Dáfnie Paulino da Silva

Práticas de letramentos em jogo de construção colaborativa: MUD *Valinor*

Campinas
2012

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM

Dáfnie Paulino da Silva

Práticas de letramentos em jogo de construção colaborativa: MUD *Valinor*

Orientador: Prof° Dr. Marcelo El Khouri Buzato

Dissertação de Mestrado apresentada à Pós-Graduação do Instituto de Estudos da Linguagem da Universidade Estadual de Campinas para obtenção do título de Mestra em Linguística Aplicada, na área de Linguagem e Tecnologias.

Campinas

2012

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA POR
TERESINHA DE JESUS JACINTHO – CRB8/6879 - BIBLIOTECA DO INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM - UNICAMP

Si38p

Silva, Dáfnie Paulino da, 1984-
Práticas de letramentos em jogo de construção colaborativa : MUD Valinor / Dáfnie Paulino da Silva. -- Campinas, SP : [s.n.], 2012.

Orientador : Marcelo El Khouri Buzato.
Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem.

1. Tolkien, J. R. R (John Ronald Reuel), 1892-1973. 2. Letramento. 3. Práticas colaborativas de escrita. 4. Gêneros textuais. 5. Jogos. I. Buzato, Marcelo El Khouri, 1965-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Estudos da Linguagem. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

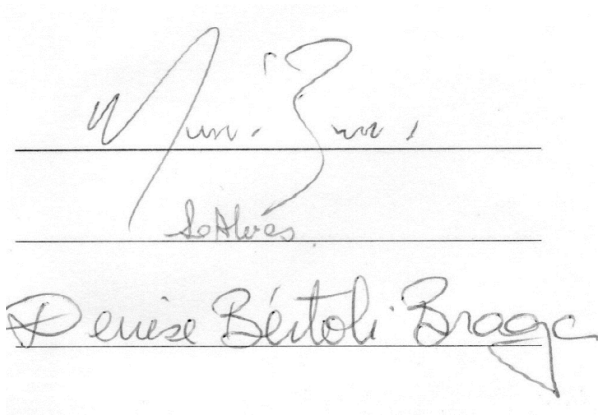
Título em inglês: Literacies practices in the collaborative construction game: MUD Valinor.
Palavras-chave em inglês:
Literacies
Collaborative writing practices
Textual genres
Games
Área de concentração: Linguagem e tecnologias.
Titulação: Mestra em Linguística aplicada.
Banca examinadora:
Marcelo El Khouri Buzato [Orientador]
Lynn Rosalina Gama Alves
Denise Bértoli Braga
Data da defesa: 12-12-2012.
Programa de Pós-Graduação: Linguística aplicada.

Banca Examinadora:

Marcelo El Khouri Buzato _____

Lynn Rosalina Gama Alves _____

Denise Berto Braga _____



Luiz Fernando Gomes _____

Petrilson Alan Pinheiro _____

IEL – UNICAMP
2012

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais (Dóra e Ari), pelo incondicional apoio, compreensão e por seu riso.

Agradeço ao meu orientador, Marcelo El Khouri Buzato, pela orientação tão presente, detalhista, crítica e, principalmente, sempre aberta ao diálogo.

Agradeço ao nosso pequeno grupo de pesquisa: Marcelo Buzato, Rafael Sachs, Nayara Barros e Débora Coser, não somente pelas revisões e críticas, mas também por mostrarem que construção colaborativa não é somente um objeto de estudo, é uma prática de fazer pesquisa.

Gostaria de poder agradecer a todos os amigos que fiz no MUD, jogando e criando áreas, porém seriam muitos! Esse *muders* são representados por Alexandre Erwin Ittner (*Dermeister*) que providenciou estatísticas, informações e sempre teve o cuidado de não deixar o nosso servidor cair...

E Juliano Sil Wasiluk (Setzer), amigo fiel e obstinado, por (tentar) me ensinar que devemos sempre dar o máximo de nós mesmos e assumir que esse máximo será insuficiente.

RESUMO

A dissertação examina práticas de letramento no jogo de construção colaborativa MUD *Valinor*, um projeto de fãs da obra de J. R. R. Tolkien. O presente trabalho aplica a metodologia do estudo de caso e utiliza como fonte de dados um corpus coletado no servidor do jogo, além de textos e depoimentos acumulados na comunidade. O objetivo foi desmembrado em três perguntas de pesquisa que se completam: (1) Como funciona a dinâmica social no espaço de afinidade que se apóia no MUD *Valinor*? (2) Quais as principais características de letramentos de fãs em tal espaço? E (3) Quais são os gêneros discursivos mais centrais para a prática desses letramentos e quais suas características específicas? Na primeira questão, verifica-se que o percurso dos sujeitos para integrar a comunidade passa por dois planos articulados, evoluir na narrativa e como jogador, e depois em paralelo como produsuário. O sujeito transita socialmente e entre funções conforme transita entre letramentos, portanto, há ocorrência de papéis fluídos em decorrência do domínio de letramento. Na segunda questão, estudam-se os letramentos de fãs; temos a perspectiva de letramentos como maneiras socialmente reconhecidas de gerar, comunicar e negociar conteúdo significativo por meio de textos codificados em contextos de participação no discurso; e que os objetos (como o MUD) são parte constitutiva dos letramentos, assim como os sujeitos, estratégias e práticas envolvidas. A partir desse aporte teórico, foram estabelecidas categorias descritivas para as atividades típicas de usuários; nota-se que letramentos de fãs e jogo agregam letramentos externos a pratica do produsuário mudiano. Na terceira questão de pesquisa, identificam-se quais os gêneros discursivos / textuais centrais às práticas já mencionadas. A partir da teoria bakhtiniana, são estabelecidos gêneros de MUD, é avaliado como esses gêneros se constituem e processam suas funções vinculados às práticas do jogo. Utiliza-se a teoria para examinar a situação de produção dos enunciados, e compreender como este fator é intrínseco ao seu conteúdo, construção composicional e estilo. Busca-se análise dos gêneros textuais centrais à pratica dos letramentos de MUD, examinando-os para, ao final refletir, acerca das subversões e renovações que acontecem quando os sujeitos (jogadores) têm liberdade para se apropriar deles. Por fim, a presente dissertação gostaria de propor uma discussão sobre as implicações dessas práticas letradas para o estudo de novos letramentos, além de possíveis implicações e aplicabilidade de sistemas colaborativos com fins educacionais.

Palavras-chaves: letramentos, *produsage*, MUD, gêneros, jogos.

Abstract

This dissertation looks at literacies practices in the collaborative construction game known as MUD *Valinor*, a project created by fans of the works of J. R. R. Tolkien. The present work applies case study methodology and uses a corpus collected on the game's server as the main source of data, together with texts and statements from the community that have been gathered. The core aim has been subdivided into three research questions which complete each other: (1) How do social dynamics work within the affinity space that is supported by MUD *Valinor*? (2) What are the main characteristics of the literacy of fans within this space? (3) What are the most central genres of discourse for the practice of these literacies, and what are their main characteristics? In relation to the first question, we see that the path trailed by the subjects towards the integration of the community passes through two articulated planes, the development in narrative skills and also as a player, and then in parallel as a produser. The subject shall also have social transit and also pass through different functions as it moves between different forms of literacy, which means that there is the occurrence of fluid roles resulting from knowledge of literacy. In the second issue, there is the study of literacy patterns shown by fans; we have the perspective of literacies being regarded as socially accepted ways of generating, communicating and negotiating significant content through encoded texts within contexts of participation in discourse; and that objects (such as MUD) are a constituent element of literacies, as also the subjects, strategies and the practices involved. Based on this theoretical background, we have established different descriptive categories for the typical activities of users. We see that the literacies of the fans and also of the game add external literacies to the practice of the produser of MUDs. In the third question of the research, there is the identification of which discourse or textual genres are central to the practices as already mentioned. Based on the Bakhtinian theory, genres of MUDs are established, and then assessments are carried out to see how these genres are established and how they process their functions attached to the playing of the game. The theory is used to investigate the situation in which the statements are produced, and then to understand how this factor is indeed inherent to its content, compositional construction and style. There is also a search for an analysis of the textual genres which are central to the practice of MUD literacies, by duly examining them, and finally to think about the subversions and renovations which take place when the subjects (players) are free to take them in. Last but not least, the present dissertation would like to propose a discussion about the consequences that these literate practices would have for the study of new literacies, and also the possible implications and the applicability of collaborative systems for educational purposes.

Keywords: Literacies, produsage, MUD , genres, game.

Práticas de letramento em jogo de construção colaborativa: MUD *Valinor*

SUMÁRIO

Introdução.....23

Capítulo 1 – Letramento e cultura de fãs

1.1. Introdução..... 31

1.2. Letramento: caracterização..... 32

1.3. Tecnologias e novas configurações sociais..... 33

1.4. Cultura de fã: coletivos sociais..... 36

1.5. Produsagem, inovações ascendentes e cultura da convergência..... 40

1.6. Narrativa transmídia e transletramentos 48

1.7. Os Discursos primários e secundários (Discurso) na era da Produsagem..... 50

1.8. Da teoria ao campo: Coletivo *Valinor* e a Franquia Senhor dos Anéis..... 52

Uma jogada hipertextual........ 57

Capítulo 2A - MUD: Funcionamento e características de produsagem

2A.1. Multi-user Dungeon: definição e história..... 59

2A.2. Jogando e avançando no MUD..... 62

2A.3. MUDs e produsagem..... 68

2A.4. MUDs: Labirintos textuais e literatura ergódica..... 72

2A.5. MUDs e Educação.....74

2A.6. A dualidade constituiva dos MUDs..... 78

Capítulo 2B - MUD: Aspectos de construção e funcionamento

2B.1. Multi-user Dungeon: definição e história..... 81

2B.2. MUDs: Labirintos textuais e literatura ergódica..... 83

2B.3. MUDs e Educação..... 86

2B.4. MUD *Valinor*: Criação e desenvolvimento..... 90

2B.5. Estrutura..... 92

2B.5.1. Áreas..... 96

2B.5.2. Aspectos do funcionamento.....100

2B. 5.3. O tempo na virtualidade e no real.....100

2B.6. Informação 101
2B.7. Comunicação..... 103
2B.8. A dualidade constitutiva dos MUDs..... 107

Capítulo 3 - Metodologia, dados e questões de pesquisa

3.1. Paradigma de pesquisa..... 109
3.2. Perguntas de pesquisa..... 109
3.3. Participantes do estudo de caso..... 109
3.4. Fontes de dados 110
3.4.1. Relatório de avisos, *bugs,* idéias e erros de ortografia..... 111
3.4.2. Lista de discussão e fórum *Valinor*..... 112
3.4.3. O MUD..... 113
3.5. Critério de seleção de dados..... 114
3.6. Estratégia de análise de dados 115

Capítulo 4 – Análise de dados e Perguntas de Pesquisa

4. Introdução..... 117
4.1. Panorama social e dados estatísticos..... 117
4.1.1. As leis de convivência e de jogo.....118
4.1.3. Os mortais: o jogador usuário.....121
4.1.4. *Gods* (Maiar): Aspectos sociais.....123
4.1.5. *Gods* e mortais, fluidos.....125
4.1.6. A equipe: administração e membros da equipe.....126
4.2. As principais características dos letramentos de fãs..... 129
4.2.1. Letramento em *Coding*..... 129
4.2.2. Letramento na literatura de J. R. R. Tolkien..... 131
4.2.3 Letramento em produção textual..... 139
4.2.4. Letramento em programação para *Smaug*..... 141
4.2.5. Letramento de jogo (mecânica e jogabilidade) 144
4.2.6. Letramento em práticas colaborativas (valor meritório) 149
4.2.7. Papéis fluidos: autoridade baseada em práticas de letramento..... 152
4.2.8. Considerações. 155
4.3. Gêneros textuais e discursivos no MUD: constituição e práticas de letramentos..157

4.3.1. Gêneros discursivos no MUD..... 157
4.3.2. O jogador de MUD e os gêneros centrais: aspectos discursivos..... 158
4.3.3. Análise dos gêneros centrais à prática do MUD..... 160
4.3.4. Gênero de MUD mais rígidos: Gênero sala, constituição e função..... 161
4.3.5. Gênero de MUD: objeto..... 162
4.3.6. Gênero de MUD: móbile..... 166
4.3.7. Gênero Roteiro de Conversação com NPC..... 168
4.3.7.1. Roteiro fechado (aplicado por discagem) 169
4.3.7.2. Roteiro aberto (palavras-chaves) 170
4.3.8. Propriedades Visuais dos Gêneros..... 174
4.3.9. Gêneros flexíveis: mural e título..... 176
4.3.10. Tabela de gêneros 178
4.3.11. Considerações e conclusões acerca dos gêneros no MUD..... 181

Capítulo 5 - Conclusão da análise e implicações

5.1. Conclusões sobre práticas de letramento no MUD..... 183
5.2. Apropriação e subversão dos gêneros..... 184
5.2.1. Subversão: deslocando gêneros..... 184
5.2.2. Subvertendo a funcionalidade..... 186
5.2.3. Subversões na sintaxe: Domínio da modelagem técnica..... 190
5.2.4. Sobre a possibilidade da produsagem, e dos MUDs, no ensino de LM e LE..193
ANEXOS..... 197
Bibliografia.....203

ÍNDICE DE QUADROS E TABELAS

Tabela 1 – Tabela de letramentos, papéis e funções..... 154
Quadro 1 - Sintaxes de comando aplicadas a objetos..... 163
Quadro 2- Sintaxes que inserem e combinam a descrição curta..... 166
Quadro 3 - Descrição curta e descrição longa correspondente do NPC..... 167
Quadro 4 - Quadro 4 – Matriz de cor aplicada aos gêneros..... 175
Tabela 2 –Gêneros mudianos..... 179

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Representação de constelação multimídia de STAR WARS 47
Figura 2 – Representação de travessia transmidiática..... 49
Figura 3 – Logotipo e slogan do coletivo social *Valinor*..... 52
Figura 4 – Situando o coletivo social *Valinor* em *sua* constelação multimídia..... 54
Figura 5 – Captura de tela, MUD *Valinor* – nacionalidade brasileira..... 60
Figura 6 – Captura de tela, MUD Arkadia – nacionalidade brasileira..... 61
Figura 7 – Captura de tela, Balderdash – MUD de nacionalidade russa 61
Figura 8 – Captura de tela, Pietra – MUD de nacionalidade espanhola..... 62
Figura 9 - Acesso ao MUD por intermédio do site do MUD Valinor.....62
Figura 10 - Tela inicial de entrada no jogo..... 63
Figura 11 - Parte 10 do processo de criar personagem.....63
Figura 12 - Primeira sala que o jogador vê após criar o personagem..... 64
Figura 13 - Uma sala da Academia de Aventureiros.....64
Figura 14 - Captura de tela com a mecânica de luta e ganho de pontos.....64
Figura 15 - Notícia divulgada no MUD, avisando sobre *quest* e prêmios.....67
Figura 16 - Livro dos Heróis no templo de Andrakaus, utilizado entre 2002 a 2005.....67
Figura 17 – Outro livro de heróis, inaugurado em 2010..... 68
Figura 18 - Um pedaço do índice de área do MUD..... 70
Figura 19 - Motivação declarada por jogador..... 71
Figura 20 - Figura 20: Um tamanduá e um tatu bola da fauna brasileira..... 71
Figura 21: Guarupuvu..... 72
Figura 22 – Um mapa de rotas possíveis em um MUD 73
Figura 23 – MUD Costello - Inglês através da imaginação, mapas e site..... 75
Figura 24 – Captura de tela, MUD *Valinor* – nacionalidade brasileira..... 82
Figura 25– Captura de tela, MUD Arkadia – nacionalidade brasileira..... 82
Figura 26 – Captura de tela, Balderdash – MUD de nacionalidade russa 83
Figura 27 – Captura de tela, Pietra – MUD de nacionalidade espanhola.....83
Figura 28 – Um mapa de rotas possíveis em um MUD 85
Figura 29 – MUD Costello - Inglês através da imaginação, mapas e site..... 87
Figura 30 – Criação da lista de discussão do projeto..... 90
Figura 31 – Captura de tela do Areaeditor, mostrando o arquivo além do texto.....93

Figura 32 – Árvore genealógica do DikuMUD, situando o *Valinor*..... 94
Figura 33 – Captura de tela com trecho de código customizado do *Valinor*..... 95
Figura 34 – Captura de tela, uma sala do MUD *Valinor*..... 97
Figura 35 – Captura de tela, jogador entrando em uma sala que causa morte..... 97
Figura 36 – Mapa de uma Área de MUD e suas ligações com outras áreas vizinhas... 98
Figura 37 – Jogador conversando com NPC durante *quest* automática.....99
Figura 38 – Visualização do comando *DATE*.....101
Figura 39 – Listagem do comando *WHO*.....102
Figura 40 – WHOIS de um jogador indicando seu site pessoal.....103
Figura 41 – WHOIS biografia de um jogador.....103
Figura 42 – Amostra de alguns canais em execução.....105
Figura 43 –: Relatório dos canais *Bug, Typo, e Idea* 106
Figura 44 – Captura de tela: Relatório de bugs, avisos, ideias e erros de ortografia....112
Figura 45 – Captura de tela da lista de discussão.....113
Figura 46 – Captura de tela com ficha de personagem.....114
Figura 47: Notícia arquivada que comunica reforma nas leis em 2004.....118
Figura 48: Notícia arquivada que comunica a reforma nas leis em 2012.....118
Figura 49: Registro do *policy* em 13/02/2003, arquivado no fórum Valinor.....119
Figura 50: Registro do *policy* em 07/04/2011, arquivado no fórum Valinor.....119
Figura 51: Canais Bug, *typo* e ideia- jogadores solicitam punição.....120
Figura 52: Lei sobre respeito e *flood*..... 120
Figura 53: Convite para ingresso em clã, postado no mural.....122
Figura 54: Mensagem de membro em mural de clã, denotando status social.....123
Figura 55: *Mudmail* de jogador contatando administrador..... 124
Figura 56: Notícia do MUD sobre novo administrador..... 126
Figura 57: Notícia do MUD sobre dois novos administradores..... 126
Figura 58 – Dialogo de decisão com o *coder* (letrado em *coding)* 130
Figura 59 – Registro de modificação de item 131
Figura 60 – Registro da lista de discussão..... 132
Figura 61 – Registro da lista de discussão..... 133
Figura 62 – Registro da lista de discussão..... 134
Figura 63 – Registro textual extraído do MUD..... 135

Figura 64 – Registro textual extraído do MUD..... 137
Figura 65 – Captura de tela de área em processo de criação..... 140
Figura 66 – Captura de tela de área em processo de criação..... 140
Figura 67 – Captura de tela de área em processo de criação..... 140
Figura 68 – Registro da lista de discussão..... 141
Figura 69 – Registro do relatório de *bugs,* erros de ortografia e ideias..... 141
Figura 70– Captura de tela, programa sendo executado..... 142
Figura 71 – Programa do boneco de pedras.....143
Figura 72 – Registro de uma mensagem no mural dos construtores..... 144
Figura 73 – Registro da lista de discussão..... 144
Figura 74 – Acessando MUD via protocolo *telnet*..... 145
Figura 75 – Sintaxe do comando PUT e semelhantes, segundo o HELP do jogo..... 146
Figura 76 – Mapa das conexões entre salas de uma área no MUD..... 147
Figura 77 – Postagem de jogador no fórum, refletindo dificuldade de navegação..... 148
Figura 78 – Registro extraído do fórum *Valinor*..... 148
Figura 79 – Captura de tela, contato de usuário expressando desejo de ser *builder* 150
Figura 80 – Captura de tela, contato de usuário..... 150
Figura 81 – Captura de tela - Recorte de contato de usuário..... 151
Figura 82 – Captura de tela: Sala com programa de ventania..... 162
Figura 83 – Captura de tela, Sala de MUD..... 162
Figura 84 – Descrições curtas surgem ao se olhar um personagem..... 164
Figura 85 – Descrições curtas surgem em listagens de objetos..... 164
Figura 86 - Captura de uma sala com vários objetos no chão..... 165
Figura 87 - Descrição extra puramente textual..... 165
Figura 88 - Descrição extra de uma placa com gráficos: ASCII *art* e cores..... 166
Figura 89 - Roteiro de conversação com um móbile via escolha numérica..... 169
Figura 90 – Diagrama, estruturação do roteiro do bardo errante..... 170
Figura 91 – Jogador conversa com o NPC John..... 172
Figura 92 – Fluxograma com roteiro de diálogo com John..... 173
Figura 93 – Um dos murais do MUD, utilizado para avisos e discussões..... 176
Figura 94– Exemplos típicos e atípicos do TITLE..... 178
Figura 95 – Jogadores usando o TITLE para manifestação..... 178

Figura 96 – Registro extraído do fórum *Valinor*..... 183
Figura 97 – Móbile que se passa por objeto..... 185
Figura 98 – Objeto que se passa por móbile..... 185
Figura 99 – Registros de servidor, customização de item..... 186
Figura 100 – Objeto com características de Móbile..... 186
Figura 101 – Whois de um dos administradores..... 187
Figura 102 – Semelhança com as *userbox* de wikipedistas..... 188
Figura 103: Campo description seguido do texto automático..... 189
Figura 104: Simulação de como funcionou a estratégia de S1..... 190
Figura 105: Dados, algoritmo e interface..... 191
Figura 106 - Registro no servidor de objeto customizado..... 192

Introdução

1. Justificativa e Motivações

Ao longo da última década a cultura de participação e o poderio da inteligência coletiva, associados à expansão do acesso às tecnologias de informação e comunicação (TICs), foram responsáveis por uma sequência de transformações significativas: alteraram-se os processos de aprendizagem, foram invertidos os pilares da indústria de produção e consumo, modificaram-se as vias pelas quais se estabeleciam as ligações sociais assim como as configurações das relações, em suma, a evolução tecnológica acarretou uma série de mudanças em setores importantes da vida cotidiana.

O advento do computador como uma metamídia fomentou e aprimorou novas maneiras de gerar e comunicar significados, combinando sistemas semióticos diversos, multiplicando possibilidades significativas e os processos pelos quais é construída a significação. Tal evolução estendeu-se aos gêneros discursivos, que passaram por novas formas de produção e circulação, gerando gêneros digitais híbridos, nos quais elementos como estilo e composição jazem relacionados às propiciações e limitações de *softwares* cada vez mais complexos.

Em relação aos estudos da linguagem, no campo da Linguística Aplicada, esse cenário proporcionou novos horizontes de investigação para questões já conhecidas, como multimodalidade e intertextualidade, e simultaneamente tornou necessária outra abordagem semiótica dos textos e dos discursos com os quais os sujeitos contemporâneos se relacionam.

Nesse contexto, novos letramentos despontam, assim como outros já conhecidos são renovados e utilizados com outras configurações e objetivos, alguns deles consistem em práticas que teriam lugar apropriado em instituições de ensino: letramento crítico, letramento em gêneros digitais, letramento em construção colaborativa, letramento em categorizar e localizar informação em rede, letramento em imagens, letramento em gerenciamento identitário e muitos outros incomuns ou ainda não valorizados.

As práticas de letramentos que ocorrem à margem de instituições legitimadas não podem ser desprezadas, mas precisam de investigação com seriedade e idoneidade, com uma abordagem despida de preconceitos e modelos cristalizados. O exame das práticas letradas em ambientes digitais pode revelar que a dificuldade para sua adoção

em sistemas (educacional, trabalhista, midiático etc.) é mais complicada do que a mera inserção de aparato tecnológico: não basta tentar transferir as práticas de letramento digital para outros contextos, ignorando tudo quanto elas englobam, ignorando ferramentas, estímulo individual, dinâmica social e outras circunstâncias que constituem a essência de tais práticas.

Os eventos examinados deixam a problemática da transposição bem nítida, como será visto no presente estudo: não existe prática de produsagem ou construção colaborativa sem revisão de papéis; sem distribuição de autoridade e emponderamento de sujeitos com ferramentas, responsabilidades e poder decisório; divisão de tarefas, apropriação de conteúdos, além de debate e respeito acerca do que produzido por cada um dos sujeitos envolvidos no processo. Todos esses procedimentos concentram discursos alternativos com os quais os indivíduos se relacionam em suas práticas letradas. Eles também são o resultado de uma nova mentalidade (um novo *ethos*) (LANKSHEAR E KNOBEL, 2007, p. 9) que exige uma reconfiguração para além do nível material / tecnológico.

Ao conhecer o MUD (*Multi-user Dungeon),* a princípio de maneira leiga e entusiasta, o objeto atraiu atenção por sua semelhança com um livro dinâmico, mas sempre atualizado, inacabado e coletivo. A sua maior qualidade parecia consistir em dar vida ao texto verbal, gerando um livro imenso com quase cinco mil salas, mais de mil monstros e outros personagens; a plataforma transmitia a impressão de oferecer um espaço onde cada jogador poderia ser o personagem principal de sua estória, coisa impossível na leitura dos livros de J. R. R. Tolkien.

Posteriormente, a experiência do jogo foi permeada por uma perspectiva crítica. Assim, o objeto mostrou que desenvolve letramentos críticos em um ambiente potencialmente construtivista, além de estimular práticas de leitura e escrita, agregando outras práticas e contribuições das mais variadas. Tais aspectos são, por certo, alguns dos atrativos do MUD como objeto de pesquisa já bastante examinado fora do Brasil (LÉVY, 1998; MURRAY, 2003; RHEINGOLD, 1996; TURKLE, 1994).

No caso deste estudo, as motivações para trabalhar com *esse* objeto de pesquisa em particular foram: (1) as características anteriormente elencadas; (2) o fato de o MUD ser um objeto pouco examinado no panorama de pesquisa brasileiro, especialmente no âmbito da Linguística Aplicada; (3) a conformação do arcabouço teórico recente que

explica o funcionamento do jogo sob a ótica da produsagem e cultura de fã; (4) a oportunidade de observar essas práticas como práticas comuns ao fenômeno de produsagem e colaboração e (5) o espaço para divulgação de um jogo interessante, relativamente antigo, mas que encontrou seu espaço como um jogo de nichos e que tem grande potencial para o ensino e leitura em língua materna e estrangeira.

2. Objetivos do Estudo

O objetivo principal deste estudo consiste em identificar e compreender as práticas de letramentos que ocorrem no ambiente do MUD *Valinor*. Essas práticas de letramento são baseadas em uma dinâmica social de papéis fluidos, e a participação dos jogadores e administradores ocorre por intermédio de gêneros específicos, carentes de descrição formal; tais práticas podem ser caracterizadas como típicas de produsagem e semelhantes àquelas em voga em outras plataformas colaborativas.

Para Compreender como funcionam as práticas de letramento no MUD *Valinor*, o objetivo foi desmembrado em três perguntas de pesquisa que se completam: (1) Como funciona a dinâmica social no espaço de afinidade que se apóia no MUD *Valinor*? (2) Quais as principais características de letramentos de fãs em tal espaço? E (3) Quais são os gêneros discursivos mais centrais para a prática desses letramentos e quais suas características específicas?

Com a investigação, foi possível compreender como são desenvolvidas as práticas letradas no ambiente do jogo, como essa plataforma estimula e une os sujeitos em causas colaborativas e de que maneiras esses usuários se relacionam com as mídias, as linguagens e as formas de acesso e uso dos textos para se inserir em Discursos (GEE apud LANKSHEAR; KNOBEL, 2007, p. 3) e por meio desses discursos atuar no mundo de modo diferente, mais ativo, coletivo e produtor.

Porém, enfatiza-se que desígnio do presente estudo não é transpor as práticas letradas do MUD com vistas a otimizar o desempenho escrito escolar, pois não se pode perpetrar esse simples deslocamento sem considerar o contexto em que cada prática ocorre. O objetivo desta pesquisa é mostrar como funciona a lógica do MUD e suas dinâmicas de socialização e aprendizagem com vistas a fornecer contribuições para quaisquer novas experiências escolares baseadas em projetos e modelos alternativos

3. Organização do estudo

A organização estrutural da dissertação expõe primeiro uma perspectiva abrangente, apresentando o panorama e sua relação com o objeto de pesquisa, seguindo para uma abordagem mais situada e detalhada, que explica as práticas no MUD sem descontextualizá-las.

No primeiro capítulo realiza-se a exposição de arcabouço teórico pertinente, apresentando a fundamentação e conceitos que devem permear todo o estudo e seguir retomados no decorrer da investigação.

O objeto examinado consiste em uma parcela ínfima de um fenômeno global muito amplo; por isso, é essencial dar uma dimensão da localização dele em tal panorama, deixando claro que ele é um único produto resultante de uma série de eventos que acontecem atualmente a nível global: massificação do acesso digital, divulgação de conteúdo em múltiplas plataformas de mídia, formação de coletividades virtuais, espaço de afinidade, portais, comunidades, inteligência coletiva, *fan kingdom*, apropriação e produção de conteúdo sob forma de produsagem, expansão de plataformas colaborativas '*wiki*', práticas de letramentos e transletramentos, produção de significado transmidiático, cultura de convergência, inovação ascendente, consumidores empoderados, novas formas de hierarquia e participação no discurso.

Abordar todos esses temas explicitar os conceitos por eles gerados foi uma necessidade árdua para o trabalho, mas também um serviço à comunidade de Linguística Aplicada, que tem se visto enriquecida por uma soma massiva de novos termos, conceitos e processos ainda recentes, pouco explorados, conhecidos ou definidos, de modo que parecia interessante uma exposição que os agrupasse. Tais conceitos serão evocados frequentemente em todos os capítulos da tese.

Desse modo, o capítulo primeiro situa o objeto MUD Valinor em seu panorama de funcionamento semiótico-discursivo, identificando-o como uma ocorrência dentro de um universo de fãs (da obra de J. R. R. Tolkien), produtores de conteúdo, que acompanham uma franquia temática transmidiática da *Warner Bros Enterteinment* e utilizam ferramentas digitais (o MUD) para se relacionar com seu tema.

Antes do segundo capítulo, é estabelecida uma proposta de navegação múltipla[1] para a tese. Essa proposta de navegação visa contemplar a abrangência do objeto de estudo e atingir leitores com perfis de conhecimento distintos.

O MUD tem uma natureza híbrida, e sua construção é fruto da conjunção de diferentes áreas de interesse: programação, linguagem e jogos. Por essa razão, apresentá-lo em completude constituiu uma tarefa difícil, algumas de suas características e práticas são de maior interesse para uma perspectiva linguística, enquanto outras características e práticas de natureza técnica são importantes para esclarecer os letramentos em jogos e ambientes digitais. Ambas as perspectivas são fundamentais para esta pesquisa e não poderiam ser desprezadas, pois desprezar uma delas seria fornecer uma visão atrofiada do objeto MUD.

Assim sendo, a solução encontrada foi estabelecer um plano de navegação que contemplasse dois perfis de leitor com áreas de estudo diferentes; foram criados dois Capítulos, e cabe ao leitor escolher qual perfil de informação convém mais ao seu interesse. Os capítulos compartilham certos conteúdos, mas carregam informações exclusivas.

No Capítulo 2A, tem-se uma apresentação do objeto MUD com uma perspectiva mais educacional e mais didática, menos voltada à composição técnica do jogo e focada nos aspectos mais centrais à Linguística Aplicada; procura-se menor abstração e uma descrição objetiva do processo de aprendizagem no jogo.

No segundo capítulo 2B, o MUD também é apresentado a partir de aspectos centrais para a comunidade de Linguística Aplicada, porém isso é feito de maneira detalhada em acordo com uma abordagem mais técnica, com conceitos e processos que são familiares àqueles acostumados ao universo gamístico e à área de tecnologias da informação: motor de jogo, formulação do código e *software open source*, negociações, processo de produsagem e mecânica de funcionamento do MUD.

Em seguida, no terceiro capítulo, apresentam-se mais detalhadamente as questões de pesquisa e a metodologia teórica norteadora (estudo de caso), os procedimentos adotados para seleção de corpus e caracterização das fontes de dados escolhidas, além de modelos de análise adotados para cada uma das questões.

[1] Agradecemos à Prof[a]. Dra. Denise Bértoli Braga por sua sugestão de navegação, que tanto contribui para esta pesquisa.

A partir do quarto capítulo principiam a ser examinadas, enfim, cada uma das questões de pesquisa, apresentando categorizações geradas a partir das leituras, exames e suas conclusões.

No tocante à primeira questão observa-se como o MUD tem uma dinâmica social que dá suporte à governança coletiva típica dos coletivos de produsagem em rede. Na questão, são identificadas características e relações sociais típicas entre os participantes, grupos de identificação, aproximação e seus nichos. Estudam-se os papéis e funções entre os sujeitos do MUD, detectando-se as relações de respeito mútuo e nivelamento de poder que exemplificam o funcionamento da heterarquia e a relação fluida comum às plataformas de produsagem, nas quais a responsabilidade é compartilhada e se tornam tênues os limites entre usuários e administradores do jogo.

No decorrer da resposta à segunda questão, é constatado como essa dinâmica social favorece e atua como alicerce das práticas de letramento aplicadas na manutenção e crescimento do MUD; com base no conceito de letramento de Colin Lankshear e Michele Knobel (2007) associado ao conceito de Jay L. Lemke (2010) foram criadas categorias descritivas de letramentos no MUD, as quais foram examinadas, descritas e relacionadas aos elementos da cultura de fã e produsagem: autonomia, negociação, conhecimento compartilhado, auxílio entre pares etc.

A terceira questão de pesquisa é centrada nos gêneros discursivos por intermédio dos quais os produsuários participam no jogo; a identificação de gêneros mudianos é desenvolvida com base na concepção de gênero de Mikhail M. Bakhtin. O trabalho realiza um mapeamento dos gêneros mudianos, distribuindo-os e nomeando-os em acordo com suas constituições de conteúdo, construção composicional e estilo. O exame deve permitir refletir sobre a constituição híbrida de tais gêneros, avaliando a relação entre camada textual e camada de programação que consiste em uma matriz técnica delimitadora de possibilidades discursivas.

Por fim, o último capítulo da dissertação volta-se para uma reflexão sobre as práticas dos jogadores em relação aos gêneros, observando casos em que se apropriam dos mesmos, percebem a matriz técnica e geram subversões que inovam a plataforma e originam efeitos criativos. A investigação busca avaliar como essas subversões são recebidas em um ambiente mais flexível que favorece a liberdade criativa, apropriação e mudanças.

Finalmente, a conclusão do trabalho se volta a uma discussão sobre as implicações dessas práticas letradas para o estudo de novos letramentos, além de possíveis conseqüências e aplicabilidade de sistemas colaborativos com fins educacionais, tentando levantar os impasses e favorecimentos de uma possível transposição didática de tais práticas que não ignorasse circunstâncias como discursos, contextos e dinâmicas sociais inerentes às tecnologias e cultura colaborativa.

CAPÍTULO 1

NOVOS LETRAMENTOS E CULTURAS DE FÃS

1.1. Introdução

O exponencial avanço das novas mídias apresenta-se como parte de uma cultura emergente, que constitui e estimula novas configurações sociais, e ainda novas práticas letradas que jazem conectadas em uma série de eventos mais amplos.

Todavia, associar o avanço dessas novas práticas letradas somente às novas mídias constitui uma visão simplista; como observado por Colin Lankshear (2007), além de uma evolução tecnológica, os novos letramentos estão relacionados a um conjunto de fatores históricos, institucionais, culturais, uma nova mentalidade na qual a participação tem um papel preponderante (um novo *ethos*), associados ao que se tornou possível em consequência do potencial das tecnologias digitais.

O termo *ethos*, de origem grega, remete ao conjunto das atividades humanas que compõe uma mentalidade, um perfil de uma determinada cultura, período, povo. No período anterior, industrial, moderno, a cultura foi marcada por um *ethos* mais individualista e menos participativo em decorrência das barreiras industriais entre produtores e público, segundo os mesmos autores.

As práticas letradas envolvem habilidades em tecnologia, mas incluem procedimentos e códigos sociais particulares, sistemas de conhecimento e habilidades comuns entre grupos de participantes. Estas habilidades estão em desenvolvimento, alterando-se e transformando-se constantemente.

O cotidiano da atualidade está saturado com múltiplas formas de produção de significado, as tecnologias transformaram os processos de produção de sentido, e interação social, solicitando habilidade e atitudes e equalizando letramentos que outrora apresentavam desequilíbrio: alguns eram bastante valorizados, outros desprestigiados. Nesse horizonte em transformação, faz-se premente um estudo das práticas letradas e transformações que uma nova cultura ocasiona nas antigas práticas e estruturas sociais.

1.2. Letramento: caracterização.

Entretanto, antes de avançar nesse percurso tratando dos *novos* letramentos, convém recordar algumas definições de letramento em si, observando aquela que melhor abarca os objetivos deste estudo.

Primeiramente, uma definição importante para recordar, é a de James Paul Gee. Em seu livro *What videogames have to teach us* (2003), Paul Gee promove uma visão mais ampla do conceito, aplicando-o em videojogos. O conceito que ele denomina como não tradicional é relevante, pois foca a existência de práticas de letramento em jogos, ressaltando capacidade de leitura e escrita além da impressa, através de letramentos múltiplos e multimodais em diversas semioses; em particular, são ressaltadas as diferentes maneiras de leitura e escrita adequadas socialmente e codificadamente a cada prática.

> Quando as pessoas aprendem a jogar jogos de vídeo, elas estão aprendendo um novo letramento. Naturalmente, esta não é a maneira como a palavra "letramento" é normalmente utilizada. Tradicionalmente, as pessoas pensam em ser letrado como a capacidade de ler e escrever. Por que, então, devemos pensar em letramento de forma mais ampla, no que diz respeito a vídeo jogos ou qualquer outra coisa e assunto? Há duas razões. Em primeiro lugar, no mundo moderno, a linguagem não é mais o único sistema comunicativo importante. [...] Em tais textos multimodais (textos que misturam palavras e imagens), as imagens muitas vezes comunicam coisas diferentes das palavras. E a combinação dos dois modos comunica coisas que nenhum dos modos faria separadamente. Assim, a idéia de diferentes tipos de letramento multimodal parece importante. [...] A segunda resposta é esta: Mesmo que a leitura e a escrita pareçam tão centrais para o que significa o letramento tradicionalmente, ler e escrever não são questões gerais e óbvias como parecem à primeira vista. Há muitas maneiras diferentes de leitura e escrita. Nós não lemos ou escrevemos jornais, folhetos legais, ensaios de crítica literária, poesia, canções de rap e outros, no meio de uma lista quase interminável, da mesma forma. Cada um desses domínios tem suas próprias regras e exigências. Cada um é uma maneira culturalmente e historicamente separada de leitura e escrita, e, nesse sentido, um letramento diferente.[2] (GEE, 2003, p. 13)

[2] Tradução nossa: WHEN PEOPLE LEARN TO PLAY VIDEO GAMES, THEY ARE LEARNING a new *literacy*. Of course, this is not the way the word "literacy" is normally used. Traditionally, people think of literacy as the ability to read and write. Why, then, should we think of literacy more broadly, in regard to video games or anything else, for that matter? There are two reasons.

First, in the modern world, language is not the only important communicational system. […]In such *multimodal* texts (texts that mix words and images), the images often communicate different things from the words. And the combination of the two modes communicates things that neither of the modes does separately. Thus, the idea of different sorts of multimodal literacy seems an important one. […]The

Posteriormente, segundo Lankshear e Knobel (2007), tem-se a perspectiva de letramentos como maneiras socialmente reconhecidas de gerar, comunicar e negociar conteúdo significativo por meio de textos codificados em contextos de participação no discurso; e associando esta perspectiva a de Lemke (2010), esta pesquisa concebe que os objetos (como o MUD) são parte constitutiva dos letramentos, assim como os sujeitos, estratégias e práticas envolvidas.

> Letramentos são legiões. Cada um deles **consiste em um conjunto de práticas sociais interdependentes que interligam pessoas, objetos midiáticos e estratégias de construção de significado**
>
> (LEMKE, 2010, p. 455, grifo nosso)

> Na nova edição de Novos letramentos (Lankshear e Knobel 2006), Michele e eu definimos letramento como "maneiras socialmente reconhecidas de geração, comunicação e negociação de conteúdo significativo por meio de textos codificados dentro de contextos de participação nos Discursos (ou, como membros de discursos).)..."[3]
>
> (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007, P. 2)

É possível notar similitudes entre estes teóricos, todavia, dentre as apresentadas, esta pesquisa sustenta-se a partir daquela proposta por Colin Lanshear e Michele Knobel, haja vista que é a mais abrangente. Tal definição explicita uma necessidade de negociação no processo de produção de significados, além ressaltar a participação do sujeito no discurso, abarcando textos codificados por diferentes meios.

1.3. Tecnologias e novas configurações sociais

Com novos canais de interação, surgem novas configurações sociais e novos modelos de participação, assim, os sujeitos desenvolvem e acionam práticas comunicativas e outras formas de produzir significado e interpretação, integrando os

---

second answer is this: Even though reading and writing seem so central to what literacy means traditionally, reading and writing are not such general and obvious matters as they might at first seem. After all, we never just read or write; rather, we always read or write *something in some way.*
There are many different ways of reading and writing. We don't read or write newspapers, legal tracts, essays in literary criticism, poetry, rap songs, and on through a nearly endless list in the same way. Each of these domains has its own rules and requirements. Each is a culturally and historically separate way of reading and writing, and, in that sense, a different literacy. (GEE, 2003, p. 13).

[3] Tradução nossa: In the new edition of *New Literacies* (Lankshear and Knobel 2006), Michele and I define literacies as "**socially recognized ways of generating, communicating and negotiating meaningful content through the medium of encoded texts within contexts of participation in Discourses** (or, as members of Discourses). (COPE ; KALANTZIS, 2009, p.3)

mais diversos sistemas semióticos. Estas características são observados tanto por Bill Cope e Mary Kalantzis (2009) quanto por Mark Warschauer:

> Com estas novas práticas de comunicação, novos letramentos surgiram. E esses novos letramentos estão incorporados em novas práticas sociais- novas maneiras de trabalhar ou transformar as formas empregadas, novas maneiras de participar como um cidadão em espaços públicos e, talvez, novas formas de identidade e personalidade.[4]
>
> (COPE ; KALANTZIS, 2009, p. 3)

> Esta perspectiva reconhece a emergência de novos letramentos digitais que focalizam não só as competências fundamentais e práticas de leitura e escrita, mas também as habilidades, conhecimentos e atitudes que permitem formas complexas de conseguir e fazer sentido a partir de múltiplos textos e fontes simbólicas. [5]
>
> (WARSCHAUER, 2008, p. 215).

Os artefatos tecnológicos multiusuários (fóruns, jogos, *blogs* etc.) ofertam propiciações ao sujeito, com a possibilidade de coletivos sociais. Quando utilizamos o termo propiciações[6] (*affordances,* no original), pensamos nas possibilidades de uso que cada aplicativo, ou ambiente virtual, proporciona a cada internauta: ferramentas, aplicativos, integrações e outros elementos de uso.

Em tal configuração social, o usuário se integra como parte de uma inteligência coletiva, agregando seu saber individual (e limitado) a um repositório mais amplo, aberto ao enriquecimento pelas contribuições de outros usuários e mais completo.

> Na Internet, argumenta Pierre Levy, as pessoas subordinam sua expertisse individual a objetivos e fins comuns. "Ninguém sabe tudo. Todo o conhecimento reside na humanidade.". A inteligência coletiva refere-se a essa capacidade das comunidades virtuais de alavancar a expertisse combinada de seus membros. O que não podemos saber ou fazer sozinhos, agora podemos fazer coletivamente.
>
> (JENKIS, 2009, p.56)

[4] Tradução nossa: With these new communication practices, new literacies have emerged. And these new literacies are embodied in new social practices—ways of working in new or transformed forms of employment, new ways of participating as a citizen in public spaces, and even perhaps, new forms of identity and personality (COPE ; KALANTZIS, 2009, p. 3)

[5] Tradução nossa: This perspective recognizes the emergence of new digital literacies that focus not only on foundational skills and practices of reading and writing, but also on the skills, knowledge, and attitudes that enable complex ways of getting and making meaning from multiple textual and symbolic sources (WARSCHAUER, 2008, p. 215).

[6] OLIVEIRA, Flávio Ismael; Rodrigo Sérgio Tosi. *Affordances,* a relação entre agente e ambiente. Ciência e cognição V.9. p 120-130, 2006.

Os coletivos sociais expandem-se, diminuem e mesmo extinguem-se à mercê do interesse dos membros e até mesmo de influência transmidiática que os fomenta, todavia, sua existência é, em geral, garantida pela produção contínua dos membros que são repostos em um fluxo constante.

A inserção e o desligamento dos internautas a essas plataformas ocorre de maneira natural e voluntária. Apesar do investimento emocional que ocorre, a inserção pode se caracterizar como apenas temporária, pois os membros dos coletivos migram através dos agrupamentos virtuais, conforme se alteram seus gostos ou busca de conhecimento.

Na experiência das plataformas multiusuários, o processo de contribuição e participação ocorre mediante práticas sociais com formas próprias de interação e normas específicas de conduta, que estabelecem como o usuário se posiciona naquele ambiente social e como produzirá seu objeto de colaboração. Cabe recordar que colaboração e interação são dois elementos correlacionados no ambiente, haja vista que a contribuição corrobora para o status do usuário, assim como para um ganho emocional de satisfação e reconhecimento.

Além do ganho emocional e reconhecimento, o motor da participação nessas plataformas é, na maior parte, sintetizado em um impulso de natureza subjetiva: a paixão, o gosto por um determinado elemento. James Paul Gee aborda esse estímulo denominando-o como *'grit'* que consistiria no sentimento de paixão associado à persistência (GEE, 2011)[7].

A partir dessa perspectiva, é possível encarar as plataformas multiusuários como um grande manancial virtual de ilimitadas práticas letradas. Uma série de práticas se faz necessária para que um indivíduo freqüente, possa assimilar e gerar significado de modo pleno dentro de tais plataformas; junto às práticas sociais, são exigidas habilidades ativadas na produção de significado por múltiplos tipos de texto.

> Quais são os novos letramentos que as novas tecnologias da informação estão tornando tanto necessários quanto possíveis? Os letramentos genéricos da Era da Informação certamente incluirão (LEMKE,,1996): habilidades de autoria multimidiáticas, análise crítica multimidiática, estratégias de exploração do ciberespaço e habilidades

[7] GEE, PAUL. *Society and Higher Education Part 5*. Disponível em: http://www.jamespaulgee.com/node/50 . Acesso em: 20/09/2012.

> de navegação do ciberespaço. [...] Como podemos compreender o que elas demandam de nós e como adotá-las pode transformar as relações e as estruturas sociais?
> (LEMKE, 2010, p. 461).

Mais que mero entretenimento, os artefatos dessas plataformas dão suporte a coletivos sociais que têm agregado elementos muito complexos como engajamento, organização social, conhecimento, funções fluidas, sistemas de hierarquia e governança, e outros aspectos particulares nos quais é fundamental que seus integrantes desenvolvam conhecimento para usufruir plenamente das possibilidades oferecidas.

Ao frequentar um coletivo, o sujeito aciona e desenvolve letramentos para conquistar uma posição, compartilhar e extrair informação; nesse processo, revelam-se habilidades construídas em torno dos letramento da cultura participativa / colaborativa, letramento crítico, letramentos múltiplos e multiculturais.

1.4. Cultura de fã: coletivos sociais.

No aglomerado que a inteligência coletiva abrange, o fenômeno denominado como cultura de fã é um recorte simbólico. A cultura de fã é um fenômeno em que sujeitos se agrupam em torno de um tema, ou seja, são consumidores de um determinado conteúdo. Os indivíduos nutrem um investimento afetivo em torno desse objeto, e podem ser geradores de material não legitimado. Tais fãs agrupam-se em espaços de afinidade, formando coletivos sociais dotados de valores e regras de sociabilidade e conduta.

O aspecto interessante desses coletivos é que mais que uma comunicação passiva, ou meros expectadores, eles atuam na construção de um saber compartilhado, que envolve uma estrutura relacional complexa.

> Talvez ainda mais central para o caso de multiletramentos, hoje, é a natureza mutável da vida cotidiana ao longo da última década. Estamos no meio de uma profunda mudança no equilíbrio de agência, na qual os trabalhadores, os cidadãos e as pessoas são cada vez mais chamados a ser usuários, leitores, criadores e consumidores mais exigentes do que espectadores, delegados, público ou consumidores quiescentes de uma modernidade anterior. [...] Eles se contentam com ser não menos do que os atores em vez de o público, jogadores em vez

> de espectadores, agentes, em vez de voyeurs, usuários em vez de leitores da narrativa. (COPE ; KALANTZIS, 2009, p 8)[8]

Entre os coletivos sociais que descrevemos, um termo se sobrepõe como definição de um grupo particular, os populares *fandoms*. A definição *Fandom* tem origem na expressão inglesa *Fan Kingdown* (reino dos fãs) e reflete todo o público consumidor de certo tema, aplicando alguma espécie de investimento emocional entre usuário e conteúdo, com elos diretos ou escalas de engajamento. Há tantos *fandoms* quanto conteúdos veiculados possíveis, possuindo cada um deles os seus próprios espaços de afinidade, coletivos sociais e comunidades.

Todavia, antes que o estudo se aprofunde mais na questão dos sujeitos do *fandom,* parece relevante estabelecer uma visão de certos conceitos bastante imbricados e por vezes confusos entre si, que serão importantes para as discussões realizadas no restante desta dissertação; são eles: espaço de afinidade, portal, coletivo social, e comunidade virtual..

Quando são utilizados os termos '*portal*' e '*espaço*', faz-se com base nos conceitos de James Paul Gee. Segundo ele, um espaço de afinidade é um tipo de configuração social contemporânea, uma forma de afiliação social, que possui e existe em torno de um conteúdo e da geração dele, nos espaços de afinidade os indivíduos interagem com este conteúdo. Em contrapartida, um portal é aquilo que dá ao indivíduo uma porta de acesso ao conteúdo e modos de interagir com ele ou outros sujeitos (GEE, 2009).

Por coletivo social, toma-se a existência de tal agrupamento de indivíduos em torno de espaço de pertencimento coletivo; nota-se que conquanto relacionados e conectados em decorrência de um ou diversos interesses concentrados no espaço virtual, não ocorre ainda o que poderíamos chamar, em termos sociológicos tradicionais, de uma estrutura social e noções abstratas comuns que constituem uma comunidade.

[8] Tradução nossa: Perhaps even more central to the case for Multiliteracies today is the changing nature of everyday life itself over the past decade. We are in the midst of a profound shift in the balance of agency, in which as workers, citizens and persons, we are more and more required to be users, players, creators and discerning consumers rather than the spectators, delegates, audiences or quiescent consumers of an earlier modernity. [...] They are content with being no less than actors rather than audiences, players rather than spectators, agents rather than voyeurs, users rather than readers of narrative. (COPE ; KALANTZIS, 2009, p 8)

Por fim, como comunidade virtual, compreende-se um conjunto de indivíduos que compartilham um espaço de afinidade, e apresentam certas noções abstratas comuns de valores, ou papéis a serem desempenhados para a manutenção da estrutura social no ambiente. Em uma comunidade há presença de vínculos sociais ou engajamento maior entre sujeitos que podem ter uma colaboração e preocupação mútua com o bem-estar de seus membros.

Não obstante essas características, verificam-se convenções e padrões comportamentais não necessariamente legitimados, e um sentimento de irmandade entre seus participantes, que podem partilhar um sistema de governança, ou desempenhar papéis fundamentais ao bem-estar da comunidade.

O ganho emocional, processos de negociação e troca de saberes nas relações entre indivíduos de uma comunidade dita virtual já eram sinalizados por Howard Rheingold, que em 1996 que fez uma definição do conceito, em seu livro *A Comunidade Virtual*:

> As comunidades virtuais são os agregados sociais surgidos na rede quando os intervenientes de um debate o levam por diante em número e sentimento suficientes para formarem teias de relações pessoais no ciberespaço. [...] Nas comunidades virtuais escrevem-se palavras num écran para contar anedotas, discutir, envolver-se em dialéticas intelectuais, negociar, trocar conhecimentos e apoio emocional.
>
> (RHEINGOLD, 1996, p. 19)

Como mencionado, no cerne desses ambientes virtuais surgem práticas de letramento específicas, envolvendo conhecimento, e políticas de governança interessantes e dotadas de configurações novas; percebe-se um processo de governança coletiva (compartilhada) e heterarquia, um sistema de poder descentralizado no qual os papéis são mais líquidos, adequando-se às necessidades dos coletivos.

Um sistema heterárquico não significa descontrole ou insolidez (com uma conotação negativa), mas apenas um modelo de governança no qual os participantes alternam o poder na gerência do ambiente, e transitam naturalmente entre funções. Os membros atuam de forma cooperativa, porém, sem um controle centralizado ou uma estrutura de controle hierárquica. São como células independentes que, no entanto, trabalham por um objetivo comum e apóiam-se mutuamente.

Os coletivos apresentam uma estrutura constitutiva: compreende-se que exista um núcleo de inovadores, composto por usuários mais engajados, com maior nível de

envolvimento emocional e expertisse, e além deles, uma nebulosa de contribuintes, um conjunto de usuários maior que igualmente alimenta o coletivo, todavia é formado por sujeitos menos envolvidos, ou ainda em processo de inserção.

Na prática social dos coletivos, capta-se uma faceta proeminente do paradigma de aprendizagem interativa. O sujeito adquire letramentos, de modo informal, por iniciativa própria por meio da interação social com seus pares. O processo de aprender coletivamente inclui autonomia e certo autodidatismo, porém, entre as habilidades essenciais destacam-se os letramentos de categorização e localização, pelos quais o sujeito reconhece como selecionar informação e como localizar-se na infinitude que se mostra diante de si.

> Assume-se que as pessoas determinam o que elas precisam saber, baseando-se em suas participações em atividades em que essas necessidades surgem e em consultas a especialistas e conhecedores que eles conhecem na ordem que lhes cabe, em um ritmo confortável e em tempo para usarem o que aprenderam. Este é o paradigma da aprendizagem das pessoas que criarem a Internet e o ciberespaço. É o paradigma mais do acesso à informação do que da imposição à aprendizagem. É o paradigma de como pessoas com poder e recursos escolhem aprender. (LEMKE, 2010, p. 469)

Não obstante os aspectos anteriores, os membros dos coletivos apresentam sofisticados letramentos de gerenciamento de imagem e autoapresentação. O sujeito, além de aprender a contribuir e formatar suas contribuições à maneira do coletivo, desenvolve também um gerenciamento identitário. No ambiente social, o indivíduo aprende que suas articulações sociais e o conteúdo compartilhado são índices de significado que manifestam sua identidade.

Assim sendo, é fundamental selecionar quais conteúdos e mensagens são veiculadas; tem-se um intricado processo de negociação e seleção de conteúdo, de gostos. Na prática, o internauta conjuga material em áudio, vídeos, imagens e textos, revelando práticas de letramento que remetem a uma construção identitária por multissemiose e multimídia

Ainda nesse aspecto, contata-se uma habilidade na construção topológica de significados, o individuo aprende a agregar o material em uma rede hipermodal, de maneira a compor objetos multissemióticos que não podem aceitar uma leitura de seus componentes isolados.

A cultura de fã envolve também um processo de reconstrução e conflito em torno da si: a cultura de fã ganhou poder e voz por meio da facilidade de produção de conteúdo outorgada pelas tecnologias. Cada vez mais emponderados[9], os sujeitos procuram meios de uma interação máxima com o conteúdo de seu interesse, passando de meros admiradores a verdadeiros geradores de um universo simbólico. Tal postura ativa e o material gerado ainda são focos de contenda com a indústria de mídia, que ora legitima, ora rechaça, ora convida e mesmo explora esse poder gerador do consumidor, em uma relação que ainda está se adequando ao potencial de participação e poder de um usuário não passivo.

> Fomos atraídos pela noção de 'cultura dos fãs' como algo que operava à sombra da cultura comercial, sendo também uma reação e uma alternativa a ela. [...] Ao longo da última década, a web trouxe esses consumidores das margens da indústria midiática para o centro das atenções; [...] A participação é vista como uma parte normal da operação de mídia, e os debates atuais giram em torno das condições dessa participação. Assim como o estudo da cultura dos fãs nos ajudou a compreender as inovações que ocorrem às margens da indústria midiática podemos também interpretar as estruturas das comunidades de fãs como a indicação de um novo modo de pensar sobre a cidadania e a colaboração.
>
> (JENKIS, 2009, P. 329).

Com base na colocação apresentada por Henry Jenkis, fica claro como há um grande potencial na cultura de fã, e em decorrência desse potencial é importante que ela se torne parte das preocupações da lingüística aplicada, por isso este estudo tenta realizar uma contribuição nesse sentido.

1.5. Produsagem, inovações ascendentes e cultura da convergência

No interior dos coletivos e comunidades do f*andom*, um conceito vem à tona dominando o cenário de convergência multimídia atual, a questão da chamada *produsage.* A *produsage*, termo utilizado por Axel Bruns, é um evento proporcionado pelo acesso às tecnologias de produção e apropriação que permite aos usuários gerar e divulgar conteúdo em rede.

[9] Emponderado: Tradução para o termo 'empower' utilizado por Warschauer, M., Ware, M. (2008). Learning, change, and power: Competing discourses of technology and literacy.

> *Produsage* pode ser definido como um modo de criação de conteúdo colaborativo que é liderado pelos usuários ou pelo menos envolve de modo crucial usuários como produtores -, onde, em outras palavras o usuário atua como um usuário híbrido e produtor, ou *produser*, através de toda a produção e processo virtuais.
>
> (BRUNS, 2007, P. 3).

Como o praticante da *produsage* desponta uma figura com papel principal nos novos letramentos e na participação das mídias: *produser,* tal termo inglês é um neologismo das palavras *producer* (produtor) e *user* (usuário), doravante, este estudo aplicará as traduções produsuário e produsagem para estes conceitos.

Um produsuário é o usuário que desenvolveu letramentos para se apropriar de conteúdo, e realizar reproduções e modificações, ou mesmo produzir informação em espaços de afinidade, especialmente no âmbito da cultura digital e apoiado na disponibilidade de portais, comunidades virtuais e novas ferramentas digitais de criação, edição, remixagem, e distribuição de conteúdos midiáticos. Ele utiliza o que os artefatos lhe propiciam e assim dissemina os resultados de seu trabalho: *fanfics, mashups*, poemas, jogos, ilustrações, *gifs* animados e tudo mais que os aplicativos que souber manusear puderem lhe permitir.

Um conceito frequentemente associado ao produsuário é o *prosumer*, o vocábulo por sua vez é um neologismo gerado a partir dos termos *consumer* (consumidor) e *producer* (produtor), mas que enfatiza o caráter consumidor do sujeito. O *prosumer*, que tem sido traduzido para o português como prossumidor, não deve ser confundido com o produsuário, pois tem uma postura fundamentalmente distinta e ambos são resultados de épocas diferentes.

O conceito de *prosumer* provém da imagem gerada por Alfin Toffler (1970, 1980, 1990) e tem sido, por vezes, mencionado quando se aborda a cultura de participação e colaboração. Porém, segundo Axel Bruns (2010, p.2) esse conceito pertence a um contexto anterior que é inadequado para descrever o modelo de participação atual. Acerca do prosumer, o mesmo teórico assevera que nessa concepção

> o consumidor não é apenas mais um usuário final de produtos acabados, mas ganha habilidade de modificar tais produtos de

> acordo com suas preferências (**normalmente em âmbito estritamente limitado e prescrito**)"[10]
>
> (BRUNS, 2010, p2. Grifo nosso).

Apenas por essa descrição, percebemos que o prossumidor é muito diferente do produsuário e que sua atuação é muito menos emponderada, menos engajada e limitada.

> o prosumer claramente não é o desenvolvedor de novos conteúdos, originador criativo e automotivados que hoje pode ser observado em projetos de software open source, através da Wikipédia e do Second Life, mas é simplesmente um consumidor particularmente bem informado e, portanto, particularmente crítico e particularmente activo[...][11]. (BRUNS, 2009, s/ página. Disponível em: http:// produsage.org/node/67).

O fenômeno no qual o usuário realiza a criação de conteúdo interativo na rede engloba um híbrido de uso e produção, haja vista que o produsuário é, primeiro, um consumidor engajado em busca do produto e, depois, o seu criador.

A prática de produsagem envolve princípios, ou mais precisamente características de trabalho colaborativo, que estão presentes na colaboração e criação de conteúdo; são elas:

(a) Trabalho baseado na comunidade: parte-se do princípio que se for maior e mais variado, o coletivo terá mais potencial e capacidade produtiva que uma equipe fechada e limitada.

