

## **CONECTANDO-SE A *PERFECT WORLD*: NOTAS PRELIMINARES ACERCA DA SOCIABILIDADE EM UM ESPAÇO SOCIAL DIGITAL**

*Fabiolla Emanuelle Silva Vilar - Bacharela em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Amazonas – UFAM. Pós-Graduanda em Sociologia – UFAM.*

*E-mail: [fabiollaemanuelle@gmail.com](mailto:fabiollaemanuelle@gmail.com)*

---

### Resumo

Nas últimas décadas o acesso ao computador/internet difundiu-se desvairadamente entre as camadas médias e altas da sociedade, chegando a se tornar parte do cotidiano dos indivíduos destes estratos sociais. Este artigo tem em vista refletir sobre a sociabilidade que se estabelece via computador/internet e a relação desta com o modo de vida contemporâneo. Para desenvolvimento da pesquisa investigamos o MMORPG Perfect World e realizamos entrevistas estruturadas a partir da aplicação de formulários online, além de realizar uma pequena descrição do espaço virtual digital em questão. Por fim, concluímos que as dinâmicas sociais vividas pelos jogadores desse MMORPG apontam que o sistema simbólico por eles compartilhado não está separado e tão pouco é independente do sistema simbólico empírico no qual vivemos, pois as ações sociais desenvolvidas nesses ambientes estão em constante movimento.

---

### Palavras-chave:

Espaço Social Digital. MMORPG. Perfect World. Antropologia Simbólica.

---

### Abstract

In recent decades the access to the computer / internet has spread wildly among the middle and upper classes of society, getting to become part of the daily lives of individuals of these social strata. This article aims to reflect on the sociability that is established via computer / internet and its relationship with the contemporary way of life. To development the research investigated the MMORPG Perfect World and conducted structured interviews from the online application forms, and perform a short description of digital virtual space in question. Finally, we conclude that the social dynamics experienced by players of this MMORPG point that the symbolic system they shared is not separate and so little is independent of the empirical symbolic system in which we live, as the social actions developed in these environments are in constant motion.

---

### Keywords:

Digital Social Space. MMORPG. Perfect World. Symbolic Anthropology.

## **Conectando-se a *Perfect World*: notas preliminares acerca da sociabilidade em um espaço social digital\***

Antes de tudo, salientamos que este é um trabalho exploratório que tem em vista refletir sobre a sociabilidade que se estabelece via computador/internet e a relação desta com o modo de vida contemporâneo. Nestes moldes, movemo-nos no esforço de compreender até que ponto essas dimensões (re)formam e transformam as práticas sociais.

De forma geral, com o surgimento da Internet no final do século XX e o apogeu mercadológico da Tecnologia da Informação (TI), que se estendeu entre o início do novo milênio até os dias atuais, houve uma regressão expressiva no custo de aquisição de *hardware* e *software* computacionais, ao passo que a qualidade e funções destes produtos se ampliavam em níveis absurdos, dado o curto espaço de tempo em que eram produzidos e lançados no mercado.

Com isto, o acesso ao computador/internet difundiu-se desvairadamente entre as camadas médias e altas da sociedade, chegando tornar-se parte do cotidiano dos indivíduos destes estratos sociais. Em curto espaço de tempo, estes componentes deixaram de ser concebidos com artigos de luxo e passaram a ser reconhecidos como itens de necessidade básica. Enquanto que nas camadas populares a adesão a estes artigos se deu de forma mais tímida e progressiva, sendo o acesso a essa tecnologia muitas vezes materializado através do aluguel do “tempo de uso” em *Lan Houses*.

Conforme acertadamente explica a especialista em Informática Educativa e Mídias em Educação (UFC), Sinara Socorro Duarte Rocha:

Nos dias de hoje, tornou-se trivial o comentário de que a tecnologia está presente em todos os lugares, o que certamente seria um exagero. Entretanto, não se pode negar que a informática, de forma mais ou menos agressiva, tem intensificado a sua presença em nossas vidas. Gradualmente, o computador vai tornando-se um aparelho corriqueiro em nosso meio social. Paulatinamente, todas as áreas vão fazendo uso deste instrumento e fatalmente todos terão de aprender a conviver com essas máquinas na vida pessoal assim como também na vida profissional (ROCHA, 2008).

Segundo essa especialista, o computador é um “equipamento que assume cada vez mais diversas funções. Como ferramenta de trabalho, contribui de forma

---

\* O presente artigo é fruto de um trabalho realizado na disciplina “Teoria Sociológica III”, ofertada no ano 2013 pelo curso de Bacharelado em Ciências Sociais da Universidade Federal do Amazonas/UFAM.

significativa para uma elevação da produtividade, diminuição de custos e uma otimização da qualidade dos produtos e serviços. Já como ferramenta de entretenimento as suas possibilidades são quase infinitas” (ROCHA, 2008). Rocha segue apontando o universo de possibilidades propiciadas via computador/internet. Para ela, através da Internet, é possível ignorar o espaço físico, conhecer e conversar com pessoas sem sair de casa, digitar textos com imagens em movimento (*gifs*), inserir sons, ver fotos, desenhos, ao mesmo tempo em que podemos ouvir música, assistir vídeos, fazer compras, estreitar relacionamentos em comunidades virtuais, participar de bate-papos (*chats*), consultar o extrato bancário, pagar contas, ler as últimas notícias em tempo real, enfim, trabalho e lazer se confundem no *cyberespaço*. (ROCHA, 2008).

Todo esse universos de possibilidades, tem alterado de maneira gradativa as rotinas dos indivíduos, que cada vez menos precisam sair de casa para executar as funções mais básicas do cotidiano. Com as diversas ferramentas proporcionadas pela Tecnologia da Informação, tudo isso ficou ao alcance de nossas mãos, e em consequência disso, vemos pouco a pouco alterar-se a dinâmica sociocultural da sociedade. Essa mudança repentina tem chamado à atenção de estudiosos das várias áreas dos saberes, as variadas questões giram em torno desta problemática: “utilizamos e manipulamos essas tecnologias a nosso favor, ou elas têm o efeito de nos fazer confiar nelas cada vez mais, a ponto de elas diminuírem nossa independência?” (BAUMAN, 2010). Em geral, as respostas a essa questão se dão de forma dicotômica e se apoiam em perspectivas aristocráticas, opostas entre si. Nas quais, uns afirmam que uso do computador/internet tornou-se extremamente indispensável ao dia-a-dia; enquanto outros apontam os inúmeros malefícios ao qual somos expostos ao utilizarmos essas vias de sociabilidade.

