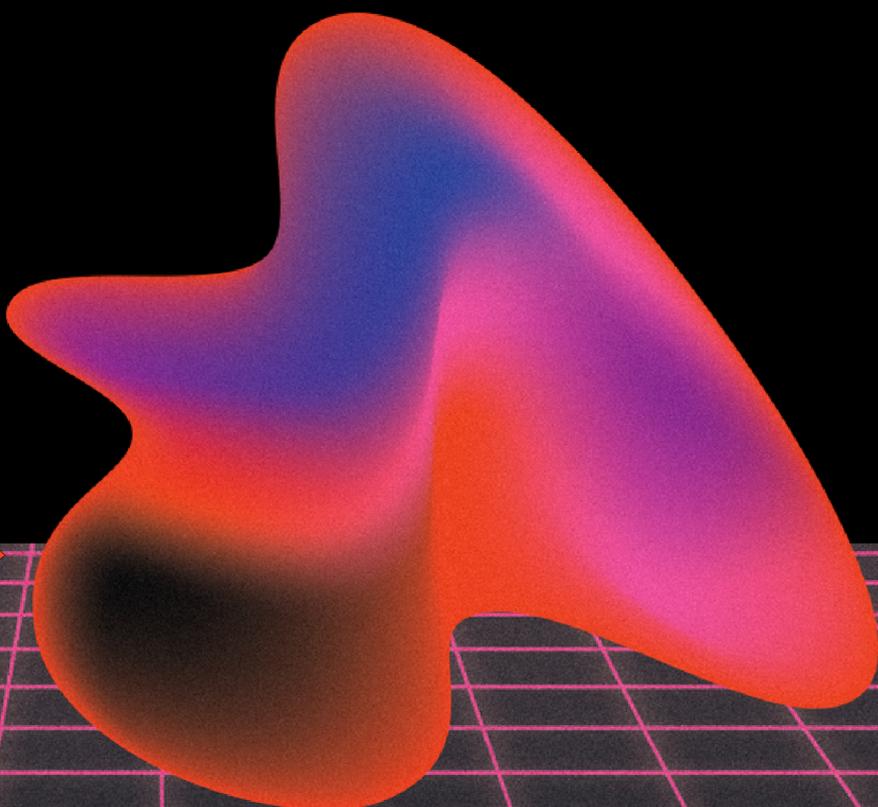


COMO OS JOGADORES RECORDAM?
A ETNOGRAFIA DIGITAL E A HISTÓRIA
CULTURAL DA COMUNIDADE DE
JOGADORES DO MMORPG CITY OF
HEROES

Helyom Viana–Telles

EDIÇÃO DE DEZ./JAN. 2021 V.15 N.29



A CULTURA DOS JOGOS

COMO OS JOGADORES RECORDAM? A ETNOGRAFIA DIGITAL E A HISTÓRIA CULTURAL DA COMUNIDADE DE JOGADORES DO *MMORPG CITY OF HEROES*

HOW DO PLAYERS REMEMBER? DIGITAL ETHNOGRAPHY AND THE CULTURAL HISTORY OF THE MMORPG CITY OF HEROES GAMING COMMUNIT

Helyom Viana-Telles

Doutor em Ciências Sociais pela UFBA, Salvador-BA. Coordenador do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais IF – Baiano. Professor da Pós-Graduação em Humanidades Educação e Tecnologia do Instituto Federal Baiano Campus Catu. E-mail: helyom@gmail.com. <https://orcid.org/0000-0002-1753-1970>.

RECEBIDO EM: 31 de março de 2021

PUBLICADO EM: 15 de julho de 2022

Resumo: O artigo discute a relação entre memória coletiva e identidade e jogos digitais a partir do estudo de caso das práticas de memória dos jogadores do *MMORPG City Of Heroes*. São apresentados alguns resultados preliminares de uma pesquisa ainda em andamento. O desenho metodológico busca um diálogo interdisciplinar entre Etnografia Digital e História Cultural. Os resultados apontam para a existência de práticas epistolares, arquivísticas e de autotodocumentação. Argumentamos que a incorporação do jogador no avatar aparece um elemento estrutural para a construção da memória e da identidade coletiva da comunidade de jogadores, construída a partir das experiências e interações vivenciadas no mundo digital. O *MMORPG*, além de plataforma para produção de interações sociais, é tomado como imagem espacial de referência para a construção da memória coletiva dos jogadores, assumindo a função de lugar de memória.

Palavras-chave: Memória coletiva; Etnografia virtual; História cultural; Identidade; *MMORPG*.

Abstract: The article discusses the relationship between collective memory and identity and digital games from the case study of the memory practices of *MMORPG City of Heroes* players. Some preliminary results of an ongoing research are presented. The Methodological design seeks an interdisciplinary dialogue between Digital Ethnography and Cultural History. We argue that the incorporation in the avatar appears a structural element for the construction of the memory and the collective identity of the community of players built from the experiences and interactions experienced in the digital world. The *MMORPG*, in addition to being a platform for the production of social interactions, is taken as a spatial reference image for the construction of the collective memory of the players.

Keywords: Collective memory; Virtual ethnography; Cultural history; Identity; *MMORPG*.

INTRODUÇÃO

Este artigo busca aprofundar a compreensão sobre a relação entre memória coletiva e identidade e jogos digitais a partir do estudo de caso das práticas de memória dos jogadores do *MMORPG City Of Heroes* NCSOFT® (2004). Trata-se de uma discussão com base em resultados preliminares, obtidos através da implementação da pesquisa proposta pelo Projeto “Como os jogadores recordam?”, cujo objetivo é o estudo das narrativas e práticas de memória dessa comunidade de jogadores. A pesquisa teve início em novembro de 2020 e conta com uma bolsa de iniciação científica, financiada por edital interno de pesquisa do Instituto Federal Baiano. A pesquisa busca entender como os mundos digitais podem atuar enquanto suporte para a memória coletiva e a construção de identidades. O desenho metodológico adotado busca o diálogo entre Etnografia Digital e História Cultural, ao fazer uso da etnografia digital do *MMORPG* (PEARCE, 2009; LEITÃO e GOMES, 2017; NARDI, 2010) e da análise das postagens realizadas pela comunidade de jogadores, em fóruns e redes sociais, no período de 2012 a 2019. A pesquisa etnográfica ocorreu, num primeiro momento, entre os anos de 2010 a 2012. Uma segunda experiência teve início em 2019 e ainda está em curso. A maior parte dos dados que usei para a descrição do mundo do jogo diz respeito ao primeiro período. Já a interlocução com os jogadores, no ambiente do *MMORPG* teve lugar no atual período da pesquisa.

Acredito que a discussão proposta no artigo demonstrará como o recurso à abordagem diacrônica da História permite a compreensão do significado de práticas centrais para os processos de formação da subjetividade nos jogos digitais, a exemplo da construção do avatar. É em função disso que, nos seguimentos ulteriores do artigo, após tratar dos temas, como a relação entre memória e as práticas arquivísticas dos jogadores, *MMORPG* e identidade, elaborei uma breve discussão sobre a dimensão histórica dos jogos de *MMORPG*, antes de apresentar ao leitor a descrição etnográfica do jogo, seguida de uma breve interpretação sobre os dados coletados.

