

Amazônia virtual no *game* *Brasil Ragnarök Online*: representações, construção e circulação de sentidos sobre a região

Luciana Miranda Costa

Doutora; Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN, Brasil
lmirandaeua@mail.com

Bruno Monte de Assis

Mestre; Universidade Federal do Pará, Belém, PA, Brasil
bruno.monte.assis@gmail.com

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar representações amazônicas presentes em *Brasil Ragnarök Online* (BRO), um jogo digital on-line para milhares de participantes simultâneos. Em 2009 foi lançado um conteúdo adicional ao jogo, uma cidade virtual intitulada *Brasilis*. Trata-se de uma representação do Brasil contendo inúmeros elementos lúdicos, audiovisuais e narrativos que referenciam aspectos culturais, naturais e históricos do país, sobretudo da região amazônica, foco desta pesquisa. Para a análise, foram utilizadas as propostas metodológicas relativas aos *games*: retórica processual (BOGOST, 2007; 2008); modelo de jogo digital (PINHEIRO, 2007); e hermenêutica dinâmica (TEIXEIRA, 2007). A partir da análise, verificou-se que os sentidos construídos em BRO reforçam estereótipos sobre a Amazônia, de modo a apresentar circularidades com sentidos já existentes e vigentes na sociedade, sobretudo relacionados à exploração e colonização da região. Apesar disso, entende-se que os jogos digitais configuram-se como uma mídia potencial para valorização, resistência e debate acerca da Amazônia.

Palavras-chave

Comunicação. Amazônia. Jogos digitais. Ragnarök Online.

1 Introdução

Ragnarök Online (RO) é um jogo digital on-line que permite a interação de milhares de jogadores simultaneamente em um mundo virtual, a partir de computadores conectados via internet, caracterizando-se mais especificamente como um MMORPG¹. O jogo foi inspirado no *manwha* (histórias em quadrinhos em coreano) *Ragnarök*, criado pelo artista coreano Myung Jin Lee em 1998 (SOUSA, 2010). RO foi lançado em 31 de agosto de 2002 pela empresa coreana Gravity Corporation² e distribuído mundialmente em mais de 15 países (incluindo o Brasil), obtendo cerca de 50 milhões de usuários registrados³ ao redor do mundo (DEBEAUVAIS; NARDI, 2010).

Figura 1 – Jogadores reunidos em uma cidade do jogo *Ragnarök Online*



Fonte: O Brejal (2010).

Em nível nacional, RO recebeu uma versão totalmente em português chamada *Brasil Ragnarök Online*⁴ (BRO), distribuída comercialmente pela empresa LevelUp! Interactive S.A.⁵, que se associou em 2004 à Tec Toy S.A.⁶ BRO foi colocado no mercado como versão de teste em outubro de 2004 e lançado oficialmente em fevereiro de 2005.

¹ *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* ou MMORPG (Jogo de Interpretação de Personagens On-line Multiusuário Massivo) é um jogo digital on-line, estruturado como mundo virtual para diversos participantes, que possibilita ao jogador criar um personagem com diferentes atributos e características físicas e, através dele, navegar pelo universo virtual, transformando-o e transformando o próprio personagem. Para Klasttrup (2003), os MMORPGs podem ser considerados híbridos entre um espaço de jogo e um ambiente complexo de interação social on-line.

² Desenvolvedora de *softwares* para jogos on-line fundada em 2000 (SOUSA, 2010). Para mais informações sobre a empresa, ver <<http://www.gravity.co.kr>>.

³ Os dados são referentes a versões oficiais de *Ragnarök Online*, pois há inúmeras versões modificadas (Mods) de *Ragnarök Online* conhecidas como servidores privados ou piratas. Segundo Debeauvais e Nardi (2010), já foram contabilizados mais de 100 mil usuários registrados em servidores privados.

⁴ *Brasil Ragnarök Online* (BRO) pode ser acessado em: <<http://levelupgames.uol.com.br/ragnarok/>>.

⁵ Empresa distribuidora de jogos on-line criada em 2002 nas Filipinas. Possui escritórios nas Filipinas, Índia e Brasil. Atua no mercado brasileiro desde 2004. Para mais informações, ver: <<http://levelupgames.uol.com.br/levelup/>>.

⁶ Empresa atuante no mercado de entretenimento eletrônico nacional, fundada em 1987. Para mais informações, ver: <<http://www.tectoy.com.br/>>.