Apesar dessa ser uma importante discursão, não voltaremos nossa reflexão sobre ela. Não nos limitaremos a negar ou legitimar estes paradigmas, pois compreendermos que não é papel do cientista social anunciar uma variedade de julgamentos em nome da ciência, ou indicar caminhos a serem seguidos, e muito menos receitar prognósticos a respeito de circunstâncias futuras. Mas sim, contribuir para a compreensão desse novo tipo de sociabilidade, que perpassa a vida do homem moderno, transformando suas dinâmicas de cotidianas e reconfigurando suas práticas sociais. Conforme nos ensina o inspirador Claude Lévi-Strauss:

Não duvidamos nem por um instante que a consideração de outros documentos, publicados ou a publicar, afetará nossas interpretações. Algumas delas, aventadas prudentemente, talvez recebam uma confirmação;



outras serão abandonadas ou modificadas. Mas não seja por isso: em disciplinas como a nossa, o saber científico avança aos tropeços, fustigado pela contenda e pela dúvida. E deixa à metafísica a impaciência do tudo ou nada. Para que nosso empreendimento seja válido, não é necessário, em nossa opinião, que goze durante anos, e até os mínimos detalhes, de uma presunção de verdade. Basta que se lhe reconheça o modesto mérito de ter deixado um problema difícil numa situação menos ruim do que aquela em que o encontrou. Não devemos esquecer que na ciência não pode haver verdades estabelecidas. O estudioso não é o homem que fornece as verdadeiras respostas; é aquele que faz as verdadeiras perguntas (LÉVI-STRAUSS, 2004).

Tendo esses pressupostos como um dado, nos propomos a realizar uma antropologia que parte das relações face a face e estendem-se as relações online/off-line. Utilizamos como campo de pesquisa o MMORPG<sup>1</sup> Perfect World Brasil (PW-BR) – Servidor Hydra, e os grupos do Facebook “Perfect World Hydra” e “SOUL Hydra BR”.

Para pensar esse tipo de sociabilidade utilizaremos como base o conceito de cultura proposto Clifford James Geertz, importante antropólogo estadunidense fundador e defensor da teoria interpretativa, que se difundiu a partir dos anos 50 ao enfatizar a “dependência” do ser humano aos símbolos.

A escolha não é aleatória, como se sabe há incontáveis definições de cultura. Em meio às possibilidades encontradas, julgamos esta ser a mais completa e adequada ao nosso objeto de estudo, pois este autor coloca a dimensão simbólica do pensamento social como fundamento de seu conceito de cultura. Isto porque, para Geertz “o conceito de cultura é essencialmente semiótico”. Como Max Weber, Geertz acredita que o “homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu”, sendo assim, a cultura diz respeito a essas teias e suas respectivas análises; portanto, não consiste em uma ciência experimental em busca de leis, mas sim em uma ciência interpretativa, à procura do significado (GEERTZ, 1973).

---

<sup>1</sup> *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* ou simplesmente MMORPG diz respeito aos jogos de interpretação de personagem online e em massa para múltiplos jogadores. Segundo explica o Rogério Santos Pereira (2009) essa modalidade de jogo se caracteriza pela existência de múltiplos jogadores que criam e representam personagens on-line, interagindo simultaneamente em um “mundo virtual persistente” hospedado em um servidor. Esse arranjo permite que, mesmo quando o jogador não está conectado, o jogo continue ativo, seu “mundo” persista aberto na rede, podendo ser alterado pelos demais jogadores que permanecem on-line. Conforme destaca este pesquisador, cada MMORPG apresenta um enredo próprio que baliza a narrativa, as regras, os objetivos, os cenários, as características dos personagens, os tipos de interação entre os jogadores. Inspirados em lendas místicas, contos religiosos, histórias de civilizações antigas, universos de ficção futurística, dentre outros, os enredos são diversos e envolventes e lançam um convite à imaginação dos jogadores.

Nesta perspectiva, Geertz defende que é através da cultura que os indivíduos dão sentido à suas ações no mundo, sendo assim, a “cultura deve ser considerada não um complexo de comportamentos concretos, mas um conjunto de mecanismos de controle (...) para governar o comportamento”. Uma vez que “todos os homens são geneticamente aptos para receber um programa, e este programa é o que chamamos de cultura” (LARAIA, 1986).

Os postulados anunciados por Marshall David Sahlins, importante antropólogo dos Estados Unidos, vão de encontro com as ideias propostas por Geertz, pois ambos compartilham da ideia de que a cultura é “a organização da experiência e das ações humanas por meios simbólicos” (SAHLINS, 1997).

Ao debater a validade do conceito de cultura no mundo globalizado, Sahlins explica que a cultura não é um objeto em vias de extinção, porque ela se renova, ganha novos elementos e cabe aos antropólogos de hoje traçar métodos para atender os novos paradigmas dos estudos sobre a cultura. Citando Latour (1996), Sahlins explica:

As culturas supostamente em desaparecimento estão, ao contrário, muito presentes, ativas, vibrantes, inventivas, proliferando em todas as direções, reinventando seu passado, subvertendo seu próprio exotismo, transformando a antropologia tão repudiada pela crítica pós-moderna em algo favorável a elas, ‘reantropologizando’, se me permitem o termo, regiões inteiras da Terra que se pensava fadadas à homogeneidade monótona de um mercado global e de um capitalismo desterritorializado [...]. Essas culturas, tomadas de um novo ímpeto, são fortes demais para que nos demoremos sobre nossas infâmias passadas ou nosso atual desalento. O que se carece é de uma antropologia disposta a assumir seu formidável patrimônio e a levar adiante suas muitas e valiosas intuições” (SAHLINS, 1997 *apud* LATOUR, 1996).

Sahlins e Geertz concordam que a capacidade de se organizar simbolicamente é universal, o que muda são as categorias simbólicas que movem os diferentes grupos. Estes símbolos estão presentes no interior dos indivíduos e são construídos ao longo da vida, por isto sempre se renovam, se resignificam. Todavia, Sahlins crítica à redução do conceito de cultura à materialidade, pois para ele não são os objetos que carregam os significados, os significados estão nos indivíduos. Exatamente por isso a cultura não morre,

tampouco pode ser abandonada, sob pena de deixarmos de compreender o fenômeno único que ela nomeia e distingue: a organização da experiência e da ação humanas por meios simbólicos. As pessoas, relações e coisas que povoam a existência humana manifestam-se essencialmente como valores e significados — significados que não podem ser determinados a partir de propriedades biológicas ou físicas (SAHLINS, 1997).