(b) Os papéis são fluidos, ou seja, há uma mobilidade-liquidez funcional, os sujeitos executam sua participação conforme suas habilidades, conhecimentos ou interesses pessoais, podendo a qualquer momento migrar de função, exercer papéis de maior ou menor relevância. Pode ocorrer a formação de grupos menores com objetivo de tratar de problemas específicos, subgrupos que se formam e diluem-se coadunados às necessidades;

[10] Tradução nossa: Hier ist der Verbraucher nicht mehr nur ein Endnutzer fertiger Produkte, sondern gewinnt die Fähigkeit, solche Produkte nach den eigenen Präferenzen zu modifizieren (in der Regel in streng begrenztem, vorgeschriebenem Rahmen).

[11] Tradução nossa: the prosumer is clearly not the self-motivated creative originator and developer of new content which can today be observed in projects ranging from open source software through Wikipedia to Second Life, but simply a particularly well-informed, and therefore both particularly critical and particularly active, consumer.

(c) a produsagem é caracterizada por artefatos inacabados, haja vista que o objeto está sempre em desenvolvimento, com mais conteúdo a ser agregado e revisto. O objeto está em constante evolução e pode seguir percursos palimpsésticos e divisões;

(d) a propriedade é comum, mas o mérito é individual, assim sendo, a colaboração desenvolvida será observada e desfrutada por todos coletivamente, porém permanece uma menção ao contribuinte que é gratificado com status social naquele ambiente, e um ganho emocional (compensação, reconhecimento...).

Assim como a participação em coletivos virtuais, as práticas de trabalho colaborativo envolvem também letramentos típicos; a existência de plataformas colaborativas depende de atitude crítica, o sujeito torna-se apto a avaliar que contribuições ao todo são úteis, quais podem ser otimizadas, identificar que ferramentas podem ser aplicadas, e quando é necessário adquirir novos conhecimentos para aperfeiçoar e ampliar sua capacidade produtiva.

A produção *user-led*, ou produção capitaneada por usuário, caracteriza-se por um desenvolvimento em ebulição, mas ordenado. Observa-se em projetos típicos da produsagem como Wikipédia, a presença de sistemas de governança como os já mencionados anteriormente, e usuários líderes que se destacam não como implementadores de ideias, porém como geradores de ideias.

Em geral, a prática de produsagem tem sido associada ao que se denomina como geração C, um termo usado pelo *Trendwatching*[12] para se referir a um perfil de consumidores mais ativos, atuantes em projetos de construção colaborativa. Entretanto, o termo também resume certas características típicas dos indivíduos e de uma geração: criatividade, criação de conteúdo, celebridade (em decorrência do mérito) e por último colapso casual.

Essa identificação geracional, baseada em características e não limitada por idade ou datação anual parece uma perspectiva mais coerente e coadunada com as afirmações de Clay Shirky em seu livro *Cultura da participação*. Segundo o teórico, as teorias de geração são mais coerentes quando focam diferenças ambientais (SHIRKY, 2011, p. 119). Desse modo, o perfil da geração participativa é um produto das oportunidades e condições que o ambiente tecnológico tem ofertado à sociedade.

[12] Trendwatching: Empresa multinacional de pesquisa do consumidor.

O último "colapso casual" termo remete ao colapso das noções de direito autoral, propriedade intelectual e reprodução; percebe-se que estes conceitos, outrora fundamentais, estão passando por uma profunda reformulação, todavia em uma revolução quase silenciosa, na qual os usuários têm rejeitado o direito de propriedade sem estardalhaço ou rupturas violentas de antigos paradigmas. Este é apenas um dos conflitos ocasionados pelas novas práticas letradas e propiciações de artefatos tecnológicos.

Quando se reflete acerca das inovações e conflitos gerados pelo fenômeno da produsagem, tem-se abertura para discutir uma reestrutura dos eventos de comunicação e produção para um modelo de inovação ascendente. No desenvolvimento de tecnologia e informação, percebe-se que até há pouco tempo, destacavam-se posições bem dicotomizadas entre produtor e usuário; nesse cenário polarizado, todo processo de construção e escolhas cabia a um poder industrial e institucionalizado que executava e planejava a implementação tecnológica. A este poder competia captar as necessidades de usuários, e fabricar produtos com base em uma perspectiva generalizante de necessidades, uma perspectiva globalizada. Este quadro consiste em um modelo *top-down* de desenvolvimento, de natureza mais fechada, no qual as inovações seguem um percurso vertical e descendente.

Em contrapartida, a inovação *ascendente* constitui uma ruptura nos processos de produção/comunicação, conhecida como *bottow map innovations* ou inovações horizontais (Cardon, 2005); a inovação ascendente parte diretamente da atividade de usuários que se apropriam das tecnologias; na experiência do uso, o sujeito assume uma posição de conhecimento profundo do produto, com uma perspectiva mais específica, menos global e mais local, para sanar as suas necessidades. Assi, apresenta-se apto a transformar, produzir e, de certa maneira transgredir, as barreiras entre usuário e produtor, pois são múltiplos utilizadores em um esforço coordenado para compartilhar suas inovações.

A inovação ascendente causa um rompimento de antigas premissas da relação fabricante e usuário, haja vista que revela o desencontro de interesses entre a conduta do produtor em escala industrial e as necessidades reais de seu consumidor. A motivação do inovador industrial tem limitações de custos e designer, por exemplo, ao passo que o estímulo do usuário inovador parte de seu comprometimento gratuito com a otimização,

a astúcia, a engenhosidade e obtenção de ganho emocional (no caso, o prazer em protagonizar a produção).

Nesse modelo de inovação, as conexões e relações entre usuários são dominadas pela mobilidade; aquele que se apropria está conectado em uma rede de colaboração aberta, coletiva, e por isso bastante heterogênea, assim a inovação ascendente atende à necessidade de soluções mais ágeis (e nesse aspecto apresenta-se mais eficiente), contudo também é constitutivamente diversificada e com múltiplas versões e adaptações (o que não consiste necessariamente em uma desvantagem).

Exemplos salutares de inovação ascendente proliferam no panorama das TICs. Apesar do sistema operacional Linux e suas distribuições (*Ubuntu, Debian, Fedora* etc.) se destacarem, eles consistem em um mero recorte do fenômeno; outros aplicativos, alguns já assimilados pelo mercado financeiro e outros não, compartilham sua origem no fértil terreno dos usuários inovadores: *Wikipedia, Youtube, Instagram...*

A força geradora da inovação ascendente tornou-se tão extremada que muitas das tecnologias recentes parecem reformular táticas empresariais, com objetivo de canalizar em causa própria todo impulso produtivo e criativo; um exemplo que clarifica essa postura é a rede social *Facebook*, ela absorve e estimula a criação de aplicativos por parte de seus membros, ou seja, busca assimilar a produsagem em lucro próprio.

Não obstante os aspectos já examinados, a produsagem apresenta-se também como forte tendência da cultura de convergência; a cultura de convergência é o evento no qual múltiplas plataformas de mídia aproximam-se, e principiam a trabalhar em conjunto na produção de conteúdo.

O fenômeno transmidiático foi amplamente examinado por Henry Jenkis em seu livro Cultura da Convergência (2009); segundo o professor da *University of Southern California*, as mídias atuais estão coexistindo e buscando integrar-se. Todavia, o evento não está resumido à materialidade das mídias, mas sim no efeito provocado em seus receptores; a essência da convergência é antes um processo cognitivo dos usuários, que absorvem a construção de significado através de diferentes mídias, procuram-no, e aprimoram este significado por meio da interação.

> A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. (JENKIS, 2009, p. 30).

No contexto da vida moderna, a convergência tem ganhado terreno por meio dos grandes conglomerados financeiros da indústria de entretenimento, que a utilizam como estratégia de captura do consumidor. A produção convergente solicita do consumidor um comportamento, mais ativo, engajado e coletivo, promovendo uma transformação da cultura de entretenimento e consumo.

> A circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas de mídia, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores. Meu argumento aqui será contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. (JENKIS, 2009, p.30);

No panorama das mídias emergentes, percebe-se não necessariamente uma relação de sobreposição, com as velhas mídias sendo obliteradas pelas novas, mas sim um contexto de convergência no qual as novas mídias e as antigas principiam a integrar-se e interagirem nas mais diversas escalas. Nesse cenário, o computador apenas destaca-se por ser uma metamídia, agregando em si um amplo conjunto de mídias (rádio, televisão, jornal etc.) e inúmeras modalidades (sonora, escrita, visual etc.).

O teórico Jay L. Lemke, que se esforça em compor um paradigma de análise críticas multimídia, manifesta um conceito apropriado para abordar esses esclarecimentos iniciais: as constelações multimídia (LEMKE, 2005). Tais constelações também podem ser reconhecidas como franquias temáticas milionárias que agem na distribuição de produtos e serviços de um universo simbólico-semiótico que se converte em marca. A partir dele, as franquias obtém lucro e exercem controle em torno de sua divulgação. Segundo Jenkis (2009), o termo "franquia" é aplicado como referência a um empenho coordenado para imprimir uma marca e um mercado a conteúdos ficcionais, e nessas condições o conteúdo atravessa plataformas de mídia diferentes.

Para aplicar o conceito de constelação multimídia, podemos citar: O Senhor dos Anéis, *Star Wars*, *Star Trek*, *Harry Potter*, *Game of Thrones, Glee* etc.

Do ponto de vista dos estudos da linguagem no campo aplicado, esse novo cenário oferece novas possibilidades de exploração para questões já conhecidas, como as da multimodalidade e da intertextualidade, e, ao mesmo tempo, cobra a necessidade

de uma outra abordagem semiótica dos textos e dos discursos com os quais os sujeitos contemporâneos se relacionam:

> Franquias Transmitidiáticas [...] cruzam ambos os meios e gêneros, aparecendo como livros, filmes, quadrinhos, programação de televisão, computador e videogames, músicas, propaganda, passeios em parques temáticos e atrações, e, claro, imprensa, televisão e publicidade online. [...]
> O que é particularmente interessante para a semiótica social é que todos estes diferentes suportes e gêneros estão fazendo significados coordenados. Cada um é 'intertexto' para todos os outros, e nenhum dos seus significados é totalmente independente de outros. Quais teorias da intertextualidade para signos lingüísticos podemos usar para dizer que um brinquedo, ou um pedaço de doce, é um intertexto de um livro ou um filme? (LEMKE, 2009, p.8)

Constelação Multimídia

Figura 1: Representação de constelação multimídia de STAR WARS[13]

A complexidade da transignificação, (o significado global produzido por diferentes mídias e sistemas semióticos) é um problema que não cabe abordar nesse estudo. Neste momento, a dissertação limita-se apenas a observar que o texto, quando

[13] Fonte: Montagem gerada pelo pesquisador do presente estudo.

transita por várias plataformas de mídia, revela um acúmulo de significados, no qual as transmidiações concorrem para que haja muitas escalas e complexidade na produção de sentido.

> No mundo da convergência de mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia [...] A circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas de mídia, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores. (JENKINS, 2008, p. 29)

1.6. Narrativa transmídia e transletramentos

O surgimento das constelações multimídia trouxe consigo uma possibilidade relativamente nova, tanto para produtores, como para produsuários, de contar as histórias que constituem os universos ficcionais de forma distribuída por diferentes mídias e formatos semióticos: a narrativa transmídia.

> A narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência de mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparado suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKIS, 2009, p. 49)

> Fundamentalmente, o fenômeno envolve o emprego de múltiplas plataformas de mídia expressando um mundo ficcional. [...] De fato, um mundo ficcional é o resultado dos esforços conjuntos entre o que é perfilado em um texto e interpretações dele. (DENA, 2009, p. 6) [14]

À parte de sua complexidade, que não será o centro da atenção deste estudo, o aspecto interessante da narrativa transmídia para este estudo são as práticas de letramento conjugadas, isto é, práticas de transletramento que são exigidas dos sujeitos participantes da cultura de fãs. Diferentemente das mídias antigas que priorizavam um

[14] Tradução nossa: Fundamentally, the Phenomenon involves the employment of multiple media platforms for expressing a Fictional world. [...] Indeed, a fictional world is the result of joint efforts between what is cued in a text and interpretations of them. (DENA, 2009, p.6).

letramento alfabético, as transnarrativas enfatizam o letramento em *qualquer* plataforma mídia, dando relevância às trajetórias necessárias que é preciso realizar entre elas. Ocorre um processo de transletramento definido como essas trajetórias em si e na capacidade de produzir um significado ao circular por elas; uma definição que atende à perspectiva manifestada por este estudo, é aquela exposta por Sue Thomas et al.[15], em seu artigo (2007):

> This article defines transliteracy as "the ability to read, write and interact across a range of platforms, tools and media from signing and orality through handwriting, print, TV, radio and film, to digital social networks. (THOMAS et al, 2007, p.1)[16]

O trânsito do transletrado é de suma relevância, pois é ele quem delimita a significação construída ao longo do processo. Verifica-se que *se* a práticas exigem letramento em todas as plataformas pelas quais o significado movimenta-se, o significado 'final' depende de (1) entre quais plataformas o sujeito conseguiu transitar e (2) em que ordem edificou seu trânsito. Assim sendo, o transletrado deve estar adaptado à construção de um significado global, aberto, customizado, variado e muito dilatado em uma heterogeneidade que decorre das muitas trajetórias possíveis.

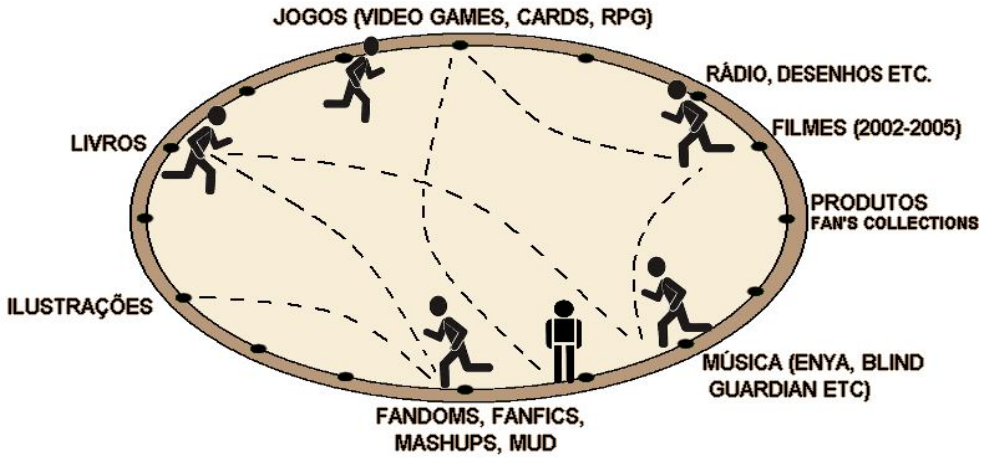


Figura 2: Representação de travessia transmidiática.[17]

[15] THOMAS et al. Transliteracy: Crossing divides. First Monday, v. 12, n. 12, 2007

[16] Tradução nossa: Transletramento é a capacidade de ler, escrever e interagir em uma variedade de plataformas, ferramentas e meios de comunicação a partir de signos da oralidade através da escrita, impressa, rádio, televisão e cinema, para redes sociais digitais. (THOMAS et al, 2007, p.1, tradução nossa).

[17] Fonte: Montagem gerada pelo pesquisador do presente estudo.

Na mídia, encontram-se diversas narrativas dessa natureza, e podemos perceber indícios do fenômeno, em escala mais reduzida, desde a década de 1960 com narrativas como a série *Star Trek* (ou seja, não é algo novo a priori); a franquia *Matrix* dos irmãos Wachowski (1999) foi a primeira a usar amplamente o potencial transmidiático, e primeira operação transmidiática reconhecida como tal (JENKIS, 2009, p. 138), exigindo do leitor (um termo que talvez não se aplique) que percorresse os filmes, quadrinhos, revistas e video games para conseguir obter todos os detalhes possíveis de um universo. Em meio a esse trajeto, a presença dos coletivos virtuais como uma inteligência colaborativa se mostra com função bastante útil.

Como se pode constatar, o transletramento não se restringe unicamente ao material digital (ao computador), e seu diferencial é um tratamento mais igualitário entre letramentos, equiparando o letramento alfabético (de livros) ao letramento em demais mídias (como video games), posto que informações relevantes sejam disseminadas entre ambos sem favorecimentos.

Contudo, o mercado de entretenimento logo assimilou o processo, aplicando-o em outros nichos; embora a trilogia de *Matrix* se inserisse em uma faixa etária adulta, o que justificaria sua complexidade, casos posteriores como *Harry Potter* e Senhor dos Anéis exigiram o transletramento de leitores em idade ainda mais tenra.

1.7. Os Discursos primários e secundários (Discurso) na era da Produsagem

Não obstante a intricada estrutura que foi exposta, todos esses fenômenos interagem, gerando complexidade em diversas escalas conectadas. Nesse horizonte, considere-se o processo do transletramento (a trajetória entre mídias na construção de um universo ficcional e significado heterogêneo), e então, some-se a isso a inovação ascendente e um contingente de fãs empoderados capazes de produzir eles mesmos a sua massa de conteúdo e significação para adicionar às constelações multimídia.

Desse modo, o que se nota são camadas e mais camadas de significação, propagadas em múltiplas mídias, algumas de caráter ‘oficial’, ou seja produzidas pela indústria, e outras compostas por usuários engajados; estas camadas de significação não necessariamente encaixam-se harmoniosamente, elas podem adicionar fatos novos, novas interpretações e também chocarem-se em contradições drásticas.

Nesse quadro conflituoso, a posição do transletrado (e coletivos sociais) assume uma função crítica de realce, haja vista que atua como produtor de significação, mas também como um legitimador dessa significação. Quais significações podem ser aceitas sem prejuízo àquilo que se consideraria um "cânone" ("fânone?") de significação da narrativa?

Ao avaliar o universo das narrativas transmidiáticas, observa-se a incidência de dois discursos distintos: o Discurso do fã rígido, de natureza mais purista, e o discurso do fã liberal. No universo ficcional, ocorrem produtos e significação produzidos pelas grandes franquias, e portando legitimados e admitidos como referenciais e 'verdadeiros', tal qual um discurso com D maiúsculo (GEE apud LANKSHEAR; KNOBEL, 2007.)

Em contrapartida, desenvolve-se a produção e significação paralela que é construída por produsuários; constata-se nesse vasto material um discurso secundário, oriundo da participação direta dos indivíduos com a 'instituição' da narrativa, e por isso extremamente plurificado. Este conteúdo é disseminado sob forma de produsagem, assumindo variados gêneros e modalidades: *fanfics,* quadrinhos, ilustrações, jogos, *mashups* e afins, e sua assimilação é um terreno de conflito no interior dos coletivos sociais.

Por vezes, o produsuário endossa a significação da indústria de entretenimento, entretanto, pode utilizar seu poder como forma de protesto a fim de rechaçar certos elementos da narrativa transmidiática, ou transformá-los através de sua perspectiva mais individual/local.

Ocorre que a natureza da narrativa transmidiática é predominantemente lacunar, ou seja, o espaço vazio é fundamental no processo de travessia transmidiática e sedução do consumidor; nesse ínterim, verifica-se que ora as lacunas podem ser preenchidas com significação concordante, e ora com significação contraditória. Deste modo, o ponto problemático e curioso é que o preenchimento contraditório não produzirá necessariamente incoerências narrativas, e logo nem sempre poderá ser invalidado pelo cânone temático, prevalecendo uma forte dubiedade.

Portanto, nesse processo de validação, a função do transletrado assume um caráter ativo para que possa avaliar criticamente essas significações quando realiza a construção de seu significado global. Além disso, é possível que o discurso secundário

seja assimilado pela totalidade dos fãs e posteriormente pela própria indústria de entretenimento (que busca agradar ao consumidor), destacando a importância do posicionamento do usuário.

1.8. Da teoria ao campo: Coletivo *Valinor* e a Franquia Senhor dos Anéis

Após essa discussão teórica e apresentação de alguns termos e definições podemos, enfim, aplicar os conceitos do fenômeno, pois a discussão teórica necessita de uma aplicabilidade para sua validação e para se tornar mais compreensível. Assim sendo, este estudo deve apresentar um coletivo social específico, com suas relações de produsagem e transletramentos. O coletivo selecionado autodenomina-se Comunidade *Valinor*, e pertence ao universo narrativo e transmidiático gerado em torno da obra do escritor inglês J. R. R. Tolkien.

A *Valinor* consiste em um portal que dá suporte a diversos espaços de afinidade vinculados à temática tolkieniana: fórum, *chat, sites* especializados e outros ambientes que agrupam um coletivo social de fãs. O portal foi concebido em 2002, a partir de uma fusão entre dois portais menores, com perfis de interesses distintos dentro do universo temático: os sites *Pelennor* e *Calaquendi*. O primeiro deles primava pela cobertura dos filmes e outros conteúdos gerados pela franquia da *Warner Bros Enterteinment*, o segundo voltava-se para o estudo do cânone tolkieniano, abarcando a literatura e linguística.

Idealmente, a fusão proporcionou aos fãs um portal mais completo, um conjunto mais avantajado que permitiu a concentração de um coletivo social mais diversificado haja vista que dois coletivos sociais (do *Pelennor* e *Calaquendi*) formaram um único.

No exame mais acurado da *Valinor*, é possível detectar que, como sugerido em seção anterior do capítulo, os coletivos apresentam aspectos complexos de funcionamento, que inclusive os tornam muito semelhantes às franquias transmidiáticas. Prevalece neste objeto um gerenciamento de uma identidade coletiva e uma espécie linha fronteiriça entre a *Valinor* e os demais coletivos que é constantemente reforçada em projetos e implementações.

No caso da *Valinor,* a preocupação foi evidenciada através do reforço e desenvolvimento de um logotipo e um *slogan*. Os três elementos: nome do coletivo, logotipo e *slogan* constroem uma significação e emblemática, afetiva, e de valor

simbólico intenso para os fãs da obra de J. R. R. Tolkien. Todo o processo de criação desses elementos foi descrito por membros da governança no portal da comunidade.

Figura 3: Logotipo e slogan do coletivo social *Valinor*. Fonte: grupo *Valinor*.

No legendário criado por J. R. R. Tolkien, *Valinor* é o nome de um continente inatingível além do oceano; seria uma terra abençoada na qual habitam os *valar*, conhecidos como poderes do mundo e seres imortais presentes desde a criação realizada por *Eru Ilúvatar*, o único (um possível paralelo com o Deus da cosmogonia cristã).

Segundo a narrativa, esse território fantasioso é a terra mais bela que existe, e jaz protegido contra as ações *Morgoth*, o inimigo escuro do mundo. Em uma interpretação metafórica, pode-se interpretar uma simbologia entre o espaço de afinidade e uma representação dele como um espaço ideal que se torna acessível para a experiência concreta dos fãs por meio da Internet.

O logotipo do coletivo é o desenho de uma constelação conhecida como *Valacirca*: a *Valacirca* consiste na constelação de Ursa Maior, alcunhada na obra tolkieniana como '*Foice dos Valar'*. Segundo a narrativa tolkieniana, a *Valacirca* foi "pendurada" nos céus pela valar das estrelas, como um símbolo de vitória e poder após a derrota de *Morgoth*. Desta maneira, na cultura dos fãs, o logotipo é um signo importante de uma vitória absoluta contra a escuridão.

Não obstante o nome e logotipo, é possível acreditar que o *slogan* escolhido *"Onde a luz do antigo oeste ainda vive.*", realiza um reforço dessas ideias, além de

fortalecer uma fronteira abstrata entre o espaço de afinidade *Valinor* e os demais existentes da rede.

Assim sendo, ao examinar cada um dos três elementos isoladamente, constata-se que foram escolhas premeditadas, e que denotam práticas letramento ativadas nesse coletivo, muito semelhantes às técnicas das franquias de entretenimento.

Dentro da teoria apresentada neste capítulo, o coletivo *Valinor* é parte de uma constelação de temas textuais baseada no legendário criado por J. R. R. Tolkien; legendário este que foi estendido e explorado pela franquia transmidiática da *Warner Bros Enterteinment*. Como as demais constelações textuais, o coletivo *Valinor* é um elemento inserido em uma rede de temas intertextuais, conectado e produzindo significados coordenados juntos aos filmes, desenhos, jogos etc.

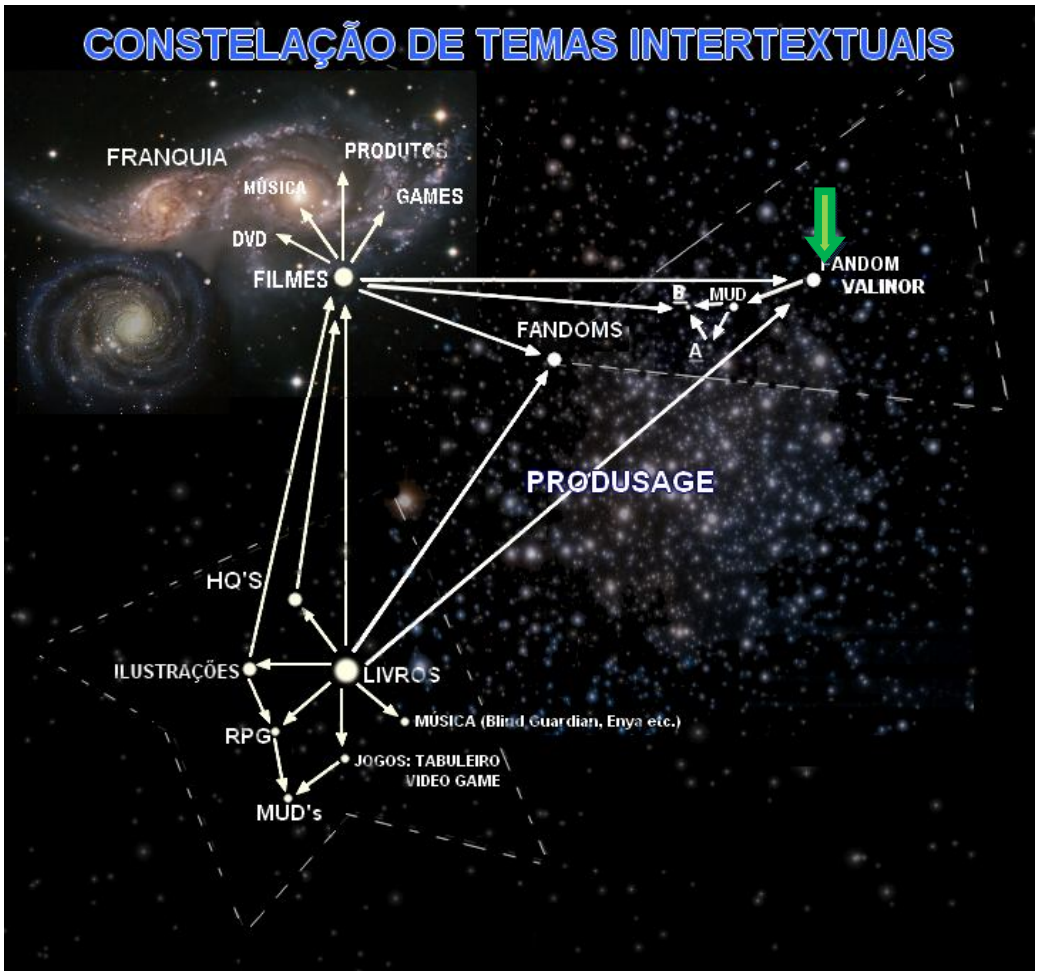


Figura 4: Situando o coletivo social *VALINOR* em *sua* constelação multimídia[18]

[18] Fonte: Montagem gerada pelo pesquisador do presente estudo.

Nota-se que ao longo de sua década em atividade, o coletivo desenvolveu uma trajetória coadunada aos movimentos de sua franquia transmidiática, originando-se em período anterior e expandindo-se em meio à explosão publicitária do lançamento cinematográfico, para depois igualmente sofrer impactos negativos na ausência de tal fomento (a franquia de O Senhor dos Anéis reduziu drasticamente a atividade em 2004, após o encerramento dos filmes).

Assim, há uma imbricada relação entre os elementos da constelação textual, na qual certos coletivos de fãs podem ser seriamente afetados pelos conglomerados midiáticos, expandindo-se ou retraindo-se em decorrência de sua influência[19].

Ao longo da expansão, o coletivo *Valinor* apresentou um crescimento gradual, priorizando a existência de um núcleo bem caracterizado e estruturado, porém abriu-se à demanda de novos espaços para os usuários. Observa-se que existe uma preocupação com o fortalecimento das articulações internas, permanência e engajamento de seus membros; com tais atenções, o coletivo estimulou o interesse não-exclusivo à temática (criando seções para atualidades, futebol, séries etc.), buscou implementações técnicas e abertura para novos projetos dos fãs.

Desta maneira, o portal *Valinor* ampliou-se para agregar as atividades de mais de um espaço de afinidade, e surgiram subespaços periféricos (acolhidos por sites-filhos) que desenvolveram outras discussões e agruparam outros membros. Para destacar-se esse processo, foi selecionado a seguir um excerto de uma postagem realizada pelo líder do coletivo:

> Com o passar do tempo percebemos que nem todos os assuntos se encaixavam adequadamente na Valinor. Sentíamos muita falta de um espaço mais amplo, livre e "menos sério" para que os fãs pudessem expor suas fanfics e desenhos, onde pudéssemos nos dedicar a assuntos mais leves e a muito humor. A solução foi óbvia (o óbvio é tão pouco óbvio, né?): a criação de uma página coligada à Valinor específica para a produção dos fãs. E assim surgiu a Lothlórien (mas os detalhes ficam pra outro Editorial). O mesmo processo se deu com a seção de linguística (Ardalambion) e a Durbatulûk e com a parceria com o #terramedia. Assim mantivemos a Valinor como centro, como núcleo

[19] Para mais informações, ver: SILVA, D. P. Impacto das Grandes Franquias Transmidiáticas sobre os Coletivos sociais da internet. Revista Questio (UNISO), v.14, n.1, maio 2012 (Dossiê Hipertexto): 33-48. Sorocaba (ISSN 2177-5796).

> mas também não fechamos os olhos aos vários pedidos dos fãs e áreas importantes tiveram o destaque e importância que mereciam sem comprometer, superpovoar e descaracterizar nossa amada Valinor azul-e-preta. (Excerto 1, postagem de usuário, 2005. Disponível em: http://www.valinor.com.br/6132/).

É relevante ressaltar que nem todos esses subespaços permanecem ativos atualmente, tal qual um organismo vivo em transformação, o coletivo social retrai-se e certos elementos são naturalmente desativados quando o interesse do coletivo migra para outras novidades ou questões. Essas reconfigurações de interesse não representam perda significativa, haja vista que o conteúdo é arquivado e pode ser retomado a qualquer movimentação dos membros.

Dentre os espaços de afinidade proporcionados pelo coletivo *Valinor*, um é de particular interesse para este estudo, haja vista que está situado dentro do panorama de mídia convergente e cultura de fã, e coloca em evidência as novas práticas de letramento típicas da produsagem: o projeto de RPG textual interativo MUD *Valinor*.

Após a exposição das terias que norteiam esta dissertação e que permitem situar tal objeto específico como parte de um evento contemporâneo e examinado mediante um embasamento teórico, deve-se buscar uma apresentação mais pormenorizada sobre MUDs no capítulo subsequente.

Uma Jogada Hipertextual

Após a exposição do arcabouço teórico, fenômenos e contextualização do objeto de estudo dentro do panorama no qual está inserido, é chegado momento de a dissertação realizar uma apresentação do MUD: em que consiste, origem, caracterização e demais elementos úteis ao entendimento das perguntas de pesquisa.

Neste ponto da dissertação, o estudo encontrou um conflito: devido à amplitude do objeto no qual são propostas as questões de pesquisa. Diante da natureza pouco conhecida do MUD, complexidade e interesse para múltiplas áreas, convém uma abordagem minuciosa e completa. Porém, essa completude seria desgastante devido à sua abrangência, levantando informações com perfis muito distintos de interesse.

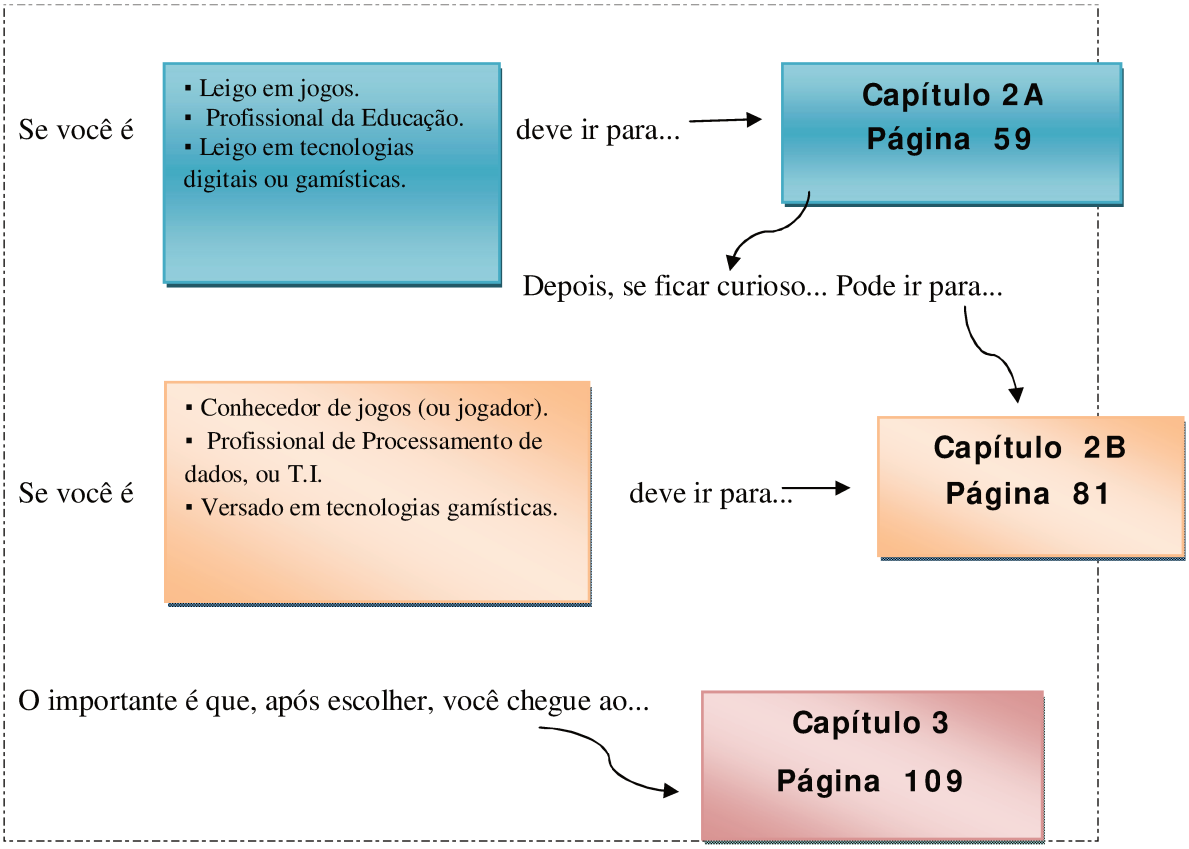
Desse modo, partiu-se da hipótese que haveria dois possíveis perfis de leitores para esta dissertação: **primeiro,** sujeitos familiarizados com o MUD, universo gamístico e suas práticas, peculiaridades, aspectos técnicos de criação e tecnologias da informação; **segundo,** um sujeito leigo sobre jogos ou tecnologia informacional, mas familiarizado com certas tecnologias e com práticas de letramento em ambientes digitais, curioso sobre o tema e interessado por um viés educacional de tais ambientes.

O estudo tem por meta contemplar os interesses desses dois perfis. Para solucionar o conflito, optou-se por criar um plano de navegação hipertextual: foram concebidas duas versões do capítulo 2, uma para cada perfil de leitor, compostas de conteúdos que se suplementam.

A primeira versão do capítulo, intitulada **2A,** enfoca uma apresentação do MUD direcionada aos leigos em jogos ou profissionais da área educacional; sua linguagem é mais didática e o conteúdo técnico é resumido ao essencial.

A segunda versão do capítulo, intitulada **2B**, enfoca uma abordagem mais técnica, privilegiando o exame da matriz técnica de tipos de objetos e demais elementos da jogabilidade (tempo no jogo, acesso, programas aplicados para criação etc.).

Assim sendo, cabe uma escolha ao leitor do presente estudo:



Caso opte por ler as duas versões o que é desejável, o leitor deverá relevar o fato de que há um núcleo compartilhado de conteúdo que aparece, igualmente, nas duas versões.

CAPÍTULO 2A

MUD: Funcionamento e Características de Produsagem

2A.1. Multi-user Dungeon: definição e história[20]

Os jogos de computador evoluíram rapidamente na última década, com elaborados gráficos, mas atualmente, há um jogo que pouco se alterou visualmente desde sua criação em 1975 e ainda resiste como ambiente virtual na rede: tal jogo é o MUD. A palavra MUD é um acrônimo de *Multi-user Dungeon* ou *Multi-user-Dimension,* ou ainda *Domain*, termo popularizado provavelmente por Roy Trubshaw, um estudante da Universidade de *Essex* no Reino unido e criador de um MUD aperfeiçoado em 1978 sob este nome.

Em termos leigos, o MUD seria o ancestral maior de todos os modernos *Massively multiplayer online role-playing game* - MMORPG lançados anualmente. Um MUD é um ambiente virtual com salas, personagens, objetos, e uma infinidade de outras características totalmente compostas por textos alfabéticos ou textos visuais, que utilizam apenas caracteres alfabéticos (ASCII *arts).*

Em um contexto tecnológico de jogos que beiram a perfeição gráfica e sonora, esse artefato permanece em uso, provavelmente por manter bem definida a sua própria identidade estética; sabe-se que jogos são produzidos também com foco em receptores específicos, o que explica sua diversidade. Assim sendo, os MUDs caracterizam-se por designers peculiares, conformações de estilo e ambientes que os distinguem; eles primam por um estilo de jogabilidade e imersão por meio do processo de leitura verbal alfabética.

O sociólogo e crítico literário Roger Caillois concebeu quatro categorias principais de classes de jogos: *Agon*, jogos cujo princípio da atividade é a competição entre seus membros; *Alea* (azar), jogos nos quais os resultados e princípios são regidos pela sorte; *Mimicry,* jogos nos quais imperam a simulação/ faz de conta; e *Ilinx*, jogos cujo princípio de atividade parte da vertigem e desestabilização dos membros. Ainda segundo R. Caillois, estas categorias podem ser combinadas, mas é inviável que surjam todas em um mesmo jogo.

[20] O Presente capítulo pode conter muitos termos específicos relacionados o jogo MUD, por essa razão foi anexado ao final da dissertação um glossário, extraído da *homepage* do MUD *Valinor,* com os principais termos, vide página 197.

Em relação a tal concepção, este estudo compartilha da hipótese de Fortim (2007), segundo a qual o MUD alterna e apresenta uma associação das categorias: há uma constatada competição por níveis entre jogadores; há imersão e simulação através da interpretação do *Role Play Game*; nota-se predomínio da aleatoriedade e acaso em certas atividades e, por fim, a experiência de vertigem por meio a confusão e perda de percepção na qual o jogador se lança no labirinto textual.

O MUD é formado por várias áreas: castelos, fortalezas, estradas, cidades, campos, montanhas e afins. Essas áreas, por sua vez, são formadas por três elementos básicos: (1) salas pelas quais os jogadores caminham, (2) objetos que podem ser utilizados de muitas maneiras (roupas, armaduras, bebidas, armas, fogueiras e fontes d'água etc.), e (3) NPCs (*Non-Player Characters,* móbiles), personagens artificiais com quem os jogadores podem lutar, simular conversas, aprender lições ou comprar objetos. É premente ressaltar que tal explicação constitui uma substanciosa redução da estrutura mudiana; no momento, convém abordar apenas os conceitos mais básicos, pois todos os pormenores pertinentes serão esclarecidos no capítulo quatro, conforme necessário.

Como ilustração, são apresentadas abaixo as capturas de telas de quatro *Multi-user Dungeon*, dois deles de origem nacional, e outros dois externos, para que se possa visualizar a aparência do jogo. As capturas ilustram como são as salas, como se apresentam jogadores, objetos e móbiles.

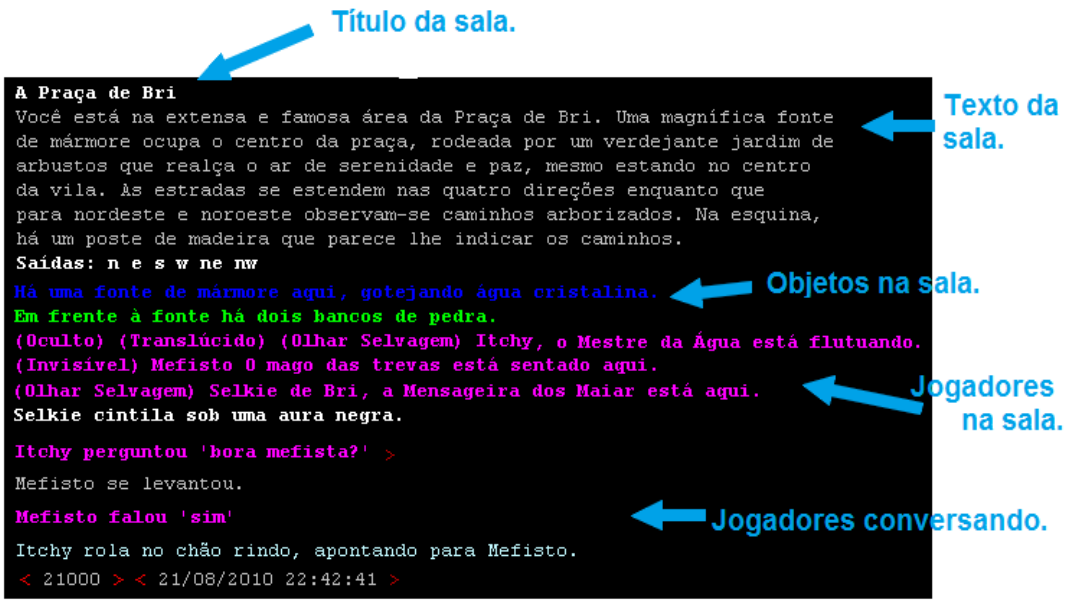


Figura 5: Captura de tela, MUD *Valinor* – nacionalidade brasileira.

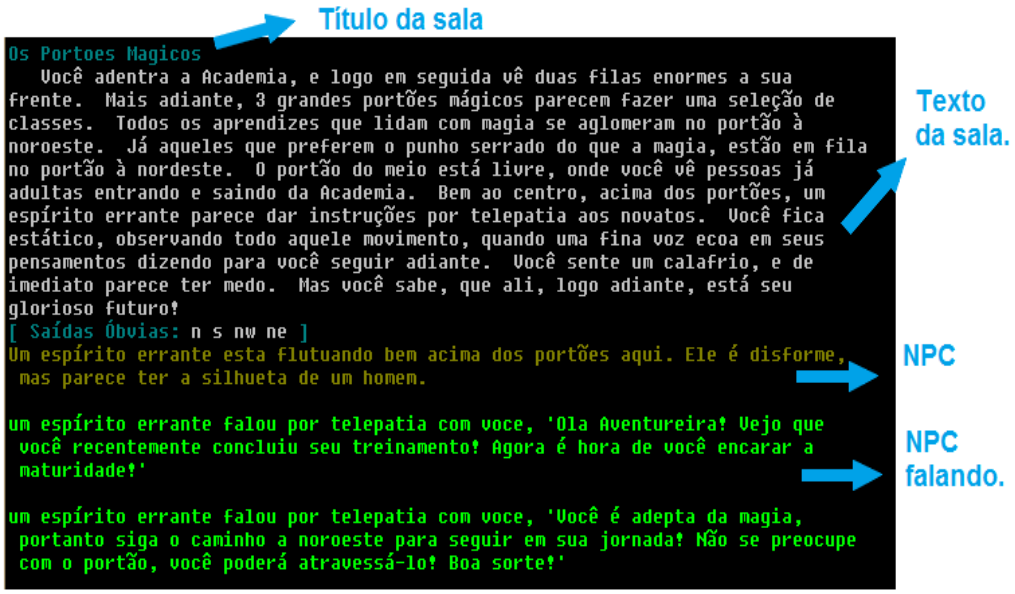


Figura 6: Captura de tela, MUD Arkadia – nacionalidade brasileira.

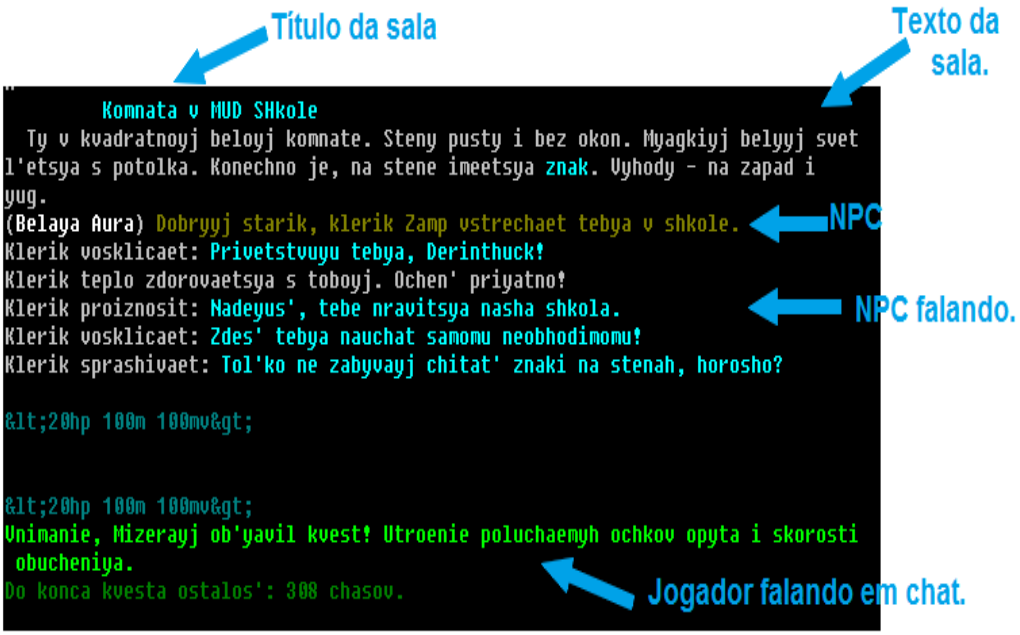


Figura 7: Captura de tela, Balderdash – MUD de nacionalidade russa.

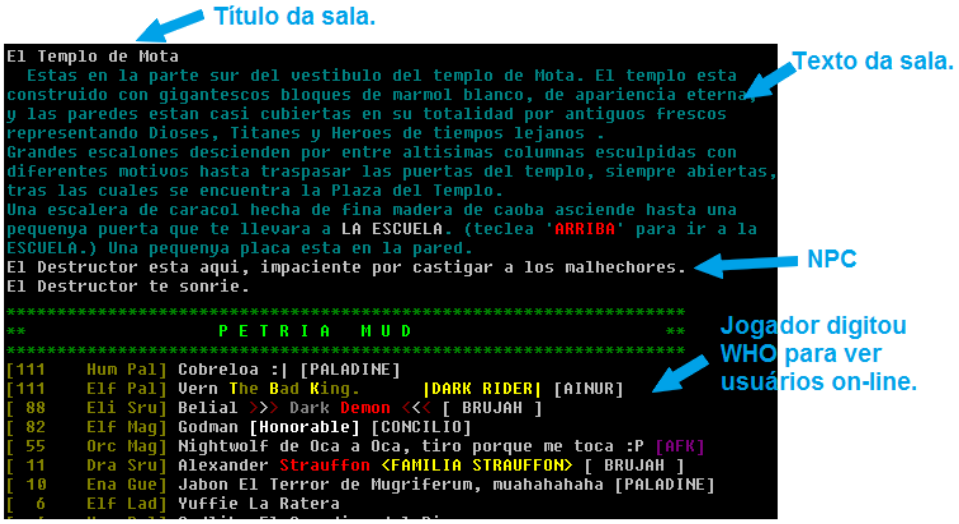


Figura 8: Captura de tela, Pietra – MUD de nacionalidade espanhola

2A.2 Jogando e avançando no MUD

A princípio, ingressar em um MUD e criar o personagem não era tarefa intuitiva, exigindo download de programas específicos ou procedimentos mais técnicos. Todavia, com o advento da banda larga e de programas em *flash*, o acesso ao jogo foi simplificado e o interessado pode iniciar seu acesso já na fase de criação de seu personagem. No Brasil, o MUD Valinor foi o primeiro a proporcionar esse tipo de acesso facilitado, customizando um cliente *flash* com recursos próprios, o qual mais tarde se tornou conhecido como Narog.

Figura 9: Acesso ao MUD por intermédio do site do MUD Valinor.

Figura 10: Tela inicial de entrada no jogo.

Ao digitar no cliente a palavra 'NOVO', o usuário ingressa diretamente na criação de personagem, que surge na tela em doze escolhas: **(1)** o nome de seu personagem, **(2)** a senha para acessar, **(3)** opcional: um *e-mail* de contato para lembrete de senha, **(4)** o sexo do personagem, **(5)** a raça do personagem, **(6)** idade, **(7)** altura, **(8)** peso, **(9)** cidade natal, **(10)** classe, **(11)** ativar a configuração de acessibilidade para deficientes visuais, e por fim, **(12)** usar ou não cores. Em todo o processo de criação, informações breves são fornecidas sobre cada seção, para que ao final o jogador seja inserido na área inicial do jogo e receba instruções básicas.

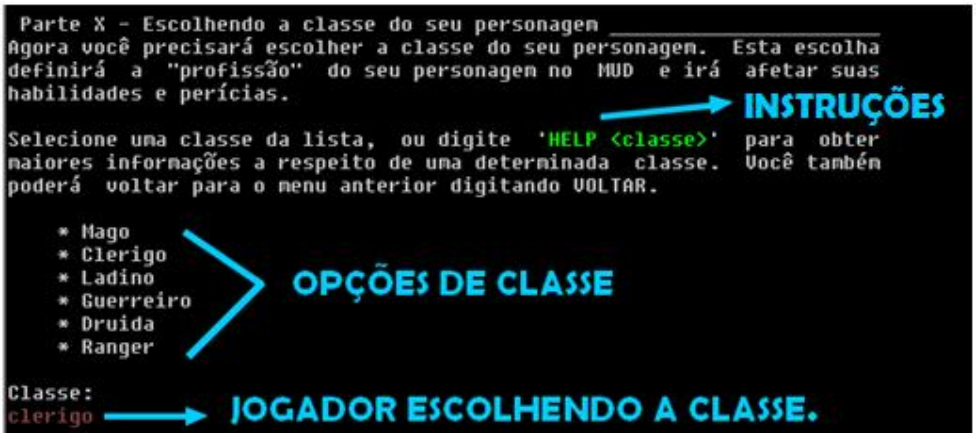


Figura 11: Parte 10 do processo de criar personagem.

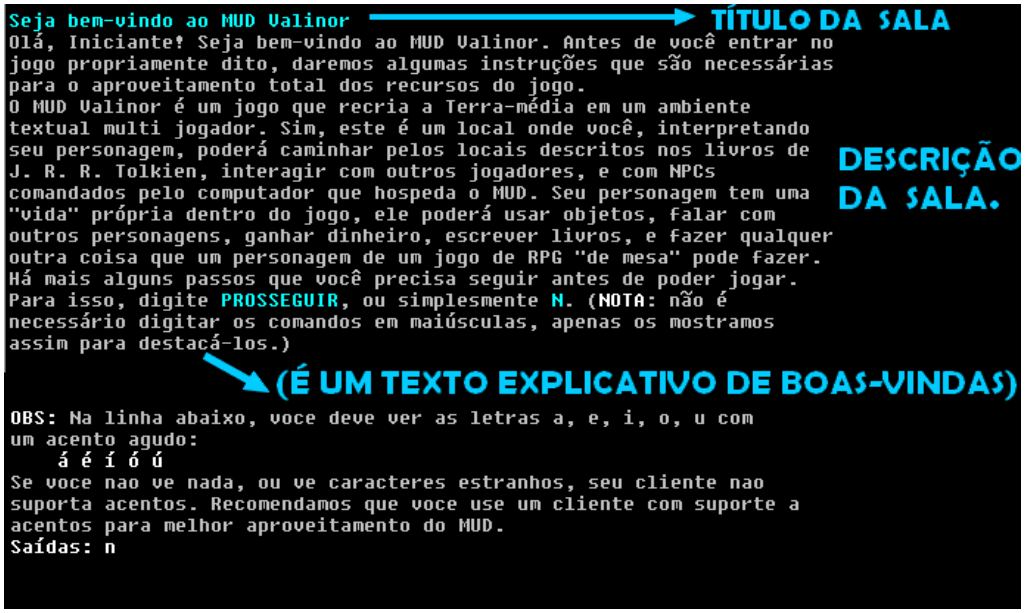


Figura 12: Primeira sala que o jogador vê após criar o personagem.

Na captura de tela, abaixo, segue a imagem de uma das salas da área inicial do jogo, denominada Academia de Aventureiros; em tal área, composta de 10 salas iniciais, o jogador é incitado a aprender comandos básicos, interagindo com objetos e procurando pistas nos textos do jogo.

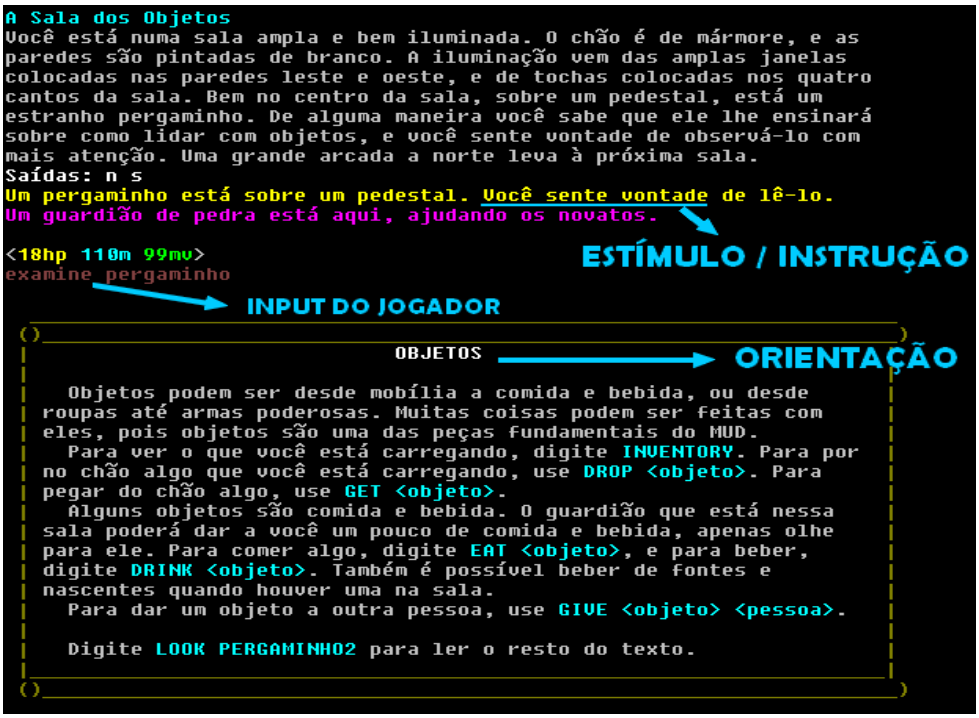


Figura 13: Uma sala da Academia de Aventureiros.

No MUD, o jogador participa e avança no jogo por dois planos, primeiro de uma maneira mais mecânica que consiste em subir níveis e ir se tornando mais poderoso. O jogador enfrenta um percurso típico de herói: ingressa no nível 1, com poucos pontos de vida, fraco, quase sem equipamentos e nenhum poder mágico ou habilidade especial; isso muda conforme ele explora as áreas do jogo, participa de lutas, derrota inimigos, aprende habilidades ou magias, e conquista acesso a equipamentos melhores a cada nível superado. Na captura de tela abaixo, pode-se examinar a dinâmica de participação em que um personagem encontra um móbile e inicia uma luta, culminando na vitória sobre o inimigo (com ganho de pontos de experiência), além da pilhagem de um item.

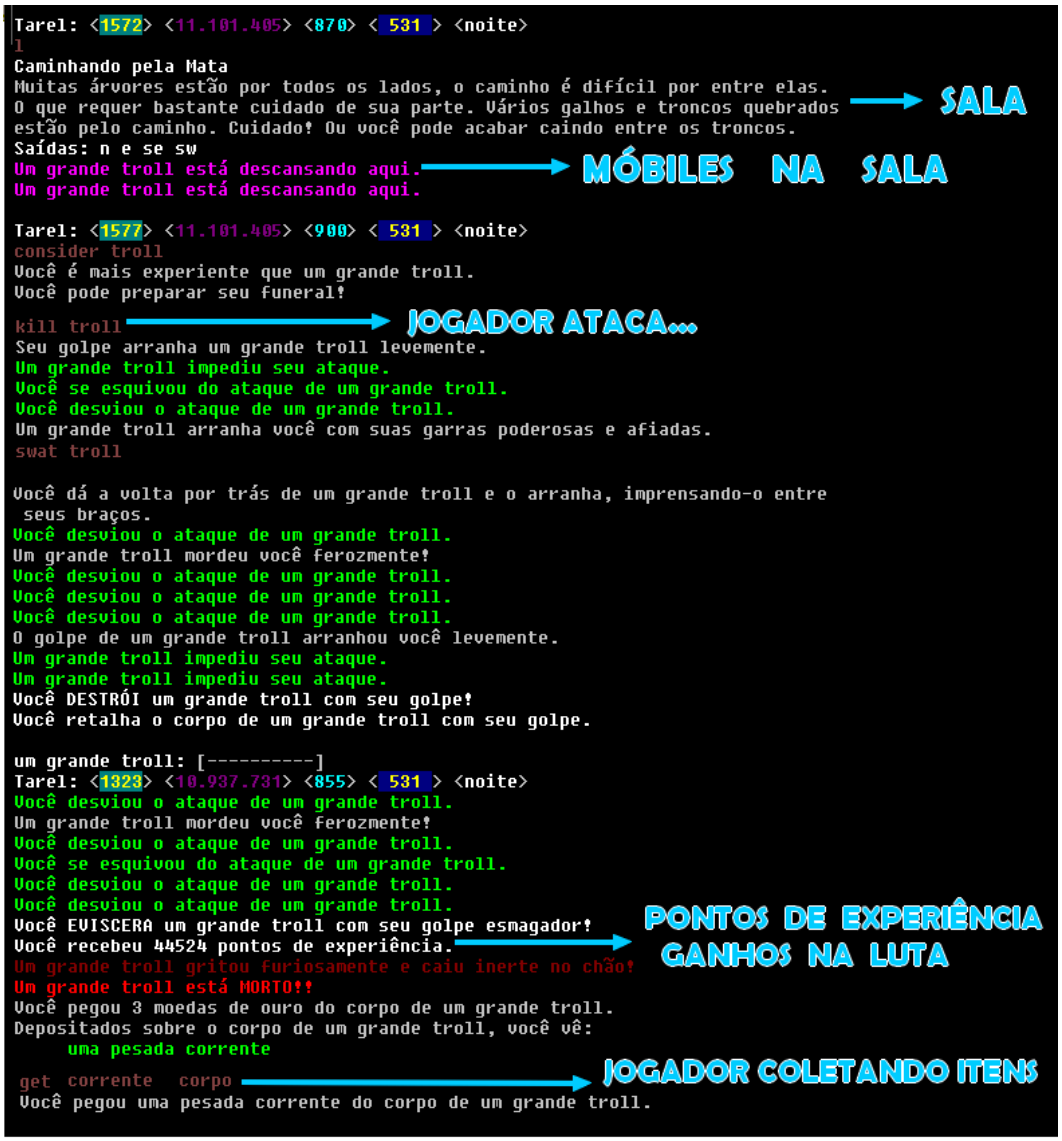


Figura 14 - Captura de tela com a mecânica de luta e ganho de pontos.

Em segundo plano, paralelo ao primeiro, o indivíduo cresce em conhecimento sobre o funcionamento do MUD e em fama dentro do coletivo social do jogo, fazendo amigos, formando grupos e participando ativamente. Aparentemente, não basta ser apenas um jogador de nível alto e com muitos equipamentos poderosos, mas isolado socialmente e desligado da participação coletiva. O sucesso em ambos os planos não é essencial à atividade dos jogadores, nota-se que muitos priorizam ora um, ora outro plano e permanecem satisfeitos com suas prioridades.

Todavia, esses dois planos de evolução estão, de certa maneira, relacionados. Por exemplo, no jogo às vezes ocorrem *quests*; *quests* são demandas organizadas por administradores (com eventual ajuda de jogadores) nas quais um desafio é proposto: decifrar enigmas, encontrar objetos valiosos, enfrentar monstros, resgatar uma donzela aprisionada no alto da torre.