Um aspecto que chama a atenção nesse jogo é o complexo hibridismo entre diferentes culturas e narrativas representadas no *game*. A história do jogo baseia-se primordialmente na mitologia nórdica com elementos da cultura oriental (RABELLO, 2006), porém, é comum a incorporação periódica de representações de diversas culturas no jogo, que se misturam com as narrativas principais. À medida que os jogadores exploram o mundo virtual do *game*, mais elementos são incorporados ao ambiente do jogo para oferecer novos desafios aos usuários. Algumas destas atualizações (episódios) contêm novas cidades virtuais, novos equipamentos para os jogadores, monstros e também missões conhecidas como *quests*.

Em 2009, a Level Up! adicionou em seu *site* oficial um *link* para o *hotsite* de lançamento do episódio *Brasilis*, fazendo referência a cidade intitulada com o mesmo nome do episódio, que, segundo consta no próprio *hotsite*, é uma cidade criada em homenagem ao nosso país⁷ (LEVEL UP, c2009). A atualização faz referência e reitera a imagem de um Brasil presente no imaginário coletivo ocidental em que a natureza exuberante (“cheia de riquezas naturais”), a alegria e receptividade do povo (“qualquer forasteiro seria bem-vindo”), além de uma paisagem misteriosa e ainda a ser explorada (“terra abençoada pelos deuses”), seriam as principais características do país.

Há centenas de anos corre pelo continente de Midgard a lenda sobre um remoto Paraíso Tropical. Uma terra com uma energia contagiante e cheia de riquezas naturais, onde o povo nativo vive em harmonia com a natureza e qualquer forasteiro seria bem-vindo. Dezenas de exploradores, imigrantes e sonhadores teriam desaparecido ao se lançarem ao mar à procura dessa terra abençoada pelos deuses. (LEVEL UP, c2009, doc. não paginado).

No período do lançamento do episódio *Brasilis*, diversos *sites* de notícias especializados⁸ em *games* destacaram a adaptação de um conteúdo nacional ao jogo *Ragnarök Online*. Alguns destes *sites* abordaram a questão de a atualização *Brasilis* carregar elementos simbólicos da região amazônica para representar o Brasil no jogo, através de monstros, missões e localidades ao redor de *Brasilis*. Exatamente acerca dessa questão que se situou o problema da pesquisa mais ampla e do próprio artigo, ou seja, analisar os principais sentidos propostos pelas representações da Amazônia em BRO lançadas nesse episódio específico. Buscou-se, dessa forma, basear-se em um referencial teórico

⁷ Para mais informações, ver: <http://levelupgames.uol.com.br/ragnarok/hotsite_brasilis/>.

⁸ Para mais informações sobre o conteúdo das notícias, ver Barreto (2009), Correia (2009), Gamestart (2009), Tecmundo Games (2009) e Uol Jogos (2009).

relacionado aos jogos digitais para compreender o processo de construção de sentido através da interação com essa mídia específica.

O principal ponto observado *a priori* no conteúdo é o convite para o jogador atuar na posição de explorador em *Brasilis*, de modo a estimular a “descoberta” do local “misterioso”, caçar criaturas e pilhar itens e tesouros ali existentes. Sentidos são atribuídos e reforçados a partir das representações existentes naquele ambiente virtual, mas também se apresentam no concurso de ações solicitadas aos jogadores e executadas por estes.

2 Trajeto metodológico

Entende-se que a capacidade de representação de um jogo digital está diretamente relacionada ao modo de construção de seu mundo virtual, os elementos que o constituem, mas também à intervenção do jogador (AARSETH, 1997; JENKINS, 2005; MURRAY, 1997), pois como sugere Lévy (1999) acerca de mundos virtuais, o usuário tem a possibilidade de intervir diretamente naquele ambiente, modificando-o. Em síntese, um jogo digital comporta um mundo de representação no qual os sentidos se expressam através dos elementos que o compõem e através da interação do usuário.

Segundo Bogost (2007), é a partir da interação do jogador com o ambiente virtual do jogo que inúmeros sentidos existentes - nas representações - ficam evidentes. Para o autor, é por este motivo que a capacidade dos jogos de representar algo é diferente em relação a outras mídias, pois o conteúdo vai se mostrando ao jogador e exigindo sua intervenção, processo também evidenciado por Aarseth (1997), Murray (1997) e Jenkins (2005).