Estes dois celebres teóricos da antropologia abrem o foco para repensarmos, entre outras coisas, os nossos próprios mecanismos de sociabilidade e as diversas ressignificações que surgem através do encontro de diversas culturas convergentes no mesmo espaço social, que se diferenciam e se associam em termos de símbolos, e que ordenam (e desordenam) o modo de vida dos indivíduos contemporâneos.

Ao proporem que as visões de mundo são constituídas por símbolos, Sahlins e Geertz apontam o caráter fluído da cultura, o que nos permite conceber que as práticas contínuas de reelaboração e ressignificação dos elementos da indústria cultural pelos “subgrupos” da sociedade esvaziam do seu sentido original estes elementos, e os retraduzem dentro do seu universo local obtendo significados diferentes ou opostos aos anteriores. (NASCIMENTO, 2004). Estas práticas vão de frente com os interesses da hegemonia capitalista que nos espreme na tentativa da consolidação de uma cultura predominantemente padronizada.

Baseados nestas concepções de cultura, propomos que a sociabilidade que se estabelece via computador/internet – no que diz respeito ao espaço social digital complexo que nos inclinamos a pensar – o MMORPG Perfect World – configura-se num sistema entrelaçado de signos interpretáveis. E como todo sistema simbólico, este sintetiza o *ethos* do grupo que o circunscreve e provoca poderosas, penetrantes e duradouras disposições e motivações nos homens (GEERTZ, 1989).

Na intenção de tornar nossa análise inteligível, utilizaremos o termo “*espaço social digital*” para nos referirmos ao *lócus* de nossa pesquisa, o mencionado MMORPG. Entretanto, antes de avançarmos é preciso esclarecer a escolha deste termo em detrimento de outros que também são frequentemente utilizados pelos estudiosos dessa linha de pesquisa. Conforme explica Marcelo de Mattos Salgado:

*O espaço social digital é uma expressão que sugere unidades sociais digitais, pedaços, recortes mais específicos dentro do conceito muito abrangente de ciberespaço. Ou seja, (...) é um recorte mais bem definido e particular do tão vasto e metafórico conceito de ciberespaço<sup>2</sup> — frequentemente referido como a totalidade dos espaços criados pela e na Internet. Aqui, poderíamos dizer que o ciberespaço pode ser um coletivo, uma soma, uma totalidade dos espaços sociais digitais (de um bairro, de um gênero musical, do mundo todo, de um jogo — não importam os filtros). Isto merece uma observação à parte, já que muitos terminólogos, ao menos no Brasil (BARROS, 2004),*

---

<sup>2</sup> Segundo Pierre Lévy (1993) a cibercultura é o “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais) de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. O ciberespaço, por sua vez, “é o suporte para as tecnologias intelectuais alterarem profundamente as funções cognitivas humanas, atuando desde o campo da memória, da própria imaginação, das formas de percepção inclusive nos processos de raciocínio”.

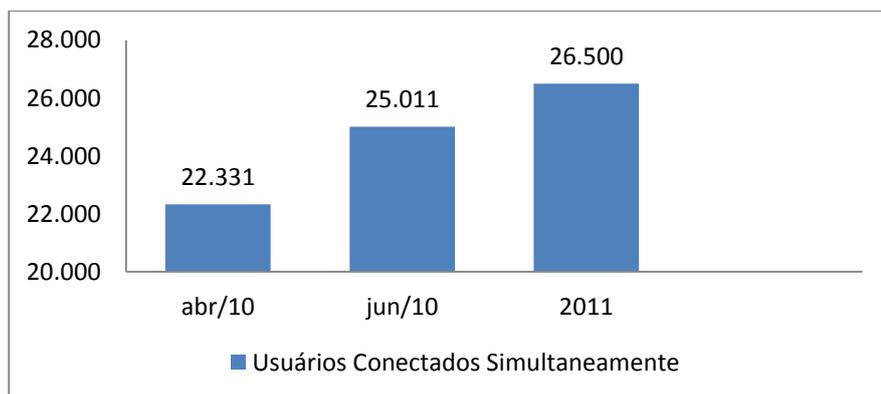
consideram — conceitos as ideias mais precisas e fechadas; e — noções, as mais metafóricas, flexíveis, abertas. Talvez o ciberespaço precise ser revisto como conceito ou noção; talvez (considerando-o conceito), o ciberespaço apenas seja um conceito sobre algo particularmente incerto, incipiente e flexível (SALGADO, 2011).

O debate acerca de como intitular esses espaços é amplo e não se encerra nas proposições de Salgado, entretanto este deve ser pauta de uma pesquisa maior. Por hora, optamos pela expressão Espaço Social Digital – ESD, por parecer a mais adequada àquilo que estamos pesquisando. A seguir apresentamos, embora de forma bastante resumida, o MMORPG que utilizaremos como foco de análise.

### Perfect World no Brasil e no mundo

*Perfect World* (PW) é um MMORPG criado pela empresa *Beijing Perfect World*<sup>3</sup> que foi inicialmente lançado na China, em Julho de 2005, e sequencialmente desenvolveu versões em vários outros países como Ásia, Taiwan (2006), Japão (2007), Vietnã (2007), Malásia (2007) e Filipinas (2007), sendo distribuído no Brasil pela *Level Up! Games*<sup>4</sup> a partir de Junho de 2008 até os dias atuais.

Dois anos depois do seu lançamento, em 2010, PW já se destacava no mundo dos MMORPG's ao marcar recordes consecutivos de maior número de jogadores conectados simultaneamente, conforme indica gráfico abaixo<sup>5</sup>:



<sup>3</sup> Beijing Perfect World Network Technology é uma empresa chinesa líder e especializada na criação de jogos MMORPGs, fundada em 2004 por Chi Yufeng.

<sup>4</sup> Level Up! Games, também conhecida como LUG é uma distribuidora de jogos on-line, com foco em entretenimento digital, fundada em 2002 nas Filipinas.

<sup>5</sup> Dados disponíveis em: <http://levelupgames.uol.com.br>. Acessado em: 18 de Setembro de 2013.

O sucesso de *Perfect World* deve-se a vários pontos, como por exemplo: gratuidade, versatilidade, excelente qualidade dos gráficos, multiplicidade de opções de customização de personagens, variedade de missões, eventos e atividades que podem ser empreendidas no jogo, diversidade de criaturas, entre outras coisas. Estes diversos atributos possibilitam que os jogadores possam trilhar caminhos diversos dentro do jogo, não havendo um padrão determinado a ser seguido.