É difícil contextualizar a importância de uma *quest*: as *quests* são eventos muito especiais no cotidiano do MUD, aguardadas e disputadas, elas elevam o número de jogadores *on-line*, fomentam reações apaixonadas e conseguem prender os usuários on-line por horas a fio.

As *quests* proporcionam três tipos prêmios: O primeiro tipo consiste em pontos de glória que são utilizados para customizar itens do jogo, ou seja, tornar um item único e possuí-lo. Um jogador pode atuar criando áreas, mas tudo em sua área pertencerá ao coletivo; o sujeito pode conceber um bruxo que use uma espada de rubis, mas cada jogador que derrotar o bruxo terá sua réplica da espada de rubis. Ao utilizar pontos de glória, o jogado poderá confeccionar um item único em todo o sistema, o que lhe proporciona a admiração dos demais usuários.

O segundo tipo de prêmio são itens, basicamente é semelhante ao primeiro, mas a *quest* proporciona um item único já confeccionado e em geral relacionado ao enredo da *quest. O* item se torna uma recordação de que o jogador venceu aquela aventura, se tornou o 'herói'.

O terceiro tipo, o mais raro, consiste em um valor não mensurável e reside em criar uma marca dentro da plataforma do MUD que perpetue a lembrança daquele herói. Esse prêmio pode tomar diversas formas: o nome do personagem pode ser inserido no livro de heróis, ou ganhar uma estátua, ou ter seu nome inserido em objetos de uma área como um marco de pedra. Essas modificações têm caráter permanente, ou seja, os

jogadores que conquistaram essa honraria podem retornar ao jogo anos depois e ter reconhecimento dos novatos.

Figura 15 – Notícia divulgada no MUD, avisando sobre *quest* e prêmios.

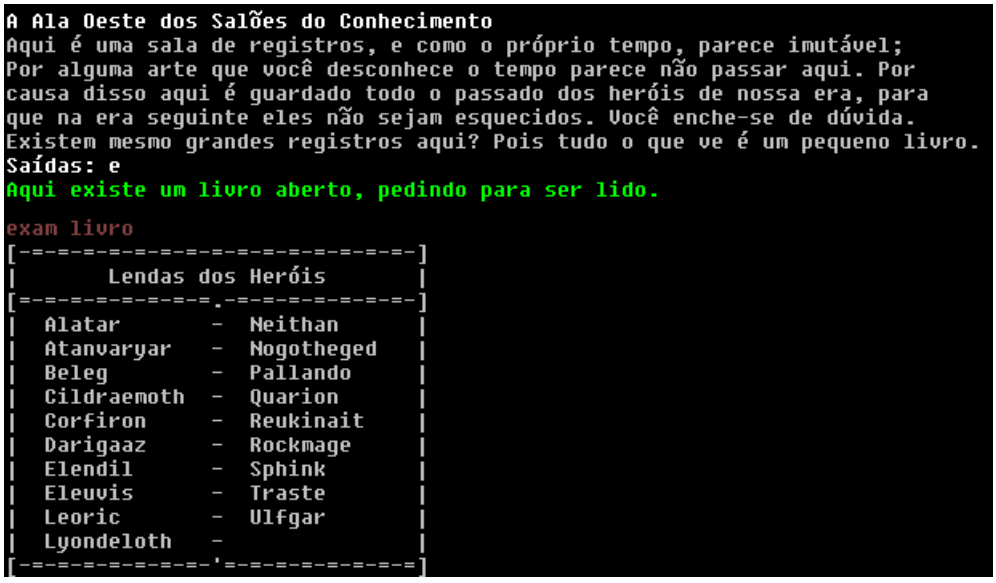


Figura 16– Livro dos Heróis no templo de Andrakaus, utilizado entre 2002 a 2005.

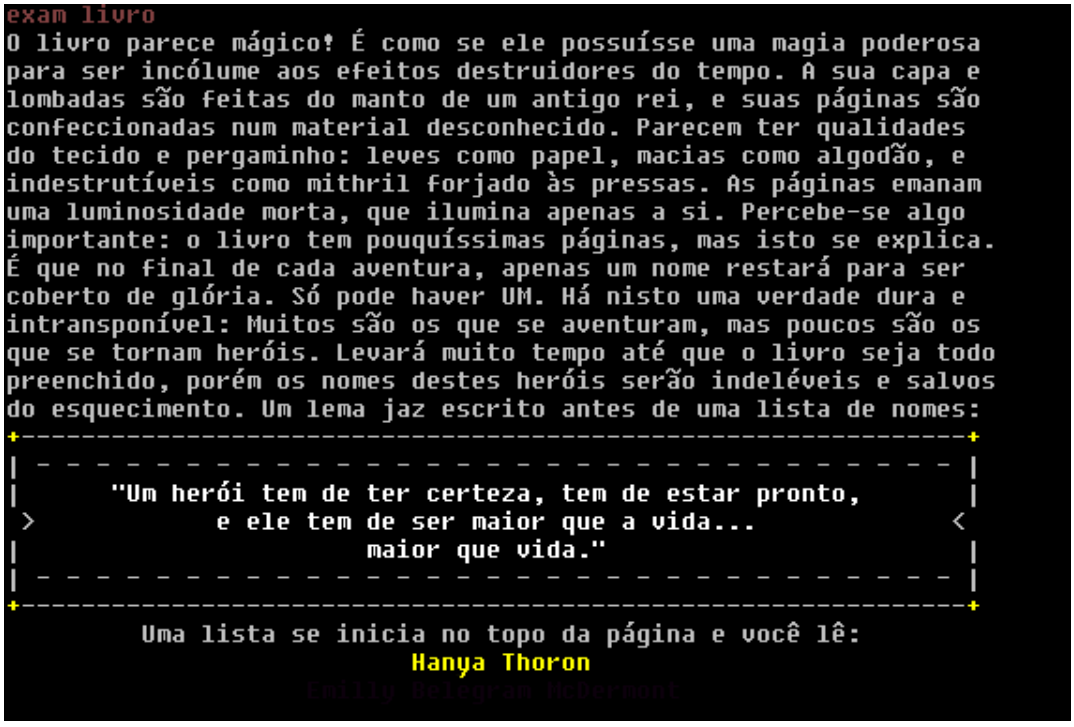


Figura 17 – Outro livro de heróis, inaugurado em 2010.

As *quests* podem exigir apenas níveis e habilidades, mas por vezes requisitam mais que isso: requisitam conhecimento da plataforma, leitura atenta, conquistar amigos para formar grupos firmes e unidos, interpretação e um saber jogar que vai além de matar monstros e colecionar pontos; todos esses procedimentos perfazem a atividade do usuário enquanto jogador.

Portanto, o processo de jogar MUD é mais complexo do que uma mecânica de pontos e o maior prazer lúdico do jogador pode não ser quantificável numericamente, mas estar em um ganho emocional, social e no prazer construtivo de criar a plataforma.

2A.3. MUDs e Produsagem

Como observado no capítulo anterior, o MUD *Valinor* faz parte de um amplo contexto de mudanças na paisagem da comunicação social, relacionando-se a uma narrativa transmidiática e constituindo um exemplo de produsagem: o sistema do jogo é um software livre adaptado por usuários conforme suas apreciações e necessidades; é gerenciado coletivamente; é produzido por fãs de Tolkien e é parte do *fandom* brasileiro que existe em torno da franquia dos filmes O Senhor dos Anéis.

Ao jogar, o jogador de MUD é um produsuário em potencial, pois ele pode criar itens, salas e áreas inteiras, modificando e otimizando o produto que utiliza, além de ser encorajado a essa postura ativa.

A participação do *muder*[21] enseja práticas de leitura crítica. O usuário é constantemente chamado a se posicionar em relação aos textos do game, e à plataforma do jogo e sua mecânica[22] como um todo. Como plataforma feita por usuários não é benéfico para o MUD ter jogadores que sejam simples decodificadores dos textos, lendo e jogando passivamente. É preciso atitude crítica e reflexiva para com o projeto: o manejo dos itens, seu texto, classes, sua temática e a situação. Isso é um letramento crítico e reflexivo, haja vista que o jogador reflete sobre como aquilo é produzido, assim, vê-se uma adequação à concepção de Cervetti e Damico:

> Os estudantes de letramento crítico geralmente são incentivados a tomar uma atitude crítica em relação a textos, perguntando que visão de mundo promovem e se esses pontos de vista devem ser aceitos (Scholes, 1995). Ao fazê-lo, os alunos começam a refletir criticamente sobre a natureza da alfabetização e letramentos como práticas sociais. Uma vez que eles reconhecem que os textos são representações da realidade e que essas representações são construções sociais, eles têm uma grande oportunidade oportunidade de tomar uma posição mais forte em relação a esses textos - para rejeitá-los ou reconstruí-los de maneiras que sejam mais consistentes com suas próprias experiências no mundo (CERVETTI; DAMICO, 2001, p. 07, tradução nossa.) [23].

O artefato é mantido em decorrência da participação e intervenções de seus *muders*. Desse modo, é fundamental uma postura crítica por parte do sujeito, questionando se aquela parte do jogo está satisfatória, como foi criada e o que ele pode fazer para melhorar e transformar aquele ambiente. Assim, os mantenedores recebem respostas e opiniões dos usuários, algumas pelo sistema de *'Relatórios de avisos, bugs e*

---

[21] *Muder:* alcunha comum dada ao jogador de MUD. (MURRAY, 2003, p. 146)

[22] Mecânica: utilizamos o termo 'mecânica' na mesma acepção do contexto de jogos, nos referindo ao comportamento do sistema de um jogo, suas leis, comandos, respostas do programa, e o conjunto de operações, tais como: executar um comando, matar um NPC, gerar uma porcentagem de experiência e subir um nível. Não são comportamentos automáticos, não são menos humanizados e podem ser programados.

[23] Tradução nossa: Students of critical literacy are generally encouraged to take a critical attitude toward texts, asking what view of the world they advance and whether these views should be accepted (Scholes, 1995). In doing so, learners begin to reflect critically on the nature of literacy and literacies as social practices. Once they recognize that texts are representations of reality and that these representations are social constructions, they have agreater opportunity to take a more powerful position with respect to these texts -- to reject them or reconstruct them in ways that are more consistent with their own experiences in the world. (CERVETTI ; DAMICO, 2001, p. 07)

ideias enviados pelos usuários'. Qualquer *player* pode enviar mensagens para esses relatórios, bastando estar letrado nos comandos típicos: *bug, typo e idea.*

Estas são característica da inteligência coletiva e da construção colaborativa, portanto. A estrutura do jogo compartilha outros princípios da chamada *Produsage*, por exemplo: **(a)** não é necessário ser um administrador para criar áreas e colaborar, a equipe mais aberta pode produzir um MUD de melhor qualidade e mais variado do que se o jogo fosse produzido apenas por cinco *gods;* **(b)** os papéis são fluidos, ou seja, o jogador pode se transformar em *god* e o *god* retornar ao papel de jogador; **(c)** o MUD é um artefato inacabado, anualmente áreas são inseridas, reformadas e até excluídas; **(d)** a propriedade é comum, as áreas são usadas por todos, mas há méritos individuais, pois os jogadores que criam área têm seus nomes destacados de alguma maneira (BRUNS, 2007).

Por fim, apresentamos duas capturas de telas que enfatizam essas características de produsagem no MUD. A primeira delas consiste de um trecho do índice de áreas on-line, note-se que o criador de cada área tem seu mérito individual reconhecido ao ser listado como autor e há áreas com mais de um autor oficial, resultado de trabalho colaborativo.

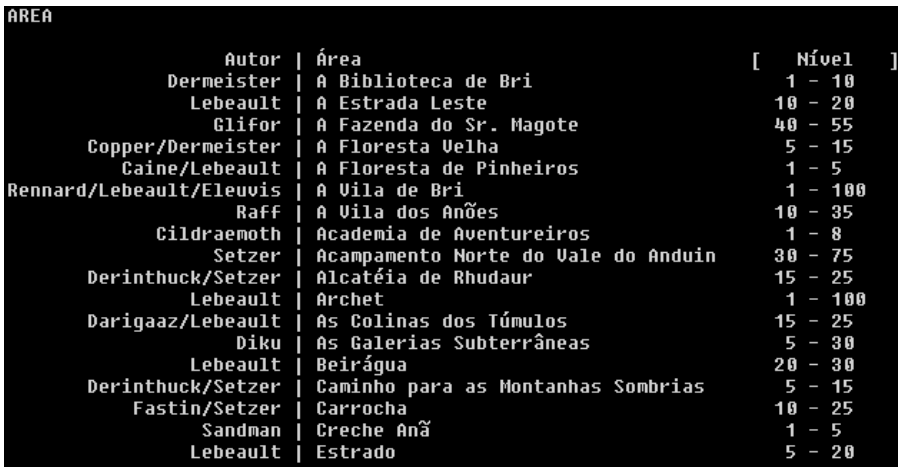


Figura 18: Um pedaço do índice de área do MUD

A segunda captura é a entrada de uma área na qual o produsuário inseriu uma plaqueta de apresentação com índices de informação relevantes: a área é produto de uma adaptação e tradução, ou seja, foi criada por outro jogador de MUD e além de traduzida, ela foi adaptada à temática do Valinor. Por meio de uma declaração na placa,

o sujeito ainda declara abertamente sua motivação ao produzir aquele trecho do MUD, que consiste em um ganho emocional.

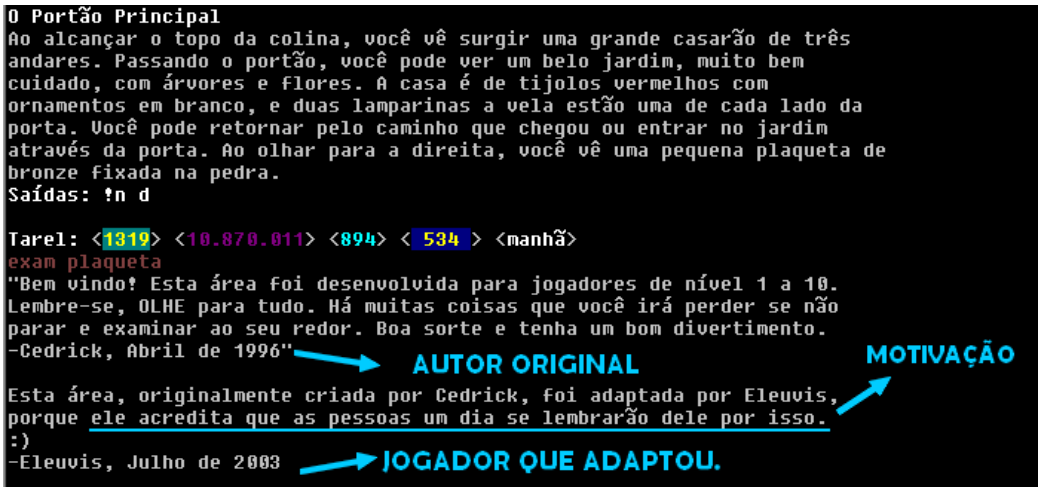


Figura 19: Motivação declarada por jogador.

Por meio de contribuições individuais, o MUD *Valinor* recria uma Terra-média com novas significações, com pinceladas multiculturais e locais (uma característica da produsagem). Embora a rigor a fantasia de J. R. R. Tolkien seja ambientada em um cenário europeu, as contribuições dos jogadores produziram uma Terra-média diferente, com elementos familiares aos seus usuários; na Terra-média do MUD, os jogadores criaram: onças, tamanduás, mangueiras, tatus, beija-flores e outros pequenos elementos que constituem o caráter local e personalizado da produsagem. Para além do cenário, o jogo criou personagens e enredos que jamais existiram na narrativa oficial, legitimada, mas que se tornaram relevantes para os participantes do jogo.

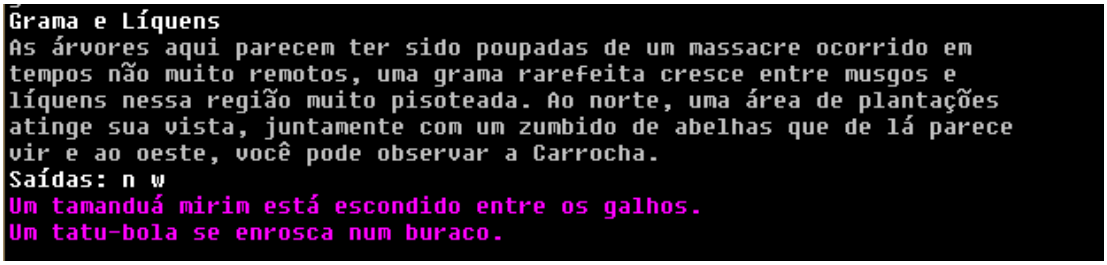


Figura 20: Um tamanduá e um tatu bola da fauna brasileira vagando à sombra das montanhas geladas.

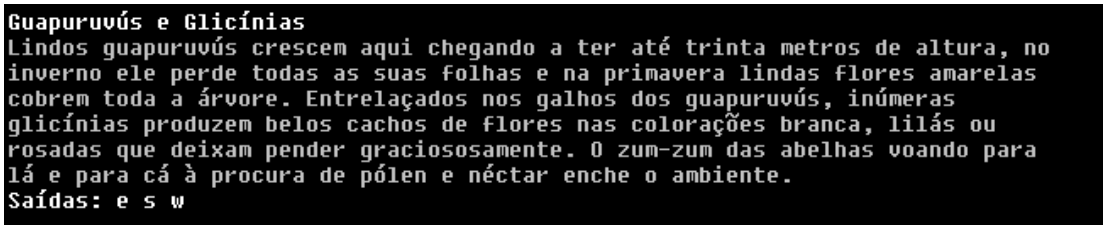


Figura 21: Guarupuvu, uma árvore sul-americana, e símbolo de Santa Catarina

2A.4. MUDs: Labirintos textuais e literatura ergódica

Os MUDs são popularmente conhecidos como labirintos textuais, o que os aproxima muito do hipertexto, também referenciado como labirinto textual, dada a sua multicursividade. Em uma paráfrase de Santaella[24], podemos afirmar que um MUD ou uma área dele não são feitos para leitura do começo ao fim, mas sim através de buscas, descobertas e escolhas.

O mesmo é observado por Espen J. Aarseth, pesquisador do Centro de pesquisa para jogos computacionais da Universidade de Copenhagen, que define o MUD como 'um platô labiríntico interminável de bem-aventurança textual para a comunidade que constrói' (AARSETH, 1997, p.1). À semelhança do hipertexto, Aarseth classifica os MUDs como textos ergódicos, nos quais os usuários constroem sequências semióticas ao escolherem e realizarem percursos no espaço de jogo.

> Durante o processo de cybertextual, o utilizador terá efetuado uma sequência semiótica, e esse movimento seletivo é um trabalho da construção física que os diversos conceitos de "leitura" não explicam. Este fenômeno chamo de *ergódico,* usando um termo do qual a física que se apropriou e que deriva do grego *ergon* (palavras) e *hodos,* que significa "trabalho" e "caminho". Em literatura ergódica, um esforço não trivial é necessário para permitir que o leitor percorra o texto.[25] (AARSETH, 1997, p 1)

Em uma análise do processo ergódico, J. Aarseth (1997, p.2) salienta não apenas a questão da multilinearidade e do labirinto multicursal, mas principalmente o diferencial da "aporia" dentro do texto ergódico: a natureza do texto ergódico não reside uma questão de ambiguidade (escolher um mais caminhos), mas sim escolha e

[24] SANTAELLA, 2007, p. 308. O hipertexto não é feito para ser lido do começo ao fim, mas sim através de buscas, descobertas e escolhas.

[25] Tradução nossa: During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of "reading" do not account for. This phenomenon I call *ergodic,* using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning "work" and "path." In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. (AARSETH, 1997, p. 1).

inacessibilidade em relação aos percursos preteridos, que não serão acessados mais ao longo daquele percurso, e naquele momento. O caso de um jogador de MUD coloca em envidência esse conceito: quando o jogador traça seu caminho, ele constrói uma sequencia semiótica, e o caminho não percorrido é perdido. Na hipótese dele tentar recuperá-lo (retrocedendo ou refazendo), isso é inacessível, pois ele terá como resultado outra sequência, e aquela sequência semiótica original foi descartada no momento da primeira escolha.

No ato de caminhar por uma área de MUD, um indivíduo pode traçar o percurso que preferir, atravessar salas, conhecer objetos e monstros conforme sua inclinação, o que gera uma sequência textual particular, do mesmo modo que a navegação em uma *homepage*. Quando percorre, por exemplo, um castelo, não há apenas uma rota possível (obrigatória); essa experiência de navegação é parte fundamental deste jogo e sua diversão, como esclarece Janet Murray:

> Seja simples ou complexo, um labirinto de aventura é especialmente apropriado para o ambiente digital porque a história está amarrada à navegação do espaço. Conforme avanço, tenho uma sensação de grande poder, de agir significativamente, que está diretamente relacionada ao desenrolar da história. Em um jogo de aventura essa satisfação assemelha-se à vitória. Mas, numa experiência narrativa não estruturada [...] seguir em frente tem um sentido de encenar uma experiência cheia de significado, que é tanto conscientemente escolhida, quanto surpreendente. (MURRAY, 2003, p. 130).

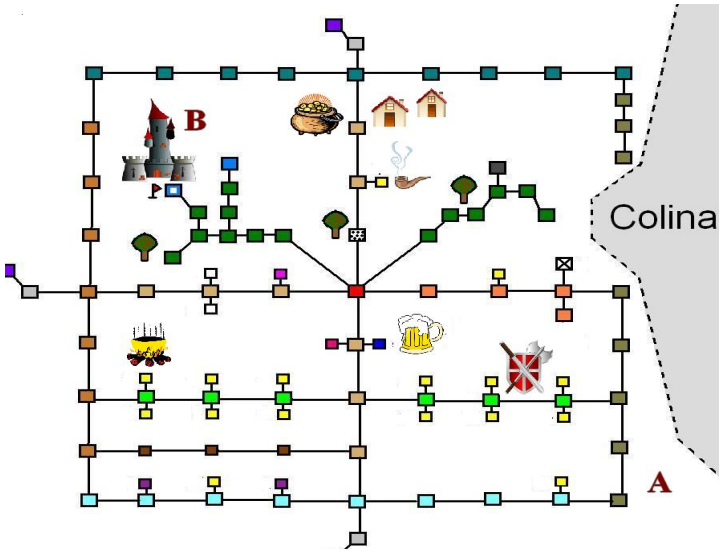


Figura 22: um mapa de rotas possíveis em um MUD[26].

[26] Fonte: Montagem gerada pelo pesquisador do presente estudo.

O diagrama representa, basicamente, a arquitetura de informação do jogo, que está assentada sobre uma metáfora espacial. Embora não tenha a aparência típica de uma rede hipertextual, quando consideradas as possibilidades múltiplas de navegação entre esses nós de informação e a multilinearidade dos percursos narrativos, que se optou por não inserir no diagrama para não torná-lo demasiadamente complexo, fica claro que o MUD é essencialmente um gigantesco hipertexto. Observa-se que um usuário pode 'saltar' de uma sala para outra, mesmo que não haja uma conexão direta entre ambas, seja por uma magia que o teletransporte, por uma alavanca mecânica ou qualquer outro estratagema. Existe um percurso entre o ponto A e o ponto B, mas o jogador pode valer-se de seus poderes para gerar conexões, evitando o 'cansaço' de percorrer uma trajetória linear.

Nesse processo de exploração do MUD, o usuário conhece o espaço de jogo: ele caminha dentro de labirintos, descobre onde ficam calabouços, como acessar a torre do castelo, onde há fossos e florestas. Ou seja, há realmente a ideia de um trajeto territorial labiríntico, com sentido mais geográfico, uma metáfora espacial. Entretanto, como afirma Aarseth (1997, p.2), essas metáforas marcantes induzem a erros interpretativos, pois 'permitem uma deturpação sistemática da relação entre texto narrativo e leitor; uma falácia espaco-dinâmica onde a narrativa não é percebida como uma apresentação de um mundo, mas sim como que o mundo em si'.

Deste modo, o jogador de MUD não é um sujeito transitando num espaço virtual, ele é um leitor apresentando a si mesmo um mundo com uma sequência narrativa própria, e por essa perspectiva até mesmo usar o termo leitor seria inadequado. Afinal, a satisfação do leitor é semelhante a do *voyer* expectador, seguro e impotente no desenrolar da narrativa, ao passo que jogador trabalha com o prazer do risco, da luta pelo controle e por constatar sua influência no evento. (AARSETH, 1997, p.3).

2A.5. MUDs e Educação

De longa data, o *Multi-user Dungeon* apresenta-se como foco de estudos para sua aplicação em esfera educacional, em particular por seu formato textual que parece atraente como artefato educativo, tendo em vista que implicaria uma prática intensa de leitura, vocabulário e produção de texto em língua materna ou estrangeira.

Dentre os pesquisadores que abordaram a complexidade de Multi-user Dungeon ou discussões pertinentes a este estudo, citamos brevemente alguns: Sherry Turkle desenvolveu trabalhos de uma perspectiva mais psicologista, nos quais examina o

funcionamento e reflexos do MUD e RPG construção da identidade e manutenção emocional; David Crystal buscou compreender o funcionamento da linguagem em mundos virtuais, utilizando-se do MUD em seu percurso no livro *Linguagem e a internet (2001)*; Pierre Lévy teceu observações acerca da construção cooperativa e funcionamento de inteligência coletiva nas plataformas de MUD no *título A inteligência coletiva* (1998); e por fim, Janet H. Murray e Claudine Keenan contribuíram largamente com estudos acerca da narrativa e educação nesses ambientes virtuais, a primeira com seu livro fundamental Hamlet no Holodeck (1997) e a segunda com diversos artigos como MUDs e MOOS na educação superior.

Uma das iniciativas mais conhecidas relacionadas à aplicação de MUD como ferramenta de ensino é o MUD Costello (http://tesl-ej.org/ej32/m3.html), desenvolvido como iniciativa de Adrian Cohen e James Hobbs. A princípio, o jogo consiste em auxílio para estudantes universitários praticarem e estudarem inglês a nível intermediário ou avançado, e para isso desenvolve a ideia de quests de aprendizagem, e um trabalho que coaduna livros convencionais e o jogo digital, *on-line* e *em CD-room.*

Figura 23: MUD Costello - Inglês através da imaginação, mapas e site[27]

Os comandos de alguns MUDs brasileiros apresentam-se em português, mas a maioria atende por comandos em inglês igualmente, estimulando o aprendizado de

[27] Fonte: Montagem gerada pelo pesquisador do presente estudo.

verbos básicos, o que aliado a sua flexibilidade e experiência de leitura os torna interessantes ferramentas de aprendizagem em língua estrangeira. Outro fato importante: acessibilidade e integração.

Os MUDs são acessíveis também aos deficientes visuais; os leitores de tela, assim como leem os e-books, são configuráveis para leitura dos MUDs. Essa possibilidade apresentou às pessoas com baixa visão ou deficiência total um novo universo nos jogos na Internet; em um MUD é possível conhecer jogadores com os mais variados tipos de deficiência em sua vida real, pois o formato do jogo o torna extremamente acessível.

O cenário de jogos digitais não proporciona variedade de jogos acessíveis aos deficientes (auditivos, visuais, motores etc.), o que constitui um severo e crescente problema. Nota-se que com a expansão do acesso à internet no Brasil, o MUD Valinor experimentou em seu cenário social a inserção significativa de jogadores com deficiência visual a partir de 2006. A princípio tímida no que tange à criação e desenvolvimento, a comunicação desses jogadores cresceu e se tornou mais opinativa com respeito as suas necessidades de adaptação.

O resultado dessa integração associada à construção colaborativa foi o desenvolvimento e implementação do modo aural; o modo aural consiste em uma opção de acesso, configurável, que faz o jogo enviar àquele usuário apenas informação em texto corrido, ignorando elementos gráficos como parênteses, colchetes e traços, além de fornecer textos descritivos para desenhos ASCII *art*. O MUD Valinor foi o primeiro MUD brasileiro a desenvolver uma configuração que aumentasse a acessibilidade para deficientes visuais, e boa parte do processo foi possível somente devido à negociação e troca de informações entre os deficientes e os desenvolvedores.

Devido à natureza colaborativa e pelo papel do jogador produsuário, o MUD é dotado de um aspecto construtivista e criativo em sua vivência '*mudiana*', o qual é longamente estudado por Janet H. Murray em seu livro *Hamlet no Holodeck*.

> Uma vez que os objetos num MUD baseados em texto são feitos a partir de códigos de programação e de palavras, não há limites para o que se pode criar no mundo virtual. [...] Jogadores de MUD apreciam mutuamente sua engenhosidade para ampliar o poder representacional do ambiente. Esse prazer construtivista é a mais alta forma de agência narrativa que o meio permite [...] O objetivo dos muders parece ser a capacidade de representar quaisquer atividades da vida real e da fantasia de ficção dentro do mundo virtual. (MURRAY, 2003, p. 146)

Para evitar a parcialidade com visão excessivamente positiva, este estudo salienta que os MUDs, assim como os demais jogos, também estão suscetíveis às aplicações pedagógicas falhas, que lhes bloqueiem o potencial. Um problema de aplicação é a transposição da hierarquia e moldes da educação tradicional para um *Multi- user Dungeon*, situação na qual o professor continua a ter um papel dominante, limitando operações, e apenas reproduzindo velhas práticas pedagógicas em ambiente um novo.

> Com muita freqüência, eu me registro em um MUD educacional para me encontrar em uma representação virtual de um campus universitário. Edifícios separados para destacar as divisões tradicionais entre as disciplinas, e dentro destes edifícios há salas de aula elaborada programadas. Os professores podem bloquear estudantes e outras pessoas de fora, pois eles têm ferramentas para palestras, para silenciar um ou todos os membros de uma classe, e controlar quem fala e quando. Alguns MUDs têm classes de personagens distintos para professores e alunos, permitindo que os professores controlem ou não o que os alunos podem construir, salas ou criar objetos, onde eles podem ir no MUD, quando eles podem deixar a sala de aula virtual e assim por diante [28].
>
> (FENDERCLAI, 1995. Disponível em: http://mh.cla.umn.edu//ebibno3.html)

Não nos delongaremos mais em explanar as possibilidades de um *Multi-user Domain* como instrumento para aplicar pesquisas, ou na educação. Citaremos apenas as palavras de Claudine Keenan acerca deste artefato (e com as quais concordamos):

> Na sala de aula tradicional, nós usamos todas as ferramentas de aprendizagem que temos disponíveis: manuais, livros, canetas, papel, giz, marcadores, retro-projetor, áudio, vídeo, debates, notas de palestras, formatos de pergunta e resposta... E cada uma destas ferramentas é importante e útil em seus vários contextos. Mas online, em um MUD ou MOO, não só podemos recriar estes instrumentos em 'qualquer hora e lugar' com a disponibilidade de acesso à internet, como também podemos ampliar as paredes de nossas salas de aula para a comunidade virtual tanto quanto a nossa imaginação

[28] Tradução nossa: All too frequently I log onto an educational MUD to find myself in a virtual representation of a university campus. Separate buildings highlight the traditional divisions among disciplines, and within these buildings are elaborately programmed classrooms. Teachers can lock students in and others out; they have tools for delivering lectures, for silencing one or all members of a class, and controlling who speaks when. Some MUDS have separate character classes for teachers and students, allowing the teachers to control whether or not the students can build rooms or create objects, where they can go in the MUD, when they can leave the virtual classroom, and so on . (FENDERCLAI, 1995).

> permitir. Podemos ampliar o aprendizado ambiente de duas maneiras: estender os 'personagens' ou jogadores para incluir alunos que não estão localizados fisicamente na sala de aula, e 2) ampliar os limites físicos da sala de aula em si.[29]. (KEENAN, 1998. Disponível em: http://css.its.psu.edu/news/nlfa98/mudsmoos.html .)

O propósito diferencial deste estudo não reside em uma necessidade educacional que busca inserir ou avaliar como o MUD pode ser aplicado e aproveitado no campo da educação. Na realidade, a pesquisa busca observar a prática do jogador de MUD no contexto maior da cultura digital.

O objetivo deste trabalho é compreender, por meio do conceito de transletramentos, de que maneiras os jovens que vão à escola se relacionam com as mídias, as linguagens e as formas de acesso e uso dos textos para se inserirem em Discursos alternativos àquele apresentado pela escola, e por meio desse discurso atuar no mundo de modo diferente daquele como atuavam os antigos leitores e telespectadores com os quais a escola estava habituada a lidar e a formar.

2A.6. A dualidade constitutiva dos MUDs

A constituição dual do MUD é um elemento visceral para compreender as práticas, eventos e toda a dinâmica social e mecânica do jogo; a dualidade é um aspecto inerente à estrutura do ambiente (salas, objetos etc.), aos jogadores e mesmo à relação entre os sujeitos da construção colaborativa.

Um ótimo exemplo dessa dualidade são os conceitos de IC (*In Character*) e OOC (*Out of character*); os dois termos remetem a 'dentro do personagem', ou seja, na fantasia do jogo e 'fora do personagem', o que seria uma referência ao mundo 'real', que na concepção dos usuários seria a pessoa que comanda o personagem.

O sujeito que realiza a navegação, através de uma rota multilinear tem o outro lado do autor que edifica uma narrativa, que domina o percurso e realiza escolha, mas também compartilha a experiência de ser leitor e personagem vítima dentro uma macro

[29] Tradução nossa: In the traditional classroom, we use every learning tool we have available: textbooks, workbooks, pens, paper, chalk, markers, overhead projectors, audio, video, discussions, lecture notes, question and answer formats . . . and every one of these tools is important and useful in various contexts. But online, in a MUD or MOO, not only can we recreate these tools for "anytime, anywhere" internet access and availability, we can also extend the walls of our classrooms into the virtual community as far as our imaginations can take us. We can extend the learning environment in two key ways: 1) extend the "characters" or players to include learners who are not physically located in the classroom, and 2) extend the physical boundaries of the classroom itself. (KEENAN, 1998).

narrativa na qual está incapaz de controlar totalmente o curso: dilatação, personagens que entram e desaparecem. O sujeito jogador pode experimentar o prazer de autoria, porém também será personagem e leitor por seu turno.

Os conceitos de IC e OOC reforçam o duplo que existe entre jogador e personagem. Com estes conceitos, a estratégia do MUD tenta impor duas identidades para seu usuário: a primeira é o sujeito personagem, e a segunda é o sujeito jogador; a existência dos conceitos não significa, contudo, que sejam sempre praticados, ou que seja possível uma divisão heterogênea deles. Com freqüência, os sujeitos criam táticas para driblar e unificar estes dois conceitos.

O Sujeito-personagem é um avatar controlado, em teoria com personalidade, e características próprias; o personagem é o produto direto da imersão na fantasia do jogo. O sujeito-jogador é quem coordena as ações, e realiza a manutenção do avatar em aspectos externos à narrativa: subir níveis, aprender habilidades, usar comandos técnicos para inserir descrições da casa que comprou, sugerir alterações de jogabilidade, reportar bugs e erros, fazer amigos no chat, negociar no fórum, na lista e muitas outras atividades.

Há nesta divisão, um elemento que impede uma total dicotomia entre estas duas identidades: elas são interdependentes. Quando o personagem age dentro de uma narrativa ficcional virtual, é possível que suas ações marquem de forma concreta o ambiente do game. De modo idêntico, é fato que a postura e decisões do sujeito-jogador caracterizam e definem os sucessos e fracassos de seu avatar.

A identidade do jogador de MUD é uma simbiose entre dois elementos não homogêneos, o pólo fantástico de encarnar um herói épico com família, clã e afins, e o pólo realístico (OOC) do jogador contribuinte que pode alterar aspectos concretos da plataforma.

De fato, o MUD sempre funcionou com um duplo, pois o jogo de fantasia não passa de um sistema produzido em linguagem C subjacente a uma interface de texto verbal; cada sala, objeto, móbile e jogador são enunciados com base em duas camadas porosas que produzem significado conjuntamente, programação e narrativa.

No meio de uma aventura, o herói encontra uma espada mágica, a espada emana luz, consegue falar conselhos ao jogador, ferir de maneira mortal, ela é bela e temível; todavia, ele sabe que a espada é apenas um objeto do MUD, o herói utiliza a

espada e aprecia o texto que descreve uma centelha luz na lâmina. Por outro lado, o jogador mais prático é quem identifica o item para conferir dados sistemáticos: quantos pontos de *damroll*? Quais valores de dano mínimo e máximo? Quais magias o objeto lança e qual quantidade? Por quantos *ticks?* Está *bugada*? Todos os atributos são dados interpretados pelo *engine*, mas a constituição da espada (suas propriedades) não é a mesma sem a camada textual.

Nessa dualidade, caberá ao usuário aprender a lidar com os dois aspectos do jogo, aprendendo as habilidades necessárias, desenvolvendo as práticas de letramento que gradualmente irão esclarecer as diferenças e igualmente obscurecê-las.

CAPÍTULO 2B

MUD: Aspectos de construção e funcionamento

2B.1. Multi-user Dungeon: definição e história[30]

Os jogos de computador evoluíram rapidamente na última década, com elaborados gráficos, mas atualmente, há um jogo que pouco se alterou visualmente desde sua criação em 1975, ainda resiste como ambiente virtual na rede: tal jogo é o MUD. A palavra MUD é um acrônimo de *Multi-user Dungeon* ou *Multi-user Dimension,* ou ainda *Domain*, termo popularizado provavelmente por Roy Trubshaw, um estudante da Universidade de *Essex* no Reino unido e criador de um MUD aperfeiçoado em 1978 sob este nome, em BCPL, uma predecessora da linguagem C.

Em termos leigos, o MUD seria o ancestral maior de todos os modernos *Massively multiplayer online role-playing game* - MMORPG lançados anualmente. Um MUD é um ambiente virtual com salas, personagens, objetos, e uma infinidade de outras características totalmente compostas por textos alfabéticos ou textos visuais, que utilizam apenas caracteres alfabéticos (*ASCII arts).*

Em um contexto tecnológico de jogos que beiram a perfeição gráfica e sonora, este artefato permanece em uso, provavelmente por manter bem definida a sua própria identidade estética; sabe-se que jogos são produzidos também com foco em receptores específicos, o que explica sua diversidade. Assim sendo, os MUDs caracterizam-se por designers peculiares, conformações de estilo e ambientes que os distinguem; eles primam por um estilo de jogabilidade e imersão por meio de leitura verbal alfabética.

O sociólogo e crítico literário Roger Caillois concebeu quatro categorias principais de classes de jogos: *Agon*, jogos cujo princípio da atividade é a competição entre seus membros; *Alea* (azar), jogos nos quais os resultados e princípios são regidos pela sorte; *Mimicry,* jogos nos quais imperam a simulação/ faz de conta; e *Ilinx*, jogos cujo princípio de atividade parte da vertigem e desestabilização dos membros. Ainda segundo R. Caillois, estas categorias podem ser combinadas, mas é inviável que surjam todas em um mesmo jogo.

[30] O Presente capítulo pode conter muitos termos específicos relacionados o jogo MUD, por essa razão foi anexado ao final da dissertação um glossário, extraído da *homepage* do MUD *Valinor,* com os principais termos (vide página 197).

Em relação a tal concepção, este estudo compartilha da hipótese de Fortim (2007), segundo a qual o MUD alterna e apresenta uma associação das categorias: há uma constatada competição por níveis entre jogadores; há imersão e simulação através da interpretação do Role Play Game; nota-se predomínio da aleatoriedade e acaso em certas atividades e, por fim, a experiência de vertigem por meio a confusão e perda de percepção na qual o jogador se lança no labirinto textual.

Como ilustração, são apresentadas abaixo as capturas de telas de quatro *Multi-user Dungeon*, dois deles de origem nacional, e outros dois externos, para que se possa visualizar a aparência do jogo.

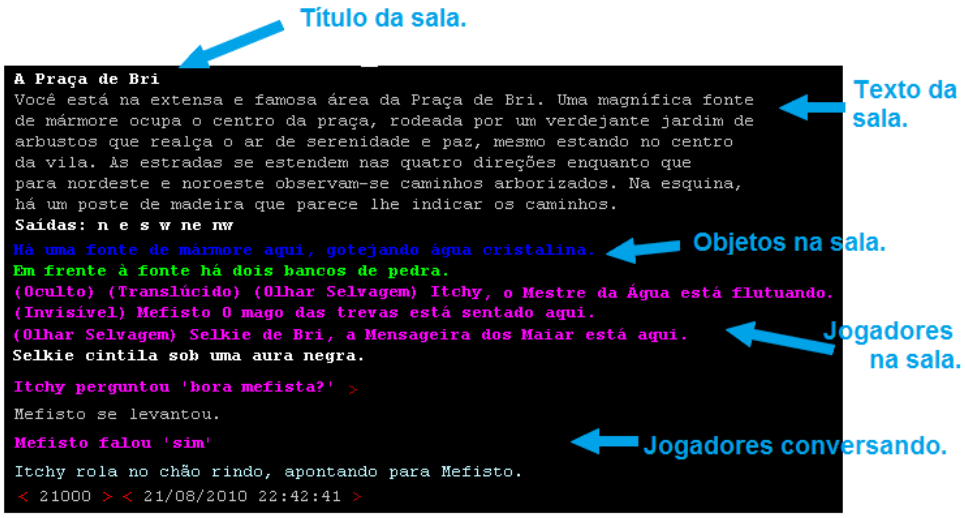


Figura 24: Captura de tela, MUD *Valinor* – nacionalidade brasileira

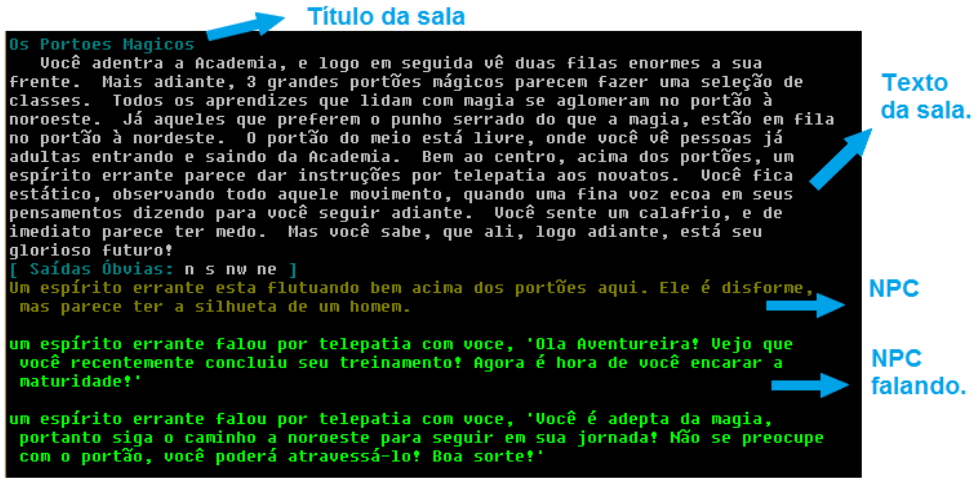


Figura 25: Captura de tela, MUD Arkadia – nacionalidade brasileira

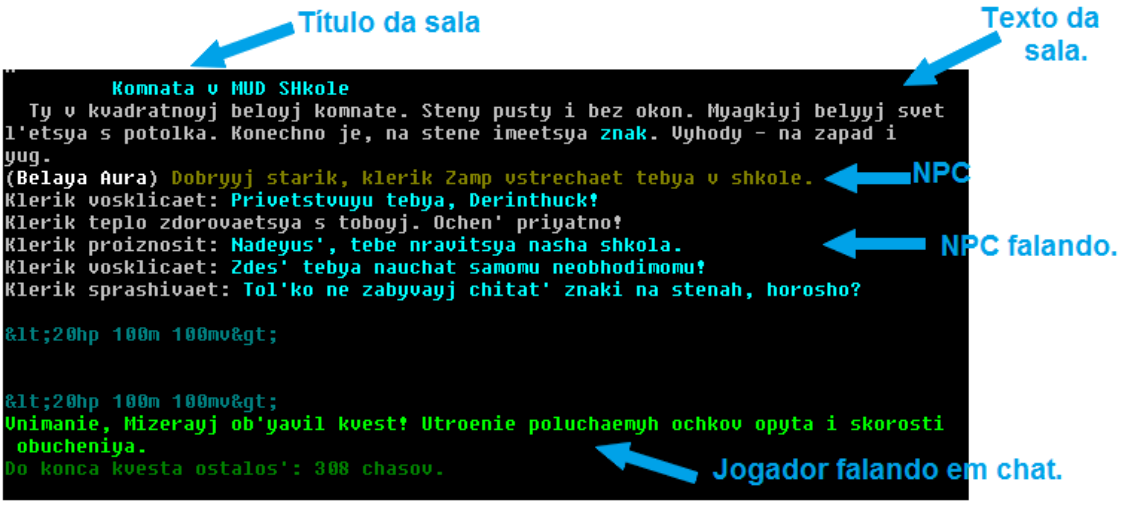


Figura 26: Captura de tela, Balderdash – MUD de nacionalidade russa

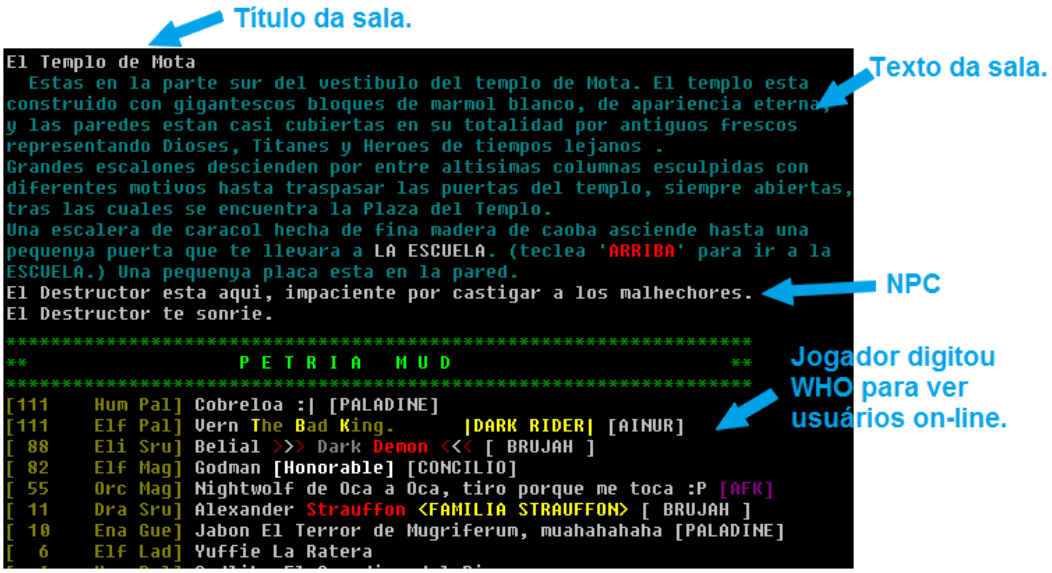


Figura 27: Captura de tela, Pietra – MUD de nacionalidade espanhola

2B.2. MUDs: Labirintos textuais e literatura ergódica

Os MUD's são popularmente conhecidos como labirintos textuais, o que os aproxima muito do hipertexto, também referenciado como labirinto textual, dada a sua multicursividade. Em uma paráfrase de Santaella[31], podemos afirmar que um MUD ou uma área dele não são feitos para leitura do começo ao fim, mas sim através de buscas, descobertas e escolhas.

[31] SANTAELLA, 2007, p. 308. O hipertexto não é feito para ser lido do começo ao fim, mas sim através de buscas, descobertas e escolhas.

O mesmo é observado por Espen J. Aarseth, pesquisador do Centro de pesquisa para jogos computacionais da Universidade de Copenhagen, que define o MUD como 'um platô labiríntico interminável de bem-aventurança textual para a comunidade que constrói' (AARSETH, 1997, p.1). À semelhança do hipertexto, Aarseth classifica os MUDs como textos ergódicos, nos quais os usuários constroem sequências semióticas ao escolherem e realizarem percursos no espaço de jogo.

> Durante o processo de cybertextual, o utilizador terá efetuado uma sequência semiótica, e esse movimento seletivo é um trabalho da construção física que os diversos conceitos de "leitura" não explicam. Este fenômeno chamo de *ergódico,* usando um termo do qual a física que se apropriou e que deriva do grego *ergon* (palavras) e *hodos,* que significa "trabalho" e "caminho". Em literatura ergódica, um esforço não trivial é necessário para permitir que o leitor percorra o texto.[32] (AARSETH, 1997, p 1)

Em uma análise do processo ergódico, J. Aarseth (1997, p.2) salienta não apenas a questão da multilinearidade e do labirinto multicursal, mas principalmente o diferencial da "aporia" dentro do texto ergódico: a natureza do texto ergódico não reside uma questão de ambiguidade (escolher um mais caminhos), mas sim escolha e inacessibilidade em relação aos percursos preteridos, que não serão acessados mais ao longo daquele percurso, e naquele momento. O caso de um jogador de MUD coloca em envidência esse conceito: quando o jogador traça seu caminho, ele constrói uma sequencia semiótica, e o caminho não percorrido é perdido. Na hipótese dele tentar recuperá-lo (retrocedendo ou refazendo), isso é inacessível, pois ele terá como resultado outra sequência, e aquela sequência semiótica original foi descartada no momento da primeira escolha.

No ato de caminhar por uma área de MUD, um indivíduo pode traçar o percurso que preferir, atravessar salas, conhecer objetos e monstros conforme sua inclinação, o que gera uma sequência textual particular, do mesmo modo que a navegação em uma *homepage*. Quando percorre, por exemplo, um castelo, não há apenas uma rota possível (obrigatória); essa experiência de navegação é parte fundamental deste jogo e sua diversão, como esclarece Janet Murray:

---

[32] Tradução nossa: During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of "reading" do not account for. This phenomenon I call *ergodic,* using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning "work" and "path." In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. (AARSETH, 1997, p. 1).

> Seja simples ou complexo, um labirinto de aventura é especialmente apropriado para o ambiente digital porque a história está amarrada à navegação do espaço. Conforme avanço, tenho uma sensação de grande poder, de agir significativamente, que está diretamente relacionada ao desenrolar da história. Em um jogo de aventura essa satisfação assemelha-se à vitória. Mas, numa experiência narrativa não estruturada [...] seguir em frente tem um sentido de encenar uma experiência cheia de significado, que é tanto conscientemente escolhida, quanto surpreendente. (MURRAY, 2003, p. 130).

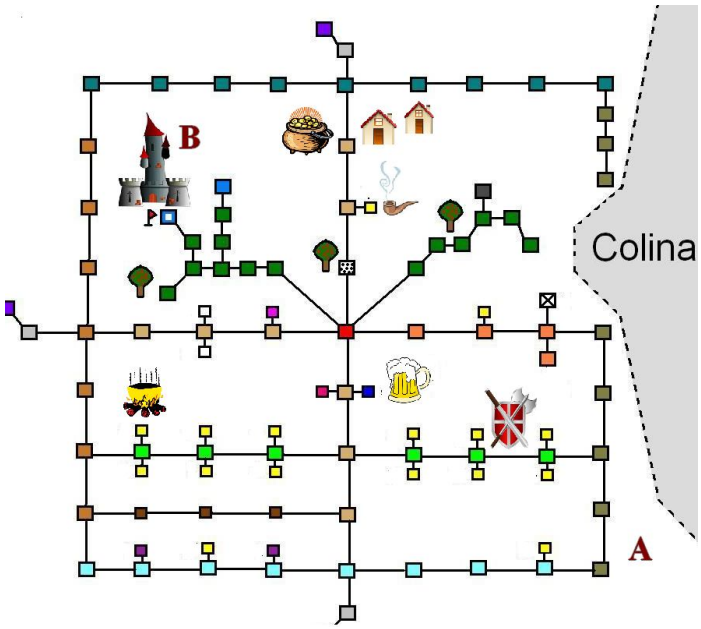


Figura 28: um mapa de rotas possíveis em um MUD[33].

O diagrama representa, basicamente, a arquitetura de informação do jogo, que está assentada sobre uma metáfora espacial. Embora não tenha a aparência típica de uma rede hipertextual, quando consideradas as possibilidades múltiplas de navegação entre esses nós de informação e a multilinearidade dos percursos narrativos, que se optou por não inserir no diagrama para não torná-lo demasiadamente complexo, fica claro que o MUD é essencialmente um gigantesco hipertexto. Observa-se que um usuário pode 'saltar' de uma sala para outra, mesmo que não haja uma conexão direta entre ambas, seja por uma magia que o teletransporte, por uma alavanca mecânica ou qualquer outro estratagema. Existe um percurso entre o ponto A e o ponto B, mas o jogador pode valer-se de seus poderes para gerar conexões, evitando o 'cansaço' de percorrer uma trajetória linear.

[33] Fonte: Montagem gerada pelo pesquisador do presente estudo.

Nesse processo de exploração do MUD, o usuário conhece o espaço de jogo: ele caminha dentro de labirintos, descobre onde ficam calabouços, como acessar a torre do castelo, onde há fossos e florestas. Ou seja, há realmente a ideia de um trajeto territorial labiríntico, com sentido mais geográfico, uma metáfora espacial. Entretanto, como afirma Aarseth (1997, p.2), essas metáforas marcantes induzem a erros interpretativos, pois 'permitem uma deturpação sistemática da relação entre texto narrativo e leitor; uma falácia espaco-dinâmica onde a narrativa não é percebida como uma apresentação de um mundo, mas sim como que o mundo em si'.

Deste modo, o jogador de MUD não é um sujeito transitando num espaço virtual, ele é um leitor apresentando a si mesmo um mundo com uma sequência narrativa própria, e por essa perspectiva até mesmo usar o termo leitor seria inadequado. Afinal, a satisfação do leitor é semelhante a do *voyer* expectador, seguro e impotente no desenrolar da narrativa, ao passo que jogador trabalha com o prazer do risco, da luta pelo controle e por constatar sua influência no evento. (AARSETH, 1997, p.3).

2B.3. MUDs e Educação

De longa data, o *Multi-user Dungeon* apresenta-se como foco de estudos para sua aplicação em esfera educacional, em particular por seu formato textual que parece atraente como artefato educativo, tendo em vista que implicaria uma prática intensa de leitura, vocabulário e produção de texto em língua materna ou estrangeira.

Dentre os pesquisadores que abordaram a complexidade de *Multi-user Dungeon* ou discussões pertinentes a este estudo, citamos brevemente alguns: Sherry Turkle desenvolveu trabalhos de uma perspectiva mais psicologista, nos quais examina o funcionamento e reflexos do MUD e RPG construção da identidade e manutenção emocional; David Crystal buscou compreender o funcionamento da linguagem em mundos virtuais, utilizando-se do MUD em seu percurso no livro *Linguagem e a internet (2001)*; Pierre Lévy teceu observações acerca da construção cooperativa e funcionamento de inteligência coletiva nas plataformas de MUD no *título A inteligência coletiva* (1998); e por fim, Janet H. Murray e Claudine Keenan contribuíram largamente com estudos acerca da narrativa e educação nesses ambientes virtuais, a primeira com seu livro fundamental Hamlet no *Holodeck* (1997) e a segunda com diversos artigos como MUDs e MOOS na educação superior.

Uma das iniciativas mais conhecidas relacionadas à aplicação de MUD como ferramenta de ensino é o MUD Costello (http://tesl-ej.org/ej32/m3.html), desenvolvido como iniciativa de Adrian Cohen e James Hobbs. A princípio, o jogo consiste em auxílio para estudantes universitários praticarem e estudarem inglês a nível intermediário ou avançado, e para isso desenvolve a ideia de quests de aprendizagem, e um trabalho que coaduna livros convencionais e o jogo digital, *on-line* e *em CD-room.*

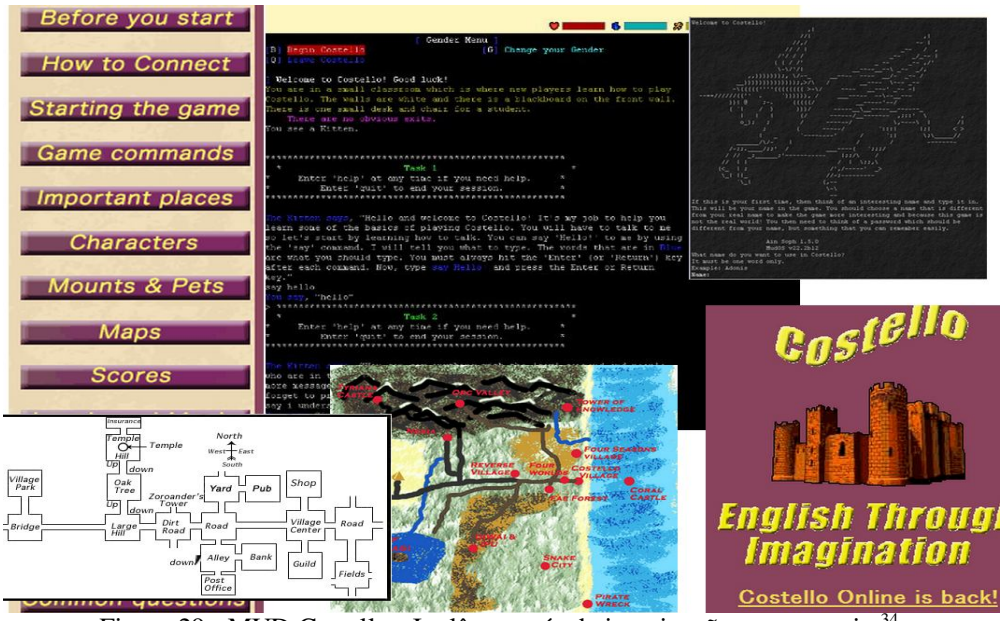


Figura 29: MUD Costello - Inglês através da imaginação, mapas e site[34]

Os comandos de alguns MUDs brasileiros apresentam-se em português, mas a maioria atende por comandos em inglês igualmente, estimulando o aprendizado de verbos básicos, o que aliado a sua flexibilidade e experiência de leitura os torna interessantes ferramentas de aprendizagem em língua estrangeira. Outro fato importante: acessibilidade e integração.

Os MUDs são acessíveis também aos deficientes visuais; os leitores de tela, assim como leem os *e-books*, são configuráveis para leitura dos MUDs. Essa possibilidade apresentou às pessoas com baixa visão ou deficiência total um novo universo nos jogos na Internet; em um MUD é possível conhecer jogadores com os mais variados tipos de deficiência em sua vida real, pois o formato do jogo o torna extremamente acessível.

[34] Fonte: Montagem gerada pelo pesquisador do presente estudo.

O cenário de jogos digitais não proporciona variedade de jogos acessíveis aos deficientes (auditivos, visuais, motores etc.), o que constitui um severo e crescente problema. Nota-se que com a expansão do acesso à internet no Brasil, o MUD Valinor experimentou em seu cenário social a inserção significativa de jogadores com deficiência visual a partir de 2006. A princípio tímida no que tange à criação e desenvolvimento, a comunicação desses jogadores cresceu e se tornou mais opinativa com respeito as suas necessidades de adaptação.

O resultado dessa integração associada à construção colaborativa foi o desenvolvimento e implementação do modo aural; o modo aural consiste em uma opção de acesso, configurável, que faz o jogo enviar àquele usuário apenas informação em texto corrido, ignorando elementos gráficos como parênteses, colchetes e traços, além de fornecer textos descritivos para desenhos ASCII *art*. O MUD Valinor foi o primeiro MUD brasileiro a desenvolver uma configuração que aumentasse a acessibilidade para deficientes visuais, e boa parte do processo foi possível somente devido à negociação e troca de informações entre os deficientes e os desenvolvedores.

Um aspecto importante do *Multi-user Dugeon* é que o jogador tem um papel ativo junto ao artefato, ele pode criar salas, áreas, objetos e participar gerando colaborações para o uso de todos aqueles que frequentam o ambiente. O saber é compartilhado, e de certa maneira concorre para a existência de um sistema de hierarquia alternada e governança compartilhada. Este aspecto participativo, construtivista, e criativo da vivência '*mudiana*', é longamente estudado por Janet H. Murray em seu livro *Hamlet no Holodeck*.

> Uma vez que os objetos num MUD baseados em texto são feitos a partir de códigos de programação e de palavras, não há limites para o que se pode criar no mundo virtual. [...] Jogadores de MUD apreciam mutuamente sua engenhosidade para ampliar o poder representacional do ambiente. Esse prazer construtivista é a mais alta forma de agência narrativa que o meio permite [...] O objetivo dos muders parece ser a capacidade de representar quaisquer atividades da vida real e da fantasia de ficção dentro do mundo virtual. (MURRAY, 2003, p. 146

Para evitar a parcialidade com visão excessivamente positiva, este estudo salienta que os MUDs, assim como os demais jogos, também estão suscetíveis às aplicações pedagógicas falhas, que lhes bloqueiem o potencial. Um problema de aplicação é a transposição da hierarquia e moldes da educação tradicional para um

Multi-user Dungeon, situação na qual o professor continua a ter um papel dominante, limitando operações, e apenas reproduzindo velhas práticas pedagógicas em ambiente um novo.