COMUNIDADES VIRTUAIS DE JOGADORES, PRÁTICAS DOCUMENTAIS E MEMÓRIA

No que diz respeito à pesquisa em arquivos digitais, como fóruns e redes sociais, Sköld (2015) propõe tomá-los enquanto “lugares de memória” (NORA, 1993). Ao propor a realização de uma História da memória (BURKE, 2006), interessada em compreender os modos de transmissão das memórias públicas, o projeto também objetiva contribuir para uma história cultural das comunidades de jogadores, campo de pesquisa que se encontra em rápida expansão na comunidade internacional de pesquisadores de História (PETERSON, 2016; LOWOOD, 2016). Como os trabalhos têm conferido muita importância à dimensão da tecnologia e do design, são escassos os trabalhos sobre grupos e comunidades de jogadores. Esta linha de investigação, em certo sentido, é um avanço da pesquisa sobre o campo das representações e da memória como construção social (VIANA-TELLES, 2009), que procura compreender como os recentes desenvolvimentos e convergências (JENKINS, 2009), engendrados a partir do desenvolvimento das tecnologias da comunicação e

informação, atuam sobre a produção e o compartilhamento de representações, de imagens e de um imaginário sobre o passado. O objetivo do campo interdisciplinar, conhecido como *memory studies* (ROEDIGER; WERTSCH, 2008), é precisamente investigar as relações entre mídia e memória, a fim de compreender quais as implicações do processo de mudança cultural resultante da crescente interação com a mídia digital para a memória. Segundo Hoskins (2011), tem sido produzida uma nova memória, ancorada pela mídia, pelas redes, próteses e arquivos digitais, nos quais estamos conectados sendo constantemente atualizados. Para Hoskins (2011), existe hoje uma “hiperconectividade sócio-técnica” que suprime as fronteiras entre as dimensões biológicas, sociais e culturais da memória bem como as distinções entre arquivo e narrativa. Os estudos sobre jogos eletrônicos, até o presente momento, receberam pouca atenção dos pesquisadores dos *memory studies*, apesar de oferecerem contribuições para a compreensão das relações entre mídia e memória coletiva, sobretudo no que diz respeito à associação entre a construção de bancos de dados compostos por textos e imagens e processos coletivos de recordação.

O trabalho de Sköld (2015) apresenta uma importante contribuição para essa discussão. Segundo o autor, apesar do crescimento das pesquisas sobre os mundos virtuais (BOELLSTORFF 2008; PEARCE, 2009), pouca atenção analítica tem sido conferida às comunidades de jogadores enquanto espaços de construção da memória dos jogadores. O conceito de *videogame* aqui empregado pensa o jogo enquanto ato ou performance (CONSALVO, 2009; GADAMER, 1997), uma prática cultural mediada por um suporte digital. Mais precisamente:

Entendemos por *videogame*, jogo digital ou jogo eletrônico um *software* desenhado para fins de entretenimento em uma ou mais plataformas (console, computador, telefone móvel etc.). Ou seja, jogar um *videogame* implica em interagir com esse *software* e/ou com outros jogadores através dele. O *software*, portanto, não é o jogo. O jogo é o que se faz com o *software* e partir dele (VIANA-TELLES, 2016).

Essa concepção se alinha com o programa de pesquisa proposto por Boellstorff (2006), interessado em apreender as relações entre jogos eletrônicos e cultura, a partir de três nuances: *Game cultures*, *Cultures of gaming* e *The gaming of cultures*. Trata-se de uma reação à abordagem estruturalista presente na proposta da ludologia, que termina por reduzir a experiência do jogo à mera execução de um conjunto de regras textuais.

O modelo de Apperlay e Beavis (2013), concebendo o *videogame* simultaneamente como texto e como ação, pode ser tomado como uma síntese, no qual estão presentes elementos da ludologia, como a dinâmica cultural. O aspecto ação diz respeito à sua ergodicidade (AARSETH, 1997), correspondendo à dimensão do *design*, à interação com o ambiente do jogo e com outros jogadores. O nível textual envolve quatro dimensões: o conhecimento dos jogadores sobre o jogo enquanto artefato cultural; as informações e experiências compartilhadas nos contextos local e global; a autorreflexividade e o posicionamento do jogador em relação a questões como valores, identidade, gênero e raça e os processos de aprendizagem possibilitados pelos jogos. Para além do jogo em si, a cultura do *videogame* envolve também a construção e o compartilhamento e o consumo de

paratextos de jogos digitais por parte dos jogadores, ou seja, textos auxiliares, textos impressos e multimodais sobre *videogames*, que constituem uma complexa rede de práticas de letramentos (APPERLEY e WALSH, 2012).

Desse modo, a pesquisa em curso, sobre as memórias da comunidade de jogadores do *City Of Heroes*, além dos dados etnográficos sobre o *design* do *MMPRPG*, precisa levar em conta a produção cultural e simbólica dos jogadores nos fóruns e redes. Ou seja, trata-se de entender o jogo como aquilo que os jogadores fazem com ele. Como destacam Swalwell e outros (2017), o estudo dos *videogames* precisa considerar as atividades dos próprios jogadores enquanto criadores ativos de textos de mídia compartilháveis como *machinimas*, guias, modificações etc. Existe um trabalho coletivo de produção de arquivos *online* para o qual essas produções são centrais.

Sköld (2013) compreende as comunidades baseadas em um mundo virtual como um agrupamento de pessoas ativamente engajadas em “diferentes níveis de compromisso e atividade”, performando práticas documentais específicas, caracterizadas como “práticas documentárias”, por seu caráter aut documental e por serem mediadas pelo uso da tecnologia digital. Existem outras formas de interação, como encontros e convenções, mas a sua característica distintiva é o uso da mídia em rede. Nessas comunidades, o uso das mídias digitais, a exemplo de postagens em *blogs*, comentários em redes sociais e *tweets*, não possuem apenas uma função informativa, mas atuam como elemento constitutivo e formativo. Trata-se de uma nova forma de memória, que apresenta novos desafios para a conservação digital do patrimônio. Fromme e Unger (2012) também reconhecem a importância dessas práticas, em função da criação de espaços culturais próprios, que estimulam o aparecimento de redes, com padrões específicos de interação, comunicação e significados partilhados. A existência dessas subculturas indica que a experiência do jogo assumiu uma dimensão social e cultural mais ampla.

De acordo com Sköld (2013), além de *hardware*, gráficos, sons e conexões de rede, os mundos virtuais são constituídos por comunidades com culturas, estruturas sociais e atividades específicas. Desse modo, essas comunidades misturam-se com as novas ecologias de mídia associadas aos seus mundos. A sua dinâmica sociocultural consiste em práticas como postagem, compartilhamento, marcação, detalhamento de estratégias de jogo e resposta a perguntas de outros jogadores. São práticas cotidianas de aut documentação, cuja análise dos ditos, ações e entendimentos compartilhados auxilia a compreender o seu funcionamento sociocultural, como “lugares de memória” (NORA, 1993). Dada a sua relevância para o patrimônio cultural, várias iniciativas de preservação foram propostas, a exemplo da *Archiving Virtual Worlds* (AVW) e *Preserving Virtual Worlds* (PVW). O esforço se dá no sentido da coleta de arquivos de dados, componentes áudio-gráficos, captura de telas, *websites* correlatos, descrições de texto de eventos importantes e de suas principais propriedades, além de informações contextualizadas sobre o seu uso, sua história e, em particular, registros análogos referentes à comunidade de jogadores. Mas o que são exatamente os mundos virtuais?

MUNDOS VIRTUAIS, CULTURA E IDENTIDADE

Segundo Coulson e outros (2020) as pessoas despendem quantidades cada vez maiores de tempo em mundos virtuais. Nos Estados Unidos, a média de consumo de TV é de 33 horas por semana; o tempo dedicado a jogos, 23 horas semanais e para demais atividades, 18 horas. Além disso, os sentimentos de pertencimento desenvolvidos pelas pessoas em relação aos mundos virtuais são semelhantes àqueles existentes para com às suas residências físicas (COULSON *et. al.*, 2020). Esse padrão reforça a tese de Castronova (2001) que usou a metáfora do *êxodo* para ilustrar a emergência de um novo padrão de sociabilidade baseado na interação e na habitação de mundos virtuais.