## Servidores

O jogo possui seis servidores ativos, são eles: Lynx, Arcádia, Hydra, Draco, Cygnus e Pegasus. Os 4 primeiros são servidores de modalidade PvE (*Player versus Environment*), isto é, servidores nos quais os jogadores enfrentam principalmente as criaturas própria de cada ambiente do jogo, podendo estes jogadores optarem por enfrentarem ou não outros jogadores; Os dois últimos servidores citados acima – Cygnus e Pegasus – são servidores de PvP (*Player versus Player*), ou seja: jogador contra jogador, aqui os jogadores, a partir de nível 30, tem a possibilidade de enfrentarem-se mutuamente. O que significa que nos servidores da modalidade PvP a dinâmica de jogo é bem mais intensa, os jogadores têm que estar sempre prontos para serem “atingidos” por outros, para o combate. Enquanto que nos servidores PvE os jogadores podem decidir se querem ou não enfrentar outros jogadores.

## O plano de fundo: o mundo perfeito do deus *Pan Gu*

O cenário do jogo é inspirado na mitologia chinesa de *Pan Gu*, o lendário deus que teria dado origem as cinco raças existentes e ao mundo em que vivem, que também é intitulado de *Pan Gu*. Conforme reza a lenda:

(...) Em meio a uma imensidão turbulenta vivia *Pan Gu*, o deus que contrariou ao próprio destino e criou o universo com um golpe de seu poderoso machado. No lugar em que seu machado partiu a realidade, nasceram o céu e a terra. Com seu corpo, *Pan Gu* sustentou o céu, temendo que ele caísse sobre a terra e o Caos voltasse a tomar conta de tudo. Por mais de 18 mil anos, o grande deus protegeu sua criação. E, pouco a pouco, nascida do corpo do próprio Deus-criador, a vida terrestre primordial surgiu. De sua respiração nasceu o vento e sua voz originou o trovão. Seu olho direito é a lua, seu olho esquerdo o sol. Seu sangue formou os rios, seu corpo as montanhas, sua barba é agora o mar de estrelas, sua pele deu origem à vegetação. Os minerais são seus ossos, seu suor é a chuva. E, em meio a

tudo isso, das pequenas criaturas de seu corpo, surgiram os primeiros seres vivos pelo mundo<sup>6</sup>.

Sob a luz deste mito foi desenvolvida a arquitetura gráfica do mundo de Pan Gu, que nesta conjuntura passa a ser nosso campo de pesquisa. Este ciber mundo constitui-se de diversas dimensões espaciais digitais, que possuem seus respectivos mapas e cenários altamente complexos.

Para se ter uma ideia, o mapa de Pan Gu possui 65 locais demarcados, com ambientes e “climas destintos”. O cenário é imenso e contínuo, o que torna possível sempre uma nova descoberta, inclusive para os jogadores mais experientes. Entre os 65 locais supracitados há oito cidades principais – Cidade Universal, Cidade das Espadas, Cidade das Feras, Cidade do Dragão, Cidade das Plumas, Porto dos Sonhos, Cidade das Tormentas e Cidade de Tellus – conforme destacado na figura abaixo, nos quais concentram-se o maior agregado populacional de jogadores, sendo umas mais preponderantes que outras.



Figura 1 - Mapa de Pan Gu (Imagem extraída do jogo)

A concentração dos jogadores nestes locais se dá principalmente porque são nestas cidades que se encontram o maior número NPC's, isto é *Non Playable Character* – que quer dizer, personagem não-jogável. Os NPC's são incontáveis e estão por toda parte, são fixos em locais determinados e cada tem sua função específica. A cidade mais habitada é a Cidade do Dragão. É lá que tudo acontece e onde podemos observar o

<sup>6</sup> Esse texto está disponível no site da Level Up Games e pode ser acessado por meio do link: <<http://levelupgames.uol.com.br/perfectworld/o-jogo/a-historia-de-perfect-world.lhtml>>.



Como vimos à dinâmica dos MMORPG's se dá principalmente a partir da interação simultânea entre os jogadores que estão conectados. A plataforma desenvolvida para PW oferece uma série de recursos que proporcionam a interação contínua entre os jogadores. É possível criar clãs, formar grupos, estabelecer trocas, compra e vendas de itens, além da possibilidade de se comunicar através de um sistema de bate papo integrado a plataforma do jogo.

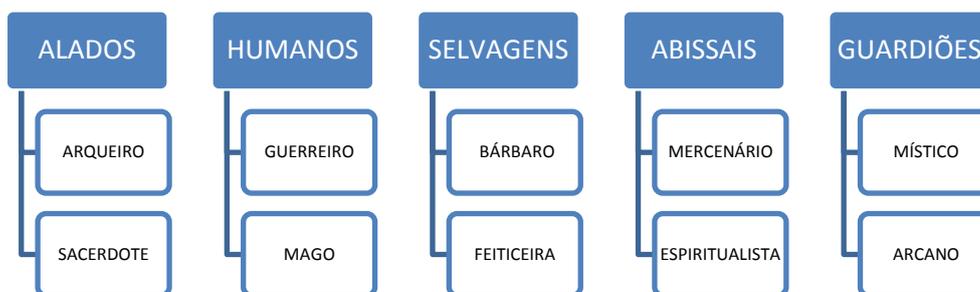
Além dos recursos oferecidos pela plataforma de PW, são criados e/ou utilizados (pelos próprios jogadores) diversas outras ferramentas que disseminam informações sobre o jogo: como criação de vídeos, blogs, tutoriais, grupos de discussão, etc – sobre os mais diversos temas. Quando estão conectados os jogadores usam um programa voz, previamente determinado pelo seu grupo, que permitem a comunicação em tempo real entre os jogadores também conectados ao determinado programa. O objetivo principal da utilização destes programas é o fato que, conectados a ele os jogadores não precisam retardar suas ações no jogo para digitar no chat, o que facilita os grupos que estão envolvidos em *Guerra Territoriais* ou em outras atividades que requerem a troca de informações contínuas. Os programas voz, podem ser gratuitos, ou pagos, ambos possibilitam a comunicação em massa entre os jogadores, entretanto os pagos oferecem ferramentas mais sofisticadas, por isso são os mais utilizados – em geral os grupos que constituem um clã aderem a este tipo de recurso e a mensalidade é paga por um dos integrantes que opta por isso voluntariamente. A dinâmica social estabelecida por meio deste jogo esta para além das poucas observações destacadas até aqui. As diversas possibilidades de investigação neste ESD fazem deste local um rico laboratório de pesquisa.