> Com muita freqüência, eu me registro em um MUD educacional para me encontrar em uma representação virtual de um campus universitário. Edifícios separados para destacar as divisões tradicionais entre as disciplinas, e dentro destes edifícios há salas de aula elaborada programadas. Os professores podem bloquear estudantes e outras pessoas de fora, pois eles têm ferramentas para palestras, para silenciar um ou todos os membros de uma classe, e controlar quem fala e quando. Alguns MUDs têm classes de personagens distintos para professores e alunos, permitindo que os professores controlem ou não o que os alunos podem construir, salas ou criar objetos, onde eles podem ir no MUD, quando eles podem deixar a sala de aula virtual e assim por diante [35].
>
> (FENDERCLAI, 1995. Disponível em: http://mh.cla.umn.edu//ebibno3.html)

Não nos delongaremos mais em explanar as possibilidades de um *Multi-user Domain* como instrumento para aplicar pesquisas, ou na educação. Citaremos apenas as palavras de Claudine Keenan acerca deste artefato (e com as quais concordamos):

> Na sala de aula tradicional, nós usamos todas as ferramentas de aprendizagem que temos disponíveis: manuais, livros, canetas, papel, giz, marcadores, retro-projetor, áudio, vídeo, debates, notas de palestras, formatos de pergunta e resposta... E cada uma destas ferramentas é importante e útil em seus vários contextos. Mas online, em um MUD ou MOO, não só podemos recriar estes instrumentos em 'qualquer hora e lugar' com a disponibilidade de acesso à internet, como também podemos ampliar as paredes de nossas salas de aula para a comunidade virtual tanto quanto a nossa imaginação permitir. Podemos ampliar o aprendizado ambiente de duas maneiras: estender os 'personagens' ou jogadores para incluir alunos que não estão localizados fisicamente na sala de aula, e 2) ampliar os limites físicos da sala de aula em si.[36]. (KEENAN, 1998. Disponível em: http://css.its.psu.edu/news/nlfa98/mudsmoos.html .)

---

[35] Tradução nossa: All too frequently I log onto an educational MUD to find myself in a virtual representation of a university campus. Separate buildings highlight the traditional divisions among disciplines, and within these buildings are elaborately programmed classrooms. Teachers can lock students in and others out; they have tools for delivering lectures, for silencing one or all members of a class, and controlling who speaks when. Some MUDS have separate character classes for teachers and students, allowing the teachers to control whether or not the students can build rooms or create objects, where they can go in the MUD, when they can leave the virtual classroom, and so on . (FENDERCLAI, 1995).

[36] Tradução nossa: In the traditional classroom, we use every learning tool we have available: textbooks, workbooks, pens, paper, chalk, markers, overhead projectors, audio, video, discussions, lecture notes, question and answer formats . . . and every one of these tools is important and useful in various contexts.

O propósito diferencial deste estudo não reside em uma necessidade educacional que busca inserir ou avaliar como o MUD pode ser aplicado e aproveitado no campo da educação. Na realidade, a pesquisa busca observar a prática do jogador de MUD no contexto maior da cultura digital.

O objetivo deste trabalho é compreender, por meio do conceito de transletramentos, de que maneiras os jovens que vão à escola se relacionam com as mídias, as linguagens e as formas de acesso e uso dos textos para se inserirem em Discursos alternativos àquele apresentado pela escola, e por meio desse discurso atuar no mundo de modo diferente daquele como atuavam os antigos leitores e telespectadores com os quais a escola estava habituada a lidar e a formar.

2B.4. MUD *VALINOR*: Criação e desenvolvimento

A primeira iniciativa concreta de criação do MUD *Valinor* ocorreu em seis de março de 2002, por meio da criação de um grupo de discussão no site do *Yahoo*; à época, o projeto envolvia seis indivíduos, alguns dos quais se tornariam posteriormente os deuses-administradores do jogo. Por meio dessa lista de discussão (ainda ativa), foram decididos aspectos essenciais do jogo: que sistema seria o mais adequado, que alterações eram necessárias, como seriam compartilhadas tarefas, a tradução de comandos, objetivos, arquivos de sistema etc.

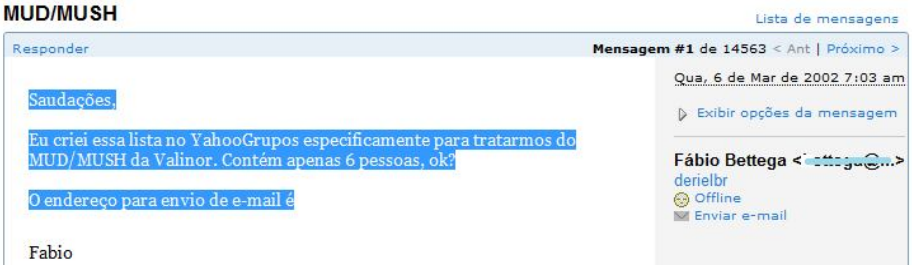


Figura 30: Criação da lista de discussão do projeto

Anteriormente à lista, porém, a ideia já fora sugerida e era debatida na *Valinor*, desenvolvendo-se e ganhando força, aos poucos, com a adesão de alguns participantes

---

But online, in a MUD or MOO, not only can we recreate these tools for "anytime, anywhere" internet access and availability, we can also extend the walls of our classrooms into the virtual community as far as our imaginations can take us. We can extend the learning environment in two key ways: 1) extend the "characters" or players to include learners who are not physically located in the classroom, and 2) extend the physical boundaries of the classroom itself. (KEENAN, 1998).

do debate. Uma chamada para colaboradores também foi postada no site, apresentando o projeto, e conclamando a participar aqueles que podiam auxiliar com seu conhecimento.

A lista de discussão perdurou durante o desenvolvimento de todo o projeto, tendo períodos de maior ou menor atividade, posto que muitas idéias são discutidas em canais paralelos do próprio jogo, constituindo a produção heteráquica do trabalho que caracteriza a produsagem.

No presente momento, a lista conta um arquivo de quase 15.000 mensagens, e seus membros são oscilantes de ano a ano; em geral, o processo de participação, discussão, e produção não está obrigatoriamente conectado à lista de discussão do projeto: muitos usuários, discutam, desenvolvem idéias, e efetivamente produzem dialogando diretamente entre si, sem registros na lista do projeto (outra característica da produsagem).

Em paralelo à lista de discussão, foi ainda realizada uma enquete em aberto, no portal da *Valinor*, que buscava consultar todo o grande público do portal sobre a preferência acerca da criação de um jogo desta natureza. É interessante observar que maioria dos internautas da página (74%) não tinha a menor ciência sobre um jogo usado por nichos, e desta maneira não apresentava conhecimento crítico para opinar ou ajudar demasiado no processo de criação.

> Você prefere que a *Valinor* tenha um...
> MUD 30 (4.8%)
> MUSH 14 (2.2%)
> um misto, mais pra MUD 6 (1.0%)
> um misto, mais pra MUSH 9 (1.4%)
> tanto faz, vou jogar de qualquer forma 102 (16.3%)
> não sei do que vc tá falando 466 (74.3%)
> Total 627 (100.0%)
>
> (Fonte: Lista de discussão da *Valinor*, 06/03/2002)

Apesar da ignorância da maioria sobre o que seria o jogo, ainda assim, todo o desenvolvimento transcorreu de modo colaborativo, com discussões para esclarecer os curiosos, e eventuais chamadas abertas com pedidos de ajuda para o projeto.

> PRECISA-SE DE WEB DESIGNER
> Antes de mais nada, vale uma pequena nota àqueles que não estão acompanhando o trabalho desenvolvido em relação ao MUD Valinor: o MUD Valinor é um jogo de RPG textual jogado online e em tempo real. [...]O site está, tecnicamente, funcional — a engine já foi programada, todos os testes foram feitos e muito conteúdo para o site já foi elaborado. **Porém, nossa equipe tem encontrado uma**

> **dificuldade tremenda para elaborar um layout** interessante e bonito para o site, **e precisamos de alguém disposto a nos ajudar nessa tarefa.**
>
> (Deriel, 2004, Disponível em: http://www.valinor.com.br/5392/)

É possível acreditar que o *Multi-user Dungeon* possui um traço distintivo muito relevante: sua criação e manutenção devem ser constitutivamente colaborativas para obter sucesso, ou a plataforma gradualmente enfraquece e é fechada (o que ocorre com frequência).

Ao longo da trajetória do *Valinor,* muitos sujeitos ligaram-se ao desenvolvimento e partiram, como é usual nesse tipo de construção. Alguns chegaram naturalmente, como usuários do jogo, outros foram trazidos por pedidos de ajuda no portal principal da *Valinor,* e muitos outros eram amigos de participantes que ingressaram apenas para ajudar momentaneamente em compilações, traduções etc. Esta é uma característica das inovações ascendentes conforme observado no primeiro capítulo; a estrutura do jogo, e as possibilidades no desenvolvimento são os elementos nos quais devemos nos deter no tópico seguinte.

2B.5. Estrutura

Como já foi observado, o MUD é um jogo predominantemente textual em que múltiplos usuários podem interagir e atingir objetivos com fim lúdico, todavia reconhecemos que tal colocação torna-se muito abstrata, e buscaremos especificidade.

O jogo é composto por diversas áreas conectadas entre si, tais áreas são arquivos criados por diferentes pessoas e são interligados no espaço de *Multi-user.*

Estes arquivos são criados como qualquer outro: é usada a interface de um programa (como *AreaEditor)*, constrói-se um arquivo, e ele é inserido no código de MUD que está hospedado em um servidor (código de base, *codebase e engine* são todos termos aplicáveis). O código do MUD consegue interpretar esse arquivo, e transformar os dados em uma área utilizável que fica *on-line*; o código também permite que as áreas sejam construídas diretamente no ambiente, mas usar um programa de edição de área é o mais comum. Em um paralelo, criar uma área direto no código seria como criar uma *homepage* em códigos HTML, em lugar de usar o programa de interface amigável como o *Frontpage* da *Microsofit.*

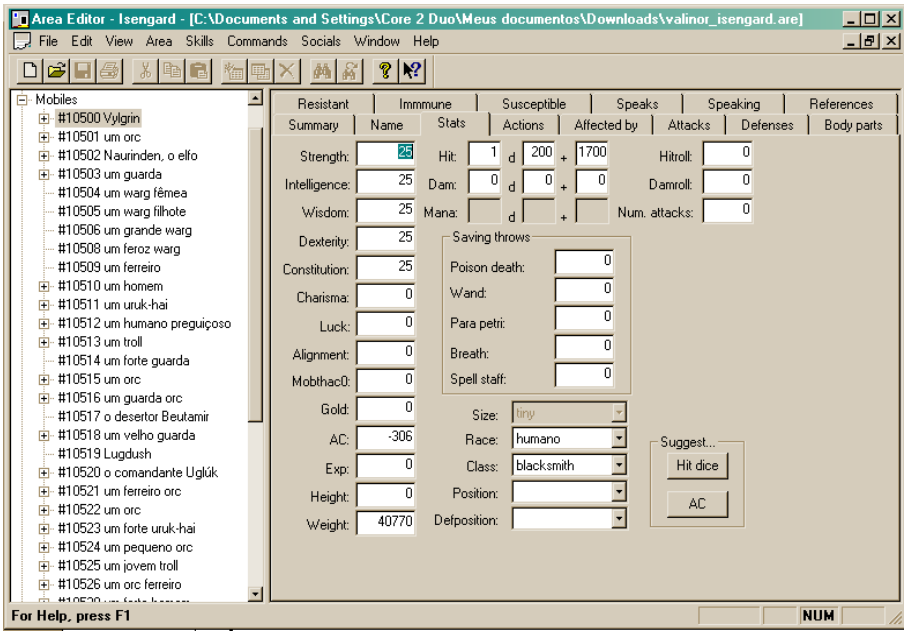


Figura 31: Captura de tela do Areaeditor, mostrando o arquivo além do texto.

Quando se interessam em criar um arquivo de área, os jogadores são orientados por administradores ou jogadores sobre que programas podem encontrar na Internet, ou que maneira é aconselhável utilizar, pois todo aplicativo traz diferenças entre recursos, e isso pode gerar incompatibilidade. A incompatibilidade impediria o sistema do MUD de interpretar e executar o arquivo.

Existem diferentes bases de código para MUD *(DikuMUD, Smaug, Cicle, Merc* etc.), sendo a plataforma *Circle* a mais aplicada entre os brasileiros. Desta forma, muitas vezes o trabalho do produsuário começa na escolha desse código, haja vista que essas bases de código são liberadas sob licenças com certas características de código livre.

Assim sendo, os criadores de MUD têm liberdade e acesso para implementar modificações nos códigos, gerando aperfeiçoamentos e correção de bugs, conforme seu desejo, o que proporciona várias distribuições do mesmo *codebase* (à semelhança do sistema operacional Linux, e similares). Os principais codebases usados e customizados são: AberMUD, TinyMUD, LPMUD, e DikuMUD.

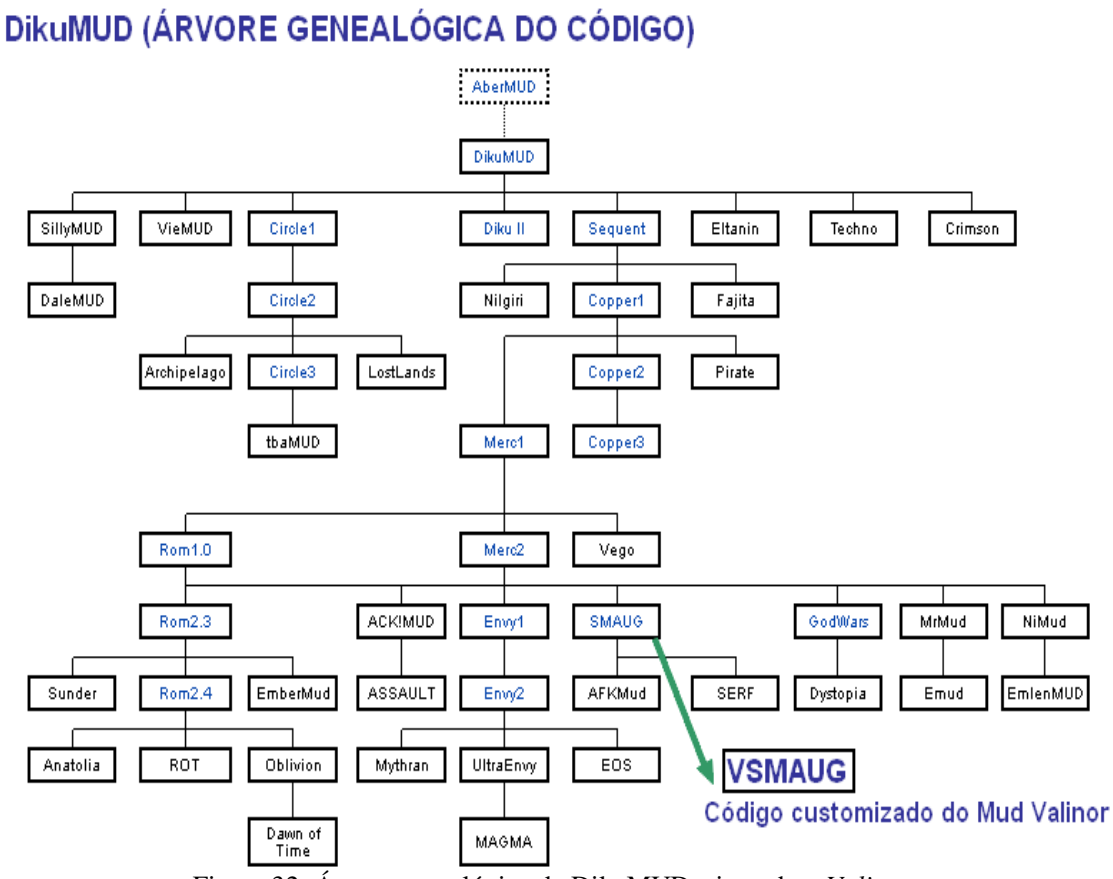
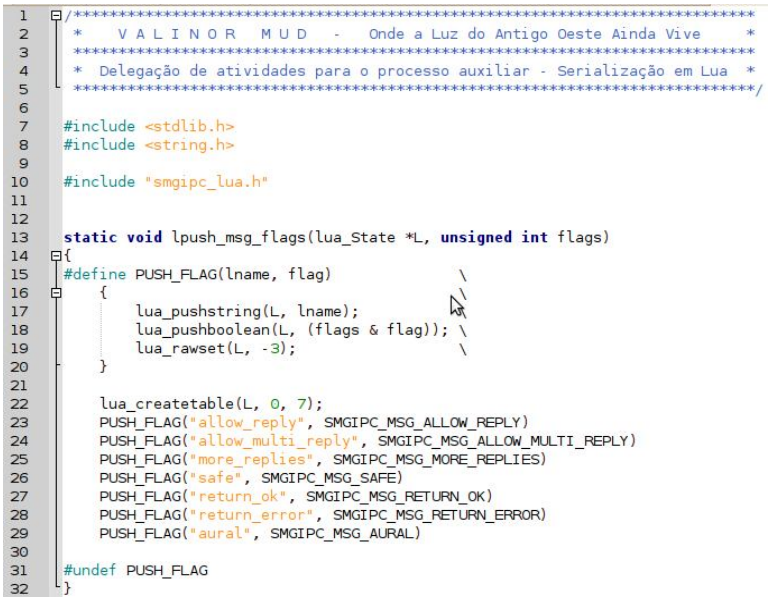


Figura 32: Árvore genealógica do DikuMUD, situando o *Valinor*.

Alguns MUDs aproveitam ao máximo essa liberdade, deste modo, o *codebas*e customizado torna-se tão distante de seu original a ponto de ser considerado como um novo *engine*. No caso do MUD examinado, o código aplicado é conhecido por *Smaug*, que por sua vez é um descendente do sistema *DikuMUD*. O seu correspondente alterado durante dez anos foi denominado como *VSmaug*, com objetivo de herdar a letra inicial do grupo *Valinor*.



```
/*****************************************************************************
 *    V A L I N O R   M U D   -   Onde a Luz do Antigo Oeste Ainda Vive      *
 *****************************************************************************
 *  Delegação de atividades para o processo auxiliar - Serialização em Lua   *
 *****************************************************************************/

#include <stdlib.h>
#include <string.h>

#include "smgipc_lua.h"


static void lpush_msg_flags(lua_State *L, unsigned int flags)
{
#define PUSH_FLAG(lname, flag)              \
    {                                       \
        lua_pushstring(L, lname);           \
        lua_pushboolean(L, (flags & flag)); \
        lua_rawset(L, -3);                  \
    }

    lua_createtable(L, 0, 7);
    PUSH_FLAG("allow_reply", SMGIPC_MSG_ALLOW_REPLY)
    PUSH_FLAG("allow_multi_reply", SMGIPC_MSG_ALLOW_MULTI_REPLY)
    PUSH_FLAG("more_replies", SMGIPC_MSG_MORE_REPLIES)
    PUSH_FLAG("safe", SMGIPC_MSG_SAFE)
    PUSH_FLAG("return_ok", SMGIPC_MSG_RETURN_OK)
    PUSH_FLAG("return_error", SMGIPC_MSG_RETURN_ERROR)
    PUSH_FLAG("aural", SMGIPC_MSG_AURAL)

#undef PUSH_FLAG
}
```

Figura 33: Captura de tela com trecho de código customizado do *Valinor*

Os *Multi-user Dungeons* adotam, em geral, uma postura extremamente fechada e protecionista com seus códigos customizados. Os códigos são alterados apenas por membros de confiança do gerenciador do projeto e demais administradores, haja vista que um código base (*codebase)* é o coração do jogo, aquilo que o individualiza em relação aos demais jogos *on-line*, tornando cada MUD único em seus recursos exclusivos. O roubo e vazamento de códigos é mal visto e condenado entre criadores de MUD, o que já ocasionou severos atritos e desentendimentos.

Essa atividade com o código e sua customização por parte dos usuários é muito interessante e atual. A iniciativa de usuários participarem e modificarem os códigos, gerando um produto mais localizado, rico e palimpséstico é uma tendência que nasceu com o MUD, mas que se estendeu para outros jogos e aplicativos muito comuns em tabletes e celulares.

O fato é que a indústria gamística vivencia um contexto no qual as grandes empresas começam a disponibilizar ferramentas para que os sujeitos tenham papéis mais ativos, alterando os códigos dos jogos e configurações como o cenário, avatares e até o *engine* do jogo.

Isso consiste em uma estratégia da indústria para absorver o poder da produsagem, já apresentada no primeiro capítulo. Desse modo, a indústria gamística principiou a utilizar licenças de *open source* como a LGPL (*Lesser General Public License*), as quais liberam trechos do código para modificação dos usuários, mas

mantém seu núcleo em sigilo. Como exemplo de tal estratégia, podemos citar o jogo *Little Big Planet* para plataforma *Playstation 3*, lançado em 2008 pela *Sony Computer Enterteinment.*

Em *Little Big Planet*, os usuários podem modificar o cenário, avatares e regras do jogo, criando níveis, fases e objetivos. Uma iniciativa estratégica da *Sony Computer Enterteinment* foi estimular a existência de um coletivo social em torno da produsagem do jogo. Além de contribuir, o produsuário pode integrar uma comunidade da *PlaysStation Network* e compartilhar suas produções com outros interessados; o sucesso do jogo foi tamanho, devido ao poder da produsagem, que mais de 275.000 níveis haviam sido gerados por produsuários até abril de 2009. Esse é apenas um exemplo da receptividade dos usuários à participação.

2B.5.1. Áreas

Uma área de jogo é arquivo com a extensão .are que é adicionado ao servidor e interpretado pelo *engine*. Uma área é formada por salas (*rooms*), objetos (itens), e personagens tais como pessoas e monstros, denominados como NPCs (*Non player character)* ou *mobs* (*mobiles*). Cada um desses elementos apresenta um comportamento mecânico próprio, e é utilizado diferentemente pelo *player*.

As **salas (rooms)** são essencialmente o cenário do jogo. Como observamos na figura mais abaixo, uma *room* é construída com um título e um texto descritivo que tem entre três e quinze linhas; as salas podem ter textos ocultos, ou descrições extras que funcionam como dicas para os jogadores.

No espaço das salas ocorrem ações dos jogadores e *mobs.* As salas são ornamentadas com objetos, e podem ter propriedades muito peculiares: uma sala pode matar um jogador e destruir todos os seus itens (tais salas são as temidas *death trap*, armadilhas de morte para jogadores); uma sala pode transportá-lo a ambientes distantes; matá-lo afogado (se for um rio); pode servir como depósito perene de itens; pode impedir que um jogador entre ou permaneça dentro dela; pode impedir que magias sejam executadas e assim por diante.

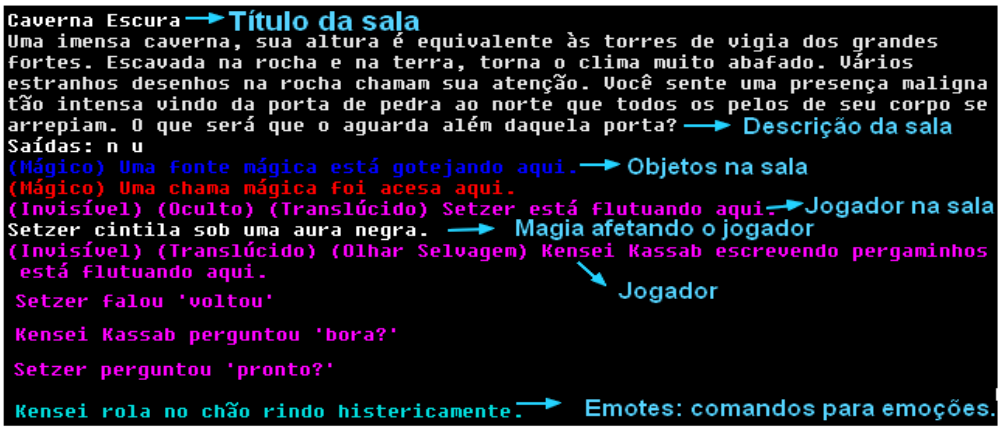


Figura 34: Captura de tela, uma sala do MUD *Valinor*

Entre outras propriedades, salas de MUD possuem tipos de terreno (montanha, água, floresta, cidade, interiores etc.) que além de apresentar certos comportamentos mecânicos, podem exigir mais pontos de movimento e cansar mais um jogador. Ou seja, os predicados da sala são sempre um reflexo prático do texto na descrição. Por leitura, o jogador aprende a lidar e saber o que esperar de uma sala, entendendo o que o texto significa na prática.

Em suma, cada sala do jogo apresenta muitas propriedades específicas que respondem de modo especial aos comandos do usuário, dependendo somente da curiosidade e conhecimento daquele que conceber a sala e sua área.

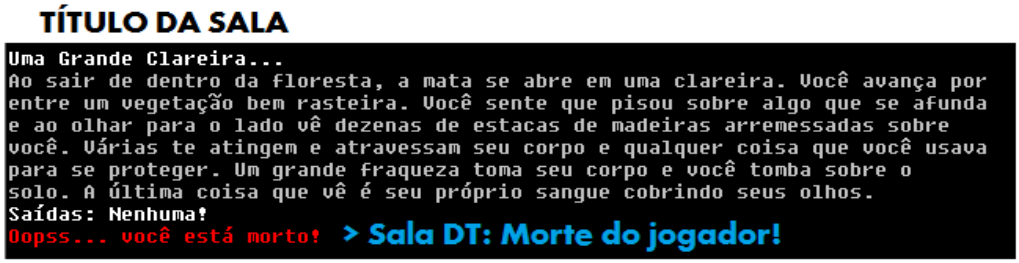


Figura 35: Captura de tela, jogador entrando em uma sala que causa morte.

As áreas são compostas de um número variável de salas; há pequeninas áreas de vinte salas, e áreas monumentais com mais de mil salas, todas igualmente capazes de proporcionar uma experiência de percurso lúdica vertiginosa, prazerosa e perigosa caso os ricos sejam muito altos para o jogador.

Um *muder*[37], em seu percurso, pode atravessar de uma área a outra sem dar por isso: são regiões sendo percorridas, com saídas conectadas como *links* de navegação. Um *Multi-user Dungeon* pode ser reconhecido e famoso por seu número de salas, o site internacional *The Mud Connector* classifica qualquer jogo com mais de três mil salas como 'porte médio'; atualmente, o MUD *Valinor* conta com cerca de cinco mil salas.

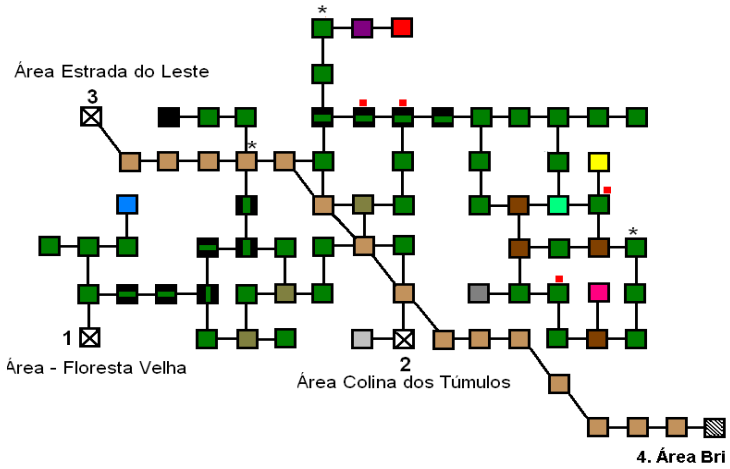


Figura 36: Mapa de uma Área de MUD e suas ligações com outras áreas vizinhas.

Os ***Non-Player Characters*** são parte fundamental da estrutura lúdica. Quando mortos podem dar pontos de experiência, podem caracterizar-se com aparência humana, ensinar habilidades aos jogadores, ofertar missões em *quests*[38], e outras muitas funções. Não obstante estes atributos, muitos jogadores possuem NPCs particulares e customizados, sob a forma de animais de estimação (pets): cavalos de batalha, gatos, lobos gigantes, onças pintadas, moscas, e o que mais a criatividade permitir. As estatísticas do servidor *Valinor* sinalizaram a existência de 1890 *mobs on-line.*

Estes personagens virtuais são capazes de simular comportamentos e desenvolver diálogos dentro de *scripts* e situações comuns dentro do jogo. Todas suas reações dependem da capacidade criadora do usuário que o concebeu.

A princípio, pode ser difícil para um jogador diferenciar um NPC de um jogador real. Essa verossimilhança é parte do aspecto desafiador para aqueles que planejam um *mob*. Jogadores de MUD satisfazem-se com o prazer criativo de fazer com que *mobs* simulem comportamentos humanos, constituindo uma faceta curiosa da interação humano-computador.

---

[37] *Muder:* alcunha comum dada ao jogador de MUD. (MURRAY, 2003, p. 146)
[38] *Quest:* aventuras, demandas nas quais os jogadores se empenham para se tornarem heróis.

Um dos casos mais conhecidos é a Eliza programada por Michael Seifert (MUD Valhalla), claramente inspirada na Eliza criada por Joseph Wezebaun (MIT, 1960). Em uma demonstração de esforço admirável, Seifert concebeu uma infinidade de *scripsts* versáteis, programou *cheats* (códigos com truques, trapaças) para que o *mob* aparecesse na listagem de jogadores humanos conectados (da qual NPCs estão excluídos), além de outras invenções, tudo com objetivo de enganar pelo máximo tempo possível os jogadores que interagissem com o *mob*.

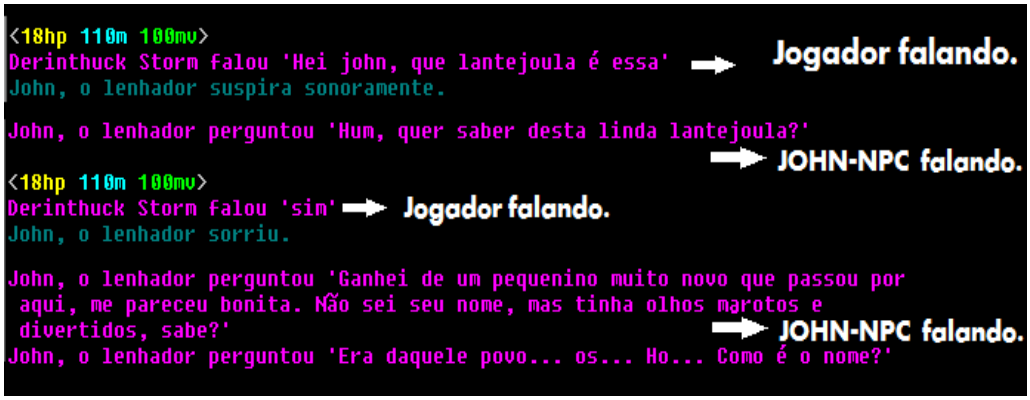


Figura 37: Jogador conversando com NPC durante *quest* automática.

Os **objetos** são elementos de função extremamente interativa devido às suas propiciações; no jogo existem diferentes tipos de objetos, a mecânica da criação de objetos é demasiado extensa e complexa para ser explanada nesse estudo, por isso, este estudo limita-se a um brevíssimo exame e os demais aspectos serão mencionados quando necessário.

Há 3110 objetos criados em áreas, mas somados àqueles em posse dos jogadores os itens do jogo são mais de oitenta mil, pois cada jogador possui objetos customizados, ou vários exemplares de um pergaminho, por exemplo.

Os objetos em um MUD funcionam e são criados a partir de tipos (*types*), cada tipo de objeto tem um comportamento próprio: um objeto tipo PAPER (papel) responde ao comando '*note write*', e pode ser usado para escrever mensagens que serão mostradas mediante input '*examine papel*'. Um objeto tipo FOUNTAIN (fonte) geralmente tem a forma textual de uma fonte, pia, tanque, bica, cachoeira, e responde ao comando '*drink*'; esse tipo de objeto possui ainda configurações que podem fazer com que o líquido da fonte seja água, hidromel, uísque, sangue, veneno e outros mais.

Existem 64 tipos de objetos no sistema do MUD *Valinor*, assim sendo, objetos podem ser vestidos, comidos, arremessados, destruídos, usados como mobília, containeres, além de outras aplicações que espelham a realidade.

2B.5.2. **Aspectos do funcionamento**

Há características de funcionamento que permeiam toda a estrutura já examinada, e merecem igual atenção para compreendermos como é a experiência do *muder*: o tempo no jogo, a comunicação, e procedimentos de informação.

2B.5.3. O Tempo na virtualidade e no Real

Não apenas o território funciona baseado em fantasia, mas também o tempo cronológico do MUD tem sua contagem simulada. Há um calendário aplicado no jogo, adaptado dos calendários do escritor J. R. R. Tolkien. Este calendário segue meses e anos com nomes fantasiosos.

Nesse momento, é importante apresentar dois conceitos fundamentais nos MUDs que devem surgir diversas vezes, doravante, neste trabalho: *IC (in character)* e *OOC (out of character);* os dois termos remetem a 'dentro do personagem', ou seja, na fantasia do jogo e 'fora do personagem', o que seria uma referência ao mundo real, que na concepção dos usuários seria a pessoa que comanda o personagem.

O código do jogo processa o tempo de maneira especial, acelerada, adaptada para ao ritmo rápido de *games*: cada 5 minutos *OOC* equivalem à 1 hora IC e nessa somatória um mês *OOC* equivale a 1 ano no universo fantasioso.

Por meio do comando *DATE* é possível visualizar a hora IC e OOC, o tempo acumulado de jogo e outras informações do sistema; muitos jogadores personalizam configurações para que possam visualizar os horários ininterruptamente, sem precisar executar comandos.

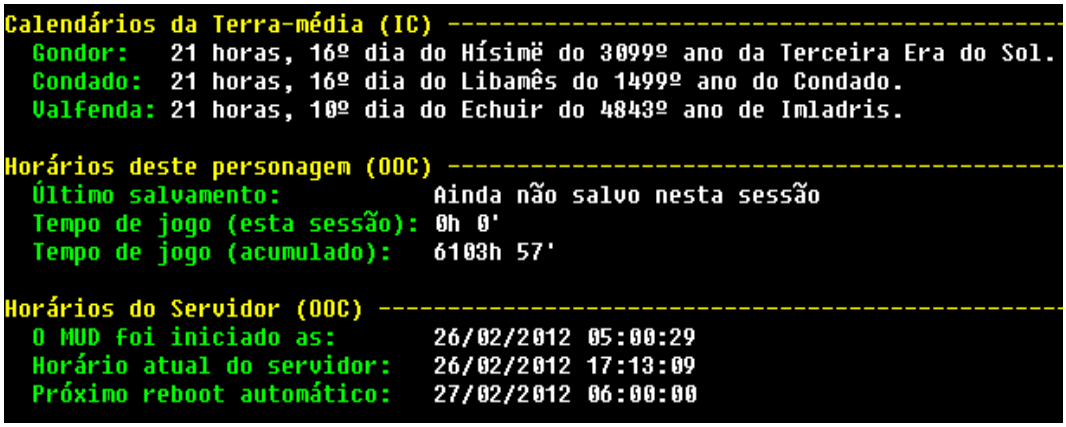


Figura 38: Visualização do comando DATE

Esse ritmo de tempo ágil deve tornar o jogo mais dinâmico: treinar, dormir, vender coisas, ir às lojas, todo o gerenciado do personagem se torna menos monótono. Claro, em paralelo, há o tempo do mundo real: os jogadores podem simplesmente se desconectar e retornar ao jogo quando desejarem, sem perdas. Muitos jogadores conectam-se apenas para usufruir seu tempo com amigos batendo papo, namorando, ou tendo atividades sociais *OOC*.

2B.6. Informação

Alguns comandos do jogo apresentam como único objetivo fornecer informações sobre o andamento do jogo, ou demais personagens, alguns deles são os comandos NEWS, WHO e WHOIS.

Digitando ‘news’ , o usuário pode visualizar todas as notícias publicadas pela administração: novas implementações, novos clãs, explicações sobre quedas no sistema, alterações em leis*, avisos de quest*, e outras comunicações relevantes ao interesse geral.

O comando *WHO* (quem) mostra uma lista de jogadores conectados ao game naquele momento; os personagens sob efeito de magias de ocultamento não são listados, exceto se o jogador que executar o *WHO* possuir magias para enxergar os ocultos.

Essa listagem indica atributos de cada personagem: se é um mortal ou administrador, qual nível, sobrenomes de família, clã, e se eventualmente está condenado (punido pela administração), ou se acaba de assassinar ou agredir um jogador. Os administradores têm comandos especiais para não se revelarem via *WHO*, e nos demais ambientes, assim, é possível que os jogadores nunca saibam quando um *god* está *on-line*, exceto se esse assim preferir.

A listagem padrão é por níveis, entretanto no *Valinor*, o WHO tornou-se configurável para incluir a listagem por ordem alfabética, e não por níveis ou poder administrativo. Essa possibilidade esta atrelada a efeitos discursivos que ressaltam a equidade entre os jogadores mais fortes e novatos, entre mortais e administradores e uma não valorização de jogadores unicamente por níveis.

Figura 39: Listagem do comando WHO.

Essa listagem dá margem ao uso de outras possibilidades de informação, como o comando *WHOIS*, mediante esse comando, o jogador tem acesso à biografia IC daquele personagem e outras informações que o usuário deseje compartilhar como: *homepage*. As primeiras informações têm formato padrão, mas o campo biografia é customizável, por isso, eventualmente os jogadores desvirtuam o campo da biografia e não escrevem uma narrativa biográfica como se espera.

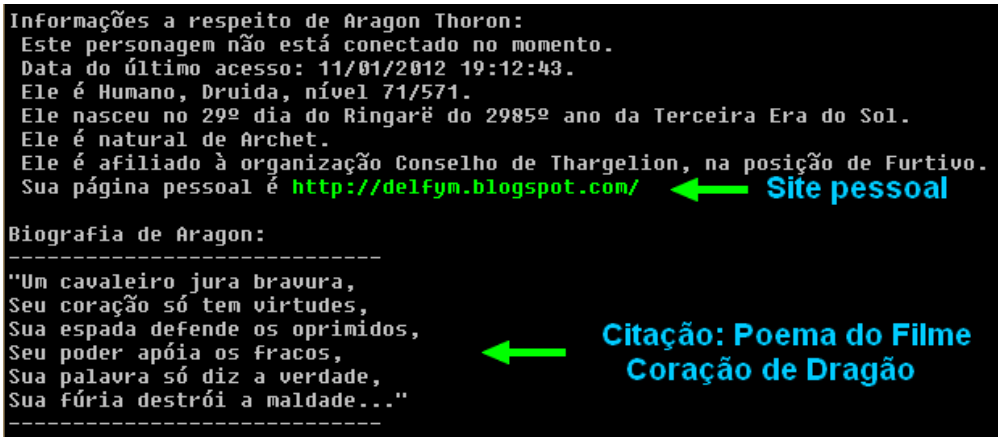


Figura 40: WHOIS de um jogador indicando seu site pessoal.

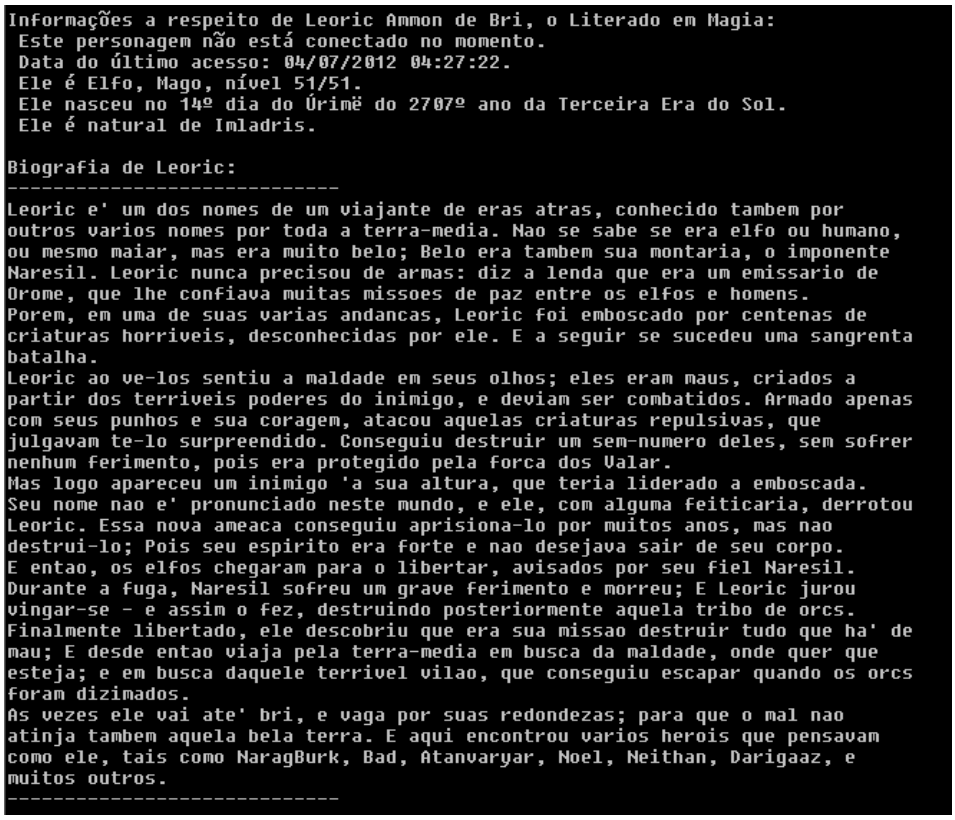


Figura 41: Campo biografia de um jogador.

2B.7. A comunicação

A comunicação em *Multi-user Dungeon Valinor* é deveras segmentada, posto que a estrutura oferta muitos canais de comunicação públicos e privados, o acesso a alguns deles pode angariar *status* social, e diferentes conhecimentos durante o uso.

- *Chat:* canal síncrono de comunicação *OOC* de alcance global, visto por todos mortais e imortais, utilizado em qualquer local do jogo. Exibe sobrenome junto ao nome. Não funciona quando o jogador está morrendo.
- *Say:* canal de comunicação *IC,* síncrono, para diálogo com personagens que estejam ocupando a mesma sala.
- *Osay*: Canal de comunicação *OOC*, síncrono, para diálogo com personagens que estejam ocupando a mesma sala.
- *Mtalk*: canal de comunicação síncrono e assíncrono entre administradores, visualizado apenas entre eles. Jogadores podem enviar mensagens para esse canal caso necessário, mas o uso indevido acarretará punições. O canal é logado, ou seja, seu conteúdo é registrado sempre.
- *Stafftalk:* Canal de comunicação síncrono entre membros da equipe como administradores, *builders* (construtores de áreas), e jogadores que colaborem com o projeto em algum nível. Não é logado (registrado).
- *Tell:* Canal de comunicação *OOC,* síncrono, para enviar mensagem privada a um jogador especial. Funciona de qualquer área do jogo, entre personagens distantes, e quando o jogador está morrendo.
- *Shout / Yell:* Canal para enviar mensagem a todos os jogadores que estejam próximos territorialmente (em salas nas cercanias); equivale a gritar.
- *Ordertalk*: Canal de prestígio privado, apenas os membros do núcleo social (clã) podem ler e usar. Assuntos de *ordertalk* são motivo de curiosidade e sigilo.
- *Gtell:* canal de comunicação privado para múltiplos usuários, gerado momentaneamente entre membros de um grupo de treino, jogadores que se reuniram para treinar sem vínculos definitivos.
- *Mail:* Canal de comunicação privado para troca de mensagens assíncronas, funciona como um serviço de e-mail: destinatário, caixa de entrada, uso de um editor de texto especial com cores, itálico e outros recursos de formato rico de texto.

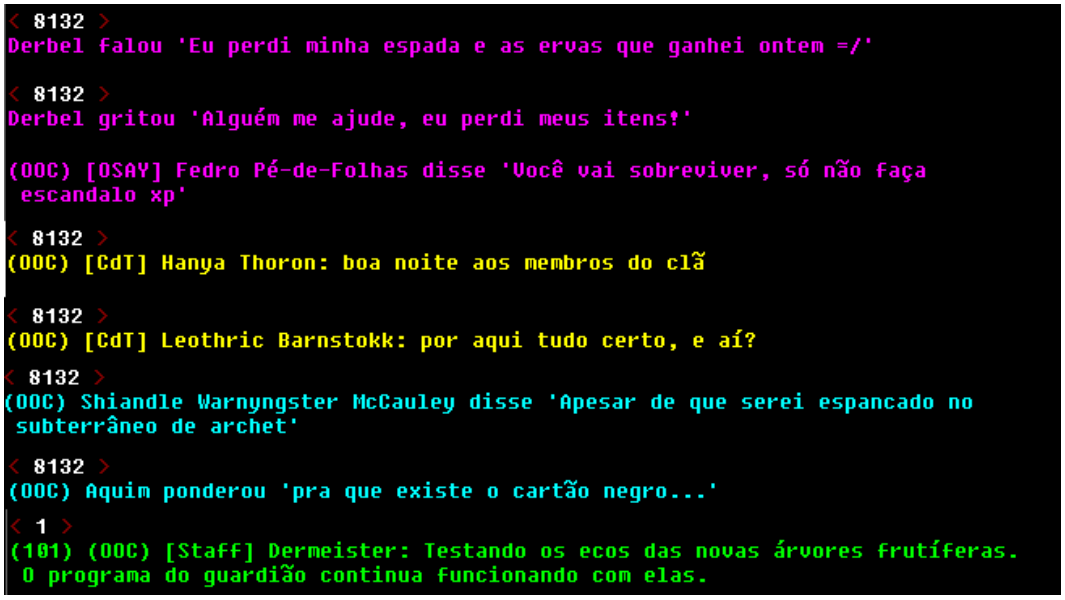


Figura 42: Amostra de alguns canais em execução

Alguns canais apresentam suas regras de uso; por exemplo, não são recomendadas palavras de baixo calão e cunho sexual no canal público *chat*, porém esse tipo de conteúdo é tolerado quando não inserido em contexto de agressividade.

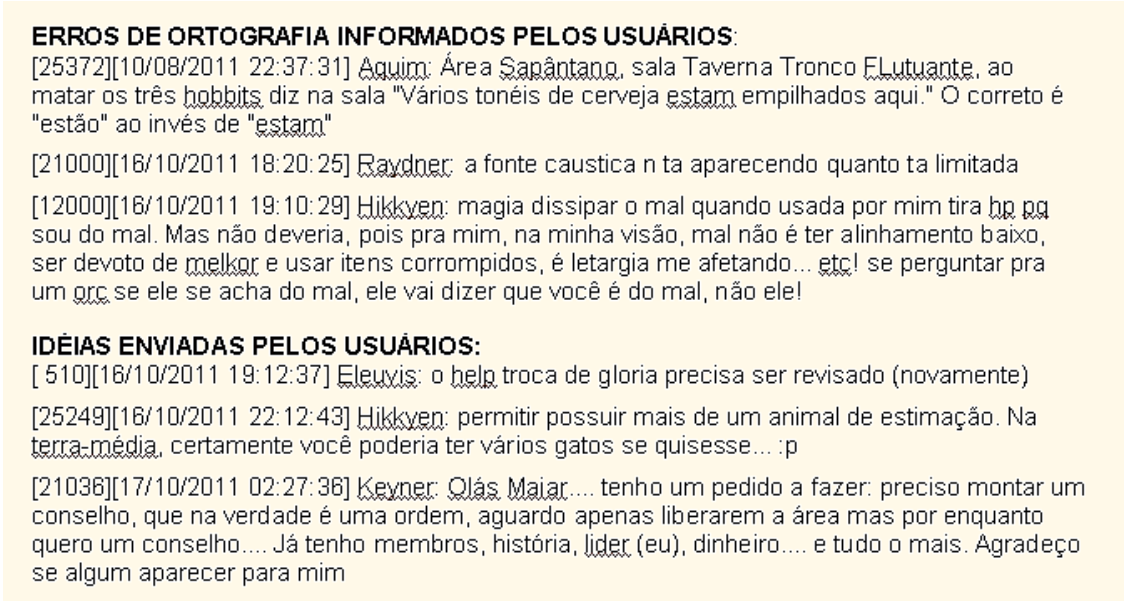
Percebe-se que o gerenciamento da comunicação não está restrito à administração. Por vezes, quando uma situação de conflito ocorre em canais públicos, há registros em que os próprios jogadores tomam a dianteira e aconselham o(s) infrator(es), realizando uma forma de policiamento, ou pedem no canal MTALK que a administração tenha uma atitude. Esses eventos retornam à ideia de governança coletiva.

Em canais privados, as regras e policiamento ficam a cargo dos próprios usuários do canal; em todos os clãs, é função do líder e seus pares ter leis e policiar o canal (se assim desejarem), pois os administradores não se intrometem no funcionamento, ou leitura, de canais privados. Esses canais refletem uma vida comunitária OOC também.

Não obstante essas segmentações, alguns canais merecem considerações à parte, são eles os canais *BUG, TYPO* e *IDEA*. Esses canais são voltados à interação entre jogadores e a estrutura do jogo, também são funcionalidades padrão em todo MUD.

Tais canais são assíncronos, toleram cerca 300 caracteres por mensagem, e não têm limitação de nível ou local. Qualquer jogador pode enviar uma mensagem de onde estiver, seja qual for seu tempo de jogo. Eles são registrados em arquivo, e os jogadores podem reportar possíveis *bugs* no sistema ou coisas estranhas, erros de ortografia, sugerir textos mais adequados para o ambiente, dar ideias de implementações e novidades para a estrutura do jogo, ou simplesmente comunicar reclamações. Diariamente, o servidor envia um relatório com as comunicações do dia para a lista de discussão, de modo que as mensagens possam ser lidas por todos os envolvidos na construção do MUD.

Percebe-se que muitos usuários iniciam seu engajamento e participação utilizando esses canais, gradativamente saindo das sugestões curtas para um envolvimento mais direto por meio da construção de uma área, ou debate mais profundo na lista de discussão do projeto.



ERROS DE ORTOGRAFIA INFORMADOS PELOS USUÁRIOS:

[25372][10/08/2011 22:37:31] Aquim: Área Sapântano, sala Taverna Tronco FLutuante, ao matar os três hobbits diz na sala "Vários tonéis de cerveja estam empilhados aqui." O correto é "estão" ao invés de "estam"

[21000][16/10/2011 18:20:25] Raydner: a fonte caustica n ta aparecendo quanto ta limitada

[12000][16/10/2011 19:10:29] Hikkyen: magia dissipar o mal quando usada por mim tira hp pq sou do mal. Mas não deveria, pois pra mim, na minha visão, mal não é ter alinhamento baixo, ser devoto de melkor e usar itens corrompidos, é letargia me afetando... etc! se perguntar pra um orc se ele se acha do mal, ele vai dizer que você é do mal, não ele!

IDÉIAS ENVIADAS PELOS USUÁRIOS:

[510][16/10/2011 19:12:37] Eleuvis: o help troca de gloria precisa ser revisado (novamente)

[25249][16/10/2011 22:12:43] Hikkyen: permitir possuir mais de um animal de estimação. Na terra-média, certamente você poderia ter vários gatos se quisesse... :p

[21036][17/10/2011 02:27:36] Keyner: Olás Maiar.... tenho um pedido a fazer: preciso montar um conselho, que na verdade é uma ordem, aguardo apenas liberarem a área mas por enquanto quero um conselho.... Já tenho membros, história, lider (eu), dinheiro.... e tudo o mais. Agradeço se algum aparecer para mim

Figura 43: Relatório dos canais *Bug, Typo, e Idea*

Cabe mencionar que nada impede que outros canais externos de comunicação se sobressaiam, como o fórum da *Valinor,* ou uma comunidade no Orkut, todavia o foco deste estudo se detém apenas aos eventos registrados plataforma e servidor do jogo.

2B.8. A dualidade constitutiva dos MUDs

A constituição dual do MUD é um elemento visceral para compreender as práticas, eventos e toda a dinâmica social e mecânica do jogo; a dualidade é um aspecto inerente à estrutura do ambiente (salas, objetos etc.), aos jogadores e mesmo à relação entre os sujeitos da construção colaborativa.

O sujeito que realiza a navegação, através de uma rota multilinear tem o outro lado do autor que edifica uma narrativa, que domina o percurso e realiza escolha, mas também compartilha a experiência de ser leitor e personagem vítima dentro uma macro narrativa na qual está incapaz de controlar totalmente o curso: dilatação, personagens que entram e desaparecem. O sujeito jogador pode experimentar o prazer de autoria, porém também será personagem e leitor por seu turno.

Os conceitos de IC e OOC reforçam o duplo que existe entre jogador e personagem. Com estes conceitos, a estratégia do MUD tenta impor duas identidades para seu usuário: a primeira é o sujeito personagem, e a segunda é o sujeito jogador; a existência dos conceitos não significa, contudo, que sejam sempre praticados, ou que seja possível uma divisão heterogênea deles. Com freqüência, os sujeitos criam táticas para driblar e unificar estes dois conceitos.

O Sujeito-personagem é um avatar controlado, em teoria com personalidade, e características próprias; o personagem é o produto direto da imersão na fantasia do jogo. O sujeito-jogador é quem coordena as ações, e realiza a manutenção do avatar em aspectos externos à narrativa: subir níveis, aprender habilidades, usar comandos técnicos para inserir descrições da casa que comprou, sugerir alterações de jogabilidade, reportar bugs e erros, fazer amigos no chat, negociar no fórum, na lista e muitas outras atividades.

Há nesta divisão, um elemento que impede uma total dicotomia entre estas duas identidades: elas são interdependentes. Quando o personagem age dentro de uma narrativa ficcional virtual, é possível que suas ações marquem de forma concreta o ambiente do game. De modo idêntico, é fato que a postura e decisões do sujeito-jogador caracterizam e definem os sucessos e fracassos de seu avatar.

A identidade do jogador de MUD é uma simbiose entre dois elementos não homogêneos, o pólo fantástico de encarnar um herói épico com família, clã e afins, e o

pólo realístico (OOC) do jogador contribuinte que pode alterar aspectos concretos da plataforma.

De fato, o MUD sempre funcionou com um duplo, pois o jogo de fantasia não passa de um sistema produzido em linguagem C subjacente a uma interface de texto verbal; cada sala, objeto, móbile e jogador são enunciados com base em duas camadas porosas que produzem significado conjuntamente, programação e narrativa.

No meio de uma aventura, o herói encontra uma espada mágica, a espada emana luz, consegue falar conselhos ao jogador, ferir de maneira mortal, ela é bela e temível; todavia, ele sabe que a espada é apenas um objeto do MUD, o herói utiliza a espada e aprecia o texto que descreve uma centelha luz na lâmina. Por outro lado, o jogador mais prático é quem identifica o item para conferir dados sistemáticos: quantos pontos de *damroll*? Quais valores de dano mínimo e máximo? Quais magias o objeto lança e qual quantidade? Por quantos *ticks?* Está *bugada*? Todos os atributos são dados interpretados pelo *engine*, mas a constituição da espada (suas propriedades) não é a mesma sem a camada textual.

Nessa dualidade, caberá ao usuário aprender a lidar com os dois aspectos do jogo, aprendendo as habilidades necessárias, desenvolvendo as práticas de letramento que gradualmente irão esclarecer as diferenças e igualmente obscurecê-las.

CAPÍTULO 3

Metodologia, dados e questões de pesquisa

3.1. Paradigma de pesquisa

Como apresentando no primeiro capítulo, o fenômeno que este trabalho investiga é parte crucial do contexto contemporâneo de tecnologia digital, e as práticas de letramento em plataformas colaborativas são parte desse contexto.

É difícil dissociar a cultura colaborativa e suas ferramentas do contexto. Portanto, é apropriado efetuar uma observação da questão aplicando a metodologia do estudo de caso, haja vista que tal método é adequado para "investigar um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos" (YIN, 2005).

3.2. Perguntas de Pesquisa

Como apresentado, a pesquisa busca compreender como funcionam as práticas de letramento no MUD *Valinor*, jogo de construção colaborativa. Mediante a complexidade do objetivo, o escopo foi desmembrado em três perguntas de pesquisa que se completam:

Pergunta 1: Como funciona a dinâmica social (relações entre usuários) no espaço de afinidade que se apóia no MUD *Valinor*?

Pergunta 2: Quais são as principais características dos letramentos de fãs no espaço do MUD *Valinor*?

Pergunta 3: Quais são os gêneros discursivos/textuais mais centrais para a prática desses letramentos e quais suas características específicas?

Este estudo procurará responder a estas três perguntas a partir de dados acumulados que foram registrados e arquivados pela comunidade, e ao qual se teve acesso.

3.3. Participantes do estudo de caso

O presente estudo de caso deve examinar material produzido por cerca de 30 a 40 informantes, e acumulado em textos e depoimentos da comunidade. Estes sujeitos foram jogadores que realizaram contribuições diretas ou indiretas com o jogo, em

diferentes momentos, com diferentes níveis e tipos de participação, relacionados a diferentes práticas e letramentos da comunidade.

Em qualquer tabela, análise ou captura de tela, estes informantes serão identificados sempre por seus nomes de personagens, ou seja, os nomes dos personagens fictícios que usam dentro do jogo. Com base nos níveis e tipos de participação, nota-se que esses informantes perfazem três tipos:

Tipo 1: Os jogadores-usuários que atuam, ou atuaram como *builders* (construtores do espaço de jogo), são participantes diretos da equipe administrativa e do núcleo de inovadores.

Tipo 2: Os jogadores-usuários, sem relação com a equipe ou contribuições diretas ao projeto, mas que utilizaram pontos de glória para recriar itens, animais, ou salas, e possuir objetos únicos para uso exclusivo e pessoal, marcados com suas próprias palavras.

Tipo 3: Os jogadores-usuários comuns e aleatórios que não interagem diretamente no jogo ou equipe, não criam itens pessoais. Apresentam uma participação superficial, enviam *typos, bugs,* e ideias de mudança para desenvolvimento que formam um registro no servidor.

Quando caracterizamos esse tipo de participação como superficial, isso é definido a partir do nível de envolvimento desses jogadores que parece manifestar preferências, mas optam por não ter uma participação engajada como produtores. A atividade dos jogadores que utilizam esses canais é, em sua maioria, mais próxima do conceito de prossumidor apresentado no capítulo 1: são usuários, até certo ponto críticos e bem informados, que sabem manifestar suas ideias em relação ao produto, mas não aprofundam o envolvimento até a produção. Por vezes, é possível que esses sujeitos evoluam naturalmente até se transformarem em sujeitos do tipo 1.

A seleção de dados não prioriza qualquer um dos tipos, mas examinará este material de acordo com o tipo de participação e prática de letramento nele envolvida.

3.4. Fontes de Dados

As evidências do estudo partem de três fontes, a primeira consiste nos dados do servidor que hospeda o jogo (o jogo em si, contribuições de usuários); a segunda é o grupo de discussão do projeto, hospedado no site do *Yahoo Groups;* a terceira é o

arquivo de discussões do fórum *Valinor,* também hospedado no servidor. Todos proporcionam registros de depoimentos e textos acumulados na comunidade, os quais podem ser separados em três tipos:

(a) Relatórios de avisos*, bugs e typos e* idéias.

(b) Arquivo da lista de discussão e fórum com debate assíncrono; enriquecida por registros de reuniões virtuais com debates síncronos.

(c) O resultado das práticas de letramento, produção do usuário (o MUD em si).

Como observado no capitulo 2, o arquivamento de tais registros ocorre de maneira automática e fica disponível no servidor. Assim sendo, há uma grande quantidade de registros já arquivada, além de arbítrio e acesso para realizar novos levantamentos de dados.

A acessibilidade ampla, ou seja, acesso irrestrito a qualquer dado a qualquer tempo, é fator decisivo na qualidade de um estudo de caso. O acesso proporciona também um estudo mais acurado e metadados: revisões múltiplas dos arquivos, exatidão, seleção por períodos, sujeitos envolvidos, datas, estabilidade e referências mais detalhadas.

Assim sendo, há um cruzamento de diferentes registros para avaliar: em primeira escala, aumenta-se a credibilidade e comprovação de hipóteses; em segunda, permite ao estudo focar os diferentes graus de interação e participação.

3.4.1. Relatório de avisos, *bugs,* idéias e erros de ortografia

O primeiro tipo de registro é o 'Relatório de avisos, *bugs,* idéias e erros de ortografia'. Tal relatório é gerado pelo servidor e reporta contatos de jogadores; ele é resultado do conteúdo enviado aos canais de comunicação, *BUG, TYPO* e *IDEA*, que foram apresentados no capítulo anterior. Ocorre que diariamente todo contato nestes canais é registrado, e enviado por e-mail automático do servidor à lista de discussão.