De acordo com Nardi (2010, p.28), novas formas culturais, com comportamentos exóticos e nativos emergiram através de mundos virtuais, oferecendo à Antropologia a possibilidade de debruçar-se sobre o novo. As redes digitais ampliaram a escala, a progressão e o alcance geográfico das comunidades virtuais de jogadores, de modo que se expandiram muito mais rápido do que as comunidades de jogadores *offline* (PEARCE, 2009). Amaral (2008) define os mundos virtuais como ambientes gerados por computação gráfica (2D ou 3D) e que são compartilhados por pessoas fisicamente (e geograficamente) através da internet. Nesses ambientes, os utilizadores interagem entre si e com objetos do ambiente virtual, em tempo real. Segundo Castronova (2001), os mundos virtuais são caracterizados por possuírem interatividade, persistência e “fiscalidade”, essa última entendida como a simulação de um ambiente e leis físicas por meio de uma interface. Book (2004) amplia essa descrição para seis características distintivas: espaço compartilhado, interface gráfica de utilização, imediatismo, interatividade, persistência e socialização.

Leitão e Gomes (2017, p.42) propõem partir do fenômeno da urbanização e da cidade, com o objetivo de pensar os mundos digitais, entendidos enquanto heterotopias, ou seja, ambientes que possibilitam outros modos de vida. As autoras chamam a atenção para o fato de que os eventos digitais se encontram espacializados e guardam relação com fenômenos urbanos identificáveis. Uma metáfora que se torna revestida de importância é a da viagem, do deslocamento em direção a um lugar em que o sonho, o maravilhoso e o monstruoso podem ser experienciados. O problema da espacialidade também é o ponto de partida de Frago (2008) para pensar os *games multiplayer online* enquanto terceiros lugares. Aqui, novamente, faz-se presente uma articulação entre identidade, tecnologia digital e o fenômeno da migração. Com o avanço de uma cultura globalizada e mediatizada, as identidades se desprendem do tempo, do espaço e da geografia, propiciando o surgimento de uma sociabilidade desterritorializada e mediatizada na forma de aplicativos e mundos digitais. Nos espaços digitais, experimenta-se o compartilhamento de afinidades, valores, crenças, interesses, empatia e a compreensão da situação das pessoas. Esses elementos foram usados por Oldenburg (1999) para caracterizar o espaço social de sociabilidade conhecido como “terceiro lugar”. Para Oldenburg (1999, p.14-17), existiriam três espaços de experiência: o primeiro lugar, espaço do ambiente doméstico, privado e sujeito a tensões afetivas; o segundo lugar, ambiente profissional, orientado para a produtividade e emocionalmente desinteressado; o terceiro lugar,

puramente destinado à sociabilidade entre os indivíduos, espaço dos laços comunais. Os *games multiplayer online* atuam em terceiros lugares, nivelando as experiências de indivíduos oriundos de experiências culturais diferentes, abolindo diferenças de posição social e garantindo a possibilidade de ir e vir.

O problema da identidade é, inequivocamente, um aspecto importante da discussão sobre *games* e cultura. Segundo Amaral (2008), a experiência nos mundos digitais dá origem a novas relações sociais e novas formas de identidade. Com o desenvolvimento da internet, a experiência do território foi modificada, de modo que o sentimento de pertencimento passou a ser construído através de dinâmicas sociais e do compartilhamento de sistemas simbólicos e de representações partilhadas. Discutindo sobre a relação entre mundos virtuais e identidade, Hemminger e Schott (2012) indicam a complexidade dos processos de construção de identidade na sociedade pós-moderna. O uso das novas mídias, a assunção de variados papéis em diferentes instituições, os manuseios de diferentes conjuntos de normas teriam possibilitado o desenvolvimento de uma flexibilidade na definição do “eu”. Em direção semelhante, Muriel e Crawford (2018) defendem que a cultura do *videogame* fornece um ponto de vista útil para observar o processo de formação da identidade, numa atualidade em que o social se tornou fluido, instável e fragmentado. Nesse contexto, as identidades modernas foram descentralizadas ou desapareceram. A liquidez da sociedade teria tornado a identidade irrelevante, fluida ou igualmente fragmentada. Nessa abordagem, a identidade do jogador e das comunidades, constituídas em torno de *videogames*, oferece um exemplo empírico que confere plausibilidade à hipótese da emergência de uma pós-identidade. Trata-se de um modelo de identidade instável no qual atividades, como a participação em fóruns *online* e em redes sociais, a aquisição de mercadorias e a participação em eventos, confere uma consistência temporária. A comunidade *gamer* não teria princípio algum de unidade, sem condições de pertencimento e sem a afirmação da própria identidade (MURIEL; CRAWFORD, 2018, p.172). Mas se é assim, como seria possível conceber identidade sem memória?

Um exame mais apurado talvez possa indicar que a filiação a comunidades de jogadores, ao menos no que se refere à experiência do *MMORPG City of Heroes* pode sugerir a existência de laços mais permanentes e significativos do que os apontados por Muriel e Crawford (2018). A abordagem dos autores incorre no problema de ignorar a categoria duração em dois diferentes sentidos. O primeiro deles diz respeito à longa permanência dos mundos digitais persistentes. No caso de *World of Warcraft* (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2004) e *Eve Online* (CCP GAMES, 2003), isso corresponde, respectivamente, a 17 e 18 anos. Não se trata de um intervalo de tempo banal, outrossim de um investimento temporal equivalente à formação escolar e profissional. Outro importante ponto negligenciado na abordagem de Muriel e Crawford (2018) é o fenômeno da invenção de um avatar persistente, base do engajamento do *MMORPG*. Por fim, ao trazer para frente a dimensão da tecnologia digital, deixaram de fora de sua análise um fenômeno que se inscreve na longa duração, a saber, a cultura dos clubes ou associações de jogadores.

GENEALOGIAS LÚDICAS: DOS JOGOS DE GUERRA DE MESA AO MMORPG

A história cultural do *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*- ou seja, um jogo de representação de papéis online no qual interagem múltiplos jogadores) inicia-se antes da digitalização, entre os antigos clubes de jogadores e as atuais comunidades virtuais de *video-gamers*. Não houve uma ruptura na sua materialidade (no *design*) nem em suas práticas que, segundo Peterson (2016), remontam aos jogos de guerra do século XVIII, que buscavam aproximar o jogador da experiência do comando, em tempos de guerra, através do controle de elementos do combate. Seu uso teve início no treinamento de líderes militares, passando, posteriormente, ao consumo das classes médias europeias, em particular na Inglaterra. Como afirma Lowood (2016), não há diferença essencial entre os jogos digitais e não digitais. No caso dos jogos de mesa, são particularmente os seus sistemas que estão expostos ao jogador, ao invés de estarem ocultos no código do algoritmo. Os mecanismos de guerra que foram desenvolvidos para o computador, no final do século XX, não surgiram do limbo, ao contrário, o seu desenvolvimento baseou-se na digitalização das mecânicas anteriormente utilizadas nos antigos jogos de mesa.