### **Raças e suas respectivas classes**

Conforme aponta Pereira (2009), “a inserção no jogo depende da construção do *avatar*, um corpo digital que pode ser moldado para representar o participante nos ambientes do jogo.” Aqui, utilizaremos o termo *char*, no lugar do termo *avatar*, entretanto o significado dado é basicamente o mesmo. Sobre isso é importante mencionar ainda que é comum em MMORPG's os jogadores adotarem um vocabulário próprio, muito difícil de ser compreendido de imediato. Sua assimilação se faz com a

ajuda de jogadores mais experientes que “traduzem” aos jogadores mais recentes o significado dos termos utilizados. Esse vocabulário muitas vezes é comum a outros jogos da mesma modalidade (como, por exemplo, a palavra *noob*, que em português significa novato e na maioria dos jogos é utilizado em tom pejorativo para designar os jogadores inexperientes ou de pouca habilidade), mas isso não é uma regra; no geral, cada jogo possui alguma especificidade nesse sentido. Assim, alguns dos termos utilizados nesses espaços muitas vezes não são inteligíveis aos jogadores de outros MMORPG’s, sendo preciso sua significação.

Há cinco raças diferentes no jogo que dão origem a 10 classes únicas, conforme esquema abaixo:



Cada uma destas raças possui sua origem e história própria. As três primeiras raças – alados, humanos e selvagens – surgiram junto com os primeiros servidores e as duas últimas, abissais e guardiões, foram lançadas posteriormente. Nas figuras abaixo temos exemplo de três *char*s ilustrativos de raças e classes diferentes.



**Figura 6 - Char Ilustrativo**  
Raça: Selvagem /Classe: Bárbaro



**Figura 7 - Char Ilustrativo**  
Raça: Abissal /Classe: Espiritualista



**Figura 8 - Char Ilustrativo**  
Raça: Guardiã /Classe: Arcano

Nas figuras acima, podemos notar que cada *char* possui características “físicas” diferentes. Estas especialidades são intrínsecas a quaisquer outros *chares* que forem criados. A diferenciação de personagens da mesma classe se dá por detalhes escolhidos pelo jogador no momento em que esta criando seu personagem, podem ser escolhidos, cabelo, olhos, boca, cor da pele, dimensões do corpo, entre outros atributos. Entretanto essas mudanças não afetam os traços específicos inerentes à raça do *char* escolhido. Isso facilita a identificação da raça e da classe do personagem a partir da simples visualização do mesmo.

Além das características físicas específicas, cada classe possui um conjunto de suas habilidades que se decompõem entre vantagens e desvantagens, vulnerabilidades e resistências. Os sacerdotes, por exemplo, possuem as melhores habilidades mágicas capazes de restaurar os pontos de vida dos combatentes aliados e aumentar seus atributos de defesa, são especialistas em cura; enquanto os bárbaros atuam na linha de frente dos combates, segurando os monstros e protegendo o restante do grupo. Na dinâmica do jogo, todos são necessários em algum momento, sendo algumas classes mais requisitadas que outras. Por esse motivo é normal que um indivíduo crie mais de um personagem, porém é recorrente que o jogador passe a concentrar seus esforços e seu tempo de jogo em apenas um *char*, no qual é concebido como seu “*char* primário”. Enquanto os demais são chamados de secundários, os quais são acessados principalmente em momentos oportunos.

### “Perfect World Hydra” e “Soul Hydra BR”

Esses dois grupos estão inseridos através da plataforma do website Facebook. *Soul Hydra BR* é um grupo que possui 99 membros que fazem parte do *Clã Soul*, servidor Hydra. Deste modo o grupo foi criado na intenção de propiciar o diálogo entre os membros e a circulação de informações acerca das atividades do clã. A partir de performances narrativas e imagens de situações diversas que variam entre divertimento e situação gerais que envolvem o cotidiano do clã.

Existem muitos blogs, sites, vídeos, etc., circulando pela internet que disponibilizam informações acerca do jogo. É nestes espaços de encontro virtual, que os jogadores de PW compartilham suas experiências, alguns de maneira ativa – ao alimentarem estas páginas e/ou participarem as discussões que são travadas; enquanto outros tem participação relativamente passiva, sendo normalmente observadores e coadjuvantes neste cenário. A tabela abaixo demonstra isto, as letras (A-Z) representam indivíduos e os números correspondem à quantidade de postagem que realizaram entre os dias 4 e 18 de Setembro.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
2	7	1	2	1	1	1	4	6	3	4	1	2
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
3	5	3	2	2	4	10	3	1	2	1	1	3

Como se pode observar, neste intervalo de tempo, 26 pessoas movimentaram, de forma aleatória, as discussões do grupo. Destes 26 indivíduos, apenas 18 publicaram mais de 1 postagem, e 8 se manifestaram apenas 1 vez. Levando em consideração que o grupo possui 99 membros, fica claro a recorrência da participação de um pequeno número que movimentam as conversas. O mesmo ocorre nas conversas travadas no *chat* do clã interno a plataforma do jogo. Dos 197 personagens que são membros do clã, podemos notar que apenas um pequeno grupo que puxa e/ou participa das conversas. Enquanto outros têm participações mais passivas e ocasionais. Este fato tornou-se pontual no decorrer da nossa pesquisa, pois a princípio tínhamos esquematizado coletar dados apenas do grupo Soul Hydra BR, por dois motivos: (1) Primeiramente porque sou participante ativa do clã, desta forma partilho das diversas atividades, sentimentos e interesses que movem esse grupo de pessoas, o que me dá subsídios para captar a diversidade de significados contidos no processo de interação social, que há princípio são estanhos e sem conexão de sentido; e (2) em segundo lugar, por se tratar de um grupo relativamente pequeno em relação ao todo.

Neste ponto, é preciso destacar que o curto espaço de tempo que tivemos para o trabalho de pesquisa tornou dificultoso o seu desenvolvimento. Por esta razão, no que diz respeito ao questionário, optamos por elaborar um formulário com poucas questões

a partir de uma linguagem simples e de fácil compreensão para que os participantes não sentissem dificuldade ao responderem. Elaborado o questionário, foi disponibilizamos o link no grupo do Facebook *Soul Hydra BR*. Nos primeiros dias que ficou disponível, o fluxo foi bastante pequeno, apenas 10 jogadores responderam o formulário. Deste modo optamos por disponibilizar o link também no grupo *Perfect World Hydra*. No qual a participação foi maior, mais não relativamente maior se considerarmos que este grupo possui 1.279 membros.