Na lista, os relatórios podem ser debatidos ou corrigidos por participantes do projeto. O conteúdo desses relatórios registra uma participação mais superficial, pois são contatos produzidos, em geral, por usuários menos engajados.

Abaixo, segue uma captura de tela para exemplificar um desses relatórios gerados automaticamente, com os relatos feitos por usuários no prazo de um dia. Nesta

pesquisa, busca-se limitar o exame aos relatos enviados entre outubro de 2009 e outubro de 2011.

[valinor_mudmush] [BUGS] 28/12/2011 Inbox ×

Nosso Querido MUD mud@valinor.com.br via yahoogrupos.com.br 28/12/2011
to Lista

Portuguese › English Translate message Turn off for: Portuguese ×

Relatório dos avisos, bugs, idéias e erros de ortografia do MUD
(Mensagem gerada automagicamente a partir dos registros do MUD)

ANOTAÇÕES E AVISOS DEIXADOS PELO STAFF:
[771][28/12/2011 01:49:28] Derinthuck: bug no carreador de baus do grn consertado, o mob estava fraco para o peso dos itens.

IDÉIAS ENVIADAS PELOS USUÁRIOS:
[1542][27/12/2011 20:11:59] Keyner: Que tal, se implementassem a opção do GEMOTE para todo o mud! com canal de ligar e desligar?
[1542][27/12/2011 20:12:26] Alane: colocar uma opção d avisar quando entramos e saimos da valinor, e um comando para desativar se quiser.
[1542][27/12/2011 20:12:58] Alane: ficaria bacana emot para todos e um comando para desativar no caso d encomodar
[15004][27/12/2011 20:13:14] Weyni: podiam implementa o comando gemote para todos ia ficar massa
[21000][28/12/2011 02:17:49] Derinthuck: Criar um jeito de destreza tiraruma % do dano recebido, sem vincular isso ao conceito de armadura, pois aí, aremaduras podem afetar destreza negativamente sem perder o ac que dão.

ERROS DE ORTOGRAFIA INFORMADOS PELOS USUÁRIOS:
[784][28/12/2011 00:55:40] Torgas: Vato Nogueira falou 'Posso Posso lhe transportar para Valfenda, Archet, Bri, Estrado, Sede do Brandevin, Beirágua, Sapântano e Fosso Branco. (acho eu que tem um posso a mais).

[]'s Nosso Querido MUD

| **através de email** | Responder **através da web** | **Adicionar um novo tópico**
Mensagens neste tópico (1)

Figura 44: Captura de tela: Relatório de *bugs*, avisos, ideias e erros de ortografia

3.4.2. Lista de discussão e fórum

A lista de discussão do projeto utiliza como suporte um serviço do site de hospedagem Yahoo, tendo sida criada em março de 2002. A lista mantém um arquivo com mais de quatorze mil mensagens, que incluem discussões em torno novos projetos; relatórios de *bugs, typos* e ideias enviados por jogadores; mapas; fotos; além de arquivos com registros de reuniões e debates síncronos realizados dentro jogo.

Esse repositório permite acompanhamento do fluxo de mensagens desde o início do projeto, além de ferramentas de busca que possibilitam delimitar a escolha de mensagens de certo participante, período ou examinar as mensagens em torno de uma inovação/evento especial ocorrido no jogo.

Todas as implementações do jogo são, em geral, debatidas na lista, tanto por administradores / implementadores, quanto por colaboradores diretos e indiretos. O conteúdo desse repositório é muito variado, agregando discussões de teor técnico e

sociológico, quando conflitos de razão política ou social foram debatidos, ou simplesmente emergiram no diálogo sem um planejamento.

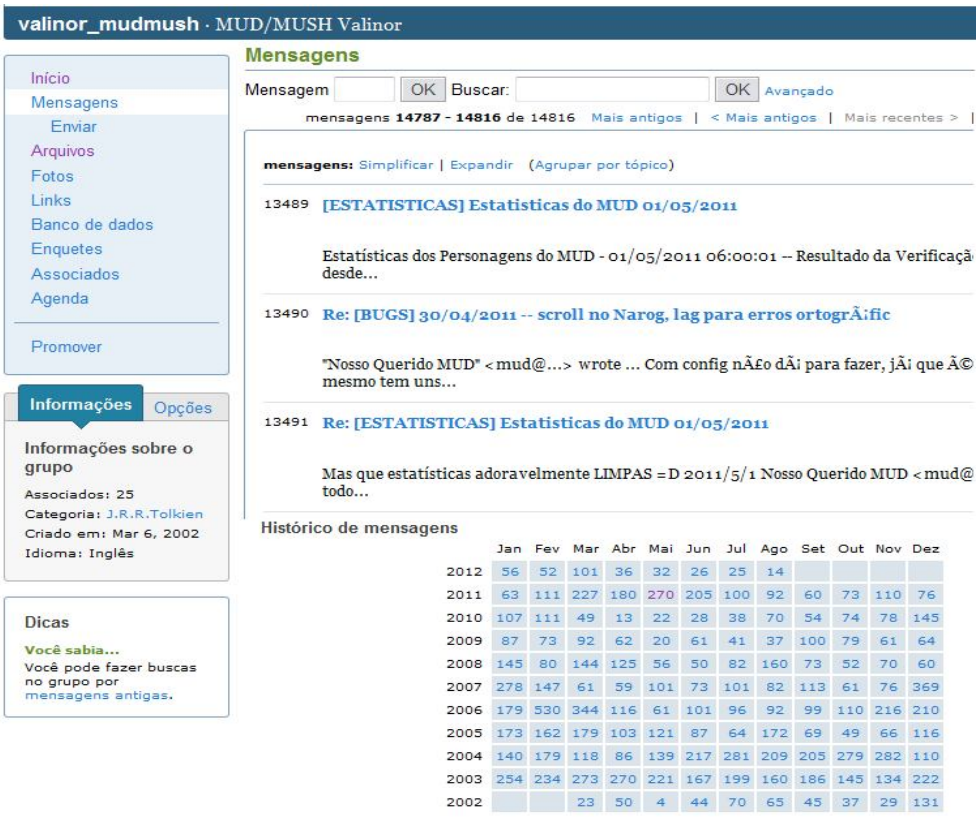


Figura 45 – Captura de tela da lista de discussão

3.4.3. O MUD

O terceiro tipo de registro que utilizaremos são as contribuições dos usuários no ambiente do MUD *Valinor*, ou seja, o próprio MUD. Constituem-se de capturas de tela, registrando a contribuição dos usuários: objetos customizados, áreas inteiras criadas, salas personalizadas, etc. Desse ponto de vista, todo o MUD seria um registro de contribuição de produsuários, resultado concreto da participação: aquilo alterado na plataforma digital, produto dos letramentos executados.

Foi realizado um levantamento dessas contribuições colhidas na plataforma do MUD, um recorte de pesquisa com base em exemplares mais típicos e atípicos.

A criação de áreas tem registro aberto, porém a criação de objetos e móbiles customizados fica arquivada em uma ficha oculta de personagem. É uma espécie de

arquivo acessível apenas aos administradores do MUD, esta é uma maneira ágil de localizar contribuições, mesmo que seja apenas uma leve alteração no jogo.

Um exemplo dessa ficha está visível captura de tela abaixo, em destaque para melhor visualização. Pela observação registrada no arquivo da personagem (*pfile*), sabe-se que esse jogador contribuiu criando itens, e que 'um elmo de prata' foi renomeado para um gorro, no dia 05/06/2011 por um administrador

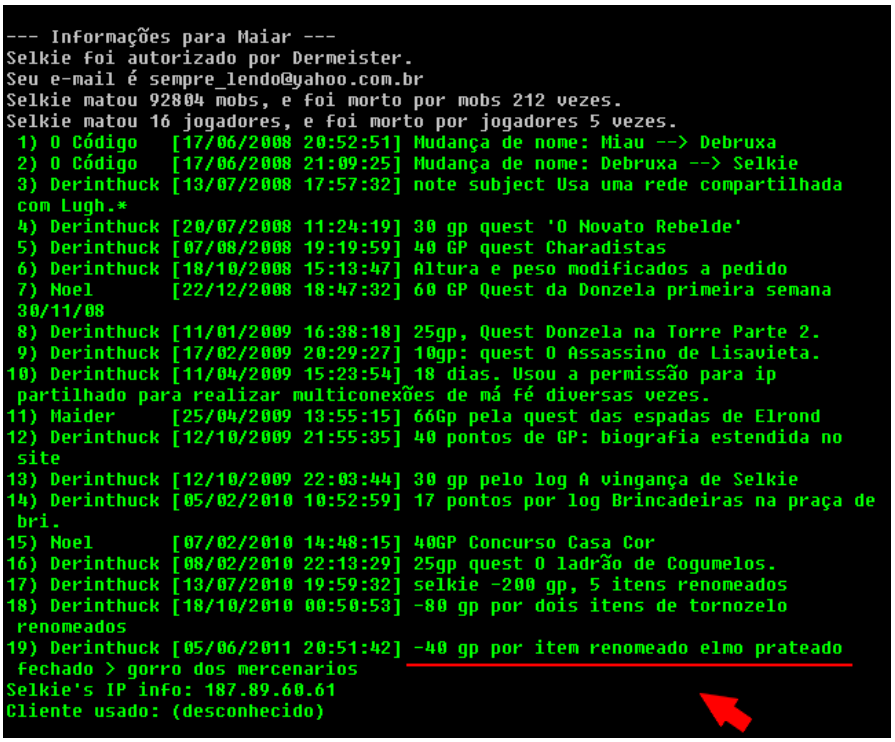


Figura 46 – Captura de tela com ficha de personagem.

3.5. Critério de seleção de dados

Após coletar dados das três fontes, o corpus do trabalho contou com noventa capturas de tela do MUD (arquivadas sob formato de imagem e texto digital), vinte registros de discussões na lista e vinte postagens no fórum *Valinor*; o conjunto de dados foi investigado e indexado para eventual consulta.

Ao longo do trabalho, são apresentadas algumas dessas capturas de tela do jogo, associadas a trechos de discussões no fórum e lista. Tais manifestações foram selecionadas dentre as fontes de dados listadas acima. O processo de seleção se fundamentou em diagnosticar e recolher as amostras mais características do processo de produsagem, priorizando aquelas que concentrassem mais claramente os atributos de

produsagem em exemplos concisos, objetivos e que estivessem dentro de um padrão comum no rol de contribuições de jogadores: em linhas gerais, os jogadores realizam suas práticas e enriquecem o jogo, mas ficam dentro de um padrão mediano de contribuições que são semelhantes ou freqüentes e, por isso, típicas.

Por outro lado, em oposição a esse padrão comum, foram selecionadas capturas que também trazem nítidas características de produsagem, porém que se destacam por extrapolar as contribuições usuais. Essas amostras parecem subverter as modelagens e matrizes comuns, elas são contribuições com inclinação para produzir diferenças, romper e surpreender criativamente, construtivamente, o que faz parte do espírito do MUD e da produsagem em geral. Desse modo, a seleção de dados se equilibra entre esses dois critérios.

Pesou na opção por essa estratégia de seleção o fato de que a pesquisadora é membro muito experiente dessa mesma comunidade, já tendo se envolvido com diversos níveis de produsagem e governança e, portanto, dispondo de condições de selecionar dentre as ocorrências do corpus aquelas que seriam mais típicas e/ou menos típicas.

3.6. Estratégia de análise dos dados

O estudo fundamenta-se em uma análise qualitativa-interpretativa, pois para examinar a dinâmica social e letramentos nela inseridos, é necessário entender eventos de natureza subjetiva que têm como motor muitas vezes um ganho social ou emocional nas relações entre sujeitos. Em suma, a análise deve avaliar os comportamentos, classificar práticas e fluxos dessas relações, sem tentar quantificar esses eventos subjetivos que integram e perpassam as práticas de letramento.

Em um arquivo tão amplo, a seleção de um corpus de pesquisa procurou identificar e coletar os textos que formavam um padrão de contribuições, ou seja, aqueles que eram exemplos de contribuições recorrentes / usuais, ou textos que de alguma forma extrapolavam esse molde e se destacavam por subverter o padrão geral dos textos, agregando valor por suas diferenças e suas inovações na plataforma.

A primeira pergunta será respondida a partir da observação e vivência do pesquisador e através de depoimentos acumulados na comunidade, que registram claramente a dinâmica social, tais como: a lista de discussão do projeto, os registros de

reuniões para tomada de decisão e as mensagens de contato dos jogadores com a administração.

Nesse material, a análise foi composta de análise lingüística e discursiva: um exame da linguagem e das escolhas lexicais; formas de tratamento escolhidas pelos sujeitos; nível de distância entre eles, coleguismo ou intimidade denotado pelo diálogo; exame dos debates e processos de tomada de decisão; enfim, indicadores de autoridade e relações que refletissem a dinâmica social e hierarquia no espaço.

Desse exame foi possível constatar: alternância de poder, construções por saber compartilhado, argumentação, conflito e estabilização, ou seja posturas que denotam um relativo nivelamento de relações na tomada de decisões.

A segunda pergunta de pesquisa será respondida com base na perspectiva teórica de Colin Lankshear e Michele Knobel (2007) e Jay L. Lemke (2010), apresentada no primeiro capítulo. A partir da perspectiva de letramento desses teóricos, foram montadas categorias descritivas, delimitadas e organizadas através de ações efetivas e resultado dessas ações.

Tais categorias relacionam diferentes níveis de participação a diferentes letramentos e mapeiam o valor em mérito das práticas envolvidas; elas descrevem: letramentos, dimensões, funções, participantes e papéis, hierarquias, normas, habilidades e credenciais que se aplicam às atividades típicas dos sujeitos, conforme observado pelos registros e observação.

Na terceira questão de nossa pesquisa, objetiva-se verificar quais são os gêneros discursivos / textuais centrais às práticas já mencionadas. Aplica-se a teoria de Mikhail M. Bakhtin associada, em parte, a Luiz Antônio Marcuschi para estabelecer e distinguir gêneros específicos de MUD (ou seja, gêneros mudianos), e avaliar como esses gêneros se constituem e processam suas funções vinculados à esfera de atividade do jogo. Utilizamos a teoria para examinar a situação de produção dos enunciados, e compreender como este fator é intrínseco ao seu conteúdo, construção composicional e estilo.

O que buscamos é uma análise dos gêneros textuais mais centrais à pratica dos letramentos de MUD, para ao final refletir acerca das subversões e renovações que acontecem quando os sujeitos (jogadores) têm liberdade para se apropriar deles.

Capítulo 4

Análise de dados e Perguntas de Pesquisa

4. Introdução

Buscando responder a primeira questão de pesquisa, examina-se como o MUD *Valinor* apresenta construções sociais complexas e pode funcionar como espaço de afinidade ou comportar pequenas comunidades virtuais. No interior do jogo, os jogadores reproduzem hierarquias e posturas do mundo real ou criam novas condutas; formam-se nichos, há grupos populares e grupos excluídos. Deste modo, há formações sociais que não se podem estudar em sua totalidade, mas que se revelam fundamentais para entender a dinâmica social e sua relação com as práticas de letramento em curso e conseqüentes gêneros que emergem de tais práticas.

4.1. Panorama social e dados estatísticos

O universo social dos MUDs (não exclusivamente do *Valinor*) é formado por dois grupos típicos: administradores (imortais) e jogadores (mortais), ambas as classes de usuários trazendo suas tipologias, perfis, agremiações, e peculiaridades.

Os registros do MUD *Valinor* apontam entre 400 e 500 personagens ao longo do ano[39], oscilando esse número positivamente nos períodos de férias escolares OOC (dezembro, janeiro e julho); desse montante, cerca de 25% são muito ativos (conectando semanalmente), e os demais têm diferentes níveis de envolvimento e conexão.

Os jogadores mortais são maioria absoluta na contagem com mais de 96% dos usuários, e os administradores, entre ativos e aposentados[40], somam apenas 3% dos personagens no servidor.

Da soma total dos jogadores, observa-se que 79% frequentam o jogo como personagens masculinos, e 20% atuam como personagens do sexo feminino (o que não significa que esses sejam desses gêneros fora do jogo).

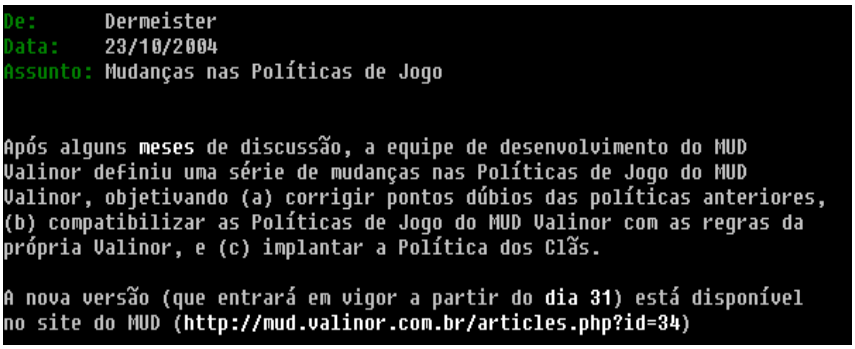
[39] Estatísticas recolhidas em 06/2010 e semelhante nos anos de 2009 e 2011.
[40] Administradores aposentados são aqueles que se desligaram do jogo, mas permanecem preservados no sistema.

4.1.2. As leis de convivência e uso do jogo.

O MUD *Valinor,* assim como outros coletivos sociais presenciais e virtuais, mantém uma política de leis para manutenção da boa convivência entre usuários e regras e de jogabilidade. No jogo, essas leis são conhecidas como *policy.*

As leis da plataforma sofreram diversas alterações ao longo dos anos, conforme surgiram necessidade e hoje se percebe que abordam tanto aspectos sociais quanto técnicos. Essa revisão reforça a condição do MUD enquanto um artefato inacabado que se adéqua às necessidades locais de seus usuários e busca o bem-estar coletivo.

Nas capturas de tela abaixo, são apresentados motivos para duas reformas nas leis do jogo; na reforma ocorrida em 2004, as alterações buscam compatibilizar as políticas do MUD *Valinor* com as do coletivo social no qual se insere (o grupo *Valinor*), além de criar políticas para novas formas sociais que surgiram no jogo, os clãs.

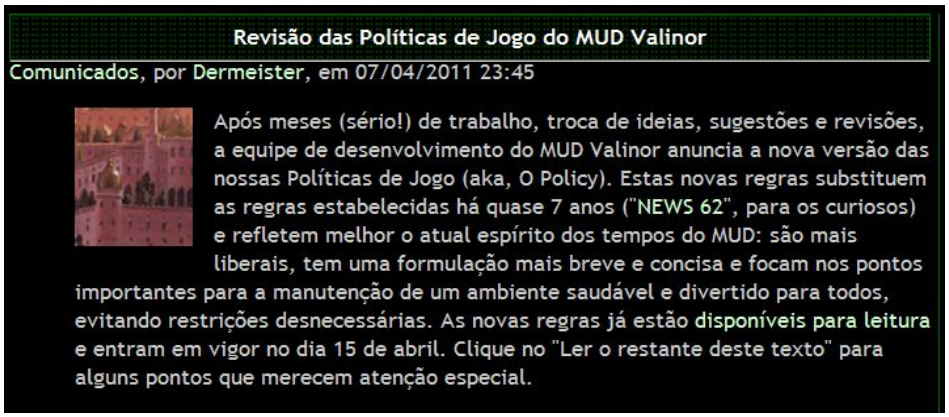

De: Dermeister
Data: 23/10/2004
Assunto: Mudanças nas Políticas de Jogo

Após alguns meses de discussão, a equipe de desenvolvimento do MUD Valinor definiu uma série de mudanças nas Políticas de Jogo do MUD Valinor, objetivando (a) corrigir pontos dúbios das políticas anteriores, (b) compatibilizar as Políticas de Jogo do MUD Valinor com as regras da própria Valinor, e (c) implantar a Política dos Clãs.

A nova versão (que entrará em vigor a partir do dia 31) está disponível no site do MUD (http://mud.valinor.com.br/articles.php?id=34)

Figura 47: Notícia arquivada que comunica reforma nas leis em 2004.

Na segunda captura, percebe-se que existe uma necessidade das leis estarem coadunadas à realidade do jogo, não apenas em conteúdo, mas em linguagem. No texto da notícia, o administrador salienta a necessidade de atualização e brevidade.


Revisão das Políticas de Jogo do MUD Valinor

Comunicados, por Dermeister, em 07/04/2011 23:45

Após meses (sério!) de trabalho, troca de ideias, sugestões e revisões, a equipe de desenvolvimento do MUD Valinor anuncia a nova versão das nossas Políticas de Jogo (aka, O Policy). Estas novas regras substituem as regras estabelecidas há quase 7 anos ("NEWS 62", para os curiosos) e refletem melhor o atual espírito dos tempos do MUD: são mais liberais, tem uma formulação mais breve e concisa e focam nos pontos importantes para a manutenção de um ambiente saudável e divertido para todos, evitando restrições desnecessárias. As novas regras já estão disponíveis para leitura e entram em vigor no dia 15 de abril. Clique no "Ler o restante deste texto" para alguns pontos que merecem atenção especial.

Figura 48: Notícia arquivada que comunica a reforma nas leis em 2012.

Nos dois sumários de leis abaixo, é visível que o primeiro sumário de 2003 (figura 49) apresenta uma quantidade maior e mais específica de regras, ao passo que o segundo sumário (figura 50) sofre uma redução drástica de tópicos.

Politicas de Jogo do MUD Valinor

INTERPRETACAO Regras para convivencia "in character"
RESPEITO Respeito entre personagens jogadores
ROUBO Sobre roubo entre personagens jogadores
ASSASSINATO Sobre assassinato entre personagens jogadores
AUTOMACAO Sobre o uso de bots, triggers, e similares
MULTICONEXAO Sobre o uso simultaneo de personagens secundarios
OUTROS MUDS Sobre referencias a outros MUDs em Valinor
TITULOS Sobre o uso de titulos
CANAIS Sobre o uso dos canais publicos de comunicacao
BUGS Sobre possiveis falhas no sistema
REINCIDENCIA Sobre infracoes repetidas a estas Politicas
IMORTAIS Regras especificas para Imortais e Deuses
ENCERRAMENTO Consideracoes finais

Digite POLICY <topico> para ler cada topico. O conhecimento e aceitacao desta Politica e' OBRIGATORIO a todos os jogadores.

Figura 49: Registro do *policy* em 13/02/2003, arquivado no fórum *Valinor*.

```
                ** Índice **
- Introdução.............................POLICY 1 ou POLICY
- Escolha dos nomes de personagem........POLICY 2 ou POLICY NOMES
- Respeito...............................POLICY 3 ou POLICY RESPEITO
- Multiconexão e automação...............POLICY 4 ou POLICY MULTICONEXÃO
- Autodeleção............................POLICY 5 ou POLICY AUTODELEÇÃO
- Bugs, typos e ideas....................POLICY 6 ou POLICY BUGS
- Regras e políticas de clãs.............POLICY 7 ou POLICY ENCERRAMENTO
```

Figura 50: Registro do *policy* em 07/04/2011, arquivado no fórum *Valinor*.

Além de concentrarem modernização e razoabilidade, pode-se notar como padrões sociais de convivência são, aos poucos, assimilados e legitimados sob formato de lei. Na captura de tela abaixo, há uma condenação coletiva do *flood* e desrespeito praticados por um jogador.

O *flood* consiste na repetição persistente de mensagens com o mesmo conteúdo; a princípio, o *flood* não era um elemento do *policy*. Porém, após se tornar um motivo de brigas constantes, passou a ser objeto de regulação explícita.

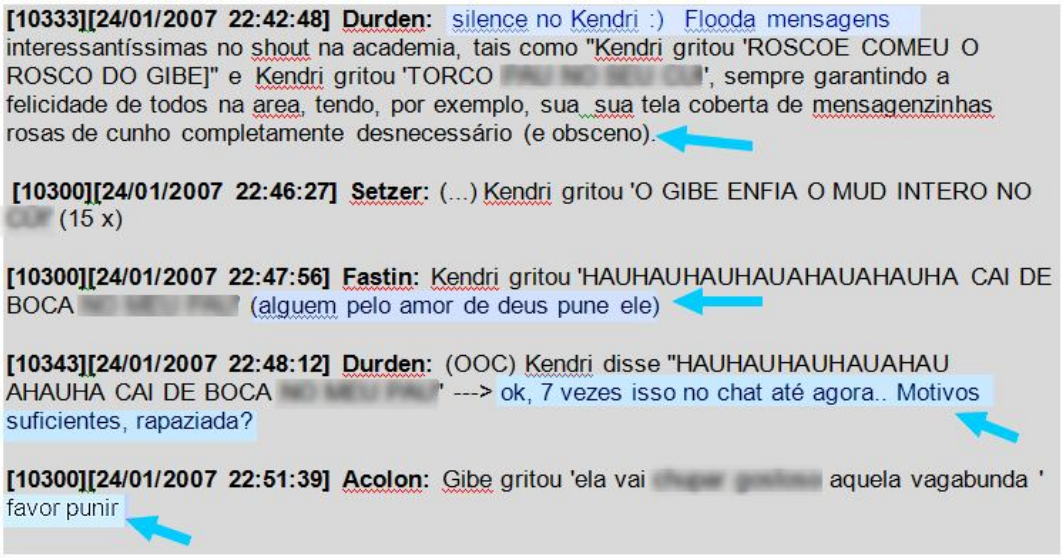


Figura 51: Canais Bug, *typo* e ideia- jogadores solicitam punição para um *flood* / desrespeito.

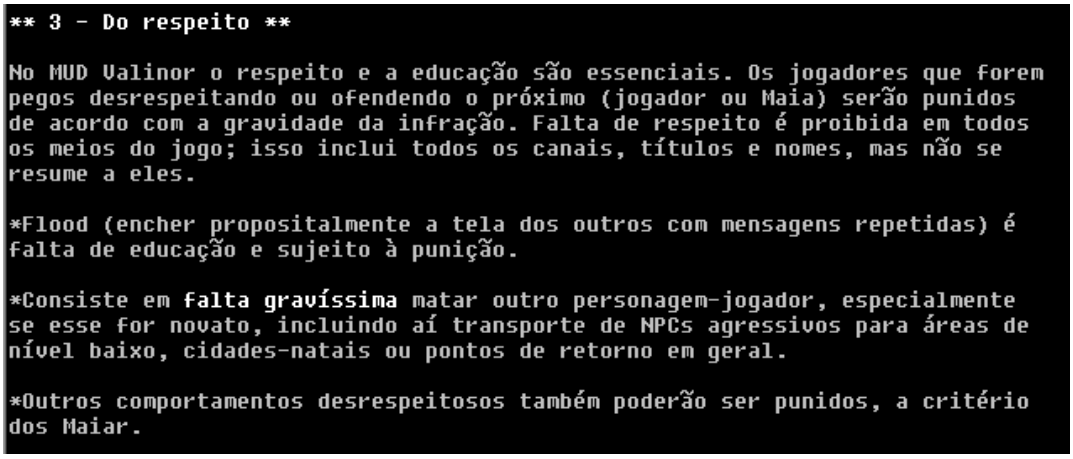


Figura 52: Lei sobre respeito e *flood*.

O conjunto de leis do jogo não é longo, mas não convém examiná-lo extensivamente[41]. No todo, três pontos principais avultam acerca das leis e registros examinados no espaço do MUD:

O primeiro ponto revela que muitas leis buscam a boa convivência, primando pela tranquilidade e diversão no jogo: não matar jogadores novatos, não ter comportamento ofensivo; não fazer propaganda de outros MUDs, não sobrecarregar os

[41] O conjunto total das leis do MUD Valinor pode ser visualizado no site em: http://mud.valinor.com.br/articles.php?id=140 .

canais de comunicação com mensagens repetitivas; não conectar com dois personagens simultaneamente (multiconexão é considerada uma trapaça) etc.

O segundo ponto acusa a existência de leis que não constam no POLICY, regras de conduta não oficializadas, mas legitimadas pela comunidade. Certamente ainda há comportamentos reprovados de maneira subjetiva, há grupos de amizade e inimizade que são regidos por suas próprias leis, além de agremiações como clãs e famílias, esses últimos também repletos de normas categóricas e até sistemas punitivos que podem ser mais vexatórios que as punições técnicas da administração[42] .

O terceiro ponto reforça a dinamicidade e contextualização das leis no MUD: as regras podem mudar conforme a necessidade; precisam ser apresentadas de maneira objetiva, simples e de fácil compreensão; requerem aplicabilidade prática e são na maior parte baseadas em bom senso coletivo, evitando dubiedades ou detalhes que dificultem sua execução.

Assim sendo, elas são permeadas por uma valorização da coletividade, caráter flexível e enfatizam o fato de que existem códigos sociais, governança, valores e regras em um coletivo virtual.

4.1.3. Os mortais: o jogador usuário.

No MUD, os jogadores mortais agrupam-se e apartam-se em formações sociais. Alguns desses agrupamentos têm um reconhecimento formal, são como famílias identificadas por sobrenomes, clãs e agremiações identificados por siglas e brasões; em contrapartida, percebe-se que há outros agrupamentos e exclusões não oficiais como a separação entre jogadores experientes e novatos (*noobs*), ou entre clãs rivais.

À época dessas estatísticas, havia dez clãs criados por jogadores no jogo, estes englobavam 24% dos personagens. Do total de personagens, 25% desses caracteres apresentavam sobrenomes indicadores de famílias como *Warnyngster, Storm, Thoron...*

Quando o jogador integra um clã ou família há um status social envolvido, que pode ser de prestígio ou não; seja qual for o caso, parece ocorrer uma identificação entre os membros de cada agrupamento, compartilhando valores e perspectivas, no entanto o

[42] Assume-se que punições previstas pelo *policy* têm caráter técnico no sentido que podem: silenciar canais, privar o jogador de movimentos, privá-lo de mobilidade, enfim, características mecânicas. Os usuários, em contrapartida, criaram suas próprias ferramentas punitivas. Por exemplo, em caso de desrespeito, a administração retira o acesso aos canais de comunicação por um período; alguns clãs não toleram infratores e podem expulsar o jogador, cortando relações o membro.

que mais sobressai dos agrupamentos entre jogadores mortais é a patente noção de pertencimento. Acerca de tal ponto, toma-se a explicação de Ivelise Fortim, doutoranda em psicologia clínica e uma das poucas pesquisadoras com uma perspectiva psicologista do MUD, no Brasil:

> Por que o interesse pelos clãs? Os clãs, assim como as famílias, são agrupamentos sociais, ou associações, onde os jovens devem obedecer determinadas regras, sujeitar-se a hierarquias e ter responsabilidades. Na juventude, a importância das agregações é grande e por eles valorizada,[...] Cada clã, cada família, podia ser considerada como uma micro tribo dentro da maior tribo [...] . (FORTIM, 2007, p. 143)

O clã ou família é uma faceta da colaboração entre jogadores, pertencer a um grupo significa compartilhar conhecimento sobre o jogo, trocar dicas, transmitir a prática de letramento no jogo. Nota-se que muitos clãs utilizam o processo de aprendizagem para angariar membros e conquistar confiança e proximidade. Um exame dos murais particulares de clãs no jogo, e de murais públicos, mostra que boa parte do interesse nesses núcleos sociais provém da necessidade de adquirir conhecimento nas práticas do jogo e garantir sobrevivência em situações de perigo.

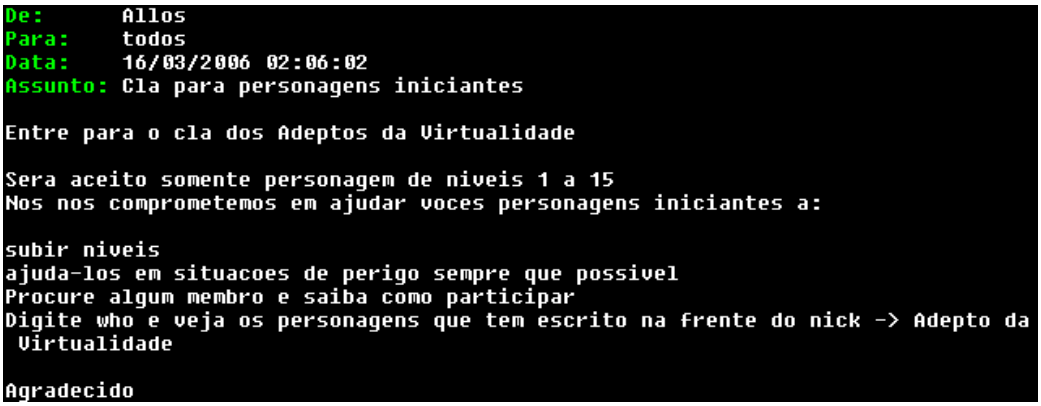


Figura 53: Convite para ingresso em clã, postado no mural.

Os jogadores utilizam muitas maneiras para se destacar socialmente entre o seu grupo: destacam-se por níveis altos (o que os coloca no topo do WHO); destacam-se por sucessos em *quests* e conhecimento de jogo; destacam-se por suas famílias; e destacam-se ainda se forem criadores de áreas *on-line* (há um mérito e reconhecimento social em relação àqueles que constroem partes do jogo). Quando busca conectar-se a um grupo e ostentar sua identificação, é provável que haja nesse procedimento fator identitário com o perfil desse grupo, como pode ser observado na captura abaixo:

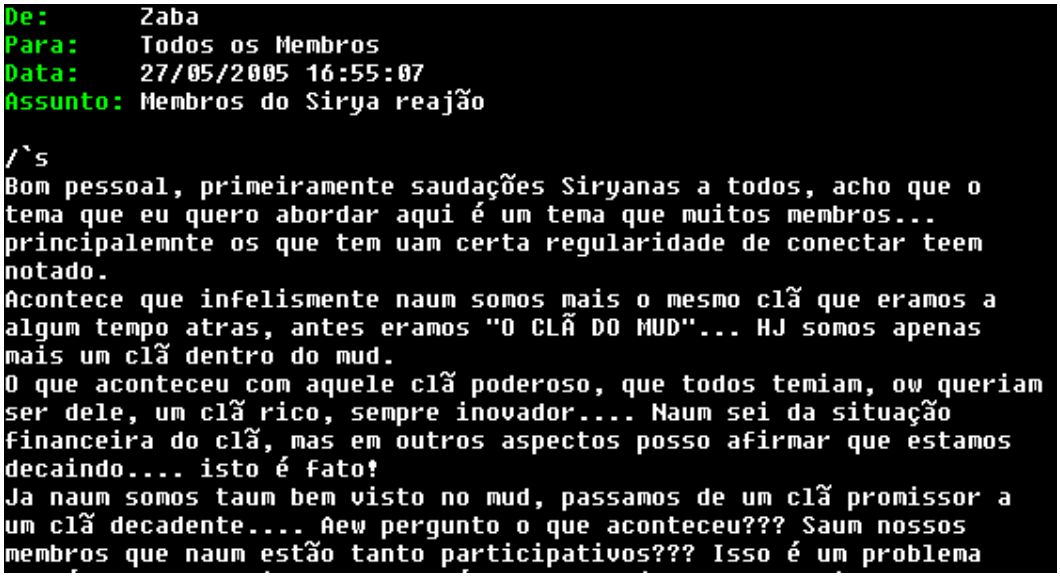


Figura 54: Mensagem de membro em mural de clã, denotando status social.

4.1.4. Gods (*Maiar*): Aspectos sociais

Os chamados *gods*, que no MUD *Valinor* denominam-se *maiar*, seriam, por padrão, o topo de uma hierarquia de poder em MUDs. Esses personagens detêm poderes sobre os demais usuários, e por isso são poucos, geralmente respeitados e temidos. Um *god* não é somente um personagem interpretativo: os *gods* representam a administração de um MUD, trabalhando em implementações, mas também realizando punições quando um jogador infringe o POLICY.

A figura do administrador mescla realidade e fantasia, pois os jogadores tendem a associar o poder administrativo (em programação) do *maiar* com a suposta personagem IC e seu poder divino. É provável que o baixo contato entre as duas classes de jogadores fomente esse estereótipo ou expectativa:

> Por causa de outras demandas no meu tempo, eu estou quase sempre ligado ao MUD, mas ocioso, localizado em uma sala especial que eu construí (minha antesala) , na qual os jogadores necessitam de minha permissão para entrar. Esta sala é útil, por exemplo, como um lugar para ter as conversas sensíveis, sem medo de interrupção. Esta presença constante e inacessibilidade, no entanto, teve significativos e efeitos colaterais imprevistos. Foi-me dito por jogadores que tem mais circulação do que eu que sou amplamente percebido como uma espécie de figura mítica, um misterioso mago em sua torre mágica. Rumores e boatos se espalharam de palavras, de minhas supostas opiniões acerca de questões de política MUD. Um dos efeitos é que os

> jogadores ficam muitas vezes com medo de entrar em contato comigo por medo de retaliação caprichosa em sua presunção.[43]
>
> (CURTIS, 1992. S/ página. Disponível em: http://scara.com/~ole/literatur/mudding.html. Acesso em: 12/06/2012)

O exame de postagens em murais do MUD, e no fórum, mostra que quanto mais o administrador limita seu contato social somente às funções administrativas como punições, implementações e *quests* e menos para o contato social, mais é fortalecido um imaginário dele como '*god*' e não como um usuário comum, produtor. Esse distanciamento social na governança é denotado por contatos de jogadores, que aplicam um gênero e estilo extremamente formais para abordar questões banais:

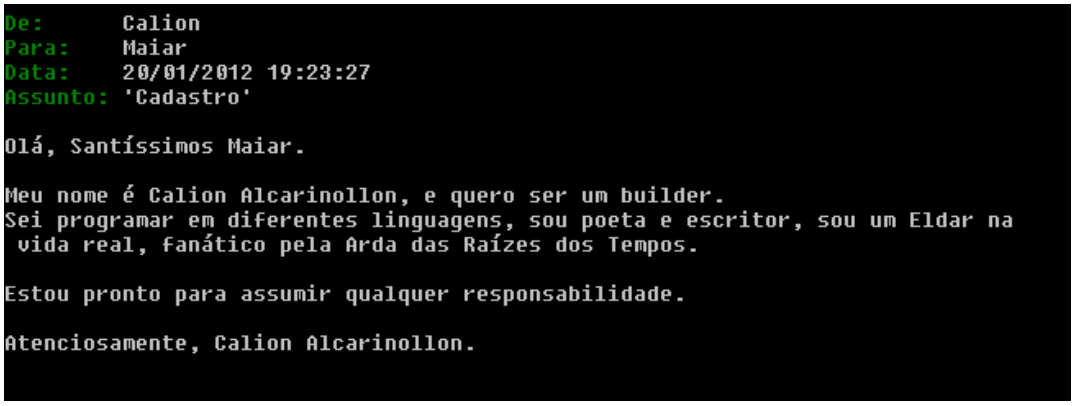


Figura 55: *Mudmail* de jogador contatando administrador.

Por uma convenção de designer, na maioria dos MUDs, os administradores aparecem no topo do WHO (a lista que mostra jogadores *on-line),* abaixo deles surgem os *players* de níveis mais altos, até progressivamente no fim da lista aparecem os jogadores de nível mais baixo, os novatos.

No MUD *Valinor* a definição '*god*' foi depreciada e adaptada para uma nomenclatura da mitologia tolkieniana. No *Valinor*, é aplicada a palavra em *quenya* '*maia*' (*maiar* no plural) para os administradores com personagens imortais.

[43] Tradução nossa: Because of other demands on my time, I am almost always connected to the MUD but idle, located in a special room I built (my `den') that players require my permission to enter. This room is useful, for example, as a place in which to hold sensitive conversations without fear of interruption. This constant presence and unapproachability, however, has had significant and unanticipated side-effects. I am told by players who get more circulation than I do that I am widely perceived as a kind of mythic figure, a mysterious wizard in his magical tower. Rumor and hearsay have spread word of my supposed opinions on matters of MUD policy. One effect is that players are often afraid to contact me for fear of capricious retaliation at their presumption. (CURTIS, 1992. Disponível em: http://scara.com/~ole/literatur/mudding.html).

Segundo a literatura tolkieniana, os *maiar* assumem formas mortais para se aproximar dos povos livres, combinando o papel de aprendizes e auxiliares dos *Valar* (estes sim, grandes poderes). Estas figuras vivem a missão de utilizar seu conhecimento para guiar e auxiliar os povos livres, sem fazer uso de medo ou de força física para subjugá-los.

A função do *maia* apresenta características muito particulares. Assim como foi observado por Fortim (2007) e Curtis (1992), a experiência social em um MUD para os *gods* pode mostrar-se bastante distinta daquela vivenciada por mortais. Um *god* pode deletar personagens, e tem à disposição ferramentas de métodos punitivos, bastando um comando seu para destruir um personagem composto em anos de jogo. Esse controle pode gerar uma imagem pouco amigável do administrador.

Ocorre que esse estereótipo e poder centralizado, fortemente hierárquico, atrapalham o desenvolvimento do diálogo e interação necessários às práticas colaborativas.

4.1.5. Gods e mortais, papéis fluidos.

Contrariando esse ideário despótico, este trabalho tem uma perspectiva dos *maiar* do MUD como correspondentes aos líderes de produsagem descritos por Axel Bruns em seu artigo *Produsage, Generation C, and their effects on the Democratic Process*. Efetivamente, talvez eles fossem os predecessores dos administradores de plataformas colaborativas *Wiki,* considerando que o jogo se expandiu realmente ainda na década de oitenta.

Essa visão foi construída a partir da vivência do pesquisador no ambiente e comprovada por eventos registrados no servidor: dos seis *maiar* ativos no projeto atualmente, cinco iniciaram o percurso no jogo como mortais, jogadores sem prática que foram conquistando papéis e funções através de atividades que exerciam e conhecimento em certas práticas letradas do ambiente.

A análise de mensagens da lista de discussão do MUD permite compreender quais os constituintes de um projeto construído colaborativamente, e constatar semelhanças com princípios de produsagem, tais como deliberações coletivas para tomadas de decisão, cargos e funções em movimento, evolutivos, em caminhos palimpsésticos.

Nos registros, percebe-se que as responsabilidades eram assumidas progressivamente, conforme as necessidades eclodiam e havia voluntários no momento de precisão. Dessa maneira, forma-se uma equipe para ajudar na manutenção e crescimento da plataforma, e essa equipe se renova com o fluxo de usuários.

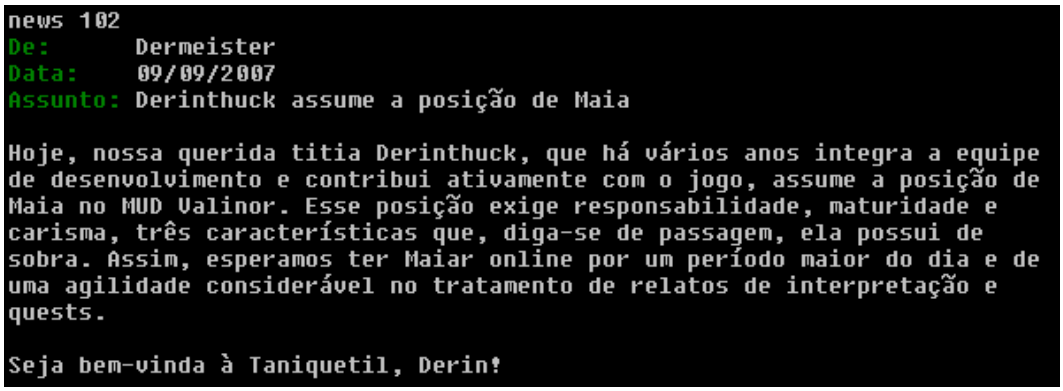


Figura 56: Notícia do MUD sobre novo administrador.

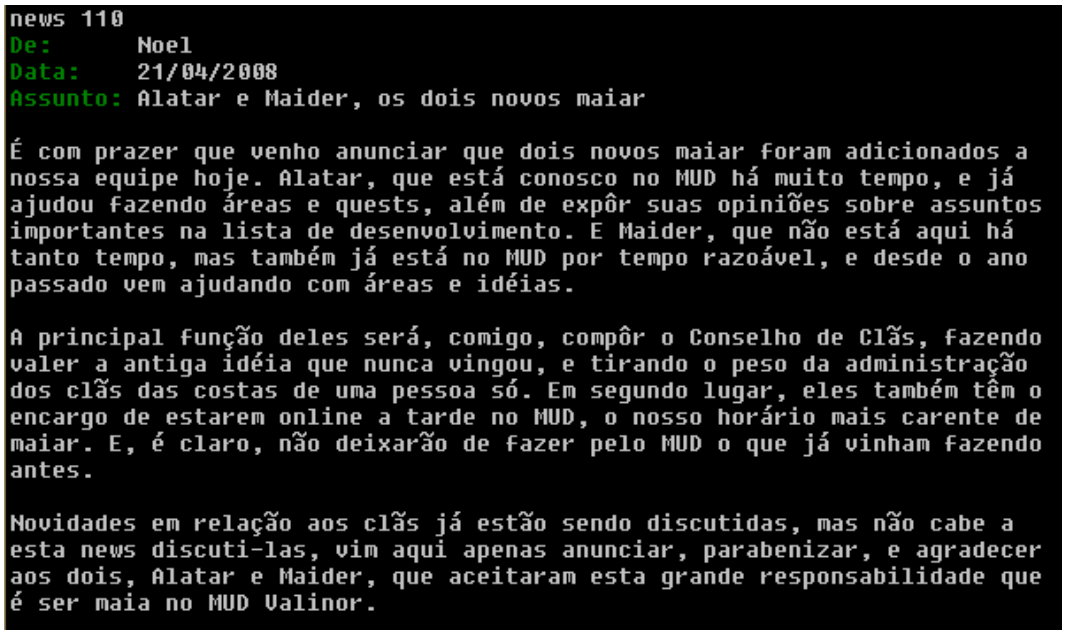


Figura 57: Notícia do MUD sobre dois novos administradores.

4.1.6. A equipe: administração e membros da equipe

A equipe é formada tanto por administradores (imortais) quanto por jogadores (mortais), que discutem implementações e problemas do jogo, ou atuam na construção de áreas e gerenciamento de outros setores do projeto (a *homepage*, publicação de

relatos de interpretação, criação de artigos, fórum etc.). Essa união de classes é fundamental, posto que ambas as classes podem ter visões distintas de um problema e um conhecimento próprio, agregando soluções e gerando ideias que se complementem. Um jogador mortal pode ter mais autoridade e conhecimento dentro da área que criou do que qualquer administrador e isso lhe dá autoridade.

Um aspecto importante do *Multi-user Dugeon* é que o jogador tem um papel ativo junto ao artefato. É possível que aprenda a criar salas, áreas, objetos e participar gerando colaborações para o uso de todos aqueles que freqüentam o ambiente, há um convite ao protagonismo. Este aspecto participativo, construtivista, e criativo da vivência '*mudiana*', é longamente estudado por Janet H. Murray em seu livro *Hamlet no Holodeck*.

> Uma vez que os objetos num MUD baseados em texto são feitos a partir de códigos de programação e de palavras, não há limites para o que se pode criar no mundo virtual. [...] Jogadores de MUD apreciam mutuamente sua engenhosidade para ampliar o poder representacional do ambiente. Esse prazer construtivista é a mais alta forma de agência narrativa que o meio permite [...] (MURRAY, 2003, p. 146)

A inclusão de membros na equipe acontece de maneira gradual: um indivíduo mostra interesse na construção do jogo, e principia a se engajar nos letramentos para atuar na edificação do MUD. O jogador pode assumir pequenas responsabilidades e se aprofundar lentamente, e assim, ora com auxílio de textos, ora com ajuda do coletivo, seu aprendizado se consolida e ele domina os letramentos necessários.

O processo que transforma *um usuário consumidor* em *um colaborador ativo* (ou produsuário) é de grande interessante nesse estudo, há estímulos que movem o sujeito a participar na construção de um bem coletivo, porém, há durante o processo uma trajetória de letramentos adquiridos.

Em geral, os jogadores tomam a iniciativa de participar mais ativamente, contudo, pode suceder do estímulo ter origem na conivência com outros membros da equipe que já atuam, ou dos próprios administradores que incentivam uma postura ativa dos mortais.

A partir de uma mensagem divulgada na lista, pode-se se supor que, atualmente, a equipe é composta por dois tipos de colaboradores:

- **Colaboradores diretos do projeto**: Buscam dar e discutir ideias pelos canais *BUG, TYPO E IDEA*, todavia vão além desses canais. Colaboradores diretos

atuam em uma participação mais concreta.. São aqueles que estão diretamente envolvidos com criação de áreas (jogadores construtores), discutindo implementações e ajudando na execução, atuando como *maiar*, auxiliando na elaboração/execução de *quests*, resolução de *bugs,* desenvolvimento de novos projetos. Esse tipo geralmente recebe uma configuração especial no jogo (uma *flag*), para discutir no canal privado STAFF, ou para tirar dúvidas enquanto está trabalhando em algo.

- **Colaboradores eventuais**: São aqueles que foram colaboradores diretos alguma vez (mortais ou imortais), e se distanciaram do projeto por algum motivo pessoal. Eventualmente surgem e auxiliam com alguma questão ou *bug*, apontam uma ideia, solução, ou debatem sem tomar um papel direto na execução do projeto que se segue.

No tópico de ajuda denominado como HELP EQUIPE, há uma explicação da administração do jogo sobre quem compõe a equipe, e o que é esperado desses participantes na visão dos envolvidos:

> A equipe do MUD Valinor é composta pelos Maiar, os imortais, que atuam diretamente na manutenção e desenvolvimento, e por outros colaboradores que ajudam a tornar Valinor um lugar cada vez melhor. Os imortais são responsáveis por implementações, áreas, ordem, leis, quests, e estrutura do jogo.
> Apesar da dedicação voluntária, a conduta dos imortais é regida por princípios de justiça, éticos e fraternos, dentre os quais se enfatizam: jamais favorecer mortais, seja com itens ou informações privilegiadas; não divulgar informações da estrutura interna do MUD; sempre justificar a punição ao jogador envolvido, e registrar o caso na ficha do pfile; ter cuidado e zelar por seus itens de imortal; e por fim, tratar sempre as questões de pares, estritamente entre pares.
> Além dos maiar, a equipe é composta por colaboradores que participam de modo fundamental para o manutenção do MUD. Estes membros são mortais, e atuam em diferentes graus para alimentar esta fantasia: fazendo áreas, revisando a escrita, relatando erros e bugs, criando artigos, e completando a trabalhosa estrutura que o MUD Valinor necessita.
>
> (HELP EQUIPE. Disponível em:
> http://mud.valinor.com.br/help.php?k=EQUIPE)

Um membro da equipe adquire gradativamente os conhecimentos e pormenores da estrutura que apresentamos ao longo desse capítulo: como é o funcionamento do MUD e sua mecânica de jogo, como se constroem os textos na plataforma, quais as

propiciações que uma área oferece. A prática e debate possibilitam ao jogador engajado compreender o que torna um texto bom ou ruim, quais as limitações impostas pelo código, e como isso pode ser solucionado junto dos administradores e do restante da equipe.

Portanto, existe uma colaboração mútua e a ocorrência de papéis relativamente fluídos; a sobrevivência de crescimento do jogo depende de um cenário que reúne funções, dimensões, habilidades, papéis e funções, letramentos... Em suma, um organismo colaborativo múltiplo em que os usuários migram continuamente entre habilidades, e por isso é interessante verificar quais são essas práticas letradas e suas características.

4.2. As principais características dos letramentos de fãs no espaço do MUD *Valinor*

Na segunda questão de pesquisa, passa-se estudar os letramentos de fãs e práticas relacionadas no MUD. Segundo Lankshear e Knobel (2007), temos a perspectiva de letramentos como maneiras socialmente reconhecidas de gerar, comunicar e negociar conteúdo significativo por meio de textos codificados em contextos de participação no discurso; e associando esta perspectiva a de Lemke (2010), acreditamos que os objetos (como o MUD) são parte constitutiva dos letramentos, assim como os sujeitos, estratégias e práticas envolvidas.

A partir desse aporte teórico, foram estabelecidas categorias descritivas para as atividades típicas dos participantes da comunidade; notamos que letramentos de fãs convivem com letramentos do jogo e letramentos externos que se agregam à pratica do produsuário mudiano. Identificamos um conjunto de letramentos que abarca letramento em jogo, letramento em produção textual, em literatura tolkieniana, letramento em programação e outros mais variados. Alguns são típicos da construção colaborativa interna ao jogo e outros externos, herdados da experiência de vida dos sujeitos. Observamos que os letramentos dos usuários corroboram para papéis líquidos, funções e em todo um sistema que torna possível a existência do jogo.

4.2.1. Letramento em Coding

O termo *coding* é aplicado à prática de realizar modificações no código fonte do jogo; a prática de *coding* exige habilidades avançadas em programação em linguagem

C, em linguagem Lua e um domínio profundo do sistema. Devido ao nível de dificuldade dessas habilidades, poucos usuários praticam esse letramento, pois além do conhecimento avançado sobre o jogo e programação, tal prática inclui como credenciais um nível de acesso e segurança que requer grande responsabilidade e confiança da governança da comunidade.

Como mencionamos no capítulo 2B, os MUDs adotam uma postura protecionista em relação aos seus códigos customizados, condenando o vazamento e roubo de códigos. Essa postura é presumida no letramento em *coding* e recorda o conceito de ética *hacker,* também denominada como nética (PEKKA, [s.d.], p. 66), ressaltando que há valores morais bem determinados dentro da comunidade hacker e que eles estão vinculados aos letramentos mais técnicos do MUD como o *coding*.

Na prática de letramento em *coding,* presume-se um compromisso do usuário em realizar sua contribuição e preservar a exclusividade de um MUD e seu código. Isso significa contribuir, mas não disponibilizar o código abertamente na rede.

O *coding* abrange várias funções para seus participantes: atualizar e corrigir o código, implementar ideias, fazer *backups*, negociar e manifestar consciência coletiva.

Quando mencionamos negociação e consciência coletiva, esse termo remete ao debate entre participantes que ocorre na governança coletiva: por vezes, as implementações mais complexas esbarram em atividades que somente o *coding* é capaz de efetuar. Desse modo, nessa situação, o poder do sujeito letrado sobre a decisão é grande, haja vista que sua mera discordância e negativa bastariam para não executar uma sugestão aprovada por todos os demais.

Assim sendo, não obstante dominar a prática do letramento, há uma postura dos sujeitos, uma dinâmica social que não pode ser ignorada porque é fundamental para as práticas em plataformas colaborativas.

Na captura de tela abaixo, temos um recorte de uma reunião; na ocasião, dois administradores com poderes mais restritos discutem com um terceiro (um *coder*, o personagem Alatar) acerca de uma implementação; note-se que o *coder* não concorda totalmente com a proposta, mas acata a implementação dos outros que são maioria.

(Maia *Coder*) Alatar Anor perguntou 'eu vendo um item de gp por gold, e outro cara pode ir e comprar por gold?'

(Maia *builder)* Noel Anor falou 'sim. do mesmo jeito que eu posso vender diretamente a outro jogador, ué'

(Maia *coder)* Alatar Anor perguntou 'mesmo gold sendo tao mais facil de conseguir?'
(Maia *builder)* Maider Stharlyon falou 'sim'
(Maia *builder)* Noel Anor falou 'eu posso DAR o item se eu quiser'
(Maia *builder)* Noel Anor falou 'o item é meu'
(Maia *builder)* Noel Anor falou 'então não vejo impedimento pra isso'
(Maia *builder)* Maider Stharlyon perguntou 'fechou assim então?'
(Maia *builder*) Noel Anor falou 'esperemos o alatar digerir e aceitar, ou rebater'
(Maia *coder*) Alatar Anor falou 'nah, se preferem :P'

Figura 58: Dialogo de decisão com o *coder* (letrado em *coding),* identificação *coder/builder* inserida pelo pesquisador.

4.2.2. Letramento em literatura de J. R. R. Tolkien

Na experiência proporcionada pelo MUD *Valinor*, não é suficiente conhecer a mecânica de jogo, faz-se necessário uma leitura ativa da obra de J. R. R. Tolkien, muitas vezes não apenas os principais títulos do cânone, mas também complementares. Esse letramento na literatura do autor corrobora para uma boa performance na mecânica do jogo e nas práticas de construção dele.

Ocorre que por vezes, o primeiro contato do sujeito com a literatura tolkieniana é o jogo, e seu letramento no cânone desenvolve-se através de envolvimento com o MUD, porém, para uma atuação mais engajada como criar áreas, ou mesmo certos sucessos na jogabilidade, é preciso desenvolver uma leitura atenta, ativa e especial da obra de Tolkien.

Para exame dessa prática, selecionamos três exemplos em letramento na literatura que emergiram das atividades e situações de convivência nos espaços freqüentados pelos jogadores.

O primeiro exemplo consiste em um objeto customizado por um jogador que procurou os meios de renomear o item, inserindo textos de sua autoria. O personagem denominava-se Elion, e não era um construtor de áreas, mas apenas um jogador buscando ter um item de prestígio, único, para exibir aos demais usuários. Abaixo, segue um registro revelando que o objeto era uma insígnia e foi transformado em uma jóia, com referência aos *Noldor,* um lendário povo da mitologia tolkieniana:

Objeto renomeado por Elion
Descrição curta original = a insígnia de Varda
Descrição longa original = A insígnia de Varda foi deixada aqui, abandonada.

Descrição curta nova = Olho de Águia, a lendária jóia dos Noldor
Descrição longa nova = Um objeto reluzente jaz no chão, ocultando seus detalhes com seu brilho.

--- Extra descs ---
Esta gargantilha feita de um maleável porém resistente fio de prata, possue como adorno uma raríssima jóia. Uma união de pedras preciosas lapidadas de maneira a dar forma de um olho, impressiona por sua perfeição e detalhes. Mas, o que mais chama a atenção nesta peça é o brilho que o olho emana, iluminando qualquer caminho do aventureiro que a use no pescoço.

Figura 59: registro de modificação de item

O texto produzido pelo jogador não constrói sua autoridade e prestígio significativo a partir do rigor gramatical (efetivamente há erros gramaticais); nota-se que o jogador domina uma produção textual e tipologia descritiva, contudo o aspecto mais significativo do item, socialmente, é sua alusão à literatura tolkieniana, a caracterização enquanto jóia pertencente a um povo rico em conhecimento e admirado no contexto fantasioso. Neste exemplo, o sujeito Elion demonstra dominar letramentos de gêneros do jogo, que abordaremos mais adiante, e associá-los à prática de leitura do cânone, construindo *status* social a partir da criação de um objeto significativo na temática e ambiente.

O segundo exemplo foi colhido da lista de discussão do projeto e desenrolou-se entre dois administradores (deuses) e uma jogadora mortal que estava construindo uma área para o jogo. Na troca de *e-mails*, a jogadora identificada como Kauane Pathmaker relata notícias de seu progresso, pede sugestões, críticas e apresenta uma perspectiva geográfica de como pretende desenhar o território de sua área para o MUD.

Mensagem de Kauane Pathmaker na lista de discussão:

Subject: Caminho verde

Olá Kiridus!

Bom vou dar notícias de como anda o desenvolvimento da área...

O "esboço" que me foi passado não ajudou muito, pouca coisa eu aproveitei. [...]

Queria a opinião de vocês sobre uma coisa.

Eu gostaria de colocar la perto das ruínas do porto um cavalo, este cavalo foi perdido por Boromir quando estava indo para Valfenda (relatado em As 2 torris - Lothlorien), acho q seria divertido. O que acham? [...]

O que eu pretendo fazer futuramente , já comentei com alguns seria da união

dos rios (q se forma o gwathló), subir pelo Glanduin q desce das montanhas a Sul de Moria e depois do lago espelho e do Veio de prata chegando até Lorien.
Seria um caminho alternativo q tem muito o q ser estudado, é claro, só queria saber a opiniao de vocês e principalmente do Alatar (q está fazendo a área no caso) Eu preciso tb agradecer a ajuda do Cild e do Alatar .
Acho q já falei demais.
Bjux
Kauane Pathmaker.

Figura 60: registro da lista de discussão.

Ocorreu que entre as réplicas recebidas na lista de discussão, um colega (administrador) apontou o que seria uma inconsistência geográfica, que iria contra o cânone. O projeto desenhado por Kauane desvirtua o curso de um rio, assim, a réplica do administrador Cildraemoth busca esclarecer o suposto equívoco com longas explicações sobre o território (cabe mencionar que certas liberdades temáticas podem causar irritação em fãs mais puristas). Apesar da edição no texto, observa-se que a conversa flui em linguagem informal, não havendo necessidade de saudação.