Para Bogost (2007), o conceito de retórica processual⁹ traduz exatamente essa capacidade dos *games* de argumentar a partir da interação do jogador com elementos pré-programados ou não para constituir sentidos. Os jogos podem representar uma infinidade de elementos, situações, lugares, sentimentos, dotados de inúmeros sentidos, porém, seu trunfo em argumentar sobre algo está na sua capacidade de propor uma situação simulada para o jogador, de modo que este pode decidir executar determinada ação e verificar na prática as consequências de tal ato.

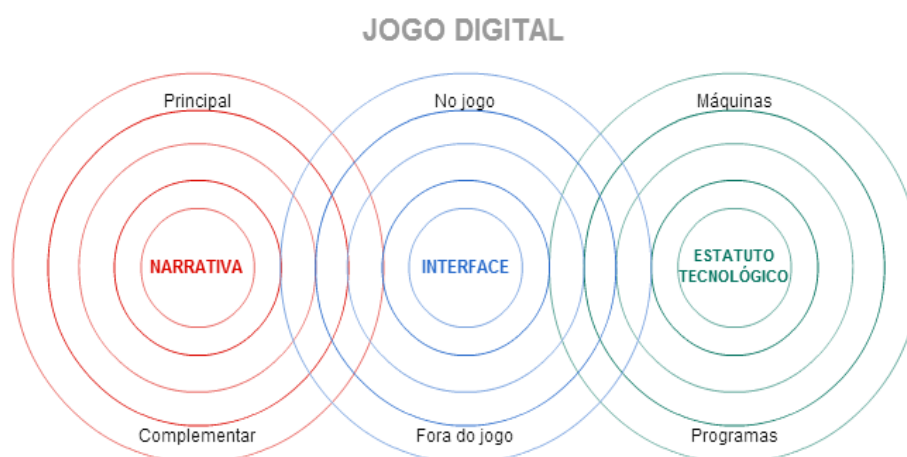
Jogos podem realizar reivindicações a respeito de questões culturais, políticas, sociais ou aspectos materiais da cultura humana (BOGOST, 2007). A retórica processual evidencia, portanto, uma maneira diferenciada de analisar criticamente os jogos:

⁹ Tradução adaptada do conceito em inglês *procedural rethoric*.

interagindo com os elementos dispostos no mundo virtual do jogo e buscando por sentidos que eclodem dinamicamente como resultado das ações do jogador.

Outra contribuição na análise relativa aos elementos representacionais que compõem o mundo virtual nos jogos digitais é o modelo proposto por Pinheiro (2007). Para o autor, o jogo digital seria um sistema complexo composto por três dimensões dialógicas: o estatuto tecnológico, a interface e a narrativa (Figura 2) que estão em constante interação e fazem-se sempre presentes para possibilitar e demandar ao jogador a execução de determinadas ações.

Figura 2 - Dimensões de um jogo digital



Fonte: Pinheiro (2007, p. 189).

O modelo apresentado propõe que essas dimensões se influenciam mutuamente e, por isso, ao utilizá-las para descrever um jogo, necessariamente o processo resulta no cruzamento entre as dimensões (PINHEIRO, 2007). Isso favorece o processo de análise de representações em um jogo, já que estas se mostram atreladas à narrativa (seja explícita no jogo ou construída mentalmente pelo jogador), ao visual e mecânicas do jogo (através de sua capacidade tecnológica) e às possibilidades de interação do jogador com o jogo, seja através do apertar de botões ou processos subjetivos e reflexivos (como propõe a dimensão da interface). É importante frisar que o modelo tem como enfoque o processo descritivo de um jogo digital, sendo que as dimensões auxiliam na orientação do olhar.

Em se tratando da análise de um objeto empírico como o jogo digital, é necessário assumir uma postura específica na pesquisa, ou seja, a de “usuário-jogador”, sendo necessário o “ir a campo”, isto é, jogar o jogo e compreender suas especificidades.

[...] aqui estamos perante a necessidade do que designaríamos por hermenêutica dinâmica, diferente das que se aplicam ao objecto literário e/ou fílmico. É que, para além das capacidades analíticas, a análise ludológica exige do hermenêuta capacidades **performativas retroactivas directas do sistema**, isto devido ao facto da compreensão de um jogo passar, necessariamente, pelo jogá-lo (nível ontorepresentativo) e percepcioná-lo segundo parâmetros específicos (um jogo, mais que um “objeto”, é um “processo” que remete para estruturas da nossa própria consciência, individual quanto cultural). (TEIXEIRA, 2007, p. 475).