Conforme o exposto, seria impossível com os dados obtidos estabelecermos uma análise amostral considerável, como pretendíamos aprimore. Entretanto os dados alcançados nos ajudam a apontar possíveis tendências e recorrências acerca dos integrantes desse Espaço Social Digital. A seguir demonstramos os detalhes a respeito da metodologia aplicada e dos resultados atingidos.

## **Metodologia**

Para desenvolvimento da presente pesquisa, que ocorreu no mês de Setembro 2013, empregamos o método indutivo, no qual partimos do específico para generalizações amplas, tendo por base uma abordagem de cunho qualitativo, que considera a especificidade de cada contexto ao aplicar os resultados a outras conjunturas, sendo a comparação realizada, apenas, quando há similaridade entre os contextos. Participaram da pesquisa 50 pessoas, 39 homens e 11 mulheres com idade mínima de 18 anos. Todos jogadores do MMORPG Perfect World a mais de 6 meses.

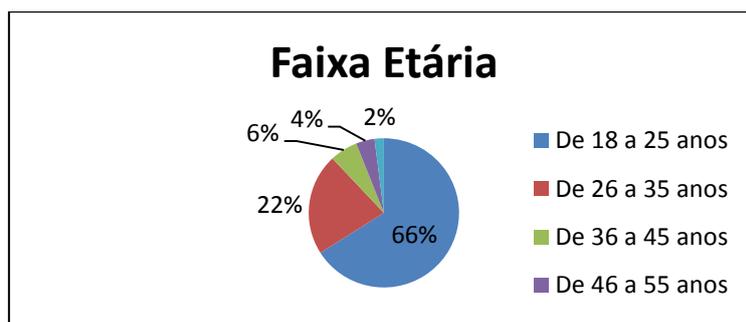
A pesquisa foi realizada a partir de três Espaços Sociais Digitais: o jogo Perfect World e os grupos do Facebook: Perfect World Hydra e SOUL Hydra BR. nos grupos do Facebook, foram aplicados os mencionados formulários – com 18 questão, sendo 17 questões de multiplica escolha e 1 aberta. As questão foram elaboradas a partir de três blocos de interesse: (1) perfil socioeconômico, que traziam questões referentes a sexo, faixa etária, estado civil, escolaridade, ocupação, renda familiar; (2) procedência, no intuito de descobrir o estado e cidade que residem; e (3) as demais questões referentes ao jogo. O formulário ficou disponível entre os dias 12 e 19 de setembro, por meio de link que direcionava os internautas a página que continha as questões.

O passo seguinte foi à análise das respostas e das mídias (imagens/fotos/vídeos), que são postadas nos grupos. Estes últimos tornaram-se elementos-chave na compreensão de como se dá a dinâmica de sociabilidade dos integrantes desse grupo e suas condutas sociais. Observou-se que, ao contrário de muitos espaços virtuais que são pivô de “fugas” da realidade, nesse ciberespaço os indivíduos encontram a possibilidade de projetar sua identidade individual e coletiva, tornando o ciberespaço uma extensão do contexto em que vivem, mais que isso, parte integrante de sua realidade.

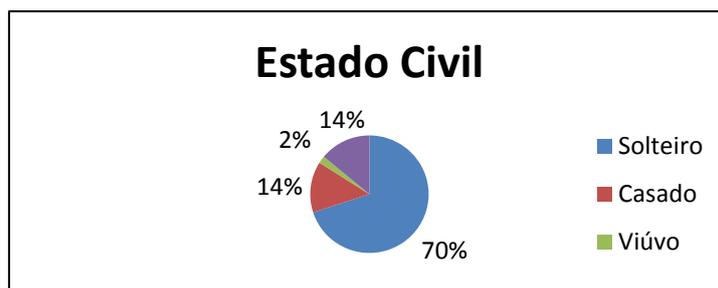
## Dados Coletados

### 1. Perfil socioeconômico

De acordo com os resultados alcançados, a maioria dos jogadores que integram esses dois grupos são jovens estudantes que estão numa faixa etária entre 18 e 25 anos de idade, dos 50 participantes 33 declararam estarem nessa faixa etária, esse numero corresponde a 66% do total. Em segundo lugar estão os jovens com faixa etária entre 26 a 35 anos, que correspondem a 22% dos declarantes. O gráfico abaixo indica as demais proporções.



Esses dois grupos representam 88% da do total, o que significa dizer que a grande maioria dos jogadores está numa faixa etária entre 18 e 35 anos de idade, sendo assim a média correspondente é de 26,5 anos de idade. Outro aspecto pesquisado foi o estado civil dos jogadores. O resultado aponta que 70% dos participantes da pesquisa são solteiros, e os outros 30% correspondem a casados (14%), viúvos (1%) e outros (14%), conforme indica ilustração a seguir:



Na sequência foi perguntado o grau de escolaridade e a renda média familiar. Os valores revelam que a 90% dos participantes cursam, respetivamente: ensino médio (22%), ensino médio completo (20%), ensino superior incompleto (18%), curso técnico (16%) e ensino superior completo (14%). Veja a tabela abaixo:

Escolaridade	Nº de Respostas	Percentual
Ensino fundamental completo	1	2%
Ensino fundamental - cursando	1	2%
Ensino médio completo	10	20%
Ensino médio - cursando	11	22%
Ensino superior incompleto	9	18%
Ensino superior completo	7	14%
Pós Graduação	2	4%
Doutorado	0	0%
Curso Técnico	8	16%
Nenhuma das alternativas anteriores	1	2%

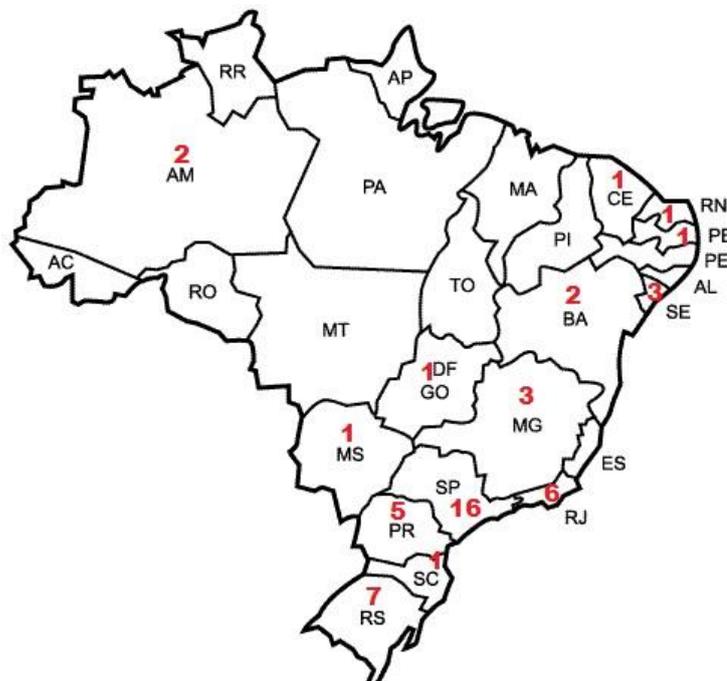
A renda média familiar foi outro fator abordado. A tabela abaixo indica os resultados alcançados.