Mensagem de Cildraemoth na lista de discussão:

Re: Re: Caminho verde

[...]
Como conversamos uma vez, esse rio na verdade não chega até Lórien, exatamente. O rio do lado oeste das montanhas chega até a entrada de Moria, onde forma aquele lago com o Guardião. Mais ou menos do outro lado das montanhas, na saída de Moria, nasce um outro rio que vai até Lórien, mas não creio que teria como atravessar as montanhas nessa parte pelo rio, apenas passando por Moria.
O que há, sim, é a passagem do Caradhras, que a comitiva tenta atravessar mas não consegue por causa do tempo. Pelo que eu entendi da obra, a entrada dessa passagem seria um pouco a norte da entrade de Moria.
--
"Those who believe in astrology are living in houses with foundations of Silly Putty."
- Dennis Rawlins, astronomer

Figura 61: registro da lista de discussão.

A contraposição do administrador é recebida pela jogadora Kauane com naturalidade, em uma resposta rápida (sem saudações), de linguagem informal, repleta de contrações típicas da linguagem digital e encerramento afetuoso. Na mensagem de tréplica, a jogadora aborda o colega através do pronome de tratamento informal e apelido, e contrapõe-no com uma informação de errata inserida no livro *Contos Inacabados*, que dá fundamento à sua proposição inicial. Não obstante essa atitude, ela indica uma leitura mais aprofundada, porém suaviza o rebate reafirmando a condição em aberto da questão que necessita de mais discussão.

Mensagem de Kauane Pathmaker na lista de discussão:

Re: Re: Re: Re: Re: Re: Caminho verde
Não Cild, qdo vc me disse isso eu falei q precisava olhar num mapa para ter certeza, e foi o q eu fiz.. Vc está confundindo o Glanduin com o Bruinen.
Eh q sobre estes nomes dos rio realmente houve um equivoco q foi corrigido no livro Contos Inacabados (Vide apendice - Lond Daer).
Talvez o mapa q vc esteja olhando não seja muito detalhado.
Mas digo, se o problema for Moria.. q Moria seja então feita então.
Dê uma olhada mais profunda (se tiver o altas melhor).
Realmente isto eh um assunto q precisa ser muito discutido..
Bjux
o/
Kauane Pathmaker

Figura 62: registro da lista de discussão.

No decorrer da discussão registrada, outros participantes integram a busca de uma solução ou resposta, buscando inclusive a consulta em textos complementares. Percebe-se que esses usuários realizam uma atividade que por vezes os aproxima de estudos literários, mas que transita entre mídias e pelo material da franquia transmidiática.

Os sujeitos pesquisam a literatura pertinente, suas interpretações e possibilidades, avaliam como segui-la ou até que ponto é viável estende-la para além da informação fornecida, pois podem explorar lacunas no cânone e realizar seu preenchimento com ideias cabíveis.

Em outros casos, se a literatura não proporcionar uma solução, os sujeitos mobilizam-se para encontrar referências em outras obras inspiradas no cânone. Os fãs sabem categorizar e localizar o conteúdo desejado em filmes, músicas ou material impresso relacionado à constelação multimídia. Essa discussão da lista é uma amostra de tais práticas, pois o referido atlas que Kauane Pathmaker menciona é um título produzido por Wynn Fonstad em 2004 (o Atlas da Terra-média), um livro que utiliza de fato muito material deixado pelo escritor J. R. R. Tolkien, mas que toma liberdades criativas, descrevendo locais não detalhados no cânone.

Para o terceiro exemplo de prática de letramento em literatura tolkieniana, selecionamos um objeto bastante curioso, que atraiu atenção do pesquisador por sua riqueza em combinar letramentos. O objeto é conhecido no jogo como uma velha página de um grimório, um grimório é um livro de fórmulas mágicas escrito por feiticeiros; na verdade, há várias páginas do livro mágico espalhadas pelo jogo, e é preciso recolher todas elas para uma leitura do livro em sua completude.

Todavia, a dificuldade maior para o jogador não é encontrar todas as páginas entre as mais de quatro mil salas do MUD, mas sim realizar uma leitura delas que lhe permita construir seu sentido e cumprir a aventura, ganhando o prêmio esperado.

O objeto e aventura foram concebidos por um jogador conhecido no jogo como Setzer no ano de 2009. No enredo, o grimório foi escrito pelo mago Huemecem, o verde musgo (uma personagem que não existe no cânone), e trata da composição de metais pela qual o aventureiro poderia produzir uma 'preciosa liga de metal', com poder e valor inestimáveis. Quando localizada, a capa do grimório, sem as páginas, traz a seguinte mensagem para o jogador:

> Que este pequeno livro sirva de estudo para que aqueles que por ventura o encontrarem, possam por meio deste, obter o conhecimento sagrado a respeito da utilização dos metais e da fundição de uma preciosa liga, que assim como a prata dos anões, possui um valor inestimável, mas não pela sua resistência e sim, pela suas intrigantes propriedades mágicas.
>
> Dos aprendizes será exigido força de vontade inquebrantável, paciência sem limites e a habilidade inata para aventuras. Embora todas as informações estarem neste tomo, fiz o máximo possível para velar o conhecimento das mãos dos preguiçosos e gananciosos que por acaso possam tocar nestas

páginas; então, cautela para os buscadores da verdade, pois línguas
diferentes podem sempre falar as mesmas verdades!

Huemecem, o Verde Musgo

Figura 63: registro textual extraído do MUD.

Apenas por este excerto, percebe-se que o autor de antemão apresenta um desafio ao jogador aventureiro, e mais que isso, ele aguarda a leitura de um suposto interlocutor que esteja apto a desvendar as informações, encriptadas com máximo esforço para impedir que 'preguiçosos e gananciosos' acessem seu significado. Há uma clara retomada da literatura tolkieniana em termos como 'prata dos anões', uma pista familiar aos fãs, pois 'prata dos anões' é uma antonomásia de *mithril*, um cobiçado metal da fantasia, que seria dez vezes mais valioso que o ouro, mais leve que uma pena e mais resistente o aço (TOLKIEN, 2000, p. 377).

Este estudo limita-se apenas à primeira página do grimório, e seus letramentos. O texto é permeado de palavras em *quenya*, um idioma apresentado no livro *O Senhor dos Anéis;* tanto no livro quando no MUD, porém, não há glossário ou explicação lingüística. Desta maneira, para alcançar letramento, na língua, é preciso procurar dicionários e cartilhas publicados a partir do corpus deixado por J. R. R, disponíveis em publicações e páginas na Internet. Segue abaixo o texto apresentado na primeira página do grimório no MUD:

1

Capítulo 1 - Componentes Primários

1. Quem é aquele que circula trazendo a vida abaixo do firmamento?
2. É malina, malta e também aran!
3. Rómen dizem os elfos, é de onde ele vem e Númem é para onde ele vai.
4. Apenas o tolo não vê, apague as velas, e ao amanhecer, pegue este
   livro para ler! A verdade se revelará!
5. Este chamai pelo símbolo '@'
6. Tímido, acompanhado de @ está a jóia, pequena mas brilhante.
7. Elemmírë os elfos dizem próximo ao anoitecer.
8. E em muito, não é que se parece com a água! Pois sua função é purificar.

9. A este, chamai pelo símbolo '*'.

10. Mas em uma boa história sempre pode haver mais de dois personagens.

Figura 64: registro textual extraído do MUD.

A partir de análise lingüística, constata-se uma encriptação do significado, pois as palavras *malina, malta, aran, romén, númem e Elemmíre* são oriundas do corpus lingüístico *quenya*. Elas significam respectivamente amarelo, dourado, rei, leste, oeste, e por fim o vocábulo *elemmíre* seria traduzido como "jóia-da-estrela", uma designação dada ao planeta mercúrio.

Supondo que o jogador seja um letrado em *quenya*, ou alguém capaz de usar um buscador como *Google* e decifrar as palavras, o texto poderia ser lido em nossa interpretação como: "Quem é aquele que circula trazendo a vida abaixo do firmamento? É amarelo, dourado e também rei! Leste dizem os elfos é de onde ele vem, e Oeste para onde ele vai. [...] Este chamai pelo símbolo de '@' (o sol). Tímido, acompanhado de @ (sol) está a jóia, pequena mas brilhante. Mercúrio, os elfos dizem próximo ao anoitecer. E em muito, não é que se parece com a água! Pois sua função é purificar."

Realizar a construção de significado para este texto, em completude, não é tarefa fácil mesmo para um jogador experiente! O exame revela que ainda após fazer a tradução dos termos, o objeto impõe uma nova significação usando símbolos para as palavras, e remete claramente a letramentos externos ao jogo. Há intertextualidade perceptível com textos de alquimia medieval, buscando simular semelhança ao gênero.

O *builder* utiliza no objeto habilidades e conhecimentos trazidos de leituras anteriores. Exemplos claros dessa combinação de letramentos são a menção ao mercúrio como elemento químico usado na purificação de metais e depois sua posição planetária ao lado do sol. Estes letramentos não seriam esperados de um fã da temática, mas se o jogador autor quer aplicá-los, ele está livre para combiná-los, pois perfazem a identidade de sua contribuição, e a contribuição colaborativa é individual e única.

É provável que o jogador leigo possa construir o significado e completar a aventura, mas constata-se que com todos os letramentos, a leitura será mais completa. Ele poderá angariar melhores resultados. Certamente o autor do objeto (um jogador *builder*) não presume esse conhecimento do jogador comum, porém está patente a confiança e expectativa de que o usuário manifeste uma iniciativa, autonomia em busca,

um esforço para adquirir os letramentos necessários a resolver os problemas por si mesmo ou com amigos. O jogador pode não ter os letramentos em idioma *quenya*, ou astronomia e química, no entanto terá os letramentos de categorização e localização de conteúdo na *web*. São práticas de letramento que requerem outras práticas...

Ou seja, há incidência de práticas de letramentos que vão além daquelas que parecem propostas explicitamente; a imersão no universo faz com que busquem informação externa para subsidiar a prática do MUD, gerando letramentos não previstos. Em paralelo à literatura tolkieniana e jogo, o usuário simultaneamente exerce práticas de categorizar e localizar em motores de busca, de tradução e outras aprendizagens não mapeáveis a partir do momento em que ele se desloca para fora do jogo a fim de obter certos conhecimentos. Há práticas de letramentos derivadas da experiência no MUD e que são tão relevantes como aquelas listadas anteriormente neste estudo.

Nesse caso, convém pensar esse processo associando-o ao conceito que John Dewey denomina como aprendizagem colateral (DEWEY, [s.n.t.], p. 20). O termo, que surge frequentemente nos estudos sobre jogos, refere-se às experiências que um jogo não pretende ensinar, mas que terminam por ocorrer e gerar aprendizados. Uma reflexão interessante a se propor, é considerar o fato do MUD, enquanto jogo, enfatizar e aguardar aprendizagens colaterais por parte do jogador, esperando que ele conjugue letramentos e prossiga atrás de saberes não explícitos a princípio.

> Talvez a maior de todas as falácias pedagógicas é a noção de que pessoa aprende apenas a coisa particular que ela está estudando no momento. A aprendizagem colateral, no caminho da formação de atitudes duradouras, de gostos e desgostos, pode ser e muitas vezes é muito mais importante do que a lição de ortografia ou lição de geografia ou história que é aprendido. Pois estas atitudes são fundamentalmente o que contarão no futuro. A atitude mais importante que pode ser formado é de desejo de continuar a aprendizagem[44]. (DEWEY, [s.n.t.] p. 20. Disponível em http://schoolofeducators.com/2011/12/experience-education-john-dewey/).

Após exame destes três casos de letramento em literatura, concluímos que este letramento concede funções, autoridade e possibilidade de negociação. Ele é

[44] Tradução nossa: Perhaps the greatest of all pedagogical fallacies is the notion that it person learns only the particular thing he is studying at the time. Collateral learning in the way of formation of enduring attitudes, of likes and dislikes, may be and often is much more important than the spelling lesson or lesson in geography or history that is learned. For these attitudes are fundamentally what count in the future. The most important attitude that can be formed is that of desire to go on learning.

caracterizado por leitura atenta, pesquisa, debate e criação a partir do cânone. É um letramento relevante, mas não é aplicado de maneira isolada, pois os indivíduos vêem a oportunidade de agregar letramentos de seu conhecimento de mundo e fazem essas combinações com naturalidade, promovendo contribuições ricas e customizadas.

Na Internet, como no MUD, é possível concluir que são requeridos novos letramentos, mas que os letramentos anteriores e paralelos não são desprezados: eles agregam, enriquecem, são aproveitados e não subestimados.

4.2.3. Letramento em produção textual

Se a habilidade de leitura é intrínseca ao uso do jogo, a atividade de produção textual é fundamental a uma participação mais engajada (como fazer áreas) e bom desempenho social (ter itens customizados). A prática de construção de áreas e customização de objetos são as atividades que mais destacam produção textual nos MUDs, e relevância em dominar esse letramento e gerar significados através dele.

Há sujeitos que são excelentes *builders* devido à sua habilidade em produção textual: sua função de *builder* está atrelada à prática de compor textos. Eles apresentam repertório vocabular, facilidade com tipologia descritiva e criatividade. Não é necessário que dominem uma sintaxe rígida, segmentação e ortografização exemplares, pois a primeira não é prioridade no jogo e a segunda habilidade pode ser suprida por um terceiro colega. Sua habilidade é produção textual e sua função é criar uma interface textual que cative o jogador comum, um conteúdo que permita fantasiar, realizar a imersão narrativa.

Abaixo, selecionamos capturas de tela de uma área ainda em processo de criação, na qual os jogadores *builders* criaram os textos. Na captura retirada do servidor, as áreas revelam-se ainda sem revisão alguma, são protótipos em desenvolvimento. O exame do texto mostra que os sujeitos demonstram um perfeito domínio da tipologia e do conteúdo adequado ao gênero textual empregado nas salas de MUD: seu texto é breve, descritivo, informal, remete ao ambiente temático (uma charneca infestada de *trolls*) e é enriquecido por detalhes como relevo e recursos de expressão como exclamações, repetições e perguntas.

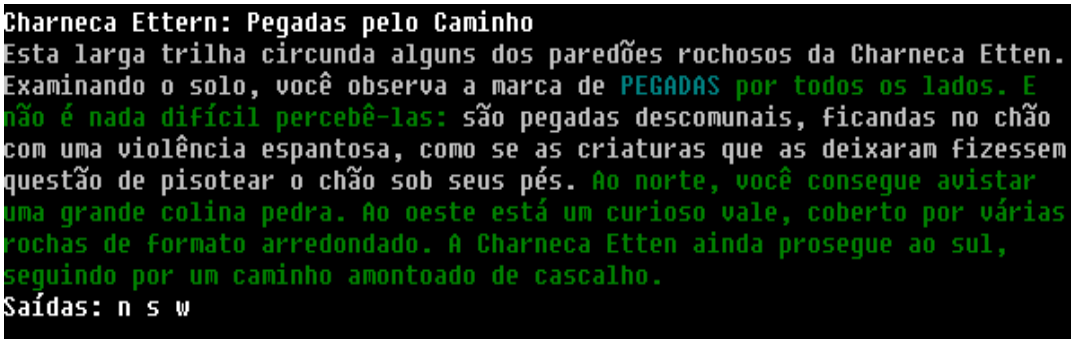


Figura 65: captura de tela de área em processo de criação

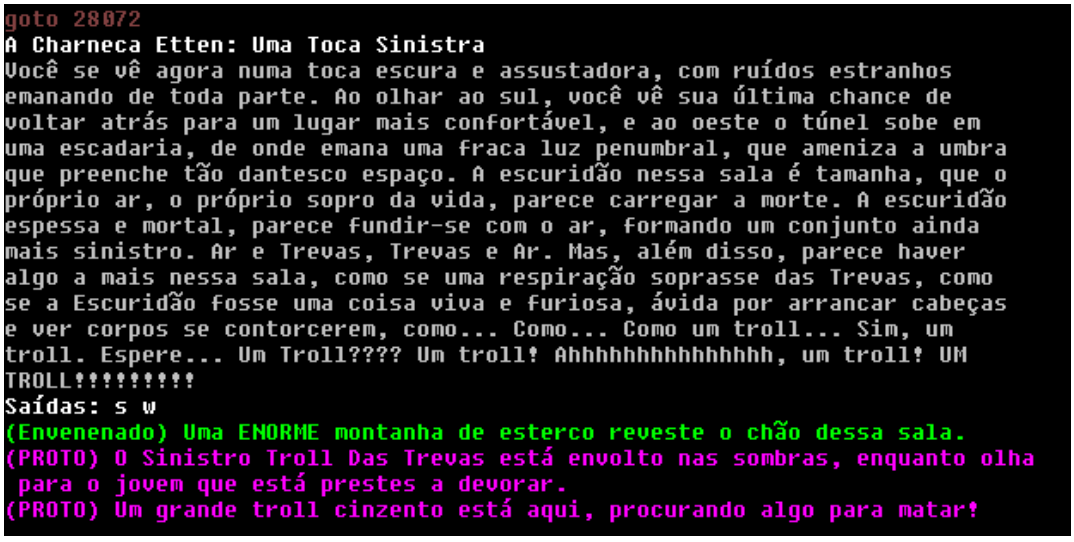


Figura 66: captura de tela de área em processo de criação

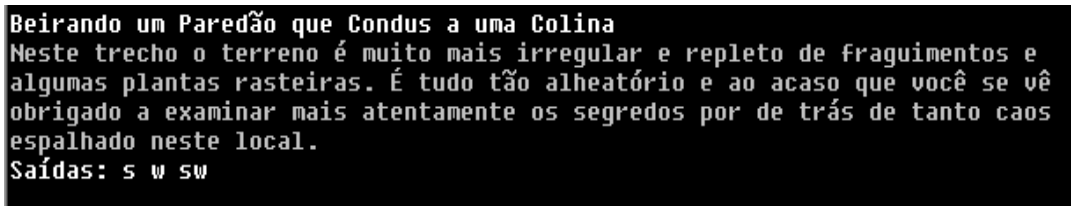


Figura 67: captura de tela de área em processo de criação

A princípio não são textos em ‘estado da arte’, finalizados e absolutamente corretos: há confusão entre palavras homófonas (alheatório por aleatório); desvios de ortografização (“condus”, “fraguimentos”, “fincandas”) e falta de domínio das práticas em edição de cores. Todavia, são produções textuais criativas, que atendem ao esperado, independente da inabilidade nas regras da norma culta.

O letramento que falta a um sujeito será completado por outro que venha colaborar com letramento de revisão em textos, adequação e correção ortográfica. Os sujeitos praticam auxílio recíproco, se desejarem, ou podem aprender e completar saberes. Essa prática é usual, como se percebe em registros da lista de discussão e relatórios de *bugs,* erros de ortografia e ideias gerados pelo servidor.

No primeiro quadro, observa-se uma usuária (Hanya) avisar que realizou uma revisão de área, e no segundo, um jogador (Hikkyen) solicita essa atenção.

Mensagem de Hanya na lista de discussão:

>Dermeister wrote:
> É horrível dizer isso, mas não tenho ideia. O Maider estava com esse
> projeto e a área está no Almaren, mas não sai a quantas anda nem o
> quando daquilo está completo...

A área é do Setzer, não? Que me lembre, Maider ia fazer só umas salas lá,
não sei se tá feito.
Não sei se a que está no Almaren é a mais atualizada, mas há um tempão
atrás eu revisei tudo sob supervisão do Setzer. Era pra faltar pouca coisa.

Figura 68: registro da lista de discussão.

-- Anotações e avisos deixados pelo staff
[28008][07/01/2012 21:54:19] Hikkyen: Derin, eu finalizei as salas cinzas próximas ao rio. Peço que olhe as descrições e, se achar que algo deve ser acrescentado ou melhorado, sinta-se avontade pra me puxar as orelhas...o/

Figura 69: registro do relatório de *bugs,* erros de ortografia e ideias.

4.2.4. Programação para *Smaug*

A questão da programação remete muito intensamente à constituição dual do MUD, pois ela está latente sob toda a interface textual do jogo. A produção textual é a interface mais superficial do jogo, porém é como se o sistema funcionasse através de camadas, o texto seria uma primeira camada que se completa na linguagem de programação subjacente; há uma integração entre interface textual e linguagem de programação que é indissociável.

A programação permite criar áreas com móbiles, objetos e salas com recursos mais atraentes, menos estáticos e mais interativos; tal programação para complementar a

construções de áreas é diferente de letramento em *coding*, pois apresenta uma linguagem drasticamente mais básica, compreensível ao leigo e facilitada, com aplicação única àquilo necessário ao jogo. Qualquer usuário que tenha acesso ao servidor de testes (limitado aos construtores) e acesso à documentação de programas (aberta a todos no site) pode aprender a fazer programas de MUD.

Com objetivo de clarificar esse conceito de integração, o estudo selecionou um pequeno e simples programa, para explanar a ligação entre texto e programação, e seus letramentos. Abaixo, visualiza-se o programa de um boneco de pedra, disparado mediante ação do jogador.

Ao entrar na sala, o jogador se depara com um arremedo de boneco montado com pedras (no meio de uma charneca infestada de *trolls* violentos); sucede que ao examinar o monstruoso boneco, a descrição indica que há uma espada encaixada na base do boneco, sugerindo que com um esforço mínimo seria possível puxar a espada de entre as pedras. Caso execute a ação (*PULL* ESPADA), ela desencadeia uma série de rápidos eventos programados, no qual o boneco desmorona e um furioso *troll* (Cabeça de pulga, o dono do boneco) chega berrando, correndo por causa de seu destruído amigo e inicia uma luta com o jogador.

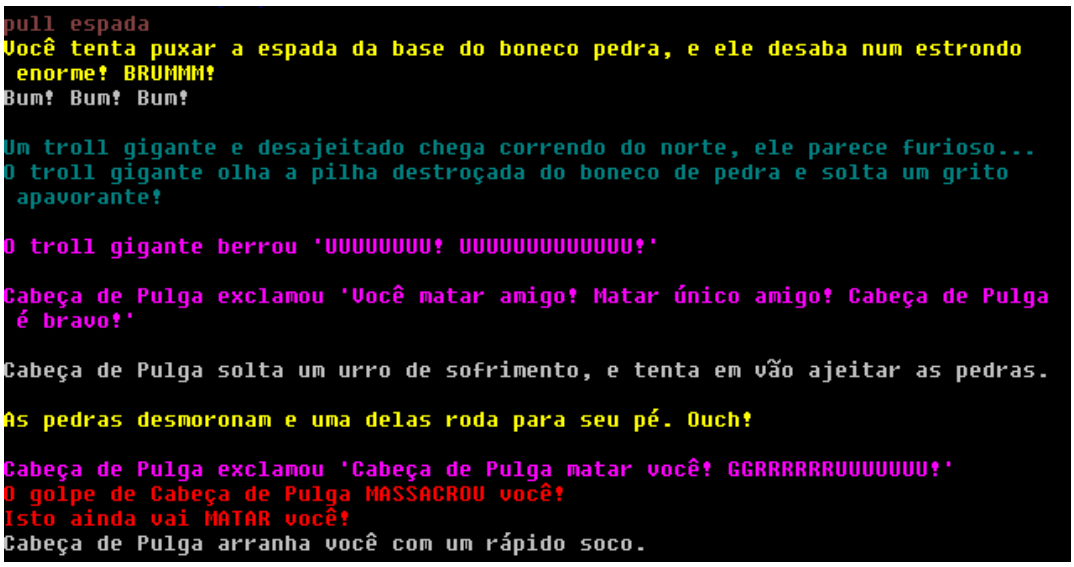


Figura 70: captura de tela, programa sendo executado.

O exame expõe um princípio do jogo, por mais instigante que seja a qualidade e produção textual, ela precisa estar atrelada à programação que vai dar suporte e

movimento a ela. O texto é feito de palavras, no entanto é o programa quem realiza a ação; este é um fato que não é exclusivo da constituição de MUD, mas se estende à *web*.

```
1> pull_prog 100
mea $n  _Yel Você tenta puxar a espada da base do boneco pedra, e ele desaba num estrondo enorme! BRUMMM!
mer $n _Yel O boneco de pedras desaba com estrondo, quando $n tenta puxar a espada da base. BRUMMMM!
mposet $o short um amontoado disforme de pedras
mposet $o name amontoado disforme pedras
mposet $o type trash
mposet $o long Um amontoado disforme de pedras jaz aqui, desordenado e disforme.
mposet $o timer 5
mpmload 28017
mez  Bum! Bum! Bum!
mpecho
mez _cya Um troll gigante e desajeitado chega correndo do norte, ele parece furioso...
mpecho _cya O troll gigante olha a pilha destroçada do boneco de pedra e solta um grito apavorante!
mpecho
mpecho _pin O troll gigante berrou 'UUUUUUUU! UUUUUUUUUUUU!'
mpecho
mpforce pulga say Você matar amigo! Matar único amigo! Cabeça de Pulga é bravo!
mpecho
mpforce pulga emote solta um urro de sofrimento, e tenta em vão ajeitar as pedras.
mpecho
mpecho _Yel As pedras desmoronam e uma delas roda para seu pé. Ouch!
mpecho
mpforce pulga say Cabeça de Pulga matar você! GGRRRRRRUUUUUUU!
mpforce pulga mpkill $n
```

Figura 71: Programa do boneco de pedras.

Entretanto, a prática em torno leitura dos arquivos da lista e dos relatórios permite constatar um aspecto interessante do letramento em programação – quando o jogador produz sua interface textual, já produz o texto e planeja antevendo o enriquecimento significativo dele mediante programas. Caso não tenha letramento em programação (ou não deseje ter), o sujeito busca ajuda em um colega que saiba, compartilhando a construção.

No registro abaixo, captado em mural para recados de *builders* no servidor de testes, uma personagem identificada como Kandake pede ajuda para os programas de sua área, ressaltando ao final que pode aprender a fazê-los se necessário. Quando solicita que o NPC criado por ela (um *troll* esmagador) execute certas ações, percebemos que o referido NPC já foi criado, nomeado e descrito com o planejamento de receber os programas posteriormente.

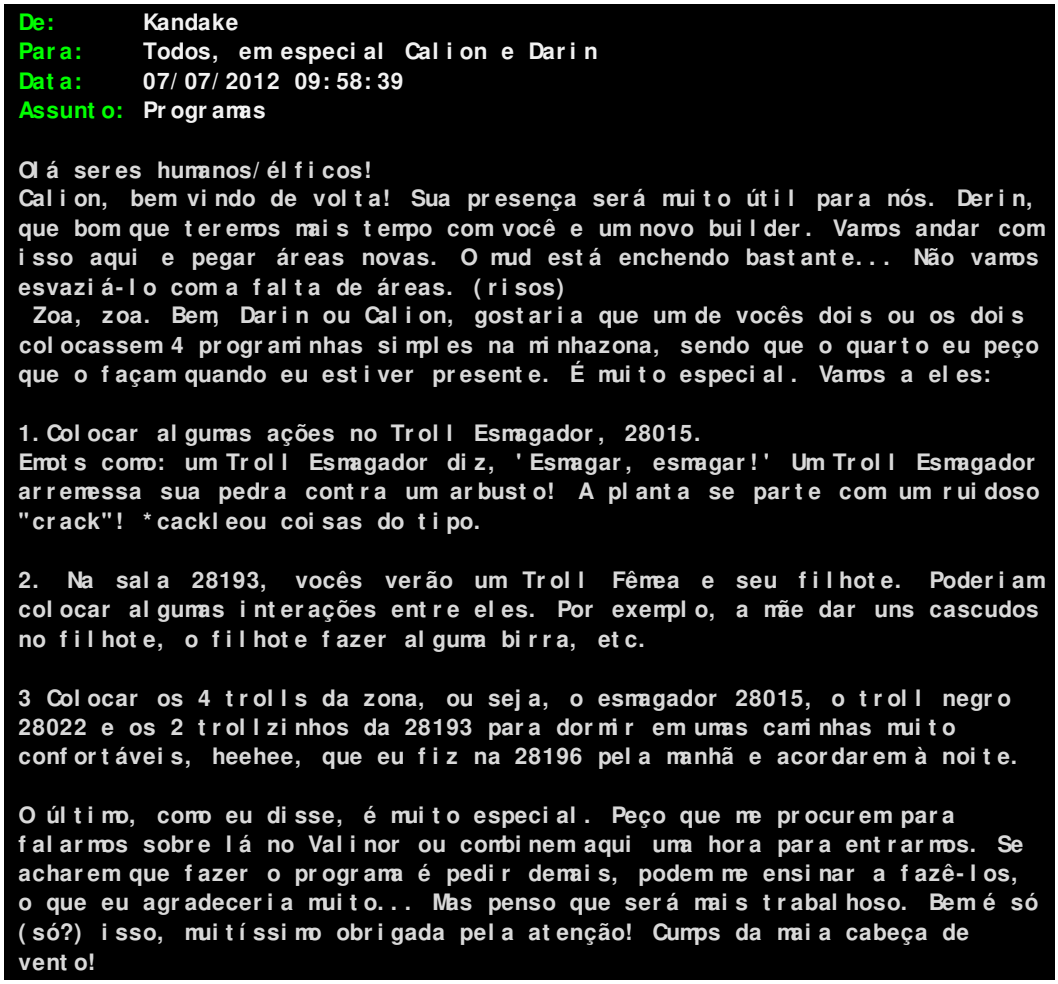


Figura 72: Registro de uma mensagem no mural dos construtores. (Imagem editada)

Mensagem de Fastin na lista do projeto:

> Carrocha e cidadezinha perto da floresta
> Quase terminadas as descs e ligações.... não aprendi a programar ainda... se alguém estiver afim de programar ou ajudar eu passo a área assim q terminar ela...
> Ah, e volta sim Alatar.... (ok, eu tbem preciso voltar... mas enfim que seja)
> Pecks!
> Fastin

Figura 73: registro da lista de discussão.

4.2.5. Letramento de jogo (mecânica e jogabilidade)

A princípio, a interface de MUD não é totalmente amigável para um leigo, embora visíveis esforços tenham sido feitos para facilitar o acesso e letramento básico

no primeiro contato[45]. Por tal razão, o MUD *Valinor* conta com uma área inicial que ensina os usuários a ler e interpretar os elementos presentes nesse ambiente, diversos FAQs (documentos de perguntas mais freqüentes) disseminados no jogo, na *homepage* do jogo e no fórum, além de manter uma conta aberta no serviço de perguntas *Fromspring*.

Os aprendizados dos usuários vão desde o mais básico como acessar, efetuar comandos, alimentar o personagem até aprender a navegação e montar um mapa mental dela, dominar os gêneros textuais e práticas para construção e participação no ambiente.

De certa maneira, a primeira prática importante do jogador é conhecer e dominar os comandos para começar realmente a interagir com o jogo. Embora tenha melhorado sensivelmente, esta ainda é uma barreira ao usuário por ser pouco intuitiva se comparada ao *joystick* do vídeo game ou outros ícones de comando mais atraentes e visuais. A sintaxe de comandos do MUD remete à herança do *Multi-user Dungeon* como invenção de um período em que os computadores não tinham interfaces amigáveis e o usuário realizava atividades via linha de comando do sistema MS-DOS.

Efetivamente, o acesso do MUD a princípio pode ser realizado por linha de comando em protocolo *telnet*, porém, esse acesso tornou-se obsoleto quando os clientes de MUD surgiram na década de 1990, facilitando o acesso, embora mantivesse os comandos. Todavia, cabe observar que deficientes visuais podem utilizar o MUD graças ao protocolo *telnet*, que é totalmente textual.

Figura 74: Acessando MUD via protocolo *telnet*.

[45] Uma tentativa nesse sentido foi o Narog, um cliente em flash disponível no site do jogo, que torna desnecessários os procedimentos iniciais de fazer o download de um cliente e aprender a usá-lo. O MUD Valinor foi o primeiro MUD brasileiro a disponibilizar um cliente flash em 17/04/2009.

Para as mais simples atividades como caminhar, beber água, comer e ver suas estatísticas, o jogador adquire letramento em um conteúdo léxico e sintático de comandos em inglês *get, take, hold, wear, remove, fill, look* etc.

Figura 75: Sintaxe do comando PUT e semelhantes, segundo o HELP do jogo.

Quando domina os comandos, o usuário se depara com a prática de navegação. Como mencionado no capítulo 2, o MUD funciona como uma metáfora espacial, e conforme navega no jogo, o sujeito aprende a se localizar.

A autora Lucia Santaela, em seu livro *Linguagens na era da Mobilidade,* aponta que o processo de leitura em hipertexto requer do leitor a capacidade para gerar um mapeamento mental do documento.

> Entretanto, a grande flexibilidade do ato de ler um hipertexto – leitura em trânsito – pode se transformar em desorientação se o receptor não for capaz de formar um mapa cognitivo – mapeamento mental do desenho estrutural do documento. (SANTAELLA, 2007, p. 310).

Ocorre que, para um MUD, tal conceito de mapa mental pode referir-se *verdadeiramente* ao espaço como um território virtual ambientado na temática da Terra-

média. O *muder* delineia um trajeto em uma área, um caminho que é desenhado pela opção de pontos cardeais sob forma de comandos *north, south, east, up, down*, *northeast, southeast, northwest e southwest.* (vide o mapa abaixo, concebendo as saídas entre as salas como *links*).

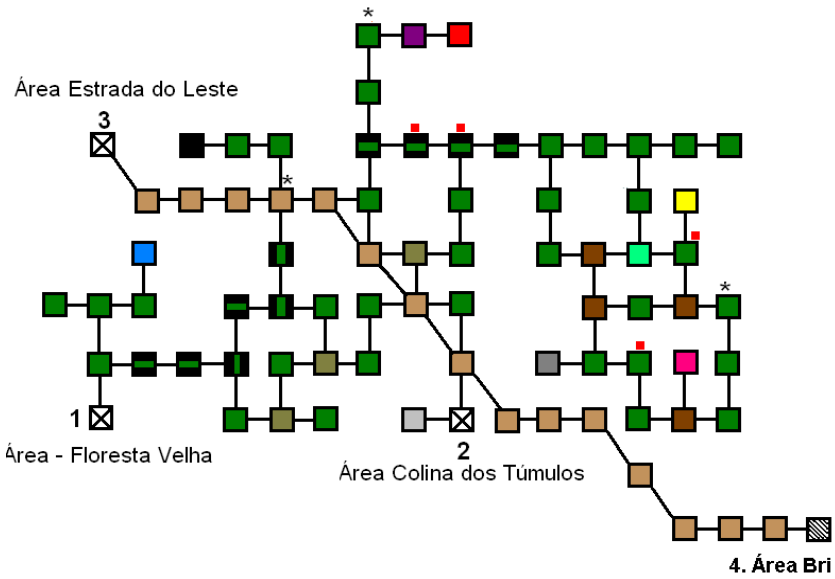


Figura 76: Mapa das conexões entre salas de uma área no MUD.

A partir da observação de testemunhos de jogadores no MUD e no fórum, conclui-se que essa capacidade de mapear e de se orientar, é um letramento de imaginação e localização que o jogador desenvolve de modo gradual É possível comprovar tal concepção, pois se observa que muitos jogadores solicitam ajuda por se perderem no começo do jogo, e reportam mesmo lançar mão de *anotações escritas* para imaginar e recordar os locais por onde passam. Essa estratégia parece ser gradualmente abandonada quando a habilidade se desenvolve...[46]

[46] Um aspecto interessante é que jogadores com deficiência visual parecem ter mais facilidade para compor um mapa mental dos lugares, e passam menos por esse empecilho. Essa é uma questão que não buscamos estudar.

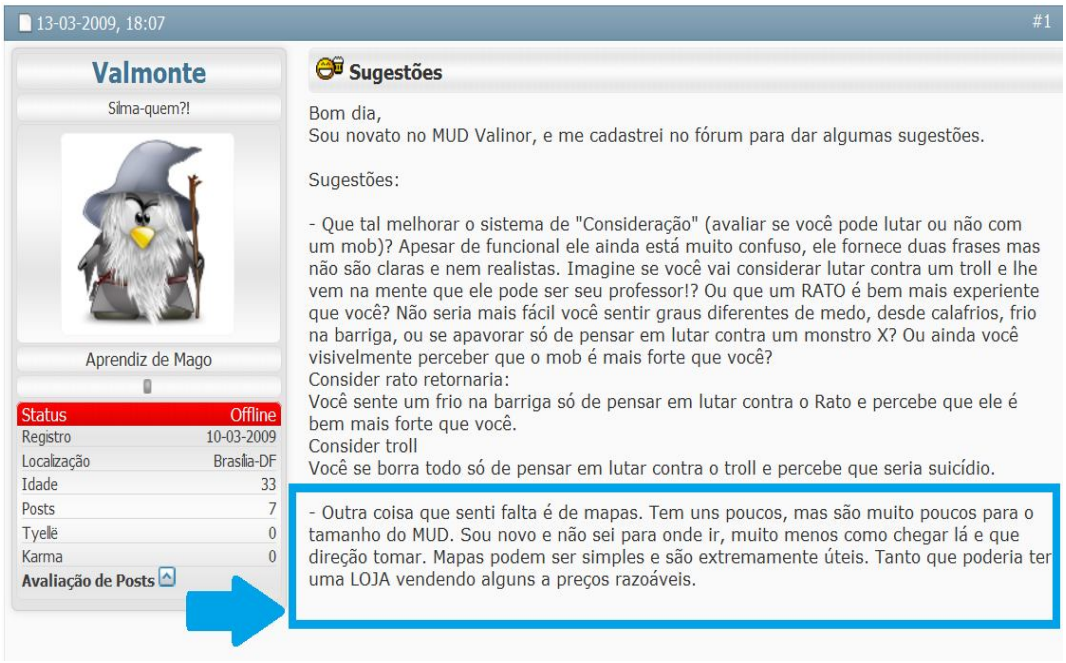


Figura 77: Postagem de jogador no fórum, refletindo dificuldade de navegação.

Após aprender a navegar a aplicar as sintaxes de comando, o usuário desenvolve prática em torno da dinâmica do jogo, seu funcionamento; esse processo é longo e bastante específico do MUD, o jogador, através de leitura e padrões de diagramação aprende a identificar e reconhecer elementos do jogo: O que é um objeto? Este personagem é um jogador humano ou é um móbile artificial? O que posso fazer com este objeto e extrair dele, quais as possibilidades do ambiente, suas propiciações?

A situação abaixo registra uma 'pérola' do jogo (situação ocorrida naturalmente com valor humorístico). No registro, um novato estava parado ao lado de um móbile que o vê segurando um livro em especial, por isso, o móbile constantemente interpela o novato, avisando 'Não deixe de ler o seu guia do aventureiro, Maethor...'. O móbile era um programa e sua preocupação era artificial, mas o novato não fazia essa identificação ainda, por isso sua réplica inocente é motivo de riso para um jogador mais letrado.

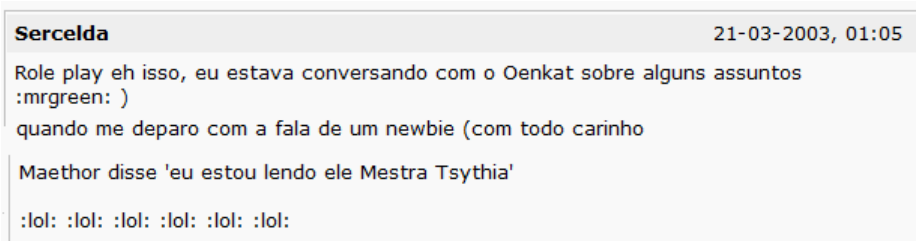


Figura 78: registro extraído do fórum *Valinor*

Um novato é chamado nos jogos por várias designações: *noob, n00b, newbie ou newba* (esta última uma variação possivelmente brasileira). Os novatos apresentam muito desse estranhamento inicial, e essa ignorância e suas manifestações são as que mais enriqueceram os dados deste trabalho para identificar as práticas de letramento do MUD.

A maior parte dos dados produzidos por novatos consistia em postagens reportando suas confusões, dúvidas e problemas. Posteriormente, através da leitura de tal material, tornou-se possível identificar de maneira objetiva e clara quais eram as dificuldades iniciais do jogador. Quais eram as práticas típicas de MUD que novato ignorava e que os mais experientes dominavam? Nesse caso, detectar as dificuldades significava identificar o que de fato precisava ser aprendido, ou seja, no aprendizado de novatos ficaram salientes quais eram as práticas de letramento típicas de MUD, dificuldades e aprendizagens que não eram óbvias no princípio deste estudo.

O MUD produz uma grande quantidade de texto, em particular durante lutas, por isso, não são todos os eventos que merecem uma leitura detalhada, muitos passos do jogo merecem uma leitura mais superficial. O reconhecimento textual é outra prática que o jogador desenvolve, reconhecendo a diagramação, cores, e construções dos textos, verificando quais textos são mais relevantes e prioridades, reconhecendo a natureza de cada texto do MUD.

O desenvolvimento de tais práticas é gradual, apenas mediante sua vivência e estudo de tutoriais o jogador capta aspectos mecânicos do jogo: saber onde procurar ajuda no jogo e na comunidade (fórum, murais e *formspring),* tornar-se um caçador de indícios e informações no jogo por meio uma leitura que é ativa, que suspeita e questiona.

4.2.6. Letramento em práticas colaborativas: valor meritório

Ao examinar as práticas de letramento que ocorrem no jogo MUD *Valinor*, com uma visão global, capta-se que as práticas estão permeadas pelo novo *ethos* de uma cultura colaborativa, e por posturas e atividades que são intrínsecas à plataforma.

Ao aprender a se movimentar pelo jogo, termos específicos, a dinâmica social do ambiente e dominar as formas de comunicação, o usuário compreende como funciona o

espaço que dá suporte à comunidade: um jogo em constante construção, aberto a participações e a partir desse repertório há uma possibilidade de maior engajamento

O contato inicial com práticas de construção colaborativa principia por meio dos canais de comunicação *bug, typo e idea*; como mencionamos anteriormente, são canais cuja composição é mais concisa e talvez por isso mais informal, muito semelhante a um sistema de recados deixados para a administração. Todavia, conforme o letramento do jogador avança, há por vezes uma iniciativa em aprofundar esses contatos e colaborações, como consta nos registros selecionados abaixo:

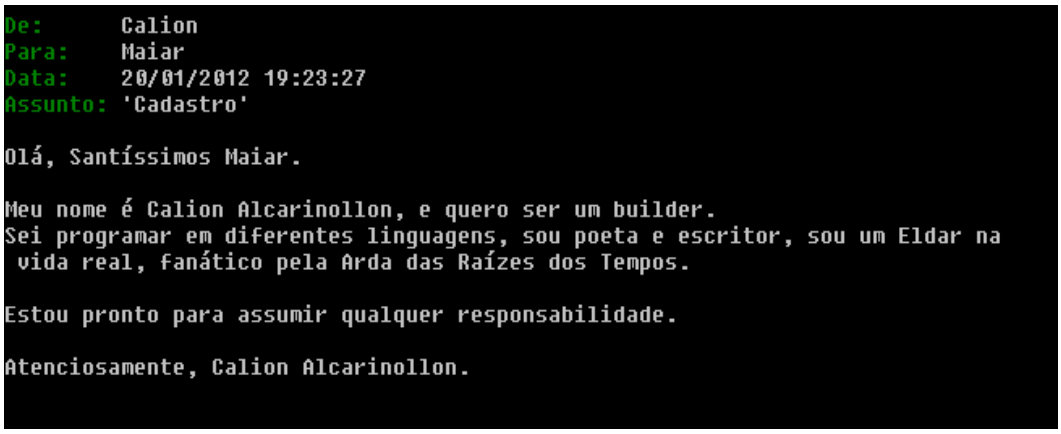


Figura 79: captura de tela, contato de usuário expressando desejo de ser *builder*

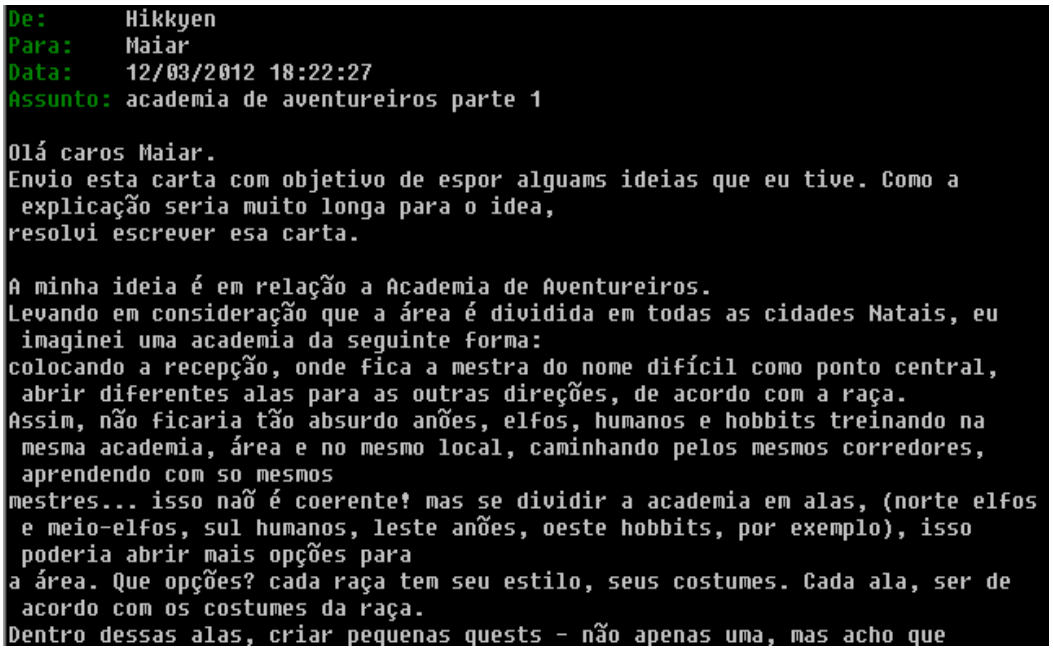


Figura 80: captura de tela - Recorte de contato de usuário.

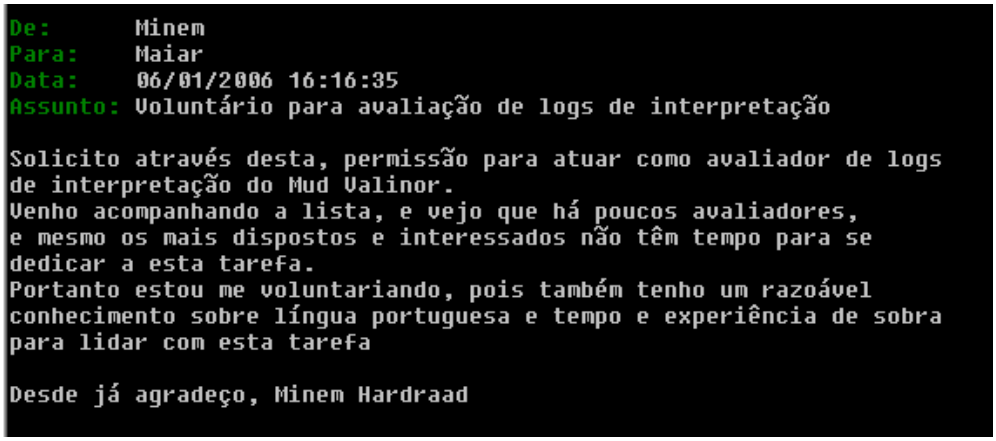


Figura 81: captura de tela, contato de usuário expressando desejo de avaliar relatos.

O exame das capturas de tela acima possibilita certas conclusões acerca de práticas de letramento e perfis que se estabeleceram como senso comum no interior do coletivo; ambos os sujeitos retratados, Minem e Calion, parecem ter interiorizado uma imagem e credenciais que confiam ser necessárias na execução das práticas.

Na primeira captura de tela, o jogador Calion se apresenta para ajudar a construir áreas (sua linguagem é formal, contudo, este é um traço que se dissipa no contato com administradores); Calion salienta que pode ser construir áreas porque tem habilidade de programação, poesia e produção textual, além de se caracterizar como um grande fã da literatura tolkieniana. Em sua perspectiva, compartilhada por uma maioria dos usuários, estas credenciais o tornam não apenas apto às práticas, mas também muito apropriado.

No segundo exemplo, o sujeito expõe e se insere dentro um perfil e credenciais semelhantes; Minem deseja avaliar relatos de interpretação. Este é um serviço no qual os jogadores enviam relatos de interpretação para a *homepage* do MUD *Valinor*, e podem ser recompensados com valiosa pontuação de glória dentro jogo. A avaliação está conectada a conceder um benefício ao jogador que somente os deuses poderiam decidir, por isso, embora realizada por pares, é fundamental haver seriedade e imparcialidade nessa prática.

Minem parece conhecer essas credenciais, pois quando menciona que integra e a lista de discussão do projeto, isso já lhe proporciona uma credencial valorosa, as demais são complementadas pela disponibilidade, domínio da norma culta e experiência (provavelmente se referindo a letramentos do jogo).

Em ambos os exemplos, não há uma cobrança junto aos indivíduos que os atraia à participação e há uma autonomia e iniciativa em realizar contribuições, talvez em decorrência de um valor em mérito atrelado às práticas em questão. As atividades de construção e avaliação permitem que o usuário seja visado como um membro mais engajado; significam reconhecimento na comunidade como um criador do ambiente e com autoridade (autoridade baseada em conhecimento). Em síntese, as práticas de letramento conquistam um status social como efeito da participação no coletivo.

4.2.7. Papéis fluidos: autoridade baseada em práticas de letramento

É muito importante refletir acerca de tal relação entre perfil, práticas e credenciais, pois é dela que deriva a caracterização do jogo como um ambiente de relativa heterarquia, em que os papéis e autoridades são por vezes fluidos; quando papéis de autoridade se encontram baseados em princípios de habilidades e práticas, o sujeito torna-se livre para transitar entre papéis conforme transita entre letramentos.

O estudo dos registros revela ainda que, ao longo de seu desenvolvimento, o projeto passou por fases nas quais esses perfis foram se estabelecendo, de maneira natural, conforme as práticas necessárias se tornaram mais definidas. No começo do projeto, os registros do servidor revelam que não havia uma noção clara das habilidades necessárias para prática de construção de área, idealizava-se que somente usuários com alto nível de conhecimento em programação em C, editores de área e mais letrados em informática poderiam colaborar.

O progresso do projeto inicial revelou que esse perfil estereotipado era um equívoco, pois tal limitação desprezava colaboração e desmotivava sujeitos que desejavam contribuir com suas práticas de letramento (como produção textual), ainda que não dominassem as demais habilidades.

O crescimento do público do jogo, associado à divisão de tarefas e necessidade ampliar e manter o ambiente, foi permitido que jogadores sem conhecimento em *coding*, programação ou mesmo sem os saberes mais rudimentares de edição realizassem participações de nível altamente engajado

Com base na concepção da relação entre níveis e tipos de participação associados a letramentos que constituem a prática colaborativa da comunidade, buscamos compor um quadro sinóptico.

O quadro a seguir visa mostrar como os letramentos estão vinculados a papéis e habilidades; o quadro contempla três dimensões do objeto MUD: a dimensão puramente técnica, ou seja, o MUD enquanto programa de computador; a dimensão social, o MUD enquanto espaço de afinidade e que tem jogadores convivendo; a dimensão de diegese-jogo, o MUD enquanto espaço ficcional onde se desenvolve um jogo com regras próprias.

Cada letramento pode ser englobado em uma dimensão do jogo, certos papeis operam em uma dimensão ao passo que outros operam nas três dimensões.

	PAPEL	LETRAMENTO	DIMENSÃO	HABILIDADES NECESSÁRIAS	FUNÇÃO	DOMÍNIOS DE PODER	NORMAS	CREDENCIAIS NECESSÁRIAS
A	GOD	GERENCIAMENTO GOVERNANÇA	Técnica	Administração de Sistemas LINUX	Suporte: Manutenção do Servidor.	Acesso Total.	Imparcialidade com jogadores, ética, sigilo de informações, respeito a todos.	Tempo de jogo, Conhecimento do código, Responsabilidade.
B	GOD	Coding	Técnica Diegese -jogo	Programação em C Programação em Lua	Atualizar a alterar o código-fonte. Implementar ideias. Fazer backups.	Acesso ao servidor e código. Acesso ao pacote V*Smaug*. Acesso total no MUD. Acesso ao servidor de testes. Acesso aos logs.	Idem.	Tempo de jogo, Conhecimento do código, Responsabilidade.
C	GOD	Literatura Tolkien Produção Textual Programação Básica	Técnica Diegese-jogo	Programação Básica	**Realizar quests (aventuras), Criar itens de glória**	Acesso ao pacote V*Smaug*. Acesso total no MUD. Acesso ao servidor de testes. Acesso aos logs.	Idem.	Tempo de jogo, Conhecimento do jogo, Responsabilidade.
D	GOD de clas	Literatura Tolkien Programação avançada	Técnica Diegese-jogo Social	Programação em C para *Smaug*	Manutenção dos Clãs (criação, observação, *bugs*)	Acesso ao pacote V*Smaug*. Acesso total no MUD. Acesso ao servidor de testes. Acesso aos logs.	Idem.	Tempo de jogo, Conhecimento do jogo, Responsabilidade.
E	GOD	Leis do Jogo Dinâmica do Jogo Social	Técnica Diegese-jogo Social	Conhecimento de comandos básicos, paciência, e conhecimento do policy.	Autorizar nomes, Verificar pequenos bugs, Vigiar multiconexões, Punir infratores do Policy, Corrigir typos, Acompanhar conflitos.	Acesso ao pacote V*Smaug*. Acesso total no MUD. Acesso ao servidor de testes. Acesso aos logs.	Idem.	Ter MUITO tempo de jogo, Conhecimento do jogo, Responsabilidade.
F	Gold builder Player builder	Literatura Tolkien Produção Textual Dinâmica do jogo	Diegese-jogo	Conhecimento do Tema Tolkien.	Avaliar relatos de interpretação enviados ao site pelos jogadores. Definir pontuação de glória/ publicar.	Acesso aos relatos de interpretação enviados ao site por players.	Imparcialidade com jogadores, ética, sigilo de informações, respeito a todos.	Ter MUITO tempo de jogo, Mostrar responsabilidade, Ter ficha limpa.
G	God builder Player builder	Literatura Tolkien Produção Textual Programação Áreas são feitas em conjunto, players combinam letramentos.	Técnica Diegese-jogo	Qualidade Textual. Conhecimento do Tema Tolkien. Domínio do Área Editor. Programação básica.	Construir áreas para o jogo.	Acesso ao servidor de testes.	Sigilo de informações, respeito a todos.	Tempo de jogo, Mostrar responsabilidade, Ter ficha limpa.
H	Player	Qualquer um dos anteriores.	Qualquer uma das anteriores.	Qualquer uma das anteriores.	Relatar, typo, *bugs*, Discutir ideias enviadas por lista de e-mail, sugerir soluções, diálogo.	Acesso à lista de discussão.	Sigilo de informações, respeito a todos.	Ser um ex-colaborador direto.

4.2.8. Considerações sobre as práticas de letramento

Pode-se considerar que nas práticas de letramento há o valor meritório e social, distinguindo-se nelas papéis, habilidades, credenciais e dimensões. Todavia, é importante ressaltar que: toda tentativa de separação classificatória muito fechada é falha ou ineficaz neste caso, haja vista que os membros migram continuamente entre funções e alternam os papéis.

Após o exame das práticas de letramento no MUD, é possível constatar que os mesmos evocam características de produsagem, apresentadas no primeiro capítulo deste estudo. Nessas práticas, é detectado um Discurso, no sentido de James Paul Gee, da cultura de participação e inteligência coletiva.

> Linguagem é uma dimensão do Discurso , mas apenas uma dimensão, e Gee usa discurso (com um pequeno "d") para marcar este relacionamento. Como "produções" históricas os Discursos mudam ao longo do tempo, mas, em qualquer ponto são suficientemente "definidos" para nós dizerem quando as pessoas estão neles.[47]
> (GEE apud LANKSHEAR ; KNOBEL, 2007, p. 3)

Nesse sentido, as práticas de produsagem e inteligência coletiva podem ser tomadas como a base de vários Discursos, mas este estudo se concentra em um deles. Para tal Discurso, há formas de participação que são evidenciadas pelo estudo dos letramentos. Além disso, esses Discursos abrem espaço para a circulação de discursos alternativos, por exemplo, acerca da propriedade intelectual e papel dos consumidores e produtores de mídia

Esses discursos alternativos presentes no Discurso da produsagem valorizam formas de participação, de alto envolvimento no processo, de subversão, de autonomia e iniciativa, de poder coletivo, apoiando-se em plataformas onde esses indivíduos aprendem e ensinam continuamente.

Essas formas de participação no Discurso e seus discursos alternativos são uma questão interessante, pois formam sujeitos muito diferentes daqueles com os quais as estruturas sociais antigas estavam habituadas a lidar: a indústria de bens de consumo, os conglomerados de mídia, as organizações políticas e a escola, todos outrora formavam e lidavam com indivíduos acostumados a outro modelo de participação, mais passivos e subalternos.

---

[47] Tradução nossa: Language is a dimension of Discourse, but only one dimension, and Gee uses discourse (with a small "d") to mark this relationship. As historical "productions," Discourses change over time, but at any given point are sufficiently "defined" for us to tell when people are in them. (GEE apud LANKSHEAR ; KNOBEL, 2007, p. 3)

Portanto, é necessário refletir a respeito, considerando que implicações são acarretadas pelas diferentes práticas letradas e maneiras desses sujeitos participarem no discurso, pois é certo que esses produsuários irão transpor seus Discursos ao interagirem em outras esferas de atividade (como a escolar), levando-os para muito além da atmosfera colaborativa e livre da Internet... E nesse caso, como essas esferas de atividade de adaptarão? Ou no caso da escola, na ausência dessa iniciativa, como ela irá lidar com alunos cada vez mais "inadaptados" senão pela repressão excessiva e pela indução à evasão escolar?

4.3. Gêneros discursivos e textuais no MUD: Constituição e práticas em letramentos

O que propomos, nesta parte final do capítulo, é uma análise dos gêneros textuais mais centrais à pratica dos letramentos de MUD, apresentando-os e examinando suas características específicas enquanto gêneros de um meio digital, para ao final refletir sobre as subversões e renovações que ocorrem com sua apropriação por sujeitos neles letrados (os jogadores).

4.3.1. Gêneros discursivos no MUD

No exame de bibliografia pertinente que guiou este trabalho, percebeu-se que há uma questão de conflito no que tange aos gêneros do discurso (discursivos) e gêneros do texto (textuais). Por um viés, alguns lingüistas defendem uma distinção clara entre ambos (Rodrigues, 2004), ao passo que outros observam que tal concepção pode se referir a um mesmo objeto teórico ou objeto com muitas similitudes (Rojo, 2005).

Segundo Rojo (2005), a partir da interpretação bakhtiniana, foram estabelecidas duas vertentes no tratamento dos gêneros: a primeira engloba aqueles que adotam uma perspectiva discursiva, que tende a privilegiar uma análise mais focada nos parâmetros de situação enunciativa, com uma avaliação de marcas lingüísticas quando interessantes para refletir sobre a enunciação; em contrapartida, os adotantes da vertente de gênero textual tendem a concentrar-se em exames muito detidos nos aspectos formais da composição, favorecendo um trabalho descritivo da materialidade, com noções herdadas da lingüística textual.

Esta segunda perspectiva, a textual, manifesta-se com freqüência no estudo dos gêneros digitais emergentes, o que parece um proveito insuficiente haja vista a complexidade da enunciação na Internet.

Mediante embasamento teórico de Bakhtin (1979) e, em parte, Marcuschi (2006), este estudo acredita que o MUD apresenta gêneros discursivos secundários, e estes gêneros discursivos tomam forma em textos, que são produtos materiais que não seria impróprio chamar de um gênero textual (seja escrito, imagético etc.).

Talvez esta concepção seja próxima de Marcuschi, que define gênero textual como ‘uma noção propositalmente vaga para referir os textos materializados’ (2005, p. 22), porém este estudo se distancia do teórico ao enfatizar uma análise discursiva, que se apóia fortemente no contexto de produção, circulação, leitores e esfera como definidores das marcas lingüísticas de MUD.

Segundo a concepção aqui adotada, a conexão entre gênero (um universal concreto) e o texto (materialização) é indissociável. Parece improvável descrever e compreender a materialidade textual de um gênero do jogo, sem considerar primeiro a situação enunciativa em que ocorre: o contexto de produção, a circulação e finalidade dos gêneros dentro do MUD. Assim sendo, doravante, priorizar-se-á a nomenclatura de gênero discursivo, tendo em vista que a presente análise de marcas sempre retoma o contexto enunciativo do jogo.

Não está no escopo do presente trabalho descrever e discutir exaustivamente as características formais e de estilo dos gêneros do MUD, mas sim entender como estas marcas lingüísticas são geradas pelas condições reais de sua situação de produção e recepção: um jogo digital multiusuários, em plataforma de texto, na Internet, de produsuários para produsuários, em RPG, agregando fãs, colaborativamente na *web*.