Considerando o descrito, pode-se desmembrar o problema da pesquisa em duas perguntas orientadoras que norteiam os objetivos de análise: (1) identificar quais elementos existentes no mundo virtual do jogo representam a Amazônia, (2) verificar quais sentidos se constituem a partir da interação com esses elementos. O procedimento metodológico, portanto, consistiu em explorar o mundo do jogo através de um personagem (“jogar o jogo”) e, a partir da imersão naquele ambiente, compreender os principais procedimentos de acesso, estrutura do mundo virtual do *game*, dinâmicas de jogo e a complexa rede de interações existentes naquele ambiente.

Utilizou-se para tanto uma conta Level Up! com cadastro de acesso a *Brasil Ragnarök Online*, criada previamente no subservidor *Asgard*. Este cadastro já possui personagens criados anteriormente, com itens, níveis consideráveis de poder e certa quantia de recursos dentro do mundo do jogo¹⁰. O personagem previamente criado e escolhido foi o *avatar* com o nome “Ransur”, da classe “Renegado”, em inglês “*Shadow Chaser*”. “Ransur” é um personagem com nível relativamente alto de experiência para os padrões do jogo, com possibilidade de sobreviver em certas localidades em que “monstros são mais poderosos”¹¹.

A imersão em BRO foi realizada durante o período de nove meses, iniciada em 10 de março de 2014 a 10 de dezembro de 2014. Os acessos ao jogo se deram em sessões esporádicas (2 a 5 vezes por semana), com 2 a 4 horas de duração, em horários alternados entre manhã, tarde e noite.

3 O encontro com os sentidos presentes na Amazônia virtual de BRO

Ao acessar a cidade de *Brasilis* no jogo, percebe-se que ela se apresenta com uma área central semelhante a uma praça arborizada, com uma área predominantemente verde

¹⁰ Optou-se por essa escolha para facilitar a entrada a certos locais no mundo virtual do jogo, pois, em alguns casos, o acesso é restrito devido a missões (que devem ser executadas para acessar determinados locais), nível do personagem (o personagem iniciante poderia não ter poderes suficientes para derrotar os monstros agressivos de certos locais) ou financeira (alguns ambientes só podem ser acessados através de transportes pagos, como barcos, dirigíveis ou teletransporte).

¹¹ Isso facilita a pesquisa, pois se a opção fosse um “aprendiz”, por exemplo, haveria a necessidade de um longo processo de evolução do personagem para que fosse possível frequentar determinados locais ou realizar missões.

com diferentes passagens que estão interligadas com outras áreas da cidade. Ao explorar a cidade, nota-se claramente a miscelânea de elementos de diferentes regiões, cidades e culturas existentes no “Brasil”. MAB, a representação do MASP em *Brasilis*, fica próximo ao calçadão de *kotakahuana* (referência ao calçadão de Copacabana no Rio de Janeiro). Na parte superior da cidade observa-se o teleférico, que alude ao teleférico do Rio de Janeiro e ao Pão de Açúcar. Algumas edificações presentes na cidade fazem referência a estilos arquitetônicos europeus e estilos coloniais, como mencionado no próprio *hotsite* do episódio, evidenciando os traços do processo de colonização europeia. A própria narrativa do jogo faz referência à colonização do Brasil, que recebe ênfase através da representação gráfica em três dimensões. Uma representação importante é a Catedral de *Brasilis*, representação da Catedral de Brasília, que no contexto do jogo parece funcionar como um símbolo representativo das missões religiosas ocorridas no período da colonização e da cultura predominantemente cristã no Brasil, já que boa parte do conteúdo do episódio faz alusão a um “novo descobrimento”.

Um aspecto relevante no conteúdo de *Brasilis* são os *non-player characters* (NPCs)¹², que carregam em suas figuras e em suas falas, inúmeros sentidos sobre o local. Alguns desses personagens representam explicitamente a figura do indígena no que se pode chamar de “estereótipo do cocar”. Há várias representações indígenas na forma de NPCs espalhados pelos mapas de *Brasilis*, personagens com poucas vestes, com pinturas no corpo, penas e laços amarrados ao corpo. Alguns, inclusive, portando arcos na mão. Em alguns casos, a mesma arte gráfica é utilizada para representar mais de um personagem indígena, o que já demonstra um reducionismo em relação à grande diversidade de etnias indígenas existentes no Brasil¹³ ou simplesmente empecilhos no processo de produção do conteúdo, inviabilizando maior variedade de personagens (Figura 3).