Nos anos 1970, Gary Gygax, fundador do *Clube de Jogos de Guerra*, com temática medieval *Castle & Crusade Society*, criou uma publicação específica orientada para guerras medievais, o *Domesday Book*. Inspirando-se num livro de regras intitulado *Chainmail* (1971) Gygax adicionou elementos de fantasia inspirados na literatura fantástica de J.R.R. Tolkien, dando origem a um sistema de regras que permitia simular personagens como dragões, orcs e elfos e usar espadas e magia em combates individuais, modificando, a perspectiva da ação de comandar um exército para a ação individual. No mesmo período, Dave Arneson, também membro da *Sociedade Castle & Crusade*, aplicou as regras de *Chainmail* a uma campanha intitulada *Blackmoor*, orientada para o saque e a exploração de uma masmorra. A colaboração de Gygax e Arneson teve início em 1972, resultando na fundação da empresa chamada *Tactical Studies Rules* (TSR), em 1973 e no lançamento do O RPG *Dungeons & Dragons* em 1974. Inicialmente apresentado como um jogo de guerra com regras para campanhas medievais no qual cabia ao mestre das masmorras criar o mundo a ser explorado pelos jogadores e informar a eles o resultado das suas tentativas de ação mediadas pelos dados. Porém a mais notável contribuição do sistema *Dungeons & Dragons* foi a criação de uma conexão individual entre o jogador e o personagem, através da qual é possível atuar no mundo do jogo e, de modo semelhante a *Diplomacy* interpretar papéis e influenciar outros personagens. Também tornou possível a persistência do personagem entre as partidas. Dito de outro modo, o personagem transformou-se em algo mais, a saber, num avatar, um ente que evolui, ganhando pontos, subindo de nível, usando itens que regeneram sua vida e expandem suas habilidades, adquirindo um inventário através do qual acumula itens e objetos, tornando-se, assim cada vez mais poderoso e difícil de matar. E o mais importante: o avatar adquire também uma biografia e, portanto, uma memória. Esses elementos combinados deram origem a um novo gênero de jogo, que, a partir de 1975, passou a ser identificado na categoria de *role-playing game* ou RPG. Nos anos 1980, esses jogos passaram dominar o mercado do lazer.

A importância da experiência de performar o avatar não pode ser negligenciada. Ela é central para a compreensão dos processos de identidade em um MMORPG. Analisando a experiência dos jogadores no mundo virtual *Second Life* Gomes (2015, p.14) propõe tomar o avatar como um híbrido “meio coisa, meio objeto e meio humano”, composto de três dimensões interconectadas entre si: uma imagem em 3D, um inventário, acessível apenas ao usuário e composto por objetos e conteúdos adquiridos e trocados e um perfil, disponível a todos os demais, a partir do qual se apresentará aos demais integrantes do mundo virtual e criará narrativas sobre si. Conforme aponta Pearce (2009), o avatar é um mecanismo de agência social, a manifestação da identidade do jogador, cuja existência está associada a um contexto de interações específicas em que aspectos não vivenciados ou até mesmo descobertos da vida dos indivíduos podem vir a ser expressos. Não se trata meramente de uma experiência ficcional. Ao atribuir ao seu avatar, Artemesia, a coautoria de sua obra, Pearce (2009) quer acentuar a relevância de refletir sobre a construção de um processo identitário. Calleja (2011) sustenta que a incorporação em um avatar torna possível habitar em um outro mundo e construir uma identidade digitalmente mediada. Essa experiência pode resultar em efeitos de longa duração no senso de *self* dos jogadores. Não é apenas o jogador que incorpora no avatar. O avatar e seu mundo também incorporam no jogador. Dito de outro modo, o avatar é corpo digital do jogador, ele confere-lhe “uma identidade específica” e uma sensação de “consciência corporal” (PEARCE, 2009).

Culturas *gamers* e processos de identificação com avatares já existiam antes dos *videogames*. São fenômenos anteriores à *internet*, do mesmo modo que as comunidades de jogadores. Não se originaram a partir dela, não se trata, portanto, de uma nova forma de sociabilidade. Ao contrário, é uma forma bastante antiga, que como afirma Pearce (2009, p.19), continuam a existir em diferentes suportes. A tecnologia digital pode ter conferido às redes de jogadores uma maior amplitude e velocidade de interação, mas não as inventou. Ao contrário, a internet, foi apropriada pelos jogadores como um novo espaço para suas práticas de registro, documentação e memória. Se é assim, como é possível sustentar o argumento de Muriel e Crawford (2018) e atribuir uma feição pós-moderna à identidade *gamer*, uma vez que ela é anterior à pós-modernidade? Ao que tudo indica, esse argumento não resiste a uma análise diacrônica. O mesmo pode ser dito sobre a prática de publicar, discutir sobre jogos, jogadores e personagens.

Acredito que a reflexão sobre etnografia digital do jogo *City of Heroes* pode fornecer novos elementos para avançar no entendimento do problema. Para a descrição do *game play*, farei uso de boa parte de categorias de observação etnográfica, propostas por Pereira (2008), para a análise do *Tibia*. Contudo, pretendo deter-me nos elementos que podem conferir sentido aos registros das narrativas dos jogadores sobre as suas experiências. Esse tipo de prática etnográfica alinha-se com a prática de uma etnografia multilocal (MARCUS, 2001) interessada em rastrear ou seguir a circulação de símbolos, histórias, narrativas e metáforas, em diferentes contextos e cenários. De acordo com Pearce (2009), as etnografias do jogo precisam ser capazes de seguir o fluxo e estarem abertas a um tipo de improvisação que é típica da experiência lúdica. Outro aspecto importante

do desenho metodológico é o entendimento de que a interlocução com o grupo pesquisado dar-se-á exclusivamente no ambiente digital do jogo. Conforme apontam Leitão e Gomes (2017), não está incluída entre as práticas dos jogadores de MMORPG a realização de encontros com outros jogadores na modalidade *offline*.

A HISTÓRIA DA MEMÓRIA DE UMA CIDADE PERDIDA: A ETNOGRAFIA DIGITAL DO MMORPG *CITY OF HEROES*

Tornei-me jogador do MMORPG *City of Heroes* (NCSOFT, 2004) em 2008. O jogo exigia um pagamento de uma mensalidade, procedimento que, na época, eu tive muita resistência em adotar. Permaneci assinante de 2008 a 2012, quando o jogo, que estava numa fase de novas atualizações, foi abruptamente encerrado pela distribuidora, a NCSOFT. Lançado em 2004, o *City of Heroes* foi primeiro MMORPG baseado na temática de Super-herói, possibilitando ao jogador atuar como herói ou vilão no universo digital de *Paragon City*. A cidade dos heróis tinha como localidade principal *Atlas Park* e possuía mais de dez bairros, escalonados de acordo com diferentes níveis, além de outras localidades, como ilhas e parques. O jogador transitava entre essas localidades, fazendo uso de estações de metrô ou portais especiais. A cidade dos vilões foi desenhada como um arquipélago, dividido em sete ilhas, tendo como localidade central *Grandville*. O trânsito entre as ilhas ocorria embarcando em um *ferry boat*. Existiam mapas para missões de cooperação entre heróis e vilões, como *Pocket D*, *Rikti War Zone* e *Cimeroa*.

Enquanto MMORPG, *City of Heroes* ganhou, inicialmente, notoriedade pela originalidade da temática de Super-herói, buscando inspiração no imaginário fornecido pelas revistas em quadrinhos. Outra importante inovação foi o enorme leque de escolhas que oferecia aos jogadores, o que resultava em uma experiência de *game play* diversificada e individualizada. Um desses itens era o *costume creator*. Através dele, era possível obter uma ampla customização do personagem, com a possibilidade de constante atualização e alteração. Isso abrangia, não apenas a aparência do personagem, mas também as cores e animação visual dos poderes.

É preciso explicar a importância disso. Os jogos de RPG são conhecidos por usualmente oferecerem um leque de opções de personalização dos personagens. Usualmente, essas escolhas esbarram em limites pré-definidos como raça ou classe, o que termina por influenciar diretamente na aparência e na performance do personagem. No jogo em questão, em função da temática, esses limites foram postos abaixo, abrindo a possibilidade de que a imaginação dos jogadores criasse personagens com as mais diversas formas, aparências e performances.