4.3.2. O jogador de MUD e os gêneros centrais: aspectos discursivos

Observa-se que o MUD constitui parte de uma esfera específica de produção discursiva, e como tal, apresenta enunciados relativamente estáveis que serão tratados aqui como gêneros. Aplica-se a teoria do russo Mikhail M. Bakhtin para estabelecer o princípio de que dentro do jogo existem gêneros específicos de MUD (ou seja, gêneros mudianos), e que esses gêneros se constituem e processam suas funções vinculados à esfera de atividade do jogo. Segundo Bakhtin:

> A utilização da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos), [...]. O enunciado reflete as condições específicas e as finalidades de cada uma dessas esferas, não só por seu **conteúdo (temático) e por seu estilo verbal, ou seja, pela seleção operada nos recursos da língua — recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais —, mas também, e sobretudo, por sua construção composicional. Estes três elementos (conteúdo temático, estilo e construção composicional) fundem-se indissoluvelmente no *todo* do enunciado**, e todos eles são marcados pela especificidade de uma esfera de comunicação. [...] cada esfera de utilização da língua elabora seus *tipos relativamente estáveis* de enunciados, sendo isso que denominamos *gêneros do discurso.*
>
> (BAKHTIN, 1979, p. 279. Grifo nosso.)

Como foi mostrado anteriormente, um MUD é composto por salas, objetos, NPCs e outros elementos. Este estudo fundamenta a idéia de cada um destes elementos do MUD pode ser considerado um gênero: gênero sala, gênero objeto, gênero NPC etc.

Os gêneros mudianos ocorrem no interior de uma esfera de atividade dos fãs: os fãs de J.R. R. Tolkien e produtos da franquia transmidiática, fãs de jogos, jogos textuais e de RPG e usuários da *web*, com usuários de jogos / jogos textuais (e jogos de RPG). Os gêneros de

MUD apresentam funções próprias, são reconhecíveis por suas propriedades e se inserem dentro de práticas sociais significativas no espaço de jogo.

Afora a esfera de atividade específica, os enunciados de MUD são marcados por um estilo e se há estilo, há gênero (BAKHTIN, 1997, p. 286). Apesar dos gêneros mudianos apresentarem estilos diferentes entre si, eles também compartilham certa unidade estilística: predomínio do modo indicativo; emprego do pronome de tratamento você; baixa freqüência da tipologia textual injuntiva e elevada adjetivação.

Estes recursos de estilo estão diretamente conectados à funcionalidade (imersão em uma narrativa on-line) e ao destinatário destes enunciados. A influência do destinatário sobre o gênero deve ser considerada, pois:

> É disso que depende a composição, e sobretudo o estilo, do enunciado. Cada um dos gêneros do discurso, em cada uma das áreas da comunicação verbal, tem sua concepção padrão do destinatário que o determina como gênero. (BAKHTIN, 1997, p. 321)

O destinatário configura-se na imagem de um herói em jornada. Desta maneira, o interlocutor é um aventureiro dentro de uma narrativa, alguém presumivelmente em busca de perigos, riquezas ou glórias. Ambos, destinatário e funcionalidade, corroboram para um estilo mais informal, a já referida aproximação com o interlocutor através do pronome de tratamento, um locutor que evita ditar emoções e ações ao seu leitor, além de gêneros com tipologia predominantemente descritiva.

Por outro lado, conforme foi observado na dualidade constitutiva do MUD, essa relação entre locutor e interlocutor é igualmente um duplo. O interlocutor é um fingidor que encarna um herói aventuresco, mas por trás dele está o jogador internauta, muito crítico e sensível à invasão do autor em sua ficção virtual. Ao ser produzido, o texto do MUD deve contemplar essa dualidade do interlocutor, há um tênue limite que não pode ser quebrado para que uma narrativa fictícia colaborativa ocorra.

O autor pode gerar enredos através de uma série de procedimentos possíveis (como um autor procedimental), mas cabe ao jogador executar esses procedimentos em uma ordem que deseje, ou criar novos procedimentos, ignorá-los...

Apesar das semelhanças estilísticas, o conteúdo e composição dos gêneros de MUD são muito diferentes uns dos outros em conseqüência de suas finalidades e propriedades funcionais. Considerando finalidade e funcionalidade, uma sala e objeto representam dois gêneros díspares, pois afora as diferenças de constituição (conteúdo, estilo e composição),

esses dois gêneros carregam uma natureza sócio-comunicativa e propriedades funcionais específicas.

Essa concepção é muito satisfatória para demarcar os limites entre gêneros mudianos, haja vista que as propriedades funcionais se refletem bem no exemplo citado: uma sala pode ser lida e explorada (examinada), assim como um objeto. Porém, o objeto funciona para ser vestido e carregado, transmitindo significação sobre quem o usa, enquanto uma sala é um local delimitado no espaço, dessa maneira não pode ser 'carregada'. Portanto, um objeto poderá ser exibido em contexto próprio aos demais e terá uma comunicação social diferente da oferecida pela sala, o que acarreta conteúdo, organização composicional e características sócio-comunicativas especiais.

A própria programação do MUD observa que estes elementos são diferentes. Sala e objeto têm um 'comportamento' próprio e devem ser criados com foco nos comportamentos e funcionalidades desejáveis. Se um jogador cria um objeto, ele já sabe que funções o objeto deve apresentar e a partir delas qual gênero é apropriado aplicar. Assim sendo, os gêneros mudianos não podem ser avaliados por um conjunto fechado de propriedades formais isoladas.

Por fim, considerando que "as *tonalidades dialógicas* preenchem um enunciado e devemos levá-las em conta se quisermos compreender até o fim o estilo do enunciado" (BAKHTIN, 1997, p. 317), este estudo averigua que os gêneros de MUD são preenchidos por uma dialogia intensa com gêneros de fantasia, fábula, novelas de cavalaria, e por isso estão perpassados por um discurso e valores cavalheirescos (ideais de honra, glória, forças opositórias de bem e mal etc.).

4.3.3. Análise dos gêneros centrais à prática do MUD

Na análise do MUD, foram identificados dez gêneros de MUD bem definidos, quatro deles de constituintes mais rígidos, e seis mais flexíveis, são eles: salas, objetos, NPCs e roteiro de conversação com NPC, seguidos de mural, título, campo *description*, *prompt* de comando, biografia e *mudmail*.

Aparentemente, os gêneros mudianos mais rígidos (sala, objeto, NPC e roteiro) são aqueles essenciais à prática do jogo e por isso receberão aqui uma análise mais detalhada.

4.3.4. Gênero de MUD mais rígidos: Gênero sala, constituição e função

O gênero textual sala é um dos principais, ou mesmo o principal, gênero de um MUD; o seu conteúdo descreve um trecho do espaço imaginário no qual o jogador se encontra. No caso do *Valinor*, o conteúdo de uma sala deve funcionar como representação de um espaço ambientado na temática de J. R. R. Tolkien. A construção composicional é estruturada pelo sistema do jogo que a organiza sempre com título (com fonte em cor branca) seguido de uma seqüência textual de somente um parágrafo (fonte de cor cinza), com extensão entre 200 e 800 caracteres, e formatação justificada.

O estilo é caracterizado pelo predomínio do modo indicativo (sobretudo presente, mas sem exclusão dos demais tempos do modo); emprego do pronome de tratamento você (3° pessoa do singular), como forma de aproximação com o interlocutor e recurso de imersão na narrativa on-line. A linguagem é informal, sem excessivo rigor gramatical, mas é inapropriado o uso de gírias, porque a modernidade da linguagem atrapalharia a imersão em uma fantasia medieval.

Certos conteúdos são evitados: evita-se presumir emoções do interlocutor, pois o interlocutor é variado e esta imposição é castradora da liberdade do destinatário que decide suas emoções na leitura. Por exemplo, uma caverna pode ser opressora para um ser humano, mas causaria euforia em um personagem anão. Analogamente, evita-se presumir condições físicas do interlocutor (se está ferido, se é alto, obeso etc.); uso de tipologia injuntiva (ordens ao interlocutor) ou ditar suas ações do interlocutor (como um tropeção). Há ainda uso eventual de vocativos (ex: Caro aventureiro); é freqüente o uso de advérbios de contexto espacial; adjetivação. Por fim, observa-se que a tipologia textual predominante no gênero sala é a descrição, e às vezes a narração.

A análise constata que tais aspectos são constitutivos do gênero sala, mas que os gêneros do jogo são tanto estáveis quanto maleáveis, pois a concepção de gênero une estabilidade e instabilidade (FIORIN, 2006, p. 69). Deste modo, certas propriedades podem ser adaptadas ou reconfiguradas no MUD, estilo, conteúdo e composição não são exatamente fixos.

Por exemplo, certa vez, ao criarem uma área com solo acidentado no MUD *Valinor*, os jogadores inexperientes escreveram textos nos quais o interlocutor estaria 'cansado de tropeçar' e se machucar, pois queriam gerar efeitos mais realísticos. Segundo examinado, para um MUD, esse conteúdo temático seria inadequado, a priori, para o gênero sala, pois o gênero

trabalha com a imagem de um interlocutor plural: o leitor poderia ser um guerreiro vulgar tropeçando, ou um mago poderoso que voasse e, nesse caso não sofreria com o solo.

A solução encontrada para viabilizar a escolha de conteúdo desejada sem ofender ao gênero foi criar um programa de 'ventania', que impedia os magos de voarem no local dada a força dos ventos e os obrigaria a percorrer aquele espaço a pé. Desse episódio conclui-se que há uma instabilidade no gênero, mas também há uma preocupação com o respeito a fatores constitutivos e sua recepção junto ao interlocutor. Pode concluir-se ainda, que os usuários lançam mão tanto da linguagem textual quanto da linguagem digital, que faz o jogo funcionar para dar forma aos textos, de modo que os gêneros cumpram seu papel no universo ficcional.

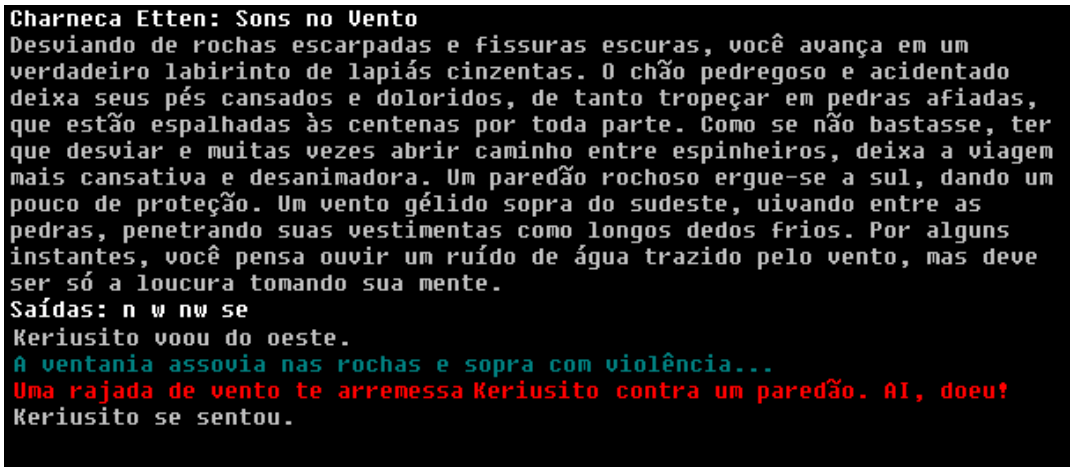


Figura 82: Sala com programa de ventania.

Não obstante este exemplo, apresenta-se abaixo um caso de descrição de sala que dita emoções do interlocutor, pois seu conteúdo temático representaria um sonho, e esse estado onírico apresenta ao interlocutor um cenário mais subjetivo, mais confuso, no qual ele não controla suas emoções já que encarna um sonhador, uma vítima dos caprichos do sonho.

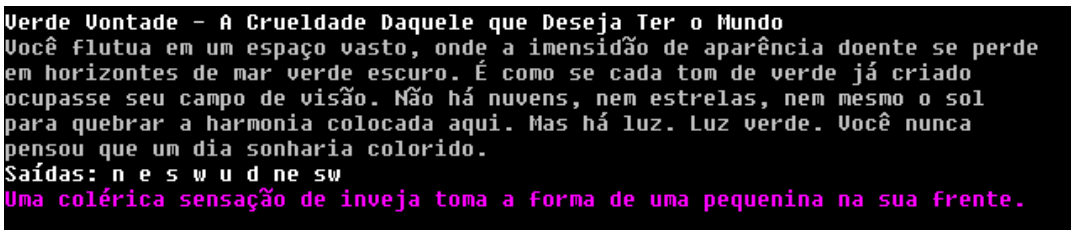


Figura 83: Sala de MUD

4.3.5. Gênero de MUD: objeto

O gênero objeto apresenta uma complexidade maior que o gênero sala, haja vista seus constituintes mais rígidos e suas propriedades funcionais e capacidade de gerar significado que são extensas.

O conteúdo temático remete à descrição de um objeto em particular que pode ter qualquer uso (uma espada, uma bebida, uma cama etc.), em geral, detalhando sua cor, material, qualidades, origens, e usos. Há liberdade maior para o locutor descrever emoções do leitor.

O estilo é muito semelhante ao do gênero sala, com os mesmos recursos estilísticos já elencados como grande adjetivação, mas; há também a possibilidade de combinar modalidades e usar recursos gráficos como diagramação, cores e desenhos ASCII *arts*. O gênero objeto é rico em pronomes demonstrativos (esta, este, essa, esse) e advérbios de contexto espacial / temporal (aqui, já, agora...), o que é explicado por esses textos se encaixarem dentro da dinâmica do jogo, dentro de situações que vão descrevendo o contexto imediato experimentado pelo jogador.

A complexidade é adicionada pela construção composicional que é mais delicada e rígida; a composição do gênero objeto compreende três seqüências textuais conhecidas como descrição curta, descrição longa e descrição extra.

A descrição curta consiste em um sintagma nominal obrigatoriamente composto de ARTIGO + SUBSTANTIVO, por vezes seguido de um sintagma preposicional; a sua construção total tem extensão entre 5 e 55 caracteres.

A descrição curta é inserida em diferentes contextos do jogo, como cada contexto gera uma ordem sintática específica, a descrição curta deve ser versátil para se inserir em diversas funções sintáticas sem causar equívocos.

Existem 32 comandos básicos para usar em objetos e cada um destes comandos insere a descrição curta do objeto em um contexto sintático particular, por isso a forma composicional da descrição curta é tão rigorosa: ela nunca tem o artigo inicial em letra maiúscula (um / uma), não aceita pontuação (vírgula, ponto ou ponto e vírgula), e tampouco códigos numéricos, diagramação ou certas inovações.

No quadro abaixo, expomos algumas alguns padrões sintáticos usuais no MUD, com exemplos de enunciados resultantes.

COMANDO	Encaixe na sintaxe do jogo.
GET	Darin pegou <descrição curta> de <descrição curta>.
Exemplo	Darin pegou <um escudo de ferro> de <uma bolsa mágica>.
PUT	Darin colocou <descrição curta> em <descrição curta>.
Exemplo	Darin colocou <uma espada de ferro> <uma mochila velha>.
EAT	Darin comeu <descrição curta>.

Exemplo	Darin comeu <um empadão de carne>.
GIVE	Darin deu <descrição curta> para < descrição curta de NPC ou Jogador>.
Exemplo	Darin deu <um diamante> para <Florisbela>.
WEAR	Darin vestiu <descrição curta> em <posição do corpo>.
Exemplo	Darin vestiu <um par de grevas> em <seus tornozelos>.

Quadro 1: sintaxes de comando aplicadas a objetos

Não obstante estas ordenações sintáticas geradas automaticamente, a descrição curta também é inserida na aparência do personagem, e utilizada em contextos que listam objetos de maneira resumida (dentro de uma bolsa ou no inventário daquilo que o jogador está segurando). Nestes contextos textuais, seria inapropriado o jogo exibir textos extensos ou detalhados, por ser desnecessário e uma leitura cansativa.

<CAMPO COM O TEXTO DE APARÊNCIA FÍSICA>

```
Dermeister está usando:
<como luz>          (Brilhando) um vidro com vaga-lumes
<na cabeça>         (Brilhando) uma coroa de mithril
<no pescoço>        o medalhão dos Senhores do Oeste
<no corpo>          uma túnica élfica de linho branco
<sobre o corpo>     uma capa élfica, decorada com um desenho da Valacyrca
<nas pernas>        uma calça de brim
<nos pés>           um par de botas leves de fivelas claras
```

Figura 84: descrições curtas surgem ao se olhar um personagem.

```
Você está carregando:
     um buraco cheio de quinquilharias
     (Mágico) (Brilhando) um óculos de leitura
     uma enorme saia rodada florida
     um belo cachimbo de barro
     (Mágico) (Brilhando) uma espada encrustada
     uma calça marrom
     chaves de uma estalagem
     (Mágico) uma pérola negra
     uma garrafa de leite
     alguns favos de mel
     um pedaço de pão branco
     um pouco de carne seca
     um delicioso queijo estradiano
     (Brilhando) uma lamparina a óleo
     (Brilhando) um cantil redondo de couro
     (Mágico) (Brilhando) (Zunindo) um anel com uma pedra verde
     um par de brincos de esmeralda
     algumas ervas purpúreas
     uma cabeça de alface
```

Figura 85: descrições curtas surgem em listagens de objetos.

A descrição longa tem uma funcionalidade mais restrita, e aparece apenas quando o objeto está jogado no chão. Assim, a descrição longa consiste em um enunciado completo exclamativo ou declarativo, com extensão entre 30 e 120 caracteres.

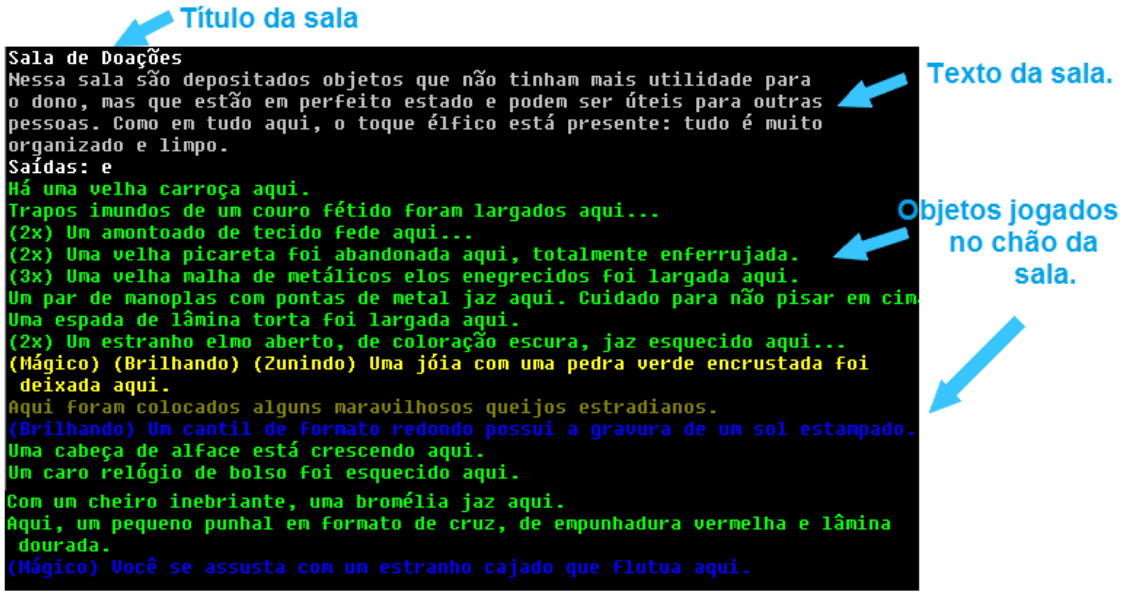


Figura 86: Captura de uma sala com vários objetos no chão.

Em uma análise da captura de tela, pode-se constatar a motivação de algumas das regras composicionais: descrições longas com mais de 75 caracteres geram uma quebra de linha, algo antiestético na diagramação do jogo. Por outro lado, há nítidas fugas ao comum do gênero: descrições longas com muitos caracteres, ou com mais de um enunciado completo, com pronome de tratamento, imposição de emoções ao interlocutor, sem o uso comum dos advérbios de contexto espacial, e com inversões rebuscadas de estilo, ou simplicidade notável.

Por fim, a descrição 'extra' tem um caráter opcional (não é sempre inserida) e é exibida ao interlocutor através do comando EXAMINE; ela consiste em uma sequência textual de um parágrafo com extensão de 200 a 800 caracteres, tipologia descritiva, aceitando os recursos gráficos já mencionados (cores e ASCII *arts*).

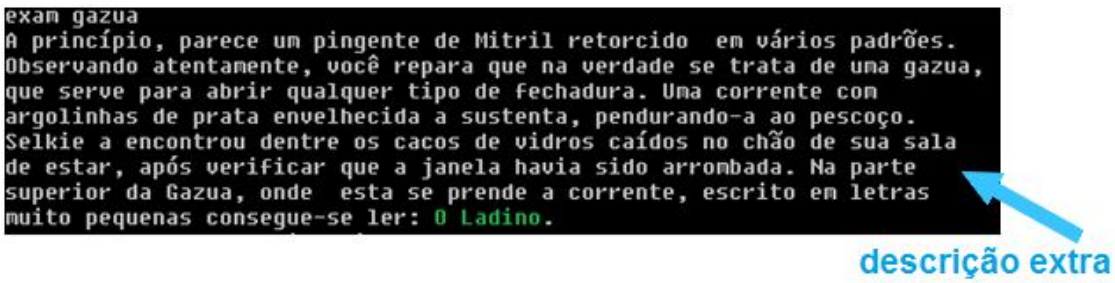


Figura 87: descrição extra puramente textual.

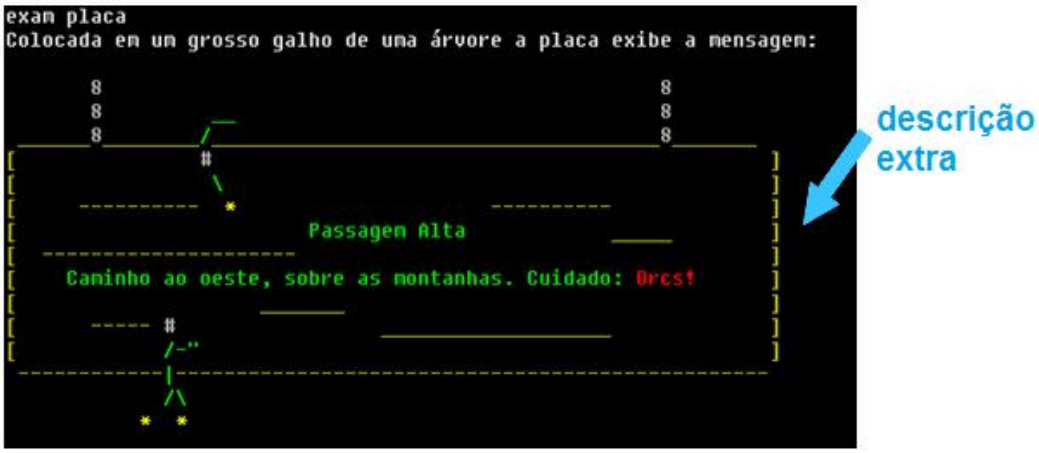


Figura 88 – descrição extra de uma placa com gráficos: ASCII *arts* e cores.

4.3.6. Gênero Rígido: MOBILE

O gênero Móbile / Aparência está presente nos personagens / agentes automatizados do jogo (*Non Player Character*). Da mesma maneira que o gênero objeto, o gênero móbile apresenta uma construção composicional com descrição curta, descrição longa, e uma descrição extra que constitui a aparência física do personagem.

A descrição curta é composta pelo nome próprio do personagem, ou por algum sintagma nominal (Artigo + Substantivo), seguido às vezes de um sintagma preposional. Analogamente aos objetos, o artigo nunca é capitalizado, somente nomes próprios podem ter letras maiúsculas.

Esta descrição curta de MOB, assim como de objetos, deve ser versátil para se inserir em diferentes contextos e sintaxes, como a interação já citada para objetos, ou sintaxes de interação com o MOB.

Os contextos sintáticos em que se aplicam as descrições curtas de móbiles são muito extensos para uma menção adequada (mais de duzentas sintaxes), pois são acionadas por programas do sistema (como lutas) e por diversas situações de interação. Deste modo, apresentamos alguns exemplos mais expressivos que ilustram como o sistema do jogo interpreta a descrição curta de móbiles, de jogadores e de objetos, realizando contrações prepositivas e regência verbal, selecionando posição e adequação para cada descrição curta.

Sintaxe	**Descrição curta (de NPC, jogador, e objeto)**
$n arremessa $p em $v.	Darin / um pedregulho / Homero/ o ferreiro / uma bruxa.
Exemplo: Darin arremessa um pedregulho em Homero / no ferreiro / em uma bruxa.	
$n começa a esfregar $p em $N...	Darin / uma pomada / Farbel / o orc

Exemplo: Darin começa a esfregar uma pomada em Farbel / no orc.	
Sn pegou $p de $j	Darin / uma boneca / um baú / o armário / a estante
Exemplo: Darin pegou uma boneca de um baú / do armário / da estante.	
$n deu $p para $N.	Darin / anel de ouro / Escamas da Noite
Exemplo: Darin deu um anel de ouro para Escamas da Noite.	
$N dilacera $n com suas garras...	Escamas da Noite / Darin
Exemplo: Escamas da Noite dilacera Darin com suas garras poderosas e afiadas.	
$n tomba aflit$O aos pés de $r	Darin / o feiticeiro Saruman.
Exemplo: Darin tomba aflito aos pés do feiticeiro Saruman. /	
$n acerta $R com um tremendo pontapé.	Darin / Derinthuck
Exemplo: Darin acerta a Derinthuck com um tremendo pontapé.	
$n dá uma beijoca na bochecha de $N	Darin / a feiticeira branca
Exemplo: Darin dá uma beijoca na bochecha da feiticeira branca.	
Os ferimentos $R são suavizados por $n.	Darin / Derinthuck
Exemplo: Os ferimentos de Derithuck são suavizados por Darin.	

Quadro 2 - sintaxes que inserem e combinam a descrição curta.

A descrição longa do gênero MOBILE é composto por um enunciado completo, com extensão entre 30 e 120 caracteres, e presença recorrente de advérbios de contexto espacial. Um aspecto de estilo interessante é que geralmente consiste em uma cão que caracteriza o personagem, servindo como forma de identidade-expressão.

Descrição curta	Descrição longa
Isilie	Isilie, a curandeira, pacientemente auxilia os feridos.
Escamas da Noite	Uma enorme e terrível dragoa está aqui.
Lasca de Pedra	Laca de Pedra está aqui, regozijando-se com sua chegada.
Morte Gélida	Morte Gélida, rei dos dragões brancos, permanece aqui em um ninho congelado.
um réptil	Um réptil nojento rasteja no chão espreitando através das sombras.
o Thain Rungo	Um hobbit de aparência poderosa está aqui vestindo roupas ornamentadas.
um ferreiro orc	Um orc trabalha incansavelmente ao fogo e ferro.
Frago Bateferro	Um hobbit obeso afia espadas entre um pedaço de carne e uma caneca de cerveja.
Finnor	O ferreiro está aqui.
Telpefindon	Concentrado em seus serviços, um elfo quase não percebe sua chegada.

Quadro 3 - descrição curta e descrição longa correspondente do NPC.

Portanto, como fica demonstrado pelo quadro acima, para compreender a composição estrutural do gênero móbile, o autor deve ter uma experiência da sintaxe do jogo, para dominar a estrutura utilizada e perceber como pode dilatar as regras composicionais o gênero e gerar inovação sem gerar inconsistência e incoerência na sintaxe automática.

4.3.7. Gênero Roteiro de Conversação com NPC

Como observamos no capítulo 2, um dos motores que estimula a programação de NPCs reside em criar uma ilusão, a melhor possível, de realidade. No caso de um personagem artificial, essa ilusão reside na capacidade de estabelecer diálogos com jogadores reais, complexos, contextualizados e com uma linguagem e capacidade de réplicas verossímeis. Esses diálogos apresentam certa estrutura, o que possibilita roteiros típicos de conversação.

O conteúdo temático do gênero consiste em um diálogo, realizar o ato conversacional com um personagem artificial, muitas vezes extraindo uma informação necessária a uma aventura. A presença do gênero roteiro com *mobile* é mais acentuada durante *quests*. Isso gera mais motivação para que os jogadores adquiram letramento no gênero e identifiquem[48] os móbiles adequados para sua execução.

A construção composicional do gênero demanda enunciados concisos, em torno de 140 caracteres, que são intercalados por falas do interlocutor. Em geral, é iniciada por uma saudação ou apelo por ajuda, seguidos por palavras-chaves altamente contextuais (que são inferidas ou desvendadas pelo interlocutor). Estas palavras-chaves desencadeiam sequências textuais do personagem artificial.

Ao longo da análise, este estudo apurou que há duas maneiras de praticar roteiros de conversação com NPCs. A primeira é efetuada por discagem e a segunda por um roteiro de diálogo aberto com uma natureza mais complexa.

No caso do segundo tipo, os NPCs podem ser denominados como *chatterbots*[49], um termo aplicado a programas que simulam comportamentos humanos em atos de conversação. Embora os *chatterbots* de um MUD não alcancem o mesmo desempenho de ilusão fora do jogo, dentro dele conseguem simular conversações humanas com sucesso, pois é a estrutura do MUD que fornece contexto e dá substância às respostas e comportamentos do *chatterbot*.

---

[48] Existem 577 programas de conversação em móbiles do MUD, dos quais uma maioria de 79% são únicos (os outros são repetidos em diversos NPCS). À época desta dissertação, havia 1890 mobiles no jogo, assim sendo, nem todos móbiles tem função de conversação.

[49] *Chatterbot:* o termo *chatterbot´*foi criado por Michel Mauldin em 1994, e consiste na junção dos termos *chatter* (a pessoa que conversa) e bot (abreviatura de *robot*). Mauldin foi criador do primeiro *Verbot* (um robô verbal)

4.3.7.1.Roteiro fechado (aplicado por discagem)

No primeiro caso, o diálogo é estabelecido a partir de escolha numérica, semelhante ao modelo aplicado em sistemas comerciais de atendimento telefônico ao cliente.

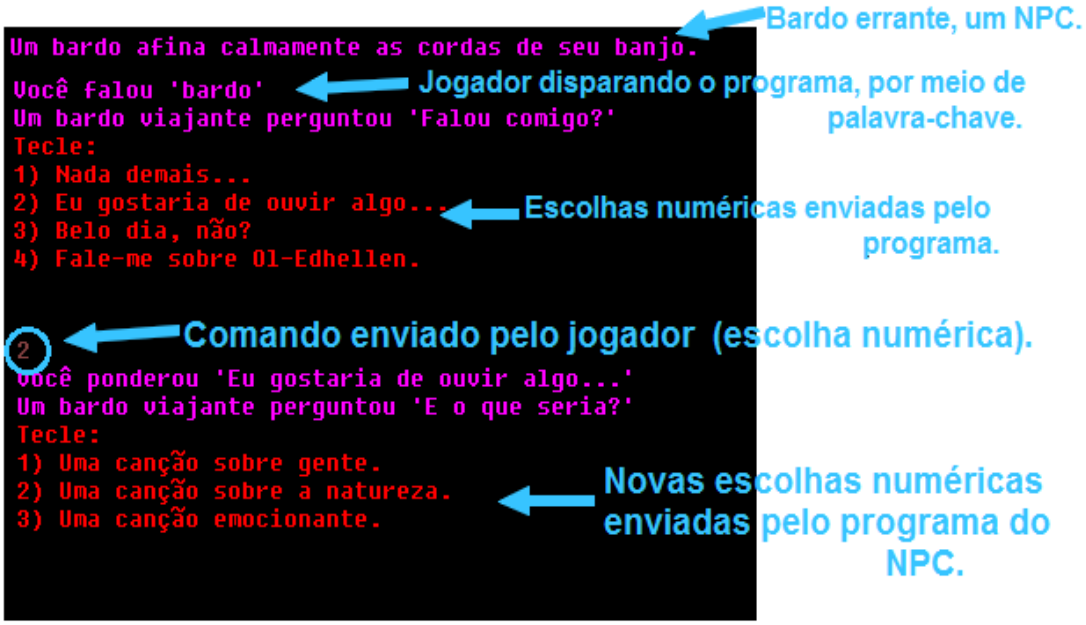


Figura 89: Roteiro de conversação com um móbile via escolha numérica

Quando o jogador conversa com um móbile, surgem números para que ele escolha. Ao digitar um dos números disponíveis, ele opta por enunciado pronto que irá interagir com o personagem artificial, desencadeando réplicas e novas escolhas numéricas, correspondentes a textos específicos. Como um exemplo desse tipo de roteiro, apresentamos o NPC conhecido como *bardo* errante. É interessante observar que o roteiro por discagem será desencadeado apenas depois de uma saudação textual aberta ‘olá bardo’, e que este aspecto é comum ao gênero conversação.

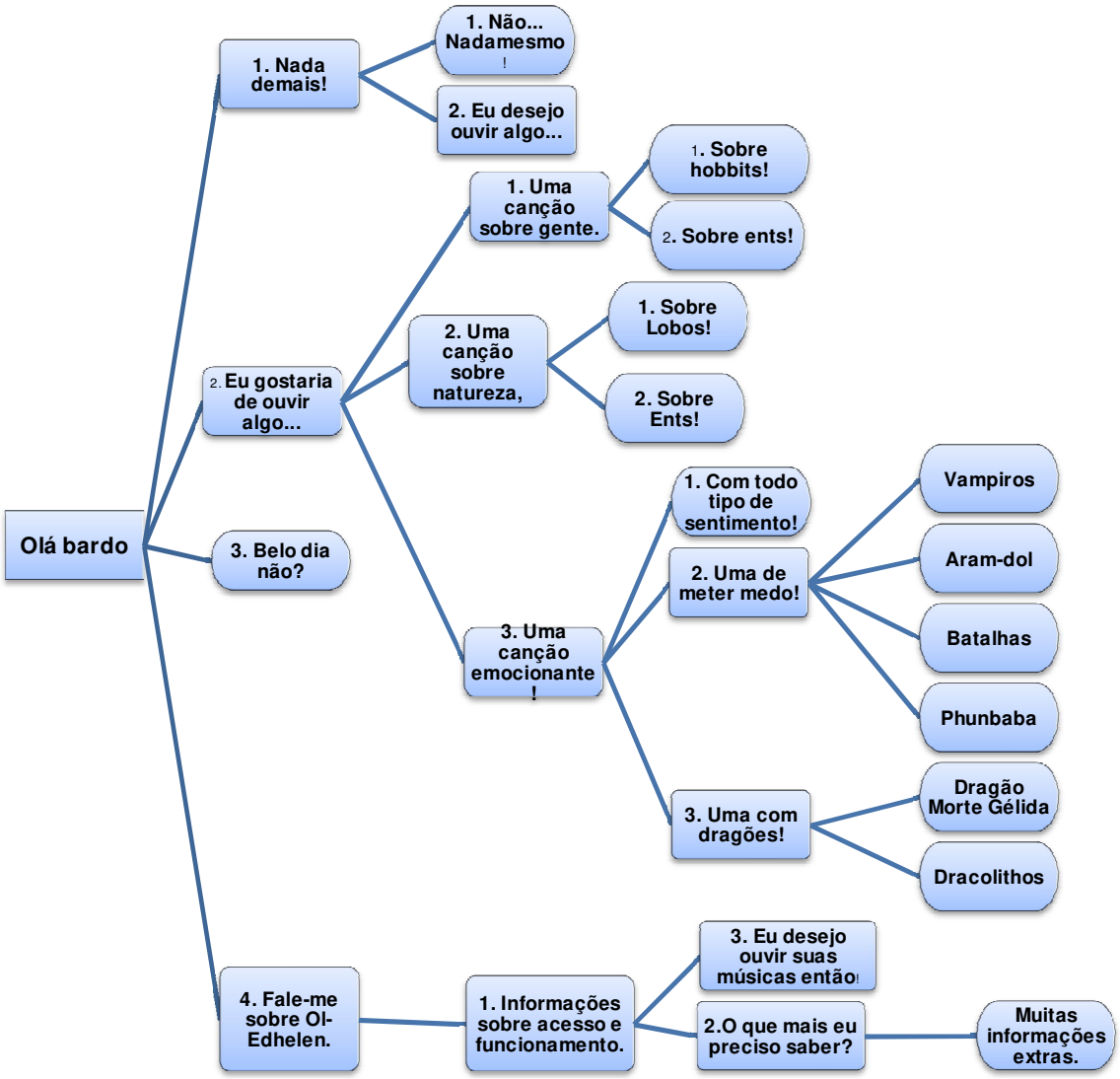


Figura 90: Diagrama, estruturação do roteiro do bardo errante.

Assim, esse modelo constitui um hipertexto fechado, isto é, um conjunto plurilinear de possibilidades de navegação que gera diferentes percursos e, portanto, diferentes possibilidades interpretativas, como pode mostrar a estrutura do quadro anterior.

4.3.7.2. Roteiro aberto (palavras-chaves).

O que denominamos como roteiro aberto, consiste no segundo tipo de conversação com NPC. Os truques de programação e textos para gerar personagens artificiais capazes de

simular conversas têm sido objeto de interesse para pesquisadores da inteligência artificial[50]. Entretanto o que mais interessa a esta pesquisa são suas características enquanto gênero, demarcado por um estilo complexo e possível graças ao fato de ser uma prática inserida em uma estrutura social na qual faz sentido.

Como observamos, os móbiles tentam criar uma ilusão de humanidade através das conversações que realizam com interatores humanos. Essa conversação só se torna possível e gera textos adequados porque as circunstancias em redor do NPC induzem seus interlocutores a colaborar com um roteiro, tornando os NPCS semelhantes a atores. Essa perspectiva foi examinada por Janet Murray, a qual constatou que

> O interior dos personagens digitais talvez deva ser mais parecido com os materiais de improvisação de um ator – incluindo falas, rotinas de palco e padrões de enredo já prontos – do que com o interior de uma pessoa comum, com sentimentos, crenças e superego. (MURRAY, 2003, p. 222)

Estabelecer diálogo com um personagem artificial, programado para responder a determinadas palavras-chaves, exige do usuário um dos letramentos mais avançados e complexos dentro de um MUD. A maioria dos móbiles oferece respostas programadas a certos comandos de texto, por isso é preciso conhecer a maneira correta de interagir, aprendendo a aplicar as palavras-chaves para ativar o diálogo.

Quando o jogador aprende a identificar e operar as palavras-chaves ou perguntas adequadas, ele recebe sequências textuais como réplica que contêm a informação. Desta maneira, tanto o autor do texto do NPC quanto o jogador devem dominar o letramento do gênero e seu roteiro para criar e interagir com esse sistema e deduzir limitações e réplicas do programa. Os jogadores sabem que "para que os sistemas de perguntas funcionem bem, é preciso delimitar sua área de conhecimento e, então antecipar as muitas maneiras pelas quais as perguntas podem ser feitas" (MURRAY, 2003, p. 205)

Cada sequência textual do móbile costuma oferecer pistas ou indicações diretas da palavra-chave necessária para desencadear a próxima sequência textual e dar prosseguimento ao diálogo. Sem dominar a construção composicional, o interlocutor não saberá como ativar o diálogo e tampouco prosseguir na conversação, extraindo informação.

---

[50] Para mais infor**mações, ver: Michael L. Mauldin.** `*Chatterbots, Tinymuds and the Turing Test*: Entering the Loebner Prize Competition," *the National Conference on Artificial Intelligence* (AAAI-94), August 1994. Disponível em: http://robot-club.com/lti/pub/aaai94.html.

Selecionamos um exemplo de móbile dialogando com jogador em *quest*; no enredo, o jogador Fedro foi contratado por um anão para recuperar um carregamento de brinquedos que foi roubado. Ao olhar para o móbile John, o jogador Fedro detecta uma pista, uma lantejoula dourada semelhante àquela usada pelo anão que o contratou, e que é estranha para uso de um lenhador masculinizado. Segue abaixo o exemplo do jogador (Fedro) conversando com o móbile (John):

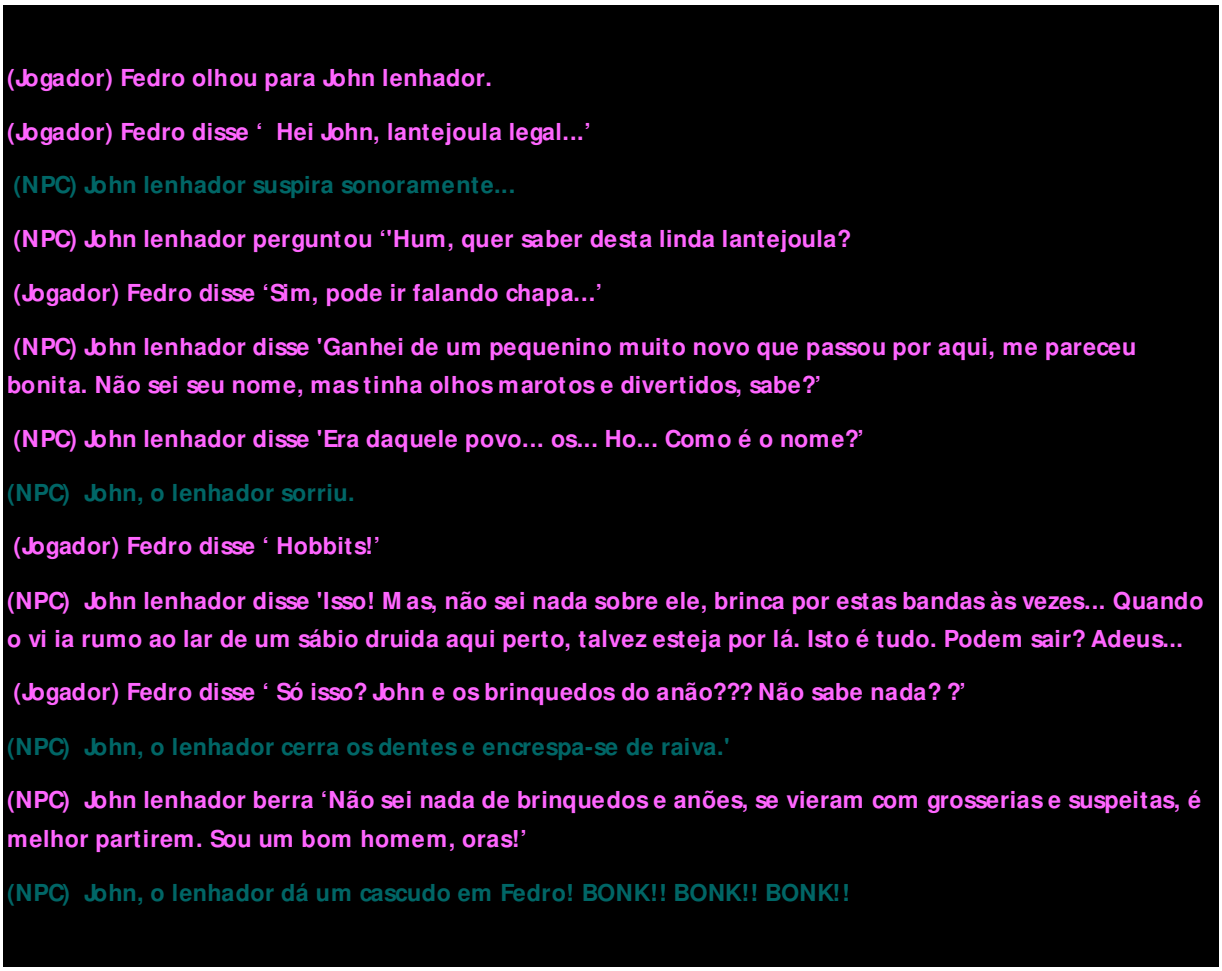


Figura 91: Jogador conversa com o NPC John – *quest* ‘os brinquedos roubados’.

Como funciona a partir de palavras-chaves, que delimitam possibilidades de resposta e caminhos, é possível gerar um fluxograma à semelhança do modelo por discagem.

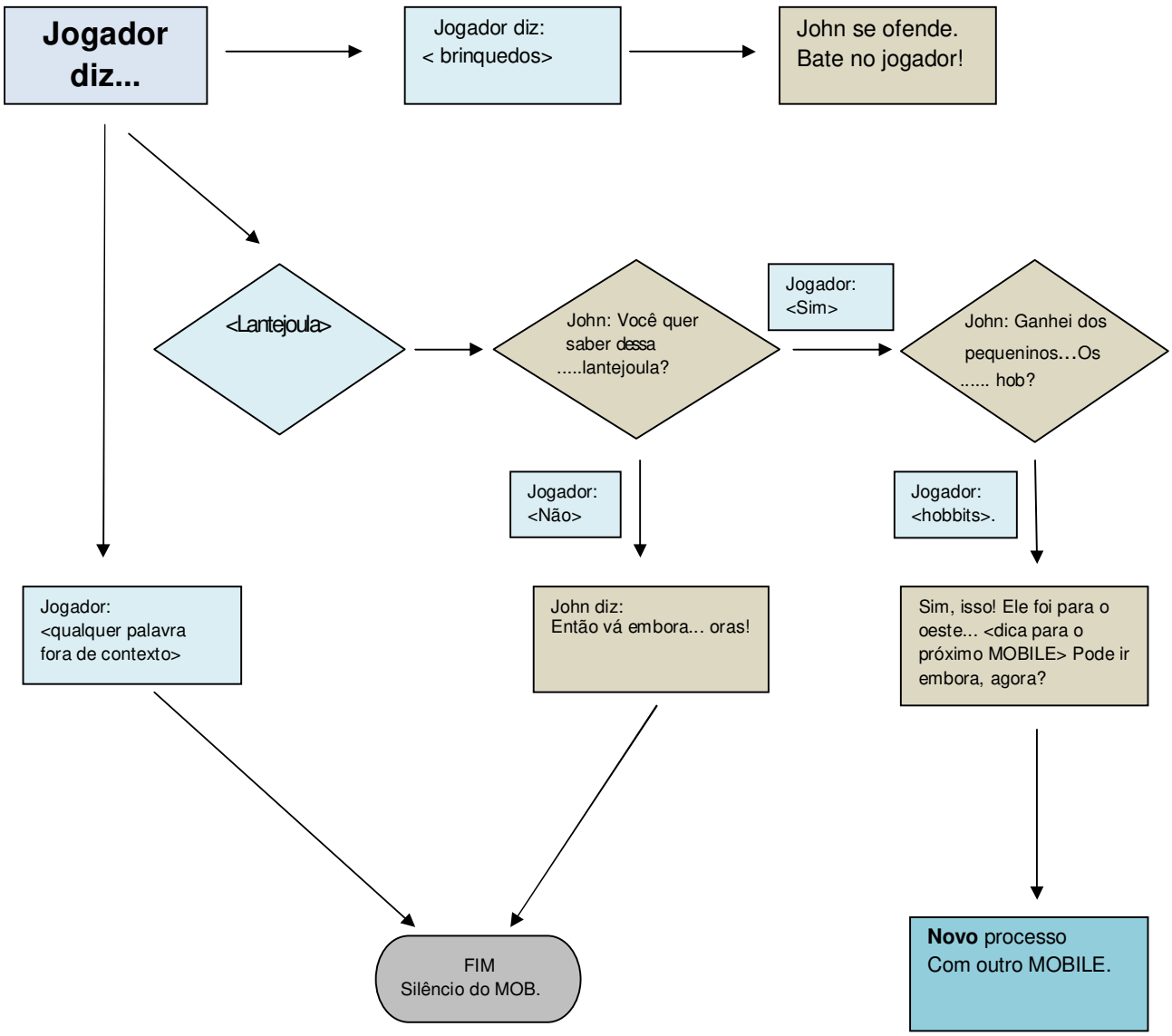


Figura 92: fluxograma com roteiro de diálogo com John.

O estilo do gênero roteiro com móbile é bastante específico. Segundo Murray (2003), é comum o uso de evasivas, repetições obsessivas, textos mais ambíguos e genéricos, evitando limitações que construam incoerência. Assim, reduzem-se as chances de inconsistência, no diálogo. Os textos de NPC também são marcados por declarações de humor e perguntas (um recurso para desviar o assunto e dirigir a conversa para um campo semântico no qual o NPC saiba simular comportamento).

Na análise do corpus do MUD *Valinor*, este estudo constata um predomínio da linguagem informal e mais coloquial; os móbiles abusam de pronomes de tratamento e tratam

o interlocutor por seu nome; há um alto índice de expressões e ações de valor emocional (onomatopéias, pragas, lamentação, alegria), tendo em vista criar uma ilusão mais forte de humanidade; e por fim, uso de técnicas de prossecução no diálogo, visando manter ativa a conversa.

O exagero emocional pode ser explicado pelo fato que um NPC mais intenso enquanto personagem fictícia é um facilitador dos textos, e corrobora para a manutenção de uma conversa mais coerente.

> É mais fácil criar uma personagem fictícia do que modelar conhecimento de mundo. [...] seu senso de presença não resulta de ela fornecer informações efetivamente corretas, mas de demonstrar um comportamento adequado sob uma perspectiva dramática. Um MUD oferece uma estrutura social na qual as respostas formuladas de Júlia[51] fazem sentido. (MURRAY, 2003, p. 206)

Assim sendo, para se apropriar do gênero *roteiro* com NPC, o jogador deve acumular uma série de letramentos: ter conhecimento da construção composicional regida por palavras-chaves ou perguntas (contextuais), conhecimento do contexto em que o gênero é acionado (Qual o enredo? Quem é o personagem?) e noção do estilo, pois a "humanidade" do móbile pode confundir o jogador haja vista que muitos textos do móbile visam simples teatralidade e não uma informação...

Por fim, é fundamental enfatizar que o que possibilita o funcionamento do gênero é seu domínio dele por parte de um autor (jogador-*builder)* e por parte do leitor (jogador). Não obstante isso, para que um personagem NPC ganhe vida em um MUD é fundamental o fato de seus interlocutores também estarem interpretando personagens. Eles já iniciam a conversa predispostos a uma colaboração dramática (MURRAY, 2003, p. 206), agindo como atores que dominam os padrões de um roteiro, conhecem-no, e desejam executá-lo. O jogador é um interlocutor realmente engajado e curioso em acompanhar as respostas do móbile.

> Um autor *de chatterbot* bem-sucedido deve, portanto, escrever previamente os roteiros tanto do interator quanto do programa; ele deve estabelecer uma estrutura dramática na qual o interator humano saiba que tipos de coisas dizer e esteja genuinamente interessado sobre como o *chatterbot* irá responder. (MURRAY, 2003, p. 207).

4.3.8. Propriedades Visuais dos Gêneros

Um aspecto importante dos gêneros que foram examinados até o presente momento é que além das características a nível textual e programático, eles possuem características visuais baseadas em modalidade de cor. Para maior parte dos usuários, essas cores têm um

[51] Nota do pesquisador: Julia é um conhecido móbile do Tynmud, criada por Michael L. Mauldin, ela chegou a obter um terceiro lugar em uma competição baseada no teste de Turing.

valor funcional e produzem significado, indicando o gênero, bem como certas propriedades funcionais.

A matriz apresentada é particular ao MUD *Valinor*, pois cada MUD produz sua própria matriz de cor para objetos, móbiles, salas, canais etc. Esse aspecto depende de valores culturais, convenções e opções de estilo[52]. As cores de um MUD compõem sua identidade, mas esse aspecto pode ser customizado por jogadores hábeis ou mesmo ser desligado, caso os jogadores sejam deficientes visuais, ou preferiram customizar suas cores para facilitar a visualização ou não apreciem a matriz oficial.

Existe, portanto uma matriz de cores vigente que se relaciona aos gêneros e procedimentos do jogo e gera uma leitura visual; como tal matriz seria muito extensa, apresenta-se abaixo um quadro com a base somente dos gêneros aqui examinados

Gênero	Cor	Tipo	Funcionalidade
Objeto	Verde	Diversos Descrição curta de objeto. Descrição longa de objeto.	Empunhar, vestir, fumar,dormir, segurar, brandir, beber etc.
Ex: um punhal de aço			**Um punhal de aço está aqui**
Objeto	Azul	Água Pergaminho	Bebível, Recitável
Ex: um cantil de madeira / um pergaminho mágico			**Um cantil de madeira foi deixado aqui.**
Objeto	Vermelho	Fogo	Queimar coisas.
Ex: um fogão à lenha			**Um fogão à lenha crepita no cantinho da sala.**
Objeto	Ocre escuro	Comida	Comer
Ex: uma perna de carneiro assada			**Uma perna de carneiro assada jaz aqui.**
Objeto	Amarelo ouro	Tesouro, Jóias Moedas	Vestir / vender
Ex: uma cora de diamantes e ametistas			**Uma coroa de diamantes brilha no chão.**
Roteiro	Rosa	Canal de conversação	Comunicação
Ex: John lenhador perguntou ‘‘Hum, quer saber desta linda lantejoula?			
Móbile	Rosa	Descrição longa de Móbile	Indicar presença do Móbile na sala.
Ex: Um orc trabalha incansavelmente ao fogo e ferro.			
Sala	Branco	Título de sala	Intitular, situar.
Ex: Consultar figuras das páginas 48, 49, 68, 69 , 143 e 146			
Sala	Cinza	Descrição de sala Descrição longa de objeto. Descrição longa MOB.	Descrever , situar.
Ex: Consultar figuras das páginas 48, 49, 68, 69, 143 e 146			

Quadro 4 – Matriz de cor aplicada aos gêneros.

[52] As capturas de tela, no capítulo 2 (páginas 60 e 61 OU 82 e 83), ressaltam muito essa matriz de cores diferenciada, mostrando que MUDs brasileiros apreciam moderação no uso de cores.

4.3.9. Gêneros Flexíveis: Mural e título

Em oposição à constituição mais rígida dos gêneros sala, objeto, NPC, e roteiro de conversa com NPC, há diversos gêneros mais flexíveis, cuja construção composicional é sujeita às mais variadas subversões: murais (versões mudianas de comunicados), título de jogador e biografia são apenas alguns deles que serão brevemente examinados.

Os murais servem para troca pública de mensagens ou discussões, seu conteúdo é bastante variado, assim como sua composição e estilo. Como constituintes em geral do gênero mural, observam-se: composição organizacional estruturada com remetente, destinatário, assunto e uma seqüência textual, em geral breve, de tipo textual informativo, argumentativo, expositivo ou até mesmo dissertativo.

A princípio, é um subgênero de notícia, avisos e recados, todavia, devido à estrutura e suas propiciações (um quadro que ordena as mensagens por ordem de postagem, indicando data, e permitindo respostas seqüenciais). Os murais são reapropriados pelos usuários como uma plataforma de discussão, que os aproxima de fóruns da Internet nos quais o gênero dominante é o debate em modalidade escrita.

O Mural da Biblioteca de Bri

Núm	Remetente	Destinatário	Assunto
1	Eleuvis	...	Alegria...
2	Bad	ALL	Batalha da Segunda Era
3	Lorry	Todos	Calendario
4	Dermeister	Todos	RE: Calendário
5	Thamior	Todos	Precos e Magias
6	Brottol	Todos	Novos Horizontes
7	Cildraemoth	Aventureiros	Venda de Pergaminhos by CdT
8	Cildraemoth	Todos	Ainda sobre pergaminhos
9	Alatar	Todos	Melhor Pérola
10	Alatar	Todos	Casal mais Lindo
11	Alatar	Todos	Melhor Interpretação
12	Alatar	Todos	Melhor Quest
13	Alatar	Todos	The Flooder
14	Alatar	Todos	Musa do MUD
15	Alatar	Todos	Jogador mais Zuado
16	Alatar	Todos	Jogador mais Zuador
17	Alatar	Todos	O mais Ajudante
18	Noel	Todos	O mais Simpático
19	Arahen	TODOS	Casamento do Noel
20	Seraph	TODOS	Casamento do Noel
21	Eryon	todos	O Noel vai se casar com a Derin
22	Patsy	Todos	Casamento do Noel com a Derin
23	Derinthuck	Todos	Noiva por engano:)
24	Noel	Todos	será que não?
25	Eryon	ToDoS	bAh OlHa O CaSaMeNtO Do NoEl CoM
26	Derinthuck	todos	Já viram filme de terror? :)
27	Noel	Derinthuck	apostas genéricas não valem!
28	Arahen	Todos	Ainda sobre o Casamento
29	Eryon	ToDoS	O Retorno de Miriel.
30	Noel	todos	quem disse que acabou?
31	Eryon	tOdOs	O casamento do noel
32	Cildraemoth	Todos	Prestem mais atenção
33	Cildraemoth	Todos	Novos pergaminhos, preços mais b
34	Lingras	TODOS	Ainda sobre O Casamento de Noel

Figura 93: Um dos murais do MUD, utilizado para avisos e discussões

Na captura de tela apresentada acima, observa-se um mural com diversas mensagens de conteúdo e gêneros mistos: votações (Melhor pérola), publicidade (Venda de pergaminhos), avisos de *quest* (batalha da segunda era). Contudo, a partir da nota número 19, o mural passa a ser usado como plataforma para discussão em torno da vida de um jogador em específico, com réplicas, argumentações e especulações.

Nesse episódio, os títulos das mensagens sempre retomam o tema da discussão (o casamento do jogador Noel), indicando que há um assunto de interesse comum sendo debatido naquele grupo de mensagens. As mensagens são assíncronas, porém o período em que ocorrem e o intervalo entre elas é uma prova de que não são avisos isolados como é proposto para murais. Aparentemente, na falta de um suporte semelhante aos fóruns de discussão, os jogadores se apropriaram do mural de avisos com tal finalidade.

O tema debatido segue um crescente de argumentação, apostas e retomadas do que foi enunciado por outros sujeitos. Por vezes, há uma ruptura na discussão após a postagem de conteúdo estranho e fora do tópico, mas o tema é continuamente retomado como demonstram os títulos das postagens 28 (Ainda sobre o casamento) e 34 (Ainda sobre o casamento do Noel).

O segundo exemplar de gênero flexível que se apresenta é o título (também denominado *title*), o qual tem como funcionalidade aumentar a caracterização dos jogadores, enquanto personagens. O seu conteúdo foi previsto para ser um epíteto que qualifica o personagem e ajuda como gerador de fama.

O título de um jogador é exibido na lista do comando WHO (quem está on-line), logo após o nome do jogador, no comando WHOIS, e na descrição longa do jogador.

A composição é limitada a 50 caracteres, sendo que títulos com extensão longa não aparecem completos no comando WHO; o estilo visa à brevidade, é marcado por adjetivos, mas é variado. Todavia, como é um espaço de 50 caracteres de preenchimento livre, o jogador pode inserir o texto que desejar, criando significações novas.

Na da próxima página, realizamos um recorte de títulos em diferentes ocasiões, exibindo exemplos típicos de títulos dentro de um padrão ou fora dele, criando interessantes inovações para expressar: relações afetivas (8, 12 e 13), estado emocional (5 e 7), avisos (4, 6 e 11), opiniões (3), expressão de identidade OOC (1 e 9) ou caracterização IC (2 e 8).

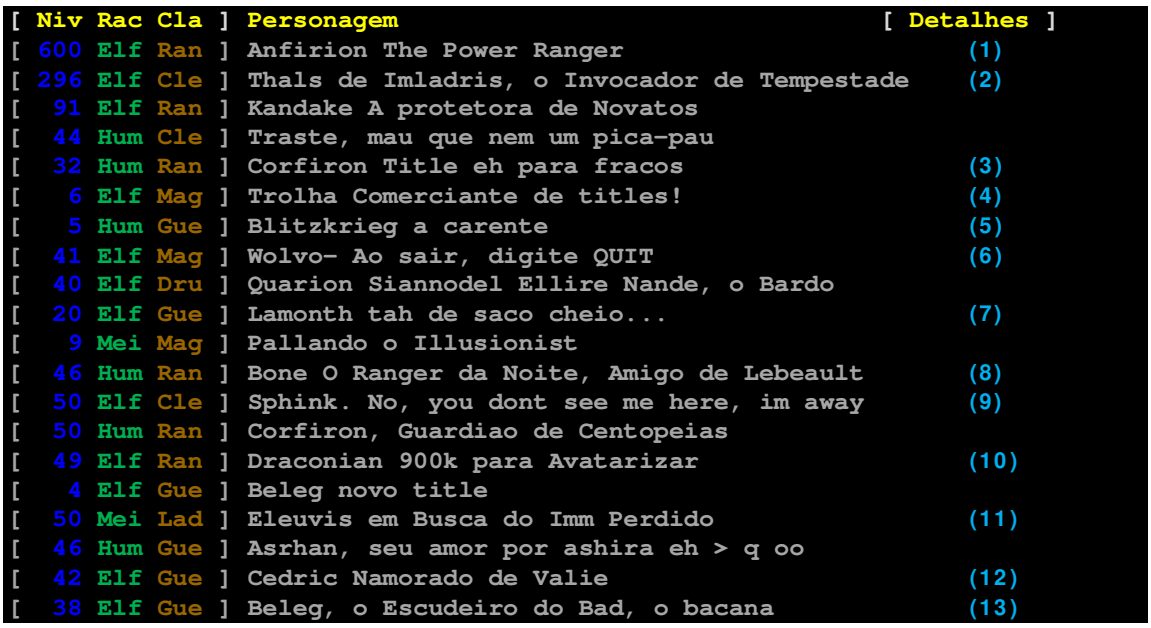


Figura 94: Exemplos típicos e atípicos do TITLE

No caso abaixo, a captura de tela, sem edição, apresenta uma ocasião em que o título foi usado pelos jogadores como forma de manifestação coletiva (e política) em favor de um jogador, o qual desejavam que fosse transformado em deus (administrador).