Figura 3 – Captura de tela das NPCs Anciã Jurema e Kaká

¹² *Non-player characters* (NPCs) são personagens que não são controlados por nenhum jogador, fazendo parte do ambiente programado pelo jogo.

¹³ Segundo o Censo demográfico realizado pelo IBGE em 2010, foram identificadas 305 etnias indígenas no Brasil (INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA, 2012).



Fonte: Dados da pesquisa.

Há também personagens NPCs que destacam a importância da preservação das riquezas naturais de *Brasilis*. A bióloga marinha Lúcia, por exemplo, faz referência à preservação dos animais através de uma pequena missão solicitada ao jogador, que consiste em capturar pequenas criaturas aquáticas chamadas “anêmonas” que invadiram a cidade de *Brasilis* e devem voltar novamente ao seu *habitat* natural, pois o ambiente urbano é nocivo a essas criaturas.

Após interagir com inúmeros elementos de *Brasilis*, podem-se ressaltar algumas questões observadas naquele ambiente que constituem sentidos importantes acerca do Brasil e dos elementos ali representados. A presença de vegetações e da própria praia, por exemplo, são pontos reforçadores no desenvolvimento do imaginário paradisíaco acerca de *Brasilis*, fazendo alusão às inúmeras fantasias acerca do Brasil e de suas regiões.

A paisagem predominantemente natural, que reforça esses estereótipos, também faz alusão ao Brasil dos primeiros séculos de sua existência, considerando o país como um local “parado no tempo”, o que também é demonstrado pelo fato de *Brasilis* ser uma “ilha”, compreendendo-a como um local praticamente isolado das demais cidades dos continentes de BRO. O fato de *Brasilis* ser uma cidade construída dentro da mata acaba por criar um paralelo entre *urbano* e *selvagem*, pois percebe-se que a cidade e a própria narrativa do jogo apontam para um movimento de “urbanização”, “descoberta”, transformação de um espaço “selvagem” para “urbano” ou “civilizado”, o que explicaria o convite aos jogadores para desbravar o local.

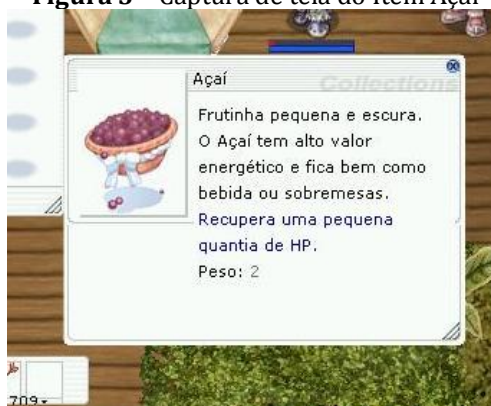
Além dos elementos existentes em *Brasilis* que representam o Brasil de modo geral, há um grande conteúdo relacionado à Amazônia, como destacado no início do artigo. Essas representações amazônicas se apresentam através de vários elementos no jogo, desde a narrativa e o espaço geográfico virtual (Figura 4), até itens (Figura 5), equipamentos (Figura 6), monstros (Figura 7) e *quests* (Figura 8).

Figura 4 – Captura de tela de Palafitas na *Floresta de Brasilis*



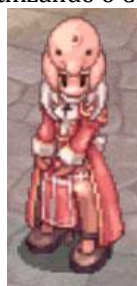
Fonte: Dados da pesquisa.

Figura 5 – Captura de tela do Item Açai



Fonte: Dados da pesquisa.

Figura 6 - Personagem utilizando o *Chapéu do Boto Cor-de-Rosa*



Fonte: Level Up (2010).

Figura 7 – Captura de tela durante Luta contra *Curupiras*



Fonte: Dados da pesquisa.

Figura 8 – Captura de tela durante a *Quest da Vitória-Régia*



Fonte: Dados da pesquisa.

Durante o processo de pesquisa, buscou-se agir no jogo tal qual um jogador comum: executando as ações possíveis e requeridas para progredir no jogo, ou seja, explorar o ambiente, caçar monstros, coletar, trocar e vender itens e realizar missões propostas pelos personagens NPCs. Esse aspecto foi fundamental para verificar os sentidos atribuídos à Amazônia através da interação com os elementos presentes no jogo.