Gomes (2015, p. 105) entende o avatar como o resultado de um processo mútuo de afetação e mistura entre o seres humanos e coisas, cuja existência é simultaneamente condicionada por três elementos: uma criação ou imagem em 3D visível para os demais usuários; um inventário contendo objetos e itens que o avatar objetem ao longo de sua existência, cujo acesso é exclusivo do proprietário do avatar; um perfil, através do qual se apresentará aos demais jogadores, construirá narrativas sobre si e fornecerá informações úteis.

No jogo em questão, o inventário, acessado logo acima da barra de poderes dividido em diferentes abas: *powers*, *inspirations* (itens coletados aleatoriamente a partir da eliminação de inimigos que aumentavam temporariamente atributos como vida, energia, etc.), *enchancements* (peças coletadas ou fabricadas que ampliavam, modificavam e, portanto personalizavam o funcionamento dos poderes), *salvages* (itens recebidos aleatoriamente com a eliminação dos inimigos e usados para construir os *enchancements*) e *recipes* (itens recebidos aleatoriamente a partir dos quais era possível combinar *salvages* para construir *enchancements*).

Complementando a função de inventário, o personagem também possuía uma seção denominada I.D., um diretório, unicamente visível para o jogador, no qual eram encontradas informações como: a imagem virtual 3D, seu nome, tipo de origem dos poderes (mágica, científica, tecnológica, natural, mutação), arquétipo ou tipo de personagem (*controler*, *tank*, *brute*, *dominator*, *defender*, *blaster*, *corruptor*, *stalker*, *scraper*, *aracnos soldier*, *aracnos widow*, *warshade* e *peacebringer*), nível total de *health* e *endurance* (vida e energia), *security level* (nível do personagem, o nível máximo era 50), a *XP* (experiência) necessária para alcançar o próximo nível, o Supergrupo ao qual o personagem pertencia, a quantidade de dinheiro (*influence* ou *infamy*) disponível, o war cry (Grito de Guerra - acionado pela tecla F10 ele aparecia no chat time) e uma aba intitulada *character description*, na qual era possível incluir uma breve biografia sobre o personagem, que se tornava visível para os demais jogadores que acessavam o item informações pessoais, ao clicar com o botão direito sobre um outro avatar e escolher a opção *info*.

Correspondendo ao Perfil, o item *Personal Informations* (ou *Info*) exibia os atributos do personagem ao jogador, sendo acessível a visualização dos demais jogadores. Fazia uso de cinco abas: *Description*, *Powers*, *Badges*, *Alignment*, *PVP*, *Arena*. O primeiro item, a descrição, exibia a data de criação do personagem (*First Apperance*), juntamente com a narrativa criada sobre pelo jogador no I.D. O texto que poderia ter até 1023 caracteres, suportava a adição de links, e-mails e outras informações e poderia ser alterado ou suprimido a qualquer momento que o jogador desejasse. A data de criação era o registro do “nascimento do avatar” no jogo (GOMES, 2015, p.104). A aba *Powers* exibia informações sobre a *build*, ou seja, os poderes primários, secundários e auxiliares escolhidos pelo jogador, juntamente com os bônus resultantes da combinação de *enchancements* (*set bonus*) que ampliavam atributos do personagem como a energia, quantidade de vida, o tempo de recarga dos poderes, defesa, resistência, capacidade de dano, etc. Quanto mais extensa fosse a lista de bônus, maiores eram as possibilidades de agência e mais significativa a performance do avatar em combates dentro do mundo virtual. Conseqüentemente, maior o prestígio do personagem do jogo, uma vez que os *sets* de *enchancements* que ofereciam os melhores bônus eram também os mais valiosos, sendo necessário despender muito tempo de jogo para obter os recursos necessários para adquiri-los. O jogador poderia configurar o alinhamento (*Alignment*) do avatar como sendo *hero*, *villain*, *rogue* ou *vigilant*. Os dois últimos permitiam que os personagens realizassem missões em ambos os lados (cidade dos heróis e cidade dos vilões). A escolha do alinhamento podia ser modificada realizando uma quantidade missões específicas chamadas *alignment missions*. Mas para

que um herói se tornasse vilão, ele primeiramente necessitava fazer uma sequência de missões para tornar-se vigilante e depois uma outra sequência para tornar-se vilão. No caso do vilão, ele primeiro tornava-se um *rogue*, e somente depois um herói. A aba *Alignment* exibia as informações sobre esses percursos, o número de mudanças e de missões realizadas para esse alcançar esse objetivo, além do número de dias, horas, minutos e segundos que o avatar estava em um determinado alinhamento.

Os itens PVP (*player versus player*) e Arena diziam respeito aos embates entre os próprios jogadores que ocorriam em zonas específicas. A Arena era um tipo de duelo entre dois ou mais competidores que estavam em um mesmo mapa independente do seu alinhamento. Havia construção específica para essas disputas serem agendadas podendo ocorrer confrontos entre Supergrupos. A aba informava sobre a quantidade de derrotas e vitórias do avatar nas modalidades específicas. O modo PVP (*player versus player*) era ativado apenas em zonas específicas onde jogadores de alinhamentos diferentes enfrentavam-se livremente assim como aos Arque-vilões e Super-heróis. Esse item informava sobre nível de reputação do avatar, baseado no número de adversários derrotados, além do número de avatares eliminados.

As *Badges* (emblemas), consistiam num registro individualizado e pormenorizado da trajetória do avatar no jogo, registrando detalhadamente a sua agência e performance: o nível obtido, um número de inimigos de um determinado grupo conferia um emblema; o número total de dano, o auxílio conferido a outros jogadores, lugares visitados, conjunto de placas históricas lidas, a conclusão determinadas missões, a conclusão de determinadas missões em condições especiais de dificuldade, locais em que o jogador deixava o avatar ao sair do jogo, a participação de eventos promovidos anualmente como dia das bruxas, dia dos namorados, natal e ano novo, o tempo de assinatura do jogo. A acumulação de conjuntos específicos de *badges* conferia ao personagem um incremento de seus atributos básicos como nível de vida e energia, além de poderes temporários. Apesar de extensa a discussão acima se faz necessária para que o leitor compreenda a complexidade do “modo de existência” do avatar (GOMES, 2015) no jogo e como isso fortalecia a conexão dos jogadores com os seus personagens e em consequência como o mundo digital ao qual ele pertencia. Sustento que o sistema de *badges*, juntamente com a *Personal Informations* atuavam como importante dispositivo de construção de memória, individualização do personagem. O esforço para obter os emblemas reforçava a conexão entre o jogador e seu avatar, uma vez que o registro fazia referência à atividade de um único personagem, não do jogador. Se o usuário desejava obter *badges* para um outro personagem seria necessário performar as novamente mesmas ações para conquistá-las.

A customização da Imagem 3D envolvia, não apenas a aparência dos poderes do personagem, mas o seu efeito, tipo e intensidade de dano, duração e carregamento. Além das duas árvores básicas de poderes (primário e secundário), era possível adicionar mais cinco árvores de poderes, incluindo aí opções de deslocamento como voo, velocidade, salto e teletransporte, assim como a aparência, as escolhas de poderes poderiam ser refeitas posteriormente. Acredito que esses ele-

mentos ampliavam as possibilidades de expressão de inúmeros elementos das personalidades dos jogadores, resultando no desenvolvimento de um conceito original de personagem. Desse modo, um grau substancial de solidez era conferido à identificação com o avatar.