Renda Média	Nº de Respostas	Percentual
Em média R\$ 854,00	6	12%
Em média R\$ 1.113,00	6	12%
Em média R\$ 1.484,00	11	22%
Em média R\$ 2.674,00	10	20%
Em média R\$ 4.681,00	7	14%
Em média R\$ 9.897,00	7	14%
Em média R\$ 17.434,00	0	0%
Mais de R\$ 17.434,00	1	2%
Não quero responder	1	2%

No intuito de saber sobre a rotina dos entrevistados, foi questionado ainda se trabalham e estudam. 36% dos respondentes afirmaram que apenas estudavam, outros 36% por sua vez informaram que conciliavam trabalho e estudo, enquanto que 22% disseram que apenas trabalhavam e 6% afirmaram que no momento da pesquisa não trabalhavam nem estudavam. Esses dados indicam que a grande maioria dos respondentes (94%) exerce pelo menos uma dessas atividades habitualmente (trabalho e/ou estudo). O que significa dizer que estes indivíduos estão envolvidos em outras esferas simbólicas de significado.

## 2. Procedência

O segundo bloco de questões destinava-se a investigar o estado e cidade que residem os entrevistados.



Conforme demonstra a figura acima a grande maioria dos jogadores localiza-se entre as regiões Nordeste, Sudeste e Sul do Brasil, 46 dos 50 respondentes declararam pertencer a uma destas regiões. Enquanto nas regiões Norte e Centro-Oeste, temos apenas 4 indivíduos.

A partir destes dados podemos observar que, apesar de termos um número bastante reduzido de indivíduos residentes das regiões Norte e Centro-Oeste, há a presença de jogadores em todas as regiões do país, representados a partir de 14 distintos estados da Federação. As cidades correspondentes variam entre capitais e cidade interioranas. Embora não possamos saber o número preciso, pois alguns dos entrevistados não souberam ou não quiseram especificar a sua cidade de origem.

### 3. Sobre o jogo

Foram realizadas 8 perguntas relacionadas ao jogo. 7 destas eram de múltipla escolha e 1 aberta. Primeiramente foi perguntado há quanto tempo o respondente joga *Perfect World*.

Tempo de Jogo	Nº de Respostas	Percentual
Desde o lançamento, no ano de 2008	15	30%
Desde 2009	13	26%
Desde 2010	10	20%
Desde 2011	8	16%
Desde 2012	3	6%
A seis (6) meses	1	2%

Conforme a tabela acima, podemos observar que a grande maioria joga *Perfect World* a mais de 3 anos, enquanto os demais 24 % jogam PW numa escala de tempo que varia entre 6 meses e 2 anos. E 96% destes acessam de sua própria residência.

Na sequência foi perguntando quantas horas por semana em médias, os entrevistados dispõem ao jogo:

Horas em Média	Nº de Respostas	Percentual
Até 5h	11	22%
6h a 10h	15	30%
11h a 15h	3	6%
16h a 20h	7	14%
21h a 30h	4	8%
31h a 40h	4	8%
Mais de 41h	6	12%

Conforme a tabela acima, podemos observar que não há uma recorrência absoluta entre as médias de tempo informadas. O que pode estar relacionado com o fato da grande maioria ter uma ocupação formal habitual para se dedicar (como vimos acima 94% afirmaram que trabalham e/ou estudam), sendo essas ocupações subdivididas entre as mais diversas atividades – que variam entre estudante, torneiro mecânico, músico, policial militar, recepcionista, etc.

Em seguida foi questionado quais as motivações que levam os respondentes a jogarem PW. As alternativas dividiram-se em 4 afirmações. Sendo possível escolher mais de uma delas. Os resultados podem ser observados a partir da tabela abaixo:

Afirmativa	NºRespostas	Percentual
Manter contato com meus amigos, colegas e conhecidos	35	36%
Me divertir como passatempo	41	43%
Conhecer novas pessoas	14	15%
Outros	6	6%

Mais a frente questionamos se os entrevistados já tinham criado laços de amizade através do jogo. Era possível escolher entre as opções “sim” ou “não”. Todos os participantes afirmaram que “sim”. A questão seguinte interrogava se os entrevistados já estabeleceram algum tipo de relacionamento afetivo por meio do jogo. 90% dos respondentes declarou que já estabeleceram algum tipo de vínculo afetivo através do jogo. Entre estes, 26% afirmaram ter estabelecido namoro através do jogo; 6% indicaram ter casado, e 58% informaram manterem apenas amizades. 5% negaram que tenham estabelecido qualquer tipo de vínculo afetivo por meio do jogo. Pedimos

ainda, para indicarem, numa escala de 1-5 a importancia do jogo em suas vidas. A tabela abaixo indica os resultados obtidos:

Escala	Nº Respostas	Percentual
1	3	6%
2	18	36%
3	16	32%
4	11	22%
5	2	4%

Por fim foi questionado se a rotina diária dos entrevistados havia se modificado depois que começaram a jogar PW. Esta questão era aberta e foi respondida por 41 pessoas, os demais não quiseram ou não souberam responder. As respostas foram as mais variadas. Em geral, os participantes informaram que sua rotina diária se modificou ao passarem a jogar PW.

Os resultados alcançados revelam que é preciso que seja realizados mais estudos neste sentido. Embora os dados não nos levem a nenhuma conclusão definitiva, eles nos ajudam a esboçar um perfil do modo de vida destes jogadores.