Ao todo, foram encontrados os seguintes elementos representativos da Amazônia em BRO: narrativas textuais e audiovisuais (vídeo de apresentação) presentes no *hotsite* do episódio; três ambiências virtuais (a cidade *Brasilis* e as áreas anexas *Floresta de Brasilis* e *Caverna das cataratas*) e NPCs que variam entre indígenas (anciões, pajés, guerreiros e moças), missionários, guias turísticos, exploradores, animais e espíritos. Também foram encontrados “Itens”, como açaí, guaraná, bala de guaraná e flor de Vitória-Régia; “Monstros”, representando animais da região (tucanos, piranhas, onças e porcos do mato); “Lendas”, do folclore amazônico e brasileiro, como Iara, boitatá, curupira e mula sem cabeça; “Equipamentos”, como chapéu de tucano, chapéu de vitória-régia, chapéu de boto cor-de-rosa e máscara de onça pintada; além de elementos representativos da cultura dos sujeitos amazônicos que vivem nas margens dos rios, como palafitas, casas de madeira, canoas, redes de pesca e redes de dormir. Foram realizadas ainda quatro *quests*: “Loira do banheiro”, “Lenda da Vitória-Régia”, “O canto da Iara” e “O menino do guaraná”.

Pode-se dizer que o aspecto mais evidente nesse conteúdo é a reiteração de estereótipos e visões pré-construídas acerca do Brasil e da Amazônia e suas populações. Essas imagens circulam mundialmente através de centenas de servidores de *Ragnarök Online*, interagindo com milhares ou até milhões de jogadores, mas também através da “ecologia midiática”(componente do jogo), como comunidades, fóruns, vídeos, *sites* e

notícias. No caso do servidor brasileiro BRO, a própria empresa distribuidora do jogo no Brasil reforça esse viés em seu convite ao jogador no *hotsite* do episódio.

3 Conclusões

A partir da análise do material descrito, pode-se inferir que um dos aspectos principais apresentados em BRO foi a referência ao processo de colonização do Brasil e, conseqüentemente, da Amazônia. Esse ponto se mostrou evidente nos seguintes aspectos:

- a) a apresentação do episódio em forma de “convite” aos jogadores para explorar um local desconhecido, “cheio de mistérios”, mas ao mesmo tempo, paradisíaco, o que faz alusão ao imaginário europeu em relação à existência de criaturas fantásticas nas localidades a serem exploradas pelos viajantes, bem como à beleza natural da nova terra encontrada. Esse primeiro aspecto é reforçado pela própria dinâmica do jogo, que é de enfrentar criaturas fantásticas, coletar riquezas, explorar locais misteriosos, adquirir recursos e depois registrar ou comunicar seus feitos para outros jogadores (exploradores);
- b) a presença de uma Igreja (Catedral de *Brasilis*) e de seu representante na cidade, o que faz alusão aos movimentos de catequese ocorridos nos períodos de colonização;
- c) os constantes processos de troca de itens com NPCs que representam indígenas. As *quests* solicitam do jogador a troca de itens e realização de tarefas (processo comum nas missões em BRO), entretanto, em se tratando de um ambiente que faz referência ao processo de colonização, realizar trocas de itens ou sua entrega em troca de favores com personagens indígenas faz alusão à prática do escambo realizada entre portugueses e indígenas no Brasil colonial;
- d) a coleta de itens para venda em outras localidades, por sua vez, faz alusão direta ao processo de exploração das riquezas da Amazônia. Um exemplo é a *quest* do guaraná, na qual o jogador pode realizar inúmeras vezes a missão em *Brasilis* para adquirir muitos exemplares da bala de guaraná e, após essa etapa, vendê-la na cidade de *Prontera*;
- e) a batalha contra as lendas também permite perceber uma alusão ao processo gradativo de desvalorização dos bens imateriais dos povos que habitam a região Amazônica. As lendas, representadas através dos monstros, são reproduzidas

continuamente e em larga escala, seguindo a estrutura lógica do jogo, para serem aniquiladas pelos jogadores/colonizadores de modo a satisfazer os objetivos de caçada.