A partir de 2010, minha relação com o jogo mudou de jogador para o que Pearce (2009) chama de *engajamento do participante*. Iniciei um processo de documentação do jogo, interessado, num primeiro momento, no registro de elementos de ordem ideológica, existente no *design* do jogo, a saber: a segregação de favelas na Cidade dos Vilões e a semelhança entre o prédio Principal da Cidade dos Heróis e o Capitólio dos Estados Unidos, O Atlas Memorial, que possuía uma bandeira norte-americana hasteada em seu topo. Como explica Pearce (2009), o observador, além de jogar o jogo, deve jogar o “metajogo” da etnografia. A expressão de “participante engajado” diz respeito à intensidade do envolvimento do pesquisador com as práticas nativas. Naquele momento, a minha posição era a de um nativo exercitando certo grau de reflexividade. Desse modo, conduzi observações assistemáticas, fazendo uso de registros audiovisuais (captura de telas e machinimas) da atividade do *game play*, através da videoetnografia virtual (STRANGELOVE, 2007) e com os registros textuais das interações *online* com outros jogadores (NARDI, 2010). Esses registros de interação (*chat logs*) são produzidos automaticamente pelo próprio sistema do MMORPG para cada personagem usado pelo jogador.

Num segundo momento, a minha atenção deslocou-se dos elementos do *design* para os significados do jogo para os jogadores. Notei a existência de uma imensa variedade de tipos de jogadores e de diversas estratégias de articulação da vida no jogo com a vida fora do jogo. Uma das práticas que chamou minha atenção foi a do jogo em família. Como o jogo era pago, era comum encontrar o pai dividindo o uso da mesma conta com os filhos. Casais também jogavam juntos, atuando no mesmo Supergrupo. O jogo também era usado por escritores de literatura que jamais desenvolviam seus personagens até o nível máximo (o nível cinquenta). O interesse deles era recorrer à ferramenta de criação de biografias para alimentar a produção de suas obras literárias.

Porém, de modo geral, o objetivo principal de um jogador de *City of Heroes* era desenvolver e aprimorar os seus personagens. A regra era ter vários e, sobretudo, ter um personagem principal, o seu avatar [descrever o inventario e o perfil], com o qual, em geral, o jogador se apresentava nos fóruns. Ele não era, necessariamente, o primeiro a ser criado, mas era aquele com o qual os jogadores mais se identificavam, o que lhes assegurava uma melhor agência e representatividade no mundo do jogo. Esse personagem recebia um investimento maior por parte do jogador, sendo melhorado através do uso dos melhores *sets* de *enchancements*.de

Em agosto de 2012, a NCSOFT, de modo repentino, anunciou que o jogo seria encerrado em três meses. Os jogadores ficaram perplexos. O jogo estava em expansão, era lucrativo, possuía uma comunidade ativa e participante. A atitude da empresa foi vista como destituída de ética e injusta. A comunidade, então, mobilizou-se contra esta decisão e a favor da continuidade do MMORPG dentro e fora do jogo. Protestos foram organizados nos servidores, petições virtuais,

e-mails, reuniões com diretores da NCSOFT. Nada disso, infelizmente surtiu efeito. Os servidores seriam disponibilizados para novos jogos que a empresa imaginava que seriam mais lucrativos.

Na noite do encerramento, em 30 de novembro de 2012, milhares de jogadores reuniram-se em *Atlas Park*, sacudindo tochas até o momento final em que os servidores foram desligados. Eu estava entre essa miríade de manifestantes digitais. Ainda é possível encontrar no *Youtube* o registro desses eventos, vivenciados como uma experiência de dor, perda e desterramento por parte da comunidade de jogadores de *City Of Heroes*, que permaneceu engajada e se mobilizou das mais variadas formas. Um marco desse movimento foi a postagem da epístola de TonyV, um dos administradores do *Titan Network*, realizada em 02 de setembro de 2012, exortando a comunidade a usar as redes sociais para continuar a lutar pela sobrevivência do jogo e da sua própria continuidade e declarando que, a partir daquele momento todos os tópicos e discussões do *Titan Network* seriam destinados para a lutar pela salvação da “paixão da comunidade”, *Paragon City*, para que a cidade “não fosse perdida para sempre e se transformasse apenas em memórias”. TonyV, finaliza sua postagem com a declaração que também intitulava o tópico de discussão: “Nós somos heróis. Isso é o que fazemos”.

É preciso situar essa mensagem dentro da cultura do *MMORPG*. Tanto os monumentos espalhados pelo jogo que traziam em pequenas frações a história de *Paragon City* e seus heróis, como o vídeo oficial de divulgação do jogo narravam a luta de heróis e vilões para defender a cidade contra grandes forças que a ameaçavam. Construir um personagem em *Paragon City* e atuar apagando incêndios, impedindo assaltos a banco, fazendo missões, aperfeiçoando seu herói significava, precisamente, contribuir para a continuidade dessa narrativa. Desse modo, *TonyV* conclamou os jogadores a fazerem exatamente o que eles faziam há vários anos e desejavam continuar a fazer: atuar como heróis, defendendo a cidade, mas, dessa vez, fora do jogo e contra a própria NCSOFT.

A comunidade entendeu a mensagem e respondeu ao chamado. Num primeiro momento, propondo boicotes aos produtos da NCSOFT. Posteriormente, reunindo fundos para a aquisição dos direitos do jogo junto à distribuidora, que se recusou a vendê-los. Em paralelo a isso, os jogadores investiram na captação de fundos para o desenvolvimento de jogos similares. Nos sete anos que se seguiram ao encerramento, na ausência do jogo, a comunidade lançou mão de diversas práticas memorialísticas, em redes sociais e *websites*, para prantear e recordar. Além do próprio *Titan Network*, discussões foram abertas no *Reddit* e inúmeras comunidades floresceram no *Facebook*®, como *CoHRemembered*, *CityOfHeroesRemembered*, *City-Of-Heroes-Can-not-Leave* e *SaveCityofHeroes*, compartilhando vídeos, capturas de telas e narrativas referentes a uma experiência vivida e ausente.

Entre agosto de 2012 e abril de 2013, Skold (2015) estudou os relatos da Comunidade do *City Of Heroes* no *Reddit*, analisando um *corpus* de 140 *threads*, 849 comentários, 2712 votos, referentes a 229 usuários, codificando o material de acordo com os seguintes tópicos ou formas de repre-

sentações do passado: compartilhamento de experiência (vida dentro e fora do jogo, personagens marcantes, batalhas), produto (indústria de *videogames*, concorrentes do jogo, NCSOFT), *lore* e arcos de história, mecânica (singularidade da experiência de *game play* no COH) e mundo do jogo. O mundo do jogo era lembrado como um espaço audiovisual composto por personagens de jogadores e não jogadores (NPCs), lugares, construções, edificações, paisagens e objetos, lembranças compartilhadas através de capturas de tela nas quais a atividade do seu avatar foi registrada.

Em meados de 2019, veio a público que a comunidade de jogadores não apenas havia lançado seus próprios servidores de *City of Heroes*, mas havia disponibilizado os arquivos necessários para que qualquer um pudesse rodar o seu próprio servidor privado. Os títulos de alguns desses servidores são sugestivos sobre o significado que o regresso ao mundo do *game* possui para a comunidade de jogadores: *Rebirth* (renascimento) e *Homecoming* (regresso ao lar). Esses servidores são mantidos com doações dos próprios jogadores. Como a NCSOFT ainda possui os direitos sobre o jogo, exigiu que a atividade do jogo fosse isenta de finalidade lucrativa.

Em junho de 2019, ingressei no Servidor *Homecoming*. A partir de setembro daquele ano, através de observações assistemáticas e interações com os jogadores, notei que, de fato, a imagem de um retorno ao lar, do reencontro de sobreviventes, do renascimento, da recuperação de um lugar perdido parece povoar o imaginário de muitos dos jogadores. Também notei a existência de várias práticas memorialísticas. Uma prática memorial generalizada por parte dos jogadores mais antigos é a reconstituição dos seus antigos personagens, com o mesmo nome e aparência.