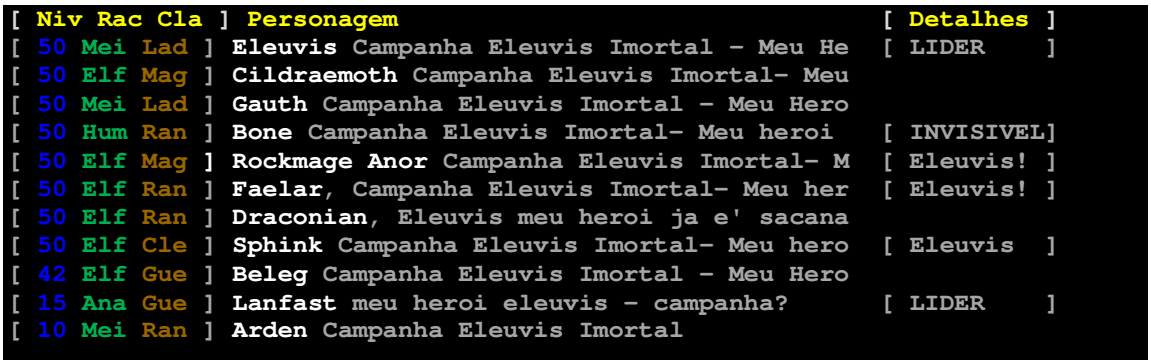


Figura 95: Jogadores usando o TITLE para manifestação

4.3.10. Tabela de Gêneros de MUD

Como um exame detalhado dos gêneros mais flexíveis do MUD seria muito extensivo, esta dissertação se propõe a apresentar uma síntese deles e sua constituição. Assim sendo, foi composto um quadro sinóptico com os dez gêneros 'mudianos', observando seu conteúdo, estilo, estrutura e tipologias textuais de cada gênero do jogo. Contudo, em relação às tipologias textuais, salientamos que usamos a predominância, e que estes gêneros por vezes se interpenetram, compartilhando aspectos de composição e estilo.

Quadro Sinóptico de Gêneros no MUD

GÊNERO	CONTEÚDO TEMÁTICO	ESTILO	CONSTRUÇÃO COMPOSICIONAL	TIPOLOGIA TEXTUAL
Sala	Metáfora espacial, Descrição de lugar; Local ambientado na Temática.	Predomínio do modo indicativo (presente) Emprego do pronome de tratamento 'você' (3°pes.); Vocativos (ex: Caro aventureiro); O repúdio ao texto injuntivo gera uma modalização da função conativa:o texto apresenta sugestões, ressalta possibilidades, sem usar ordem direta. Eventual uso de elementos gráficos (cores). Formatação justificada.	Título as iniciais capitalizadas, exceto conectivos; Sequência textual de 1 parágrafo; Extensão de 200-800 caracteres.	Descritivo; Narrativo;
Objeto	Descrição de um objeto em particular: material, cor, qualidades, origens, usos.	Predomínio do modo indicativo (sobretudo presente); Uso elevado de adjetivação; Eventual emprego da 2º pessoa do singular (você); Uso em larga escala de advérbios de contexto espacial. Formatação justificada. Uso de recursos gráficos (diagramação e *ascii art*).	**Descrição 'curta'**: texto não capitalizado. Sintagma nominal (artigo + substantivo) Sintagma preposicional Ex: a espada Kawoikalwa / uma faca de bronze **Descrição 'longa':** Um enunciado completo declarativo ou exclamativo. Ex: Uma faca de bronze foi jogada no chão. A espada Kawoikalwa está esquecida aqui! **(Opcional) Descrição extra:** Sequência textual de 1 paragráfo, com extensão entre 140 e 700 caracteres.	Descritivo; Narrativo;
NPC	Descrição da aparência e às vezes características psicológicas de uma personagem do jogo.	Predomínio do modo indicativo (sobretudo presente); Uso elevado de adjetivação; Uso elevado de expressões com conotação emocional. (como forma de humanização). Eventual emprego da 2º pessoa do singular (você); Formatação justificada.	Uma sequência textual de 1 paragrafo, com extensão entre 140 e 700 caracteres.	Descritivo;
Campo Descrição	Descrição da aparência física do personagem.	Eventual emprego da 2º pessoa do singular (você);	Sequência textual de 1 parágrafo; Extensão até 4096 caracteres, mas ocorre uma média 400 de caracateres.	Descritivo;

Biografia	Narrativa da história do personagem: origem, família, grandes feitos, traumas etc.	Predomínio do pretérito perfeito do indicativo, e imperfeito do subjuntivo. Tom memorialista;	Estrutura relativamente aberta, mas em geral é uma sequência textual composta de introdução + desenvolvimento. Extensão até 4096 caracteres.	Narrativo;
Título	Um epíteto.	Linguagem informal e objetiva.	Sintagma nominal , (artigo + substantivo / adjetivo), Sintagma preposional (prep. + nome) Extensão até 50 caracteres	Descritivo
Mural	Mensagens de usuários com: Avisos, anúncios, debates, artigos de opinião;	Linguagem informal, objetiva, em geral buscando concisão.	Título (assunto); destinatário (s); data; Sequência textual com um ou mais parágrafos.	Informativo; Argumentativo Expositivo; Dissertativo.
Mudmail	Uma mensagem pessoal, privativa. Eventualmente mais formal, dependendo do interlocutor.	Linguagem informal	Rementente, Destinatário; Saudação; Sequência textual de até 4000 caracteres; Despedida / assinatura	Informativo; Argumentativo, Expositivo; Narrativo
PROMPT	Mensagem breve enviada pelo servidor, customizavél, reporta aspectos mecânicos da jogabilidade: pontos de vida, mana, horário.	Linguagem concisa, objetiva. Diagramação e coloração marcantes, clarificando a informação.	Uma breve sequência de dados estatísticos em formato textual, em geral alfanumérica, com média de 65 caracteres.	Informativo
Scripts de conversação com NPC	Diálogo com uma personagem artificial, programada para interagir, responder, e simular comportamentos humanos.	Linguagem informal, e mais coloquial. Pronomes de tratamento, como forma de aproximação. Alto índice de expressões emocionais, ou ações de valor emocional (visando criar uma ilusão de humanidade). Textos ambíguos, mais abertos, genéricos, visando menor chance de incoerência. Textos nos quais predominam função fática. Uso de mecanismos de prosecução do diálogo: perguntas, ganchos informativos para prosseguimento da conversa, charadas.	Saudação / pedido de ajuda Palavras-chaves que desencadeiam uma sequência textual. Uma sequência textual curta entre 3 e 200 caracteres que fornece um gancho para a próxima palavra-chave, dando prosseguimento ao diálogo com novas sequências textuais.	Argumentativo Injuntivo Narrativo Descritivo Informativo

4.3. 11. Considerações e conclusões acerca dos gêneros no MUD

A partir do trabalho de pesquisa e análise realizado é possível tecer algumas conclusões em relação aos gêneros mudianos e sua constituição.

Primeiramente, nota-se que os gêneros do MUD são bastante semelhantes entre si (em particular na composição estrutural), mas há diferenças no contexto de enunciação, finalidades e produção de significado que os distinguem. A capacidade dos usuários em lidar com o MUD, e seus gêneros, tem a ver com a capacidade de lidar com as três dimensões do jogo (técnica, social e jogo-diegética) alinhavando-as.

Analogamente, a mesma semelhança de gêneros ocorre com a conversa com móbiles, em sua estruturação de um roteiro, todavia o roteiro aberto apresenta elementos mais completos na criação e aplicação: o autor realiza um mecanismo de antecipação, tentando antever as possíveis palavras do interlocutor, e o interlocutor, por sua vez, colabora com essa antecipação, pois traz consigo uma predisposição para executar o diálogo e desejo de testar as possibilidades de interação com um agente artificial.

Há uma integração entre os gêneros, seu conteúdo textual, com a linguagem de programação latente; tal integração permite que os jogadores combinem ambos, permitindo que os gêneros cumpram seu papel no jogo.

Quando foram expostas as sintaxes de cada gênero, tais como *"$n começa a esfregar $p em $N..."*, o objetivo era tornar evidente o fato de que existe uma convenção de matriz técnica atuando, uma matriz executada pelo código de programa a qual determina criações possíveis ou não. A mesma matriz também delimita a extensão dos textos, as cores nos quais são estilizados e uma rígida ordenação sintática, ou seja, os recursos que tornam possível a sua realização. Essa relação de interdependência entre texto e engenharia de software não se restringe aos gêneros do MUD, mas pode ser observada na constituição de todos os gêneros digitais (MACHADO, 2006, p.122).

Expor essa integração é muito importante e consiste em um diferencial do presente trabalho. Embora os gêneros digitais tenham se tornado um grande objeto de estudo, a maioria das pesquisas na área parece se concentrar principalmente em marcas lingüísticas, mas não examinam profundamente como as marcas do gênero são geradas: cada gênero digital tem em suas marcas lingüísticas, estilo e composição reflexos de sua engenharia de software.

Entretanto, esse fato tem sido por vezes desprezado, deixando de lado um constituinte fundamental dos gêneros digitais: a modelagem técnica do gênero.[53]

Ao investigar os gêneros discursivos mudianos, verifica-se que suas marcas lingüísticas têm origem na matriz técnica previamente programada, e que o gênero é modelado em dois níveis, no caso as duas camadas porosas mencionadas no capítulo 2, a camada da programação e do texto verbal (ou visual).

Como foi visto ao longo de todo este capítulo, examinar a constituição do gênero no MUD sem considerar a tecnologia latente que lhes promove o funcionamento seria uma investigação incompleta, pois, conteúdo, estilo e composição são gerenciados por programas que lhes dão suporte.

[53] Exceção deve ser feita à tese de Buzato (2007) em que o autor analisa as relações entre a camada textual do portal da MTV e o código fonte referente à mesma página.

CAPÍTULO 5
CONCLUSÕES E IMPLICAÇÕES

5.3. Conclusões sobre práticas de letramento no MUD

Ao final deste estudo, conclui-se que práticas de letramento no MUD combinam conhecimento técnico do funcionamento do jogo e da programação latente, letramentos de fã e modos específicos de participação em acordo com uma dinâmica social flexível e heterárquica baseada nessas mesmas práticas.

Por exemplo, convém retomar a captura de tela da página 148 para elucidar a combinação das práticas examinadas. Na captura, surge um novato, Maethor, respondendo à constante insistência de um móbile com função didática. O móbile está programado para sempre interpelar jogadores entre nível 1 e 5 com a seguinte frase "<Nome do jogador>, não deixe de ler o seu guia do aventureiro!".

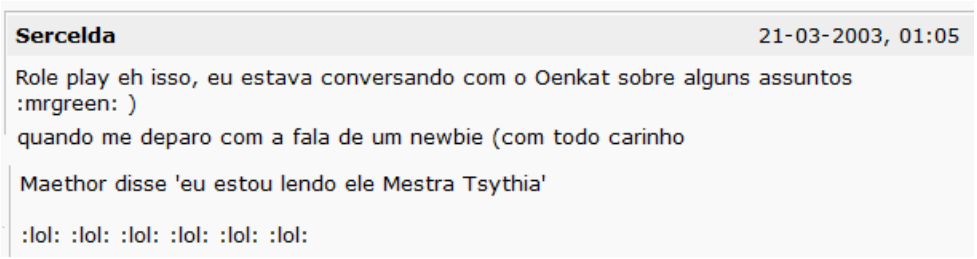


Figura 96: Registro extraído do fórum *Valinor*

Na situação, apresenta-se um novato confuso, que não detecta a natureza artificial de seu interlocutor, o móbile chamado Mestra Tsythia. A mescla de inocência e ignorância do novato é um motivo de riso para jogadores mais experientes. Enfim, após examinar as práticas de letramento no MUD e a constituição dos gêneros móbile e roteiro de conversação, percebe-se que a dificuldade do novato não é gratuita, mas bem fundamentada.

O jogador aprende a diferenciar móbiles de usuários humanos quando domina os gêneros discursivos e associa esse conhecimento ao domínio técnico do jogo. Para decidir se a constituição de uma personagem é artificial ou humana, o jogador aprende a verificar: (a) a descrição textual do personagem-gênero móbile; (b) os itens que o móbile veste (jogadores têm comportamento ostensivo e usam dezenas de itens); (c) checar a presença do personagem na lista do WHO, que lista apenas personagens humanos *on-line*; (d) a capacidade de resposta a comandos específicos e capacidade de interação daquele móbile através do gênero roteiro de conversação com móbile. Além de todos esses elementos, Maethor ainda poderia evocar seu

conhecimento social, um jogador se habitua ao comportamento e manifestações dos demais, ele saberia que dificilmente um humano repetiria a mesma sentença, diversas vezes, pacientemente.

Portanto, o que faltava ao novato Maethor não era "letramento digital", mas uma combinação de letramentos em um gênero complexo, que articula os três níveis do MUD (diegético, computacional e social).

5.2. Apropriação e subversão dos gêneros

Neste estudo, foi mostrado como os gêneros do MUD se constroem linguisticamente, sobre uma modelagem artificial dada pela programação do jogo enquanto artefato técnico. Nos exemplos trazidos anteriormente, há indícios de subversões e flexibilidade, mas para a conclusão do trabalho, selecionamos algumas subversões mais drásticas. Estas subversões são a implicação direta de produsagem e colaboração, as subversões abaixo são o que sucede quando os usuários são empoderados.

5.2.1. Subversão: deslocando gêneros

Nas amostras a seguir, os produsuários se apropriam do conteúdo característico de um gênero e o aplicam em elementos do jogo que seriam, por natureza, pertence a outros gêneros. Essa transgressão cria efeitos interessantes e distingue seus criadores.

O primeiro exemplo, realizado por um *builder* na área *Ol-Edhellen* (Sonho Élfico) utiliza o conteúdo temático do gênero objeto para o lugar de móbile. O móbile Phunbaba aparece, então, sob o formato de uma escultura inerte que ornamenta o jardim. A descrição longa retifica essa condição de estátua, ocultando o fato de que Phunbaba é um NPC, capaz de lutar, matar e morrer.

Entretanto, três indícios contrariam a impressão do "Phunbaba – objeto". O primeiro indício é a cor do texto, rosa, típica de móbiles; o segundo é a sentença "A escultura de Phunbaba está sob uma estranha mistura de luz e sombras.". Esse texto indica o efeito de uma magia, e somente jogadores e NPCs usam magias; o terceiro indício é a sentença "A escultura de Phunbaba está perfeitamente saudável", outra informação que é aplicada somente em jogadores e móbiles.

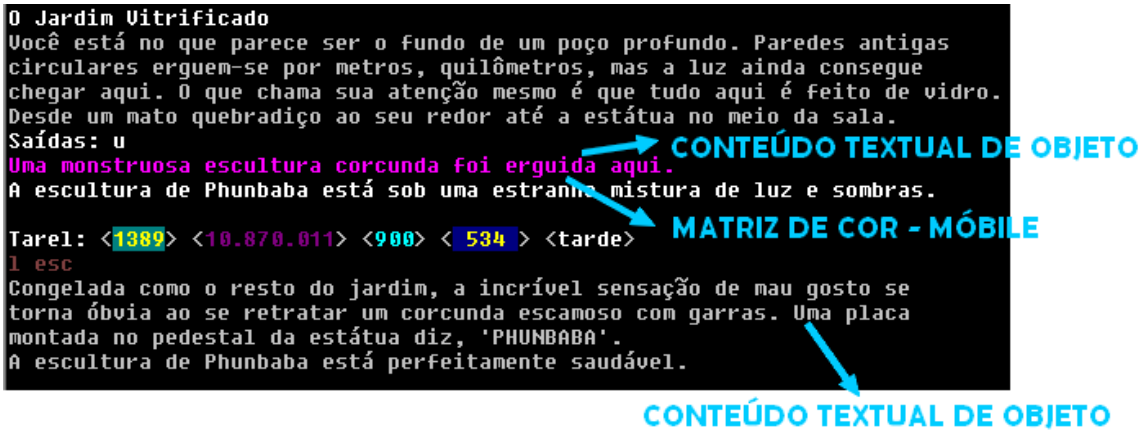


Figura 97: Móbile que se passa por objeto.

O segundo exemplo serve-se da mesma base lógica, mas com técnica invertida. O construtor cria uma descrição longa de móbile, com o conteúdo do gênero móbile: um imenso *troll* simulando ação para assustar o jogador.

Todavia, a criação é um monstro petrificado, que deve realmente assustar à primeira leitura, mas é completamente inofensivo. A primeira pista indicativa de que o *troll* é um objeto seria a cor verde, coloração padrão para objetos; a segunda pista, que desfaz a confusão e mostra a natureza do *troll* é sua descrição extra (exibida pelo comando EXAMINE TROLL) e cujo conteúdo deixa claro que o monstro é um ser inanimado, narrando sua petrificação.

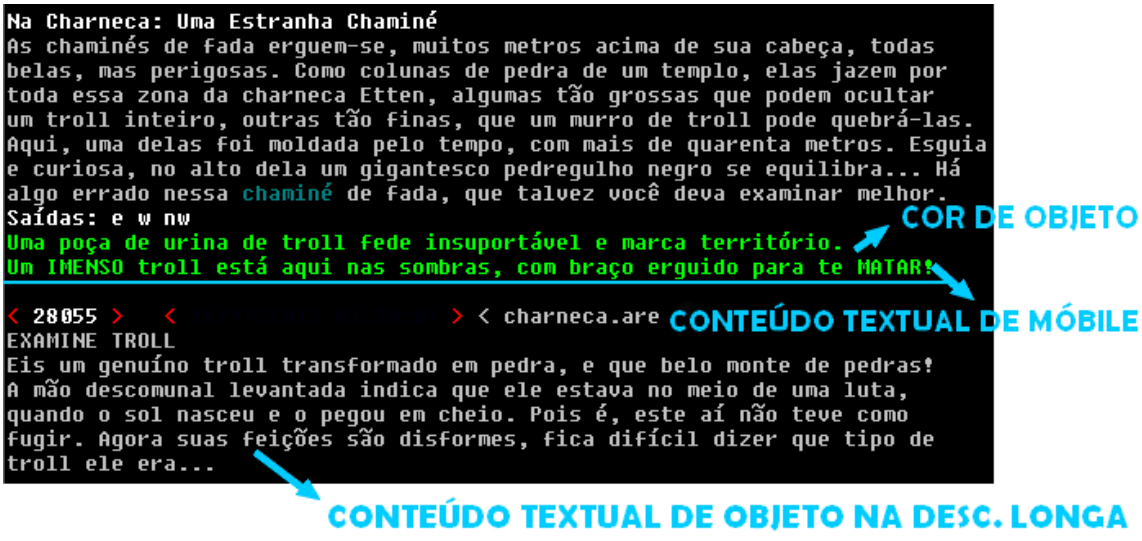


Figura 98: Objeto que se passa por móbile.

Em outro exemplo semelhante, um jogador usa pontos de glória para customizar um laço vermelho, inserindo nele um novo texto. O diferencial do jogador Lugh está na ideia de

introduzir um texto que simula um móbile (uma minhoca sorridente), e causa estranheza quando ele usa o item na cintura (o local onde costumava usar o laço vermelho).

```
Descrição curta original = um laço vermelho
Descrição longa original = Um pequeno e delicado laço de seda
vermelho chama sua atenção.

Descrição curta nova = uma sorridente minhoca
Descrição longa nova= Uma sorridente minhoca se contorce no chão.

    --- Descrição extra ---
Uma sorridente minhoca Essa minhoca se difere de todas já vistas
pelo seu tamanho e resistência. Isso porquê, &pLugh&w, um sábio
druida amigo de Beringel, a encantou para que ela servisse de
proteção nas lutas, ao mesmo tempo que ajuda na fertilização do solo
para o plantio de berinjelas. Você percebe a maciês dela e vê que em
ambas extremidades ela sorri, como se achasse graça de alguma coisa.
```

Figura 99: Registros de servidor, customização de item.

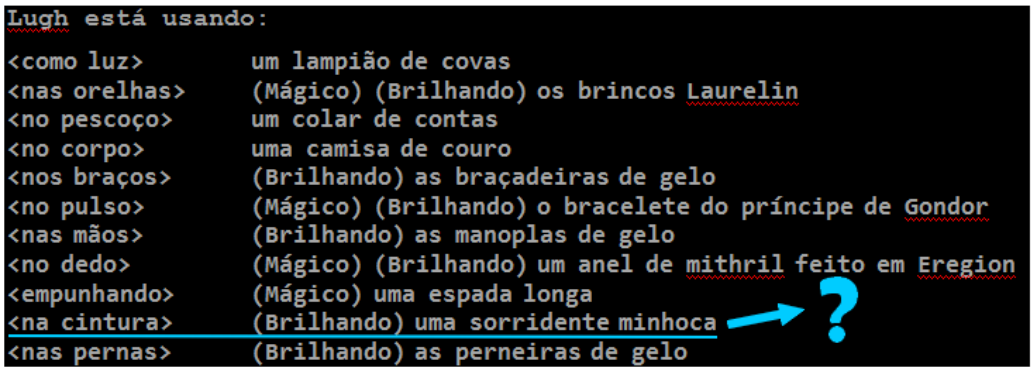


Figura 100: Objeto com características de Móbile

O valor das amostras coletadas reside na perspicácia dos sujeitos em dominar a camada temática do gênero e deslocá-la para outra aplicação, com objetivo de causar efeitos de leitura tais como estranheza, prestígio, temor e instigar a leitura. Esse deslocamento entre gêneros não é fonte de problemas, como poderia ser em outros contextos, e não existe limitação para a capacidade criativa do usuário nesses casos.

5.2.2. Subvertendo a funcionalidade

Como visto no capítulo 4, há gêneros mais flexíveis (murais, títulos, biografia, descrição etc.). Nos gêneros flexíveis, um campo vazio para texto é oferecido e espera-se a inserção do gênero apropriado.

Na captura de tela abaixo, visualiza-se o exemplo de campo biografia que não contém o gênero esperado (narrativa sobre a vida do personagem). Entretanto, o preenchimento

escolhido pelo usuário tem uma natureza identitária, ele compartilha índices informativos na forma de boxes em *ASCII art.*

Figura 101: Whois de um dos administradores.

Um aspecto interessante é que essas etiquetas, assim formatadas, na verdade remontam aos perfis de usuários da Wikipédia: a diagramação com bordas coloridas evoca o desenho das *userbox* de identidade para wikipedistas, assim como a estrutura frasal e o próprio conteúdo são muito semelhantes “Este usuário <opiniões / informações>”.

Figura 102: Semelhança com as *userbox* de wikipedistas.

Em outro caso, uma jogadora subverteu o gênero descrição, no qual se insere a descrição dos jogadores (equivale ao gênero descrição de móbile). Por ocasião de um evento entre clãs, os jogadores realizaram uma festa; sendo um evento importante, os usuários aproveitaram a ocasião para envergar os seus melhores itens, em especial aqueles que possuíam objetos customizados para exibir sua riqueza, mérito etc.

Nesse contexto, uma jogadora ainda novata à época (denominada aqui S1) conseguiu ser convidada. Entretanto, como uma mera novata, S1 não dispunha de itens de valor ou qualquer item customizado para exibir diante dos mais experientes, ou seja, S1 estava fadada a fazer uma aparição pouco significativa, pobre em relação aos outros convidados da festa. Assim, por ocasião de necessidade, ocorreu-lhe um estratagema...

O campo descrição para jogadores, assim como o campo biografia, é livre e não tem limite de caracteres. O objetivo do campo é que o jogador possa inserir sua aparência física, depois, logo abaixo do campo descrição o sistema insere automaticamente a lista de equipamentos que o jogador estiver usando, como se observa na captura abaixo:

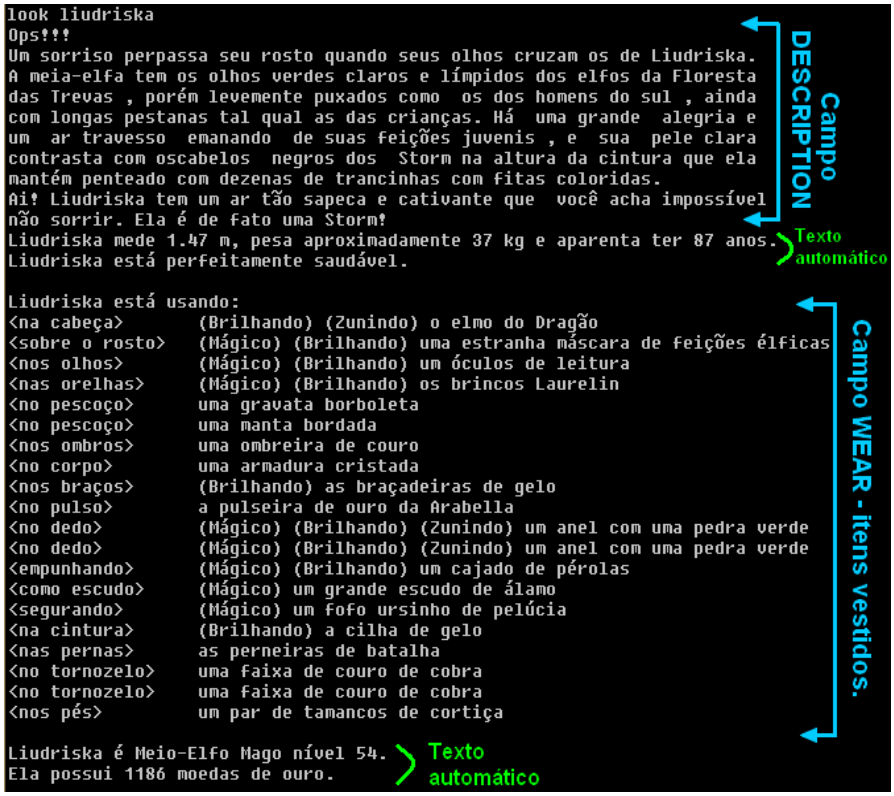


Figura 103: Campo description seguido do texto automático listando equipamentos.

Todavia, se o jogador não estiver utilizando equipamentos (totalmente despido), o sistema interpreta a informação ausente deixando um espaço vazio. O sistema não sinaliza a nudez do jogador. S1 identificou esse lapso no sistema e aproveitou-se dele, ela desvirtuou o uso do campo descrição, eis o que ela fez: considerando que o campo é livre e sem limite de linhas, ela inseriu o texto de sua descrição normalmente nas primeiras linhas, mas então pulou linhas, simulou a diagramação do MUD, simulou a sequência em que equipamentos são listados e usou o campo para gerar uma ilusão de itens que seu personagem estaria usando.

A sua estratégia de subversão consistiu em copiar a sequência textual e aspectos imagéticos como espaçamento e colchetes, provocando um embuste em quem a visse.

Figura 104: Simulação de como funcionou a estratégia de S1

E assim, a novata S1 foi ao evento utilizando sua estratégia, e atraindo a atenção dos jogadores experientes, pois uma simples noob tinha um conjunto inteiro de itens customizados, lendários e únicos! (É válido lembrar que na verdade ela estava nua.). A experiência da novata teve um bom resultado, pois mesmo quando os jogadores detectaram o detalhe de inversão nos textos automáticos, ainda assim apreciaram a criatividade de S1.

5.2.3. Subversões na sintaxe: Domínio da modelagem técnica

A partir da concepção de Lev Manovich, podemos ter uma perspectiva do MUD como uma estrutura informacional: ele é um arquivo de milhares de textos, cada tipo de texto é considerado um tipo diferente de dado, e existe um algoritmo (o *engine* VSMAUG) que interpreta esses dados em uma interface de jogo: alguns dados se tornam salas, outros objetos, outros móbiles e todos são visualizados na interface de acordo com a estratégia do algoritmo (responsável pela sintaxe, ordenação, cores etc.). O algoritmo interpreta a linguagem dos

arquivos e delimita que dado surge na parte superior como título, qual outro se insere posteriormente como descrição de sala, qual dado compõe uma descrição curta e por seguinte todos os demais.

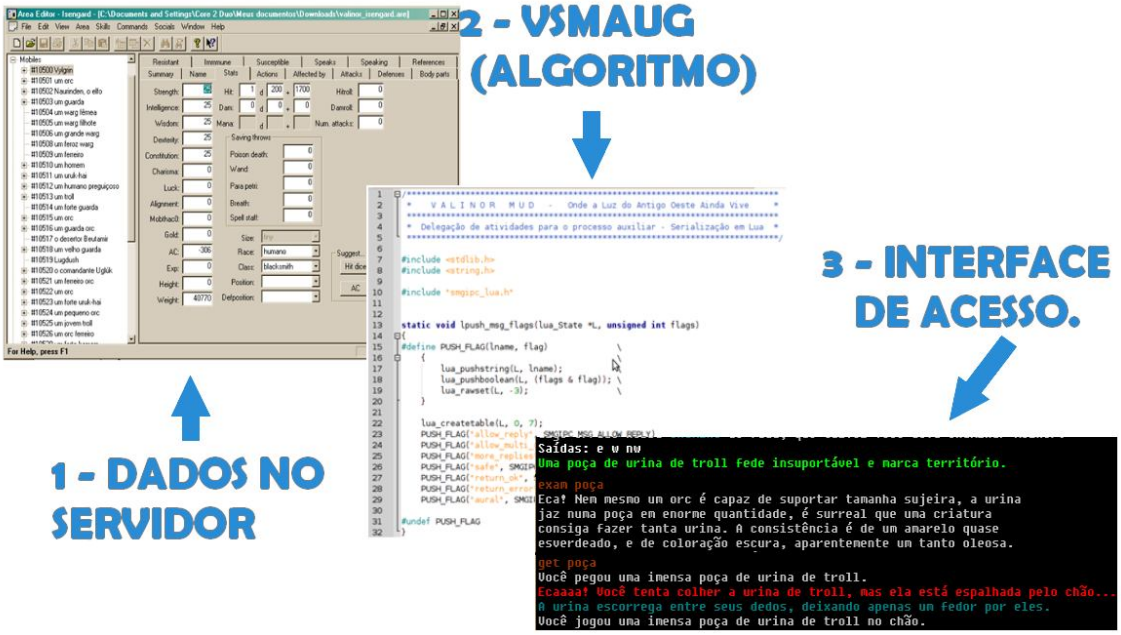


Figura 105: Dados, algoritmo e interface.

Dessa perspectiva manovichiana, todo o material textual do MUD pode ser considerado como uma base de dados, uma estrutura informacional. Os comandos que o jogador executa são processos (uma interface) para interagir e visualizar a informação desse banco de dados. Por exemplo, assim como um internauta navega por uma *homepage,* e usa procedimentos para visualizar o conteúdo e dessa maneira acessa o conteúdo do banco de dados, o jogador de MUD domina os procedimentos para interagir e acessar o banco de dados do MUD.

Essa concepção pode explicar a razão da matriz técnica ser tão importante para a modelagem dos gêneros, segundo Lev Manovich, algoritmos e estruturas informacionais têm uma relação simbiótica, juntos, a estrutura informacional e os algoritmos são duas partes da ontologia do mundo digital (MANOVICH, 2010, p. 5).

Quando o *muder* entende a lógica que o algoritmo utiliza para exibir os dados, ele aprende a manipular a interface, ele sabe que a sintaxe do algoritmo sempre será *Sn pegou $p de $j*, de maneira que descobre meios de manipular e criar dados que se encaixem nesse algoritmo, mas cumpram seus objetivos individuais.

É nesse caso que se insere o último exemplo de subversão, como amostra, o estudo traz o caso de um jogador que customizou um item; seu diferencial é um domínio do algoritmo que gera a sintaxe. O jogador manteve as características de gênero, mas alterou um termo que interagia com a sintaxe dos comandos.

Primeiro, o jogador utilizou um objeto do tipo container, cuja funcionalidade é acumular outros itens em seu interior. O objeto era originalmente um portal extradimensional.

Os objetos do tipo container respondem aos comandos GET e PUT, que atuam com seguinte sintaxe:

GET	**Darin pegou**	**<descrição curta>**	**de**	**<descrição curta>.**
Exemplo	Darin pegou	<uma espada de ferro>	de	<um portal extradimensional>.
PUT	Darin colocou	<descrição curta>	em	<descrição curta>.
Exemplo	Darin colocou	<uma espada de ferro>	em	<uma mochila velha>.

O objeto criado por Hikkyen foi um coração de pedra, o jogador criou uma descrição curta em que o sintagma nominal não utilizasse artigo definido como era padrão, mas sim um pronome possessivo, como aparece em destaque no registro abaixo:

```
Descrição curta nova= seu coração de pedra
Descrição longa nova= O coração de pedra de Hikkyen foi deixado por
ele aqui!
Descrição curta original= um portal extradimensional
Descrição longa original = Um ser poderoso esqueceu um portal
extradimensional aqui.

    --- Descrição extra ---
    Nome da ED: coracao coração pedra
Esse coração de pedra foi rusticamente esculpido, porém, polido com
muito esmero. Sua cor é vermelho-vivo, e ele esquenta em suas mãos,
dando a impressão de ter vida própria. Nota-se uma estranha luz que
emana do interior deste coração, e olhando dentro você percebe que
seu interior abrange várias dimensões. Apesar da aparência frágil,
este coração é resistente como os ossos da terra, sendo impossível
de quebrar, e aparentemente de domar. Na parte frontal foi entalhado
um nome, &R"Hikkyen"&w. Talvez seja o dono deste estranho coração!
```

Figura 106: Registro no servidor de objeto customizado

A troca de um detalhe na estrutura composicional gerou uma contribuição que altera substancialmente os efeitos de leitura. A subversão não anulou o sentido da sintaxe do sistema, mas fortaleceu e se valeu dela para gerar construções sues próprios sentidos, tais como:

Hikkyen colocou uma espada de ferro em seu coração de pedra.	**Dramático**
Hikkyen colocou um retrato de Kandake em seu coração de pedra.	**Afetivo**
Hikkyen colocou um cadeado de aço em seu coração de pedra.	**Simbólico**
Hikkeyn pegou uma garrafa de vinho de seu coração de pedra.	**Cômico**

Esses contextos de enunciação são apenas aqueles que concernem aos comandos GET e PUT. Há diversos outros comandos que farão com que o jogador possa interagir com o objeto gerando outros sentidos incomuns. Tal amostra enfatiza que os usuários conseguem se apropriar dos gêneros, em particular, quando dominam a modelagem dos gêneros nos dois níveis, técnico e discursivo, pois assim são capazes de burlar as convenções geralmente aplicadas e criar contribuições culturalmente novas que renovam o MUD com sentidos inesperados.

5.2.4. Sobre a possibilidade da produsagem, e dos MUDs, no ensino de língua materna e estrangeira.

O que torna o MUD interessante para seus jogadores / produsuários é a oportunidade de desvirtuá-lo, de inúmeros modos, sem que essa atividade seja condenável. É fato constatado pela investigação desta dissertação: as contribuições dos sujeitos desvirtuam gêneros, desrespeitam composição e funcionamento, muitas vezes são 'inadequadas' gramaticalmente, todavia... São tais contribuições que constroem a plataforma colaborativa que é o MUD, enriquecendo-a, renovando-a e promovendo seu crescimento e manutenção.

O *Multi-User Dungeon* se desenrola em um ambiente lúdico e literário que de certa forma pode corroborar para a ruptura de gêneros e padrões, sendo mais receptivo à natureza subversiva e renovadora da colaboração. É possível inferir que no MUD, a subversão não manifesta desvinculação e não pertencimento, ao contrário, ela fortalece os vínculos e exprime uma não conformação, um esforço do usuário em transformar sua comunidade e participar de mudanças, pois no MUD a subversão parte de usuários com uma participação mais engajada e intensa.

Por outro viés, é fundamental salientar que a perspectiva aqui apresentada tem limitações a se considerar: o presente estudo focaliza práticas bem-sucedidas e exemplos de letramentos de usuários ativos, o que obviamente gera uma visão mais positiva do MUD. Todavia, cabe sublinhar que o MUD, assim como outros objetos sujeitos à realidade e

experimentação, apresenta problemas e conflitos dos mais banais: trapaças de jogo, exclusões sociais, rejeições, formas de alienação, *bullyng*, recusa e desinteresse.

Ou seja, é um objeto multifacetado, o que torna inviável expor uma perspectiva mais completa sem desviar do foco deste estudo, cuja intenção não reside em louvar ou rechaçar diretamente o objeto em si, mas sim em compreender como funcionam suas práticas e especificidades.

Os resultados obtidos reforçam a concepção do MUD como um objeto delineado com características da produsagem elencadas por Axel Bruns, sob princípios de construção colaborativa nos quais há dominância de um sistema de hierarquia alternada, com papéis fluidos e um estado contínuo de desenvolvimento do objeto. A análise da criação e desenvolvimento do MUD Valinor exemplificou o contexto vivenciado atualmente pela indústria gamística, no qual os sujeitos assumem papéis mais ativos e podem gerar jogos mais localizados, ricos e palimpsésticos.

O estudo demonstrou uma conexão indissociável entre a execução das práticas de letramento mudianas e as características de produsagem, pois seu funcionamento comprova que ambas compartilham fundamentos e dinâmica com a cultura de participação. No que tange aos aspectos sociais, a pesquisa endossa os conceitos de portal, espaço de afinidade, coletivo social e comunidade que podem ser identificados a partir do portal Valinor e contexto no qual se insere o MUD.

Ao meditar sobre experiências decorridas no ambiente, é quase inevitável traçar uma aproximação entre as práticas letradas do MUD e as práticas letradas escolares, posto que ambas compartilhem tópicos comuns como produção textual, gêneros, aprendizagem, literatura e interpretação de texto. Entretanto, percebe-se que há um conflito entre o discurso imbuído nessas práticas de *muders* e aquele manifestado pelas práticas de ensino tradicional (LEMKE, 2010, p. 469). Nesse último, o professor figura no topo de uma hierarquia em sala, há um currículo de conteúdo imposto ao sujeito e existe a obrigatoriedade de dominar um leque de conhecimentos previamente fixados.

Esse conflito entre o Discurso das práticas aqui examinadas e o Discurso escolar é muito patente, por exemplo, no tipo de produção textual ali desenvolvido. No processo de criação de áreas, existe uma preocupação com a norma gramatical, mas ela não é priorizada em relação à criatividade, conteúdo e adequação do texto. Não ocorre a cobrança de um conhecimento 'completo' das habilidades de produção textual, gramática ou literatura.

Espera-se que cada um colabore com a prática que melhor domina, e o letramento ausente não constituiu um problema ou impede a integração e valorização do participante.

Afora isso, não existe uma autoridade para determinar um percurso de conhecimento. Quando o usuário pretende colaborar com a plataforma, ele gerencia a sua produção, decide o que precisa saber, em que ordem e o que *não quer* realizar. Ele não necessita se envolver na aprendizagem de programação, dominar uma ortografização e coerência verbal perfeitas, ou detalhes da literatura, pois traz em conta que outrem suprirá esse nicho. Em contrapartida, se ele tiver conhecimentos e letramentos que podem enriquecer a sua colaboração, eles podem ser integrados e reconhecidos.

Nesse contexto, a prática de leitura e escrita de textos verbais perde seu monopólio, e o participante passa a valorizar outros letramentos e linguagens que podem agregar valor a sua contribuição: o *design* das cores, os letramentos de jogos, a programação, a negociação em torno de decisões e distribuição de atividades entre os colegas, o conhecimento de filmes e livros da franquia etc.

Enquanto uma pesquisa que se conecta à educação, cabe refletir sobre como instituição escolar poderia se apropriar ou se inspirar nos MUDs a fim de valorizar e potencializar outros letramentos em seu currículo, letramentos os quais são ignorados ou desvalorizados. O percurso deste estudo permitiu inferir que, antes da valorização e inclusão desses letramentos, impõem-se certas necessidades como (1) uma mudança visceral nas funções do professor e aluno, para que seus papéis tornem-se mais fluidos, atuando em corresponsabilidade pela aprendizagem; (2) uma revisão do currículo, para algo menos abrangente e sem intuito de completude, permitindo ao discente a opção de se aprofundar em aspectos que lhe fossem mais interessantes; e (3) , por fim, apresenta-se o desafio de capacitar o docente para um maior domínio técnico dos ambientes digitais em que essas práticas ocorrem.

Entretanto, cabe recordar que há diferentes maneiras de leitura e escrita, as quais pertencem a diferentes domínios com regras e exigências, culturalmente e historicamente separados (GEE, 2003, p. 13). Portanto, não se trata, por exemplo, de buscar transpor as habilidades escritas correntes no MUD com vistas a otimizar desempenho escrito escolar, pois não se pode perpetrar esse simples deslocamento de habilidade escrita sem consideração do contexto.

O que esta pesquisa propôs foi um exame da lógica e dinâmica de socialização e aprendizagem no MUD, esperando que sua compreensão aponte subsídios às novas experiências escolares baseadas em projetos e modelos alternativos de ensino.

Embora não seja possível, nem necessariamente desejável, transpor as dinâmicas de participação, atitudes e formas de criar, manter e renovar práticas letradas para a escola, esta pesquisa permite adotar, como GEE (2003, p. 13) ao menos a tese de que muito poderia ser feito para melhorar o ensino de LM e LE se se tentasse uma melhor compreensão dos princípios, valores, normas e habilidades que regem esse tipo de prática e colocá-los em diálogo com os da escola, da ciência e da política tradicionais.

Tal como um MUD, a escola é também um construto técnico e cultural constituído por diferentes níveis de realidade (do currículo, análogo à diegese; da pedagogia, análoga ao motor do jogo; e do convívio social e reflexivo entre alunos e professores). Assim como no MUD, propõe-se que esses três níveis não podem ser dissociados uns dos outros nem tampouco se pode ignorar as relações de poder entre eles (qual dos níveis restringe o que pode ser dito ou feito nos outros). Todavia, pode-se certamente integrá-los de forma mais harmônica se se conseguir introduzir nessa fusão o *grit* de que fala James Paul Gee, e se, assim como no MUD, os dirigentes das instituições educacionais, cientificas e políticas estiverem atentos às dinâmicas de inovação ascendente e as fomentarem e apoiarem, em lugar de reprimi-las ou confiná-las a apenas uma das três dimensões aludidas.

ANEXOS

Glossário[54]

Affects: São os efeitos das magias que afetam usuários.

Alinhamento: Informa se seu personagem está alinhado junto ao lado do Bem (+1000), ou alinhado junto ao lado do Mal (-1000). Tendo um alinhamento igual a 0, indica que seu personagem é neutro. O alinhamento irá variar de acordo com o alinhamento das criaturas que você matar.

Agressor: *Flag*[55] definida em personagens que atacaram NPCs encantados, ou tentaram atacar algum jogador. Qualquer outro jogador poderá ir até ele e matá-lo.

Agressive: *Flag* definida em NPCs. Eles irão atacar automaticamente qualquer jogador que entrar onde eles estiverem.

Alias: Atalhos para comandos.

ANSI: Padrão para sequências de cores usado pelo MUD *Valinor.*

Assassino: *Flag* definida em personagens que assassinaram algum jogador. Qualquer outro jogador poderá ir até ele e matá-lo.

Biografia: Um pequeno texto sobre seu personagem. Você deve saber como lidar em um editor de texto para editar sua biografia, use o comando BIO.

Bug: Algum erro que você encontrou no MUD *Valinor.* Favor registrá-lo com o comando BUG.

Carisma: Representa a beleza física de seu personagem. Afeta na capacidade de aprender um novo idioma. Alguns vendedores podem alterar seus preços conforme o carisma do personagem.

Canais: É onde você pode discutir e falar o que for preciso. Por favor, não abuse dos canais, dizendo coisas impróprias. Pode haver crianças conectadas.

Casa-Mathom: Local para onde vão os objetos doados.

---

[54] O presente glossário foi extraído diretamente da página do MUD Valinor, tendo sido desenvolvido pelos jogadores como ferramenta de auxilio aos usuários novatos.

[55] Nota do pesquisador: *flag*, recurso de programação que insere uma informação identificadora no jogador, que surge em todos os contextos em que ele se apresenta (no WHO, em salas etc.). É como uma identificação 'este personagem é um agressor, ou criminoso, ou está condenado'.

Chandelay: Bloqueio propositalmente colocado no chat para evitar mensagens repetidas e/ou mandadas em um curto espaço de tempo. Afeta apenas o canal CHAT.

Charm: Magia Encantar Pessoas. Cuidado, não ataque nenhum NPC encantado com essa magia. Isso acarretará uma *flag* agressor em você, ao menos que você seja o dono dele. **Cidade Natal** : A cidade onde o personagem nasceu.

Clã: Organizações de jogadores com um objetivo em comum.

Condenado: Personagem aprisionado em Mandos por algum motivo.

Constituição: Representa a resistência física de seu personagem. Afeta o número de pontos de vida (HP) e movimento recebidos a cada novo nível e melhora ou piora o Estado Mental de um personagem durante situações desafiadoras.

Containers: Neles você pode colocar objetos, assim diminuindo os itens carregados, dando lugar a outros.

Damroll: Representa a quantidade de dano causado em combates.

Destreza: Representa a agilidade de seu personagem. A cada ponto de destreza, ele poderá carregar mais um item em seu inventário. Também afetará a Classe de Armadura, o número de movimentos ganhos a cada novo nível e o sucesso em algumas perícias. É o atributo primário dos ladrões.

Devoção: Caso você siga um *Vala*, a devoção é útil. Você poderá usá-la juntamente com o comando SUPPLICATE. Para recuperar devoção, basta sacrificar corpos de criaturas.

Devote: Comando usado para seguir um *Vala* a sua escolha. Também é usado para deixar de seguir seu *Vala* (devote none).

Desconectado: Jogador cuja conexão ao mud foi encerrada pelo cliente, sem que este tenha saído corretamente, através do comando QUIT.

Doações: Você pode doar objetos que não usará mais. Basta usar o comando DONATE. O objeto irá ser transportado até a Casa-Mathom, em Bri.

Emote: Quando um personagem demonstra algo, pelo comando EMOTE.

Equipment: São os equipamentos que seu personagem está usando.

Estilos: São os estilos de luta. Irão determinar o seu modo de lutar.

Experiência: É a quantidade de experiência que você ganhou até o seu presente nível.

Estado Mental: Representa como você está vendo o mundo que o cerca. Ele pode ser afetado por fortes golpes em combates e fome ou sede prolongados. Se seu personagem ficar por tempo demais como o estado mental alterado, não verá o mundo tão claramente como ele é. Suas perícias e magias também são afetadas. Para restaurar seu estado mental para o normal, basta beber, comer bastante e descansar.

Famílias: Famílias constituídas por personagens.

Força: Representa a força de seu personagem. Quanto maior for, mais peso ele poderá carregar. Também fará mais dano em oponentes. É o atributo primário de guerreiros e *rangers.*

Follow: Comando usado para se seguir uma pessoa ou mob.

Grupo: Você pode formar grupos com outros personagens, assim matando NPCs mais rapidamente.

Hell: É a prisão de quem está condenado. Veja MANDOS.

Hide: Personagem afetado pela perícia OCULTAR. É uma espécie de invisibilidade. Muito usada por ladrões.

Hitroll: Representa a chance de seu personagem acertar os oponentes em batalhas.

IC: (*In Character)* Corresponde a interpretações de seu personagem em si. Nada relacionado com o "mundo real".

Idea: Uma boa idéia que você teve para o MUD *Valinor*. Registre com o comando IDEA.

Inventory: São os objetos que seu personagem está carregando.

Invis: Personagem afetado pela magia INVISIBILIDADE. Ele não é mostrado no WHO, ao menos que você tenha a magia Detectar Invisibilidade.

Inteligência: Representa a inteligência de seu personagem. Afetará a quantidade de mana recebida a cada novo nível e a facilidade dele aprender mais rapidamente perícias e idiomas. É o atributo primário dos magos.

Itens: Representa a quantidade de itens que você está carregando. (2/20 = 2 itens carregados/limite de itens que podem ser carregados)

Mana: É a energia vital utilizada para lançar magias.

Lag: Tempo que leva para seu comando chegar ao servidor.

Mandos: Local onde ficam os jogadores condenados por infrações.

Mob / Mobile: Abreviação de mobile, veja NPC.

Movimento: Representa o estado físico de seu personagem. Se o movimento estiver baixo, ele não poderá executar certas perícias com sucesso, assim como não poderá andar.

Murais: Há vários murais espalhados pela Terra-Média. Neles você pode postar notas com mensagens, como quiser.

News: São as atualizações e novidades do MUD *Valinor*. Podem ser vistas com o comando NEWS. Você também pode ver na seção Murais do site.

Nodrop: É um item afetado por alguma maldição. Não pode ser largado no chão, nem leiloado.

Noremove: É um item afetado por alguma maldição que impede você de usá-lo.

NPC: *Non-Player-Character.* Os populares mobs, personagens artificiais, não humanos.

OOC: (*Out Of Character)* É o contrário de IC. Aqui não há relação com seu personagem, mas com você em si.

Pacifist: *Flag* definida em NPCs. Não poderá ser atacado.

Pager: O pager é um recurso que permite limitar o número de linhas que são enviadas para você, evitando que as últimas linhas enviadas rolem a tela e o impeçam de ler as primeiras.

PC: (*Player Character)* São os personagens jogadores.

Pet: Animais de estimação comprados em lojas especializadas.

Policy: São as Políticas de Jogo do MUD *Valinor.* O conhecimento de aceitação das Políticas é OBRIGATÓRIO a qualquer jogador.

Prompt: É uma linha personalizada por você, que pode conter variadas informações. HELP PROMPT para mais informações.

Reboot: Momento em que o MUD é reinicializado.

Reset: Momento em que a área é regenerada. Seus *mobs* mortos aparecem outra vez, assim como os objetos.

Rofl: Termo que significa *'Roll On Floor Laughing'*. É usado constantemente pelos jogadores do MUD *Valinor.* É um dos socials.

Sabedoria: Representa a sabedoria e a capacidade de assimilar o conhecimento de seu personagem. Afeta a quantidade de sessões de prática e mana recebidas a cada novo nível e a facilidade em aprender idiomas. É o atributo primário dos druidas e clérigos.

Salões de Espera: É onde você espera para reviver. Námo e Vairë ficam no final do salão.

Sneak: Personagem afetado pela perícia Furtividade. Seus movimentos não são mostrados.

Socials: Inúmeros comandos que demonstram variadas emoções.

Sorte: representa a tendência de seu personagem a ter sucesso ou a prosperar através de sorte ou boa fortuna. Como na vida, a influência exata desse fator permanece e sempre será coberta de incerteza.

Surname: É o sobrenome do personagem. Veja também Famílias.

Tick: Intervalos de tempo que variam entre 45 e 75 segundos. Neles os pontos de vida, mana e movimento são regenerados.

Supplicate: Funciona apenas se você estiver seguindo um *Vala*. Irá ajudar seu personagem em variadas ocasiões. Os argumentos válidos são*: recall, object, corpse*. SUPPLICATE RECALL irá levar seu personagem para a cidade natal. Não ocasionará perda de experiência em lutas. SUPPLICATE OBJECT irá criar uma insígnia que é usada como luz. SUPPLICATE CORPSE irá transferir o corpo de seu personagem (caso ele tenha morrido) até você. Todos ocasionarão uma perda de Devoção.

Título: Forma pela qual o personagem é conhecido, exemplo: Joe, o Matador de Nagas.

Trs: Duração da magia.

Typo: Um erro ortográfico que você viu em algum lugar do MUD. Registre com o comando TYPO.

Vala: Antiga divindade. Cada *Vala* ajuda seu personagem em uma coisa. Tendo um *Vala*, poderá usar certos comandos, que poderão ajudar seu personagem em algumas ocasiões. Para seguir um *Vala,* use o comando DEVOTE. Vide DEVOÇÃO e DEVOTE.

Vida: Vulgo HP. Representa o estado de vida de seu personagem.

Wimpy: É o valor definido para a autofuga de lutas.

Bibliografia

AARSETH, E. J. Introduction: Ergodic Literature In _____. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature.** Baltimore, John Hopkins Univ. Press, 1997. Disponível em http://www.hf.uib.no/cybertext/Ergodic.html#Sub4 . Acesso em: 20/03/2012.

BAKHTIN, Mikail. **Estética da Criação Verbal**. Tradução de Paulo Bezerra .São Paulo: Martins
Fontes, 2003.

BRAIT, B. (org). **BAKHTIN, dialogismo e construção do sentido**. Campinas, SP. Editora da Unicamp. 1997, 385 p.

BRAIT, B. *Bakhtin.* Conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2005.

BRUNS, A. **Produsage, Generation C, and Their Effects on the Democratic Process.** Paper presented at MiT 5 (Media in Transition) conference, MIT, Boston, USA, 27-29 April 2007. Disponível em: http://eprints.qut.edu.au/7521/, acesso em 28/07/2011.

BRUNS, A. **Vom Prosumenten zum Produtzer, 2010.** Disponível em: http://produsage. org/files/Vom%20Prosumenten%20zum%20Produtzer%20(final).pdf. Acesso em 10/10/2012.

BUZATO. M. E. K**. Letramentos multimodais críticos: contornos e possibilidades.** Revista CROP, v. 12, p. 108-144, 2007

BUZATO, M. E. K. **Cultura digital e apropriação ascendente: apontamentos para uma educação 2.0.** Educação em revista, v. 26, n.3, 2010, p. 283-303

CERVETTI, G.; PARDALES, M. J.; DAMICO, J. S. A tale of differences: Comparing the traditions, perspectives, and educational goals of critical reading and critical literacy. Reading Online, 4(9), abril de 2001. Disponível na pasta pública e em: http://www.readingonline.org/articles/art_index.asp?HREF=/articles/cervetti/index.html , acesso em 28/07/2011.

COPE, B.; KALANTZIS, M. **Multiliteracies: New Literacies, New Learning, Pedagogies** , v.4, 2009, p.164-195. Disponível em http://newlearningonline.com/~newlearn/wp-content/blogs.dir/35/files/2009/03/M-litsPaper13Apr08.pdf. Acesso em: 20/03/2012.

CURTIS, P. **Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities,** 1992. Disponível em: http://scara.com/~ole/literatur/mudding.html . Acesso em: 10/10/2012.

DENA, C. **Transmedia Practice:Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments.** Tese (doutorado). University of Sydney, Australia. 2009

DEWEY, **John. Experience and Education.** [s.n.t]. Disponível em: http://schoolofeducators .com/2011/12/experience-education-john-dewey/. Acesso em: 14/12/2012).

DIAS, M. H. P. **Encruzilhadas de um labirinto eletrônico —** uma experiência hipertextual. Campinas-SP: UNICAMP, s/d. Disponível em http://www.unicamp.br/~has/mh/principal, acesso em 28/07/2011.

FANDERCLAI, T. L. ***MUDs* in Education: New Environments, New Pedagogies.** Disponível em: http://www.ibiblio.org/cmc/mag/1995/jan/fanderclai.html. Acesso em: 10/10/2012.

FIORIN, J. L. Introdução ao pensamento de Bakhtin. São Paulo: Ática, 2006.

FORTIM, I. ***Level Up!*** São Paulo: Giz Editorial, 2007.

GARCÍA-CANCLINI, N. Culturas híbridas, poderes oblíquos. In: _____. **Culturas híbridas:** Estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: EDUSP, 2008[1989], pp. 283-350. Disponível em: http://www.ufrgs.br/cdrom/garcia/garcia.pdf, acesso em 30/01/2011.

GEE, J. L. **What video games have teach us about learning and literacy.** New York: Paulgrave Macmillan, 2003.

JENKIS, H. **Cultura da Convergência**. 2º Ed. SP: Ed: Aleph, 2009. 432 p.

KEENAN, C. **MUDs and MOOs in Higher Education**. Disponível em: http://css.psu.edu/news/nlfa98/mudsmoos.html .

LANDOW, G. P. (1995). **Hipertexto:** La Convergencia de la Teoría Crítica Contemporánea y la Tecnología. Barcelona: Ediciones Paidós, 1995. Tradução de Patrick Ducher. Disponível em; http://www.ucm.es/info/especulo/numero2/landowhi.htm, acesso em: 20/07/2011.

LANKSHEAR, C. The "stuff" of new literacies. 2007. Disponível em: http://www.everydayliteracies.net/stuff.pdf, acesso em 30/01/2011.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M**. Sampling "the new" in new literacies. In _____.(Eds.)** A new literacies sampler , New York: Peter Lang, 2007. p. 1–24

LEMKE, J. L. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. **Revista Trabalhos em Linguística Aplicada**,. Campinas, SP: IEL/UNICAMP, 2010. p. 49(2): 455-479. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-18132010000200009&lng=en&nrm=iso. Acesso em 30 jun. 2011.

LEMKE, J.L. **Multimodal genres and transmedia traversals: Social semiotics and the political economy of the sign**. Disponível em: http://www.deepdyve.com/lp/de-gruyter/multimodal-genres-and-transmedia-traversals-social-semiotics-and-the-pQilYl1gD8 . Acesso em 30 jun. 2011.

LEMKE, J. L. Towards Critical Multimedia Literacy. Disponível: http://www.jaylemke.com/storage/TwdsCriticalMultimediaLiteracy-2006.pdf . Acesso em 30 jun. 2011.

LÉVY, P. **A Inteligência Coletiva**. Por uma antropologia do Ciberespaço. SP: Loyola, 1998.

MACHADO, Irene. **Gêneros digitais e suas fronteiras na cultura tecnológica**. Disponível em: <www.ppgte.cefetpr.br/revista/vol6/artigos/ art08vol06.pdf>. Acesso em: 10/10/2012.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck**. 1º Ed. SP: Ed. Unesp, 2003. 282 p.

OLIVEIRA, F. I; RODRIGUES, S. T. *Affordances:* a relação entre agente e ambiente. **Ciências & Cognição**, v. 9, p. 120-130, 2006.

PEKKA, Himanen. **La ética del hacker y el espíritu de la era de la información**. [s.d.t.]. Disponível em: eprints.rclis.org/12851/1/pekka.pdf. Acesso em: 17/12/2012.

RHEINGOLD, H. **A comunidade virtual**. Lisboa: Gradiva, 1996.

ROJO, R. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social.** São Paulo: Parábola Editorial, 2009. 128 p.

ROJO, R. H. R. Alfabetização e letramentos múltiplos: como alfabetizar letrando. In: RANGEL, E. O.; ROJO, R. H. R. (Orgs.) **Língua Portuguesa no Ensino Fundamental de 9 anos e materiais didáticos didáticos. Coleção Explorando o Ensino**. Brasília, DF: MEC. Coleção Explorando o Ensino. Disponível em: portal.mec.gov.br . Acesso em: 03/05/2011.

_____. Alfabetismo(s), letramento(s), multiletramento(s): desafios contemporâneos à Educação de Adultos. In: COSTA, R. P.; CALHAU, S. (Orgs.) **…E uma educação pro povo, tem?** Rio de Janeiro: Ed. Caetés, 2010. p. 72-90.

SANTAELLA, L. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SHINKY, C. **A cultura da participação: Criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Zahar. 2011.

THOMAS et al. Transliteracy: **Crossing divides. First Monday**, v. 12, n. 12, 2007

TOLKIEN, J. R. R. O Senhor dos anéis: a sociedade do anel. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

TURKLE, S. **Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs.** Disponível em http://web.mit.edu/sturkle/www/constructions.html, acesso em 10/09/2011.

WARSCHAUER, M.; W., Paige. Learning, change, and power: Competing discourses of technology and literacy. In: Coiro, J; Knobel, M.; Lankshear, C; Leu D. J. (Eds.) **Handbook of research on new literacies** New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2008, p. 215-240. Disponível em: http://www.gse.uci.edu/person/markw/lcp.pdf, acesso em 10/09/2011.

YIN, R. K. (2005) **Estudo de caso – Planejamento e Métodos**. Porto Alegre: Bookman (Tradução de Yin, R.K. 2003. Case Study Research: Design and Methods. Londres: Sage