de

autorreferência, “que desenvolve uma subjetividade processual autofundadora de suas próprias coordenadas, autoconsistencial” (GUATTARI, 1993, p.179).

Nessa co-autoria de milhares de narrativas criadas em tempo real pelos jogadores em *Shaiya*, os quais introjetam suas vozes individuais para dentro dos limites técnicos do jogo, há um encurtamento da distância entre o sujeito-Eu e o sujeito-Nós proposto por Couchot (2003). A subjetividade e a criação de identidades singulares e móveis se dá em decorrência dos algoritmos programados previamente a sua atuação ali. O jogo virtual em massa, ao mesmo tempo que é limitado pelas suas próprias regras e pela sua capacidade de processamento de dados, promove um ambiente de experimentações e de gatilhos de criatividade, onde cada sujeito tem a oportunidade de subjetivar a lógica processual do game à sua maneira e, com isso, construir comunidades intrínsecas àquele ambiente.

(...) as diversas maneiras de relatar histórias, tanto por parte dos jogos (pelos *softwares*) como por parte dos sujeitos-jogadores (por intermédio das posições transformadas que passam a ocupar como sujeitos-jogadores-personagens), são interpretadas como os conjuntos daqueles discursos que assumem formatos de táticas e técnicas, propondo regras de conduta para a constituição de um sujeito-jogador. Discursos vistos como aquelas narrativas dos jogos elaboradas para ser reconhecidas pelos jogadores. Discursos usados para colocar os jogadores e para que eles se coloquem no lugar do personagem central. (...). Discursos constituídos pelos jogadores, ressignificando cada jogo de maneira própria e pessoal. (MENDES, 2006, p. 110, grifos do autor)

Considerações finais

Com base em nossa pesquisa experiencial em *Shaiya* e a aplicação de conceitos de subjetivação e interatividade no universo dos videogames, percebemos que há várias entradas pelas quais o jogador consegue subjetivar sua experiência no virtual e elaborar pequenas narrativas a partir de sua experiência pessoal em imersão naquele universo ficcional. Por meio da adequação das regras, da narrativa e dos controles em favor de seus objetivos, o jogador tem o poder de mudar o curso da ação do jogo online. Poder esse limitado pelo *software*, que cada vez mais aumenta a acomodação de possibilidades

da mudança do universo jogável por parte de quem dá vida àquela cena.

Em *Shaiya*, uma característica única nos games ganha mais força. O fato de que um jogo só tem sentido se jogado e não apenas assistido, é multiplicado em um MMORPG. O ambiente largo torna-se um mundo de interações humano-máquina e humano-humano mediadas por um *software*, em que a contação de histórias individuais, as trocas comerciais e a criação de grupos favorece o surgimento de narrativas que criam uma ritmização da vida social do mundo em questão.

Visto isso, em nosso experimento de imersão em *Shaiya*, percebemos que o jogador interage e subjetiva o MMORPG por três maneiras: uma pela via *mercadológica*, de troca, venda e compra de itens; outra pela *comunicacional*, em conversas particulares ou públicas; e a última por meio das *batalhas e lutas*, cuja lógica processual é construída em conjunto com a subjetividade do jogador.

Referências

- AERIA GAMES. **Guia de ética do jogador**. Disponível em: <<http://pt.shaiya.aeriagames.com/guide/ethics>>. Acesso em: 25 mar 2017.
- AERIA GAMES. **Para começar**. Disponível em: <<http://pt.shaiya.aeriagames.com/guide/start>>. Acesso em: 25 mar 2017.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução: José Garcez Palha. Lisboa: Edições Cotovia Lda, 1990.
- CASTANHEIRA, Marcela Alves de Araújo França. **A constituição do sujeito em Michel Foucault**. 2009. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Goiás, Goiânia.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Tradução: Sandra Rey. Porto Alegre: editora da UFRGS, 2003. Coleção Interfaces.
- COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. PARENTE, André (org). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Tradução: Rogério Luz et al. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993. 304p. Coleção Trans.
- FOUCAULT, Michel. **Ética, sexualidade, política**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004. Coleção Ditos e Escritos
- GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. Tradução: Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo: Editora 34, 1992. Coleção Trans.

GUATTARI, Félix. Da produção de subjetividade. PARENTE, André (org). **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. Tradução: Rogério Luz et al. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993. 304p. Coleção Trans.

HENNIGEN, Inês; GUARESCHI, Neuza Maria de Fátima. A subjetivação na perspectiva dos estudos culturais e foucaultianos. In: **Psicologia da educação**, São Paulo, n.23, dez. 2006. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1414-69752006000200004&script=sci_arttext>. Acesso em: 20 mar. 2017.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2010.

KREMERS, Rudolf. **Level design**: concept, theory, and practice. Massachusetts: A K Peters Ltd., 2009.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MAHEIRIE, Kátia. Constituição do sujeito, subjetividade e identidade. In: **Interações**, São Paulo, v.7 n.13, jun. 2002. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1413-29072002000100003&script=sci_arttext>. Acesso em: 10 fev. 2017.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução: Décio Pignatari. São Paulo: Editora Cultrix, 2007.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos eletrônicos**: diversão, poder e subjetivação. Campinas: Papirus, 2006.

NETO, João Leite Ferreira. **Processos de subjetivação e novos arranjos urbanos**. Belo Horizonte, 2004. Disponível em: <http://www.pucminas.br/documentos/processos_subjetivacao.pdf>. Acesso em: 13 mar. 2017.

PERES, Rodrigo Sanches; BORSONELLO, Elizabeth Cristina; PERES, Wiliam Siqueira. A esquizoanálise e a produção de subjetividade: considerações práticas e teóricas. **Psicologia em Estudo**, São Carlos, v.5, n. 1, p. 35-43, 2000.

PRIMO, Alex. Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo. In: **XXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Recife, PE, setembro de 1998.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play**: game design fundamentals. Massachusetts: The MIT Press, 2004.