DISCUTINDO ALGUNS ACHADOS PRELIMINARES

Com o conceito de memória coletiva, Halbwachs (1990) entende que toda memória é estruturada em termos das identidades dos grupos a que pertencemos. É através da pertinência e das experiências grupais que as lembranças são estruturadas. A memória é composta de um conjunto de imagens e narrativas compartilhadas. Além disso, existe um enquadramento social da memória realizado pelas imagens que construímos sobre o espaço. Esse enquadramento social é responsável pela promoção da estabilidade psíquica do indivíduo. A permanência dos objetos materiais que nos são próximos transmitem a sensação de ordem e tranquilidade. Quando o grupo se dispersa espacialmente, a imagem do espaço anteriormente compartilhado e seus objetos permanece em sua memória e lhes confere senso de unidade. Sustento que essa proposição também é válida para a compreender a experiência espacial vivenciada nos mundos digitais. Afinal, como nos lembra Miller e Horst (2015), o digital é nada mais do que o cultural assentado em outras bases materiais. No caso dos jogadores de *City of Heroes*, as imagens espaciais, as narrativas e lembranças compartilhadas referem-se a *Paragon City*. Tais vivências e lembranças passaram a referenciar a nossa experiência cotidiana dos jogadores, oferecendo um senso de unidade e coesão identitária. Esse achado reforça a tese da relevância da metáfora da urbanização para a construção da interação humana nos mundos digitais, tal como sugerido por Leitão e Gomes (2017).

Experiência semelhante à da comunidade de Jogadores de *City of Heroes* foi documentado por Pearce (2009), quando tratou do que chamou de “diáspora” dos jogadores *Uru: Ages Beyond Myst* (CYAN WORLDS, 2003) que narrou a sua luta para a sobrevivência da sua comunidade em outros mundos digitais nos quais pudessem recriar os seus personagens, ou seja, trata-se da luta pela preservação da identidade forjada através do avatar. Acredito que a importância do avatar foi negligenciada por Sköld (2015) ao definir as comunidades virtuais de jogadores. Ao fim e ao cabo, o que os fóruns de discussão registram é a interação entre uma comunidade de avatares. Em realidade, a produção documental descrita por Sköld (2015), fora do jogo, em fóruns e redes sociais, é uma extensão daquilo que se dá ativamente dentro do ambiente do jogo, durante o *game play*, na atividade escrita dos *chats*, nos *chats* de voz e registrada pelo próprio sistema do jogo, através da criação dos registros de *log*. Trata-se da documentação da atividade do avatar.

Porém, considero que, entre outros aspectos, a relevância do trabalho de Sköld (2013, 2015) está em nos mostrar, com base na observação da produção de arquivos e documentos, a articulação anteriormente proposta por Huizinga (2012), entre jogo e criação da cultura que se dá. Mais precisamente, como os jogadores, através e a partir da interação suscitada pelo jogo, produzem significados, cultura e práticas de memória.

Aqui é preciso perguntar: trata-se realmente de novas relações constituídas a partir do digital ou, em realidade, de novos suportes para que antigas relações continuem a operar? A história cultural da comunidade de jogadores estudada parece sugerir que, pelo menos, em alguns casos, vale a pena considerar a segunda opção. Os fóruns, *chats*, *e-mails* podem ser interpretados como versões atuais da antiga prática da comunicação epistolar. Se olharmos as práticas de memória dos jogadores de *City of Heroes* por esse prisma, talvez possamos concluir que esse não seria o primeiro caso de uma comunidade que, separada no espaço, se manteve unida pela celebração de memórias e narrativas, comunicadas através de epístolas, compartilhando da esperança de entrar em um mundo imaginário, no qual seriam capazes de transcender os limites do cotidiano. Essa hipótese merece, é claro, um tratamento mais cuidadoso.

Um último e importante ponto a ser tratado diz respeito ao problema da “identidade *gamer*”. Conforme aponta Gongaware (2003), a identidade coletiva de um movimento social está diretamente associada à existência de um sentido compartilhado que lhe confere unidade. Ela é forjada a partir de embates morais, discussões sobre redes de relações atuais e anteriores e, sobretudo, dos processos de memória coletiva que contribuem para a sua formação. O compartilhamento de experiências ou de memórias coletivas de experiências reforça o senso de unidade grupal. O caso em estudo demonstra que a identidade dos jogadores com o avatar bem como a coesão e identidade com a comunidade de jogadores persistiram, mesmo após 7 anos, sem a prática do jogo. Desse modo, não parece ser plausível aceitar a proposição de Muriel e Crawford (2018), de que a identidade formada em torno de um jogo ou comunidade de jogadores seria “irrelevante, fluida ou fragmentada”. Essa concepção eliminou da sua reflexão elementos centrais para uma análise mais apurada do problema, a saber, a duração e o processo histórico de construção do avatar. No

contexto da comunidade estudada, na qual os avatares são, inclusive, dotados de biografia, a “identidade *gamer*” parece ter-se constituído enquanto um núcleo de estabilidade e referência em meio à liquidez pós-moderna.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

À medida que aumenta o entendimento sobre a relevância cultural dos mundos digitais, tem crescido o esforço pela sua documentação e preservação. A colaboração interdisciplinar entre Etnografia Digital e História Cultural se mostrou um expediente importante para documentar e interpretar as práticas de memória da Comunidade de Jogadores de *City Of Heroes* e pode contribuir para estimular essa preservação. As tecnologias digitais conferiram amplitude, velocidade e complexidade a formas antigas de comunicação e associação, como a epístola e os clubes de jogadores, permitindo a troca de diferenciados e expressivos volumes de dados que também incluem informação sonora e audiovisual e também a autodocumentação. São práticas epistolares e arquivísticas, que se encontram dispersas em variados suportes dentro do próprio mundo digital, que também ocorrem de modo disperso em fóruns e redes sociais, em que os jogadores interagem enquanto uma comunidade de avatares. Eles recordam juntos sobre conquistas e experiências vivenciadas em um espaço digital que por sete anos estava, para eles, perdido, sendo apenas recuperado recentemente. Recordam-se da dor da perda e da alegria do retorno. A experiência lúdica é base a partir da qual um grupo de jogadores pode produzir cultura, recordações e identidade. Portanto, o MMORPG, além de plataforma para produção de interações sociais, pode atuar como suporte para a construção de uma memória coletiva, e assumir a função de lugar de memória. Os achados da pesquisa sugerem que um mundo digital pode ser tomado enquanto imagem espacial de referência para a construção da memória e propiciar unidade de propósito para uma ação coletiva de um grupo, mesmo quando a sua existência material termina. Na ausência do jogo, os jogadores reuniam-se para recordá-lo. A performance do avatar é um elemento estrutural para a construção da memória e da identidade coletivas desse grupo. Uma vez que a identificação com o avatar e a comunidade de jogadores são processos persistentes que podem subsistir, mesmo sem a interação através do jogo, o estudo aponta para a estabilidade e para a importância dessa identidade e sugere a necessidade de maiores investigações sobre o tema.

REFERÊNCIAS

FONTES

CITY OF HEROES. Development NCSOFT, South Korea, 2004.

EVE ONLINE. Development CCP Games, North America, 2003.

URU: AGES BEYOND MYST. Development Cyan Worlds, North America, 2003.