Notamos que a interação dos indivíduos nesse ESD esta estreitamente ligada à posição social que ocupam na sociedade, o fato de pertencerem a uma mesma geração, de terem padrões de vida semelhantes, propicia neste ESD um ambiente favorável para a construção e ressignificação de signos – como, por exemplo, o mencionado vocabulário específico utilizado neste espaço. O fato de haver distâncias geográficas e socioculturais específicas separando estes indivíduos parece ser insignificante no que diz respeito à dinâmica habitual proporcionada pelo ambiente de PW; me arrisco a dizer que no ambiente do jogo as diferenças regionais poderiam ser totalmente imperceptíveis caso não existisse o sotaque – pronúncia peculiar a cada indivíduo, derivada de sua região ou nação – que é percebido por meio do diálogo realizado através dos programas de voz utilizados pelos jogadores . Dentro desse espaço social digital operam teias de significado que em seu conjunto formam um universo simbólico, que por sua vez, da origem a um quadro de consistência cultural, como bem explica Pereira (2009 *apud* VELHO, 1994): Símbolos compartilhados, linguagem básica comum, gramaticalidade no processo de interação e negociação da realidade, expectativas e desempenhos de

papéis congruentes, tudo isso configurava um quadro do que poderíamos chamar de consistência cultural.

Estes indivíduos, dotados de intencionalidade, estão tão presos a essas teias de significados que construíram no jogo, quanto as que construíram no mundo “real”. Ao nos distanciarmos deste ESD, ao olharmos de longe, todos aqueles signos, todas aquelas maneiras de estar e agir neste ambiente, percebemos o quão complexo é. Da mesma forma que percebemos uma distinção evidente entre o aparato simbólico predominante neste ESD, notamos também o alto grau de reprodução dos imaginários no modo de vida contemporâneo. Os dois universos simbólicos se misturam – é o estreitamento entre essas duas dimensões simbólicas que marca o cotidiano desses indivíduos. Em um ambiente mitológico totalmente lúdico e medieval, encontramos diversos ícones que indicam a combinação destes dois espaços. Através de seus personagens os indivíduos reproduzem certos imaginários do seu modo de vida urbano. Isso fica evidente nas figuras a seguir:



Figura 9



Figura 10

Totalmente dissonantes do cenário que os cercam, o estilo dos personagens se aproximam mais das ideias de um imaginário urbano contemporâneo, conforme podemos constatar. No geral as condutas sociais predominantes neste espaço lembram as ideias propostas por Simmel e Park ao descreverem o modo de vida urbano das sociedades complexas, onde prevalecem a segmentação dos papéis, as relações secundárias, as negociações, e alto predomínio de interesses individuais.

## Considerações finais

Este artigo, como foi salientado a priori, é proveniente de uma pesquisa exploratória, desta forma muitas questões que possam surgir ficaram sem resposta. Os dados apresentado precisam ser revistos, contudo um primeiro exame permite dizer que estamos diante de um quadro consistente envolto sobre um sistema simbólico compartilhado, no qual os indivíduos estão constantemente construindo e resignificando suas condutas sociais. De acordo com isso, enxergamos que a os grupos “Perfect World Hydra” e “Soul Hydra BR” são extensões do ESD pesquisado, assim como as diversas outras ferramentas (vídeos, imagens, tutoriais) que surgem à margem de PW. As dinâmicas sociais vivida pelos indivíduos jogadores desse MMORPG apontam que o sistema simbólico por eles compartilhado não esta separado e tão pouco é independente do sistema simbólico empírico no qual vivem. Neste sentido a dicotomia virtual/real não é boa para pensar os espaços sociais digitais complexos, pois as ações sociais desenvolvidas nesses ambientes estão em constante movimento. O que implica dizer que as dinâmicas “reais” afetam as condutas sociais “virtuais” ao passo que o contrário também acontece.

## Referências

- BAUMAN, Zygmunt. **Amor Líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
- BAUMAN, Zygmunt; MAY, Tim. **Aprendendo a pensar com a sociologia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- BELTRÃO, Luiz. **Comunicação e folclore**. São Paulo: Melhoramentos, 1971.
- BELTRÃO, Luiz. **Folkcomunicação: A comunicação dos marginalizados**. São Paulo: Cortez, 1980.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 8ª ed. São Paulo: Paz e terra, 1999.
- Claude Lévi-Strauss. **O cru e o cozido**. Mitológicas 1. São Paulo, CosacNaify, 2004.
- DORNELLES, J. “Antropologia e internet: quando o ‘campo’ é a cidade e o computador é a ‘rede’”. In: Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 10, nº 21, p. 241-271, jan./jun. 2004.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

HISTÓRIA DE PERFECT WORLD. Disponível em: <<http://levelupgames.uol.com.br/perfectworld/o-jogo/a-historia-de-perfect-world.lhtml>> Acesso em 19 de Setembro de 2013.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. Zahar. Rio de Janeiro, 1986.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. **Quando o campo é a cidade: fazendo antropologia na metrópole**. In: Na metrópole: textos de antropologia urbana. São Paulo: EDUSP/FAPESP, 1996.

MÁXIMO, Maria Elisa. **Compartilhando ‘regras de fala’: interação e sociabilidade na lista eletrônica de discussão Cibercultura**. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social), Programa de Pós-graduação em Antropologia Social, UFSC, Florianópolis, 2002.

NASCIMENTO, M. A. **Indivíduo e cultura: perspectivas da antropologia contemporânea**. CAOS. Revista Eletrônica de Ciências Sociais, v. 7, 2004.

PEREIRA, R. S. **Avatares no Second Life: corpo e movimento na constituição da noção de pessoa on-line**. In: XVI Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, 2009, Salvador. Anais do XVI Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, 2009.

PIMENTA, José Nerivaldo. **A vida nas Cidades**. Sociologia Ciência & Vida Especial, São Paulo, n.1, 2007.

SAHLINS, Marshall. **O ‘pessimismo sentimental’ e a experiência etnográfica: por que a cultura não é um ‘objeto’ em via de extinção (parte I)**. Mana, Rio de Janeiro, v.3, n.1, abril de 1997.

SALGADO, M.M. **Sociabilidade em espaços digitais complexos de MMORPGs**. Dissertação De Mestrado. Orientador: Prof. Dr. Antônio Roberto Chiachiri Filho, 2011.

SANTOS, J. L. **Festa de São Benedito em Tietê: Patrimônio Imaterial da Comunidade Negra**. 2011.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. Rio de Janeiro: Record, 2000.

SIMMEL, Georg. **A metrópole e a vida mental**. In: O fenômeno urbano. Rio de Janeiro: Zahar, 1967.

WIRTH, Louis: **O urbanismo como modo de vida**. In Velho, Otávio (org.), O Fenômeno Urbano, Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1979.