WORD OF WARCRAFT. Development Blizzard Entertainment, North America, 2004.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- AMARAL, Inês. A migração para o Ciberespaço: a Dimensão Social dos Mundos Virtuais. **Observatório (OBS*) Journal**, v. 2, n. 2, 2008, p. 325-344. Disponível em: <http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/161>. Acesso em: 10 ago. 2020.
- APPERLEY, Thomas; BEAVIS, Catherine. A model for critical games literacy. **E-Learning & Digital Media**, v.10, n. 1, 2013, p. 1-12.
- APPERLEY, Thomas; WALSH, Chris. What digital games and literacy have in common: a heuristic for understanding pupils' gaming literacy. **Literacy**, v. 46, n.3, 2012, p. 115-122.
- BOELLSTORFF, Tom. **Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human**. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2008.
- BOELLSTORFF, Tom. A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies. **Games and Culture**. Sage Publications, v. 1, n. 1, 2006, p. 29-35. Disponível em: http://www.nideffer.net/classes/270-8/week_02_game_studies/ludicrousdiscipline.pdf. Acesso em: 2 jun. 2013.
- BOOK, Betsy. **Moving Beyond the Game: Social Virtual Worlds**. 2004. Disponível em: <http://www.virtualworldsreview.com/papers/BBook_SoP2.p>. Acesso em: 20 mai. 2007.
- BURKE, Peter. História como memória social. In: BURKE, Peter. **Variedades de História Cultural**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2ª ed, 2006, p. 69-89.
- CALLEJA, Gordon. **In-Game: From Immersion to Incorporation**. The MIT Press, 2011.
- CASTRONOVA, Edward. Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier. In: **The Gruter Institute Working Papers on Law, economics, and Evolutionary Biology**, v. 2, n. 1, 2001.
- CONSALVO, Mia. There is no magic circle. **Games and culture**, v. 4, n. 4, 2009, p. 408-417. Disponível em: http://www.bendevane.com/VTA2012/wpecontent/uploads/2012/01/mia_2009.pdf. Acesso em 30 de novembro de 2021.
- COULSON, Mark; OSKIS, Andrea; SPENCER, Robert; GOULD, Rebeca . Tourism, Migration, and the Exodus to Virtual Worlds: Place Attachment in Massively Multiplayer Online Gamers. **Psychology of Popular Media Culture**, v. 9 n. 4, 2020, p.525–532.
- FRAGOSO, Suely. Games Online como Terceiros Lugares. In: **Revista Fronteira (UNISINOS)**, São Leopoldo, RS, v. 10, n.1. 2008, p. 36-45.

- FROMME, Johannes; Unger, Alexander. Computer games and digital game cultures: An introduction. In: FROMME, Johannes; Unger, Alexander. (Orgs.) **Computer games and new media cultures**. New York: Springer, 2012, p. 1-30.
- GADAMER, Hans-George. **Verdade e método I**. Petrópolis: Vozes, 1997.
- GOMES, Laura Graziela. “Os modos de existência” de um avatar: imagem, inventário e perfil. Vivências, **Revista de Antropologia**, v.1, n. 45, 2015, p. 97-124. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/vivencia/article/view/8254>>. Acesso em 30 de novembro de 2021.
- GONGAWARE, Timothy. Collective Memories and Collective Identities. **Journal of Contemporary Ethnography**, v. 5, n. 32, 2003, p. 483-520.
- GYGAX, Gary; Perrn, Jeff. **Chainmail: Rules for Medieval Miniatures**. USA: TSR RULES, 1971.
- HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Vértice/Revista dos Tribunais, 1990.
- HANCOCK, Patrick. A final farewell to City of Heroes. **Destrutroid**, 02 dez. 2012. Disponível em: <<https://www.destrutroid.com/stories/a-final-farewell-to-city-of-heroes-239601.phtml>>. Acesso em: 20 nov. 2020.
- HEMMINGER, Elke; SCHOTT, Gareth. Mergence of Spaces: MMORPG User-Practice and Everyday Life, In: FROMME, Johannes; UNGER, Alexander. (Orgs.) **Computer games and new media cultures**. New York: Springer, 2012, p. 395-410.
- HOSKINS, Andrew. Media, memory, metaphor: remembering and the connective turn. **Parallax**, [s.l.], v. 17, n. 4, 2011, p. 19–31. Disponível em: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13534645.2011.605573>>. Acesso em: 26 jul. 2015.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 7. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- LEITÃO, Débora; GOMES, Laura. Etnografia em ambientes digitais: perambulações, acompanhamentos e imersões. **Revista Antropolítica**, v. 1, n. 42, Niterói, 1. sem. 2017, p.42-65.
- LOWOOD, Henry. War engines: wargames as systems from the tabletop to the computer. In: HARRIGAN, Pat; KIRSCHENBAUM, Matthew. G. (Orgs.). **Zones of control: perspectives on War Gaming**. Massachusetts: The MIT Press, 2016, p. 83-105.
- MARCUS, George E. Etnografía en/del sistema mundo: El surgimiento de la etnografía multilocal. **Alteridades**, v. 11, n. 22, 2001, p.17-127.
- MILLER, Daniel; HORST, Heather. O Digital e o Humano: prospecto para uma Antropologia Digital. **Parágrafo**. v. 2, n. 3, jul. /dez. 2015, p.91-110.

- MURIEL, Daniel; CRAWFORD, Garry. **Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society**. London, Routledge, 2018.
- NARDI, Bonnie. **My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft**. Michigan :The University of Michigan Press, 2010.
- NORA, Pierre. Entre memória e história. A problemática dos lugares. **Projeto História**. São Paulo: PUC, v.10, julho/dez. 1993, p. 7-28.
- OLDENBURG, Ray. **The Great Good Place**. New York: Marlowe & Company, 1999.
- PEARCE, Celia. **Communities of play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds**. MIT Press, 2009.
- PEREIRA, Vanessa Andrade. **Na lan house, “porque jogar sozinho não tem graça”**: estudo das redes sociais juvenis on e off-line. 2008. Tese (Doutorado em Antropologia Social) - Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social. Rio de Janeiro: UFRJ, 2008. Disponível em: http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=109500>. Acesso em: 30 mar. 2014.
- PETERSON, Jon. A game out of all proportions: how a hobby miniaturized war. In: HARRIGAN, Pat; KIRSCHENBAUM, Matthew. (Orgs.). **Zones of control: perspectives on War Gaming**. Massachusetts: The MIT Press, 2016.
- ROEDIGER, Henry. L; WERTSCH, James V. Creating a new discipline of memory studies. **Memory Studies**, [s.l.], v. 1, n. 1, 2008, p. 9-22.
- SKÖLD, Olle. Tracing traces: a document-centred approach to the preservation of virtual world communities. **Information Research**, v.18, n. 3. Proceedings of the Eighth International Conference on Conceptions of Library and Information Science, Copenhagen, Denmark, 19-22, August, 2013, paper C09, 2013. Disponível em: <<http://InformationR.net/ir/18-3/colis/paperC09.html>>. Acesso em: 02 out. 2020.
- SKÖLD, Olle. Documenting virtual world cultures: memory-making and documentary practices in the City of Heroes community. **Journal of Documentation**, v. 71, n. 2, 2015, p. 294-316. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1108/JD-11-2013-0146>>. Acesso em: 2 out. 2020.
- STRANGELOVE, Michael. **Virtual Video Ethnography: Towards a New Field of Internet Cultural Studies**. 2007. Disponível em: < <https://www.redalyc.org/pdf/5044/504450756006.pdf> >. Acesso em 03 mar. 2013.
- SWALWELL, Melanie, et al. **Fans and videogames: histories, fandom, archives**. New York: Routledge, 2017.

TONYV. Topic: We are heroes. This is what we do. **Titan Network**, 02 de setembro de 2012. Disponível em:< <https://www.cohtitan.com/forum/index.php?topic=4882.msg44143#msg44143>>. Acesso em: 10 set. 2012.

VIANA-TELLES, Helyom. **Um tecido encharcado de tensões: as formas elementares da memória do Sinditêxil-Bahia**. 2009. Tese (Doutorado em Ciências Sociais). Salvador: UFBA, 2009.

VIANA-TELLES, Helyom. Ensino de história e videogame: problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado. In: ALVES, Lynn.; COUTINHO,Isa.(Org.). **Jogos Digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papyrus, 2016, p. 125-146.