Outra referência acerca da região foi a predominância na utilização da figura dos indígenas para representar parte da população de *Brasilis*. Essas representações desdobraram-se tanto em personagens caracterizados a partir de estereótipos dos indígenas ou através de elementos constituintes da cultura dos povos que habitam a região amazônica. O jogo faz referência às lendas e mitos oriundos da cultura indígena ressignificados e adaptados na forma de monstros, *quests* e itens, mas também faz uso de itens mágicos, feitiços e rituais para referenciar a cultura indígena. Outro ponto é a participação de NPCs indígenas contando as histórias nas *quests*, uma referência a uma cultura predominantemente oral.

Embora sejam explicitadas inúmeras referências estereotipadas, é importante realizar uma ressalva em relação à representação da Amazônia em BRO. A forma como o jogo adaptou à sua linguagem e à sua dinâmica inúmeros aspectos culturais e materiais da região amazônica permite refletir sobre o potencial de representar a cultura Amazônica de maneira atrativa, através da linguagem dos *games* (mídias em expansão contínua). Aponta-se para a possibilidade de valorização da cultura da região de modo que o usuário interaja diretamente com as representações, além do potencial educativo das narrativas e textos descritivos presentes em itens, *quests* e na descrição dos monstros. Ainda que inúmeros elementos sejam ressignificados para se adaptar a lógica do jogo, como demonstrado anteriormente, essa parece ser uma forma relevante de valorização e resistência de tradições culturais, sobretudo amazônicas, desde que feitas as ressalvas necessárias, de modo que as representações existentes em BRO demonstram também a possibilidade alternativa de fazer perpetuar narrativas, tradições, práticas e subjetividades.

Por isso, mais que encontrar estereótipos e convencionalismos acerca da região amazônica em BRO, uma das principais contribuições dessa pesquisa é: apontar os caminhos detectados em BRO para se adaptar uma cultura tão complexa e rica como a amazônica a um mundo virtual também complexo como o de *Ragnarök Online*, ainda que os sentidos existentes e já consolidados sobre a região sobrevivam e se ratifiquem face ao tempo.

Referências

- AARSETH, Espen J. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University, 1997.
- BARRETO, Mauro. **Ragnarök tem nova cidade inspirada no Brasil**. 2009. Disponível em <<http://adrenaline.uol.com.br/2009/10/29/3145/ragnar%C3%B6k-tem-nova-cidade-inspirada-no-brasil/>>. Acesso em: 12 abr. 2014.
- BOGOST, Ian. **Persuasive games: the expressive power of videogames**. Cambridge: MIT, 2007.
- CORREIA, Lucas. **PC – ‘Ragnarök Online’ terá cidade inspirada no Brasil**. 2009. Disponível em <<http://coxanautas.com.br/opiniaogames/PC---Ragnark-Online-tera-cidade-inspirada-no-Brasil/>>. Acesso em: 12 abr. 2014.
- DEBEAUVAIS, Thomas; NARDI, Bonnie. A qualitative study of Ragnarök Online private servers: in-game sociological issues. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON THE FOUNDATIONS OF DIGITAL GAMES, 5., 2010, Monterey. **Proceedings...** New York: ACM, c2010. Disponível em: <<http://www.darrouzet-nardi.net/bonnie/Debeauvais-Nardi-RO-private-servers.pdf>>. Acesso em: 12 abr. 2014.
- GAMESTART. **Ragnarök passa a ter cidade inspirada no Brasil**. 2009. Disponível em <<http://www.gamestart.com.br/noticia/11609/ragnark-passa-a-ter-cidade-inspirada-no-brasil>>. Acesso em: 12 abr. 2014.
- INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo 2010: população indígena é de 896,9 mil, tem 305 etnias e fala 274 idiomas**. 2012. Disponível em: <<http://censo2010.ibge.gov.br/noticias-censo?busca=1&id=3&idnoticia=2194&t=censo-2010-poblacao-indigena-896-9-mil-tem-305-etnias-fala-274&view=noticia>>. Acesso em: 22 jun. 2014.
- JENKINS, Henry. **Game design as narrative architecture**. 2005. Disponível em: <http://lmc.gatech.edu/~bogost/courses/spring07/lcc3710/readings/jenkins_game-design.pdf>. Acesso em: 20 out. 2014.
- KLASTRUP, Lisbeth. **A poetics of virtual worlds**. In: INTERNATIONAL DIGITAL ARTS & CULTURE CONFERENCE, 5., 2003, Melbourne. **Proceedings...** Melbourne: RMIT University, 2003.
- LEVEL UP. **Duas surpresas animais nos novos chapéus**. 2010. Disponível em: <<http://levelupgames.uol.com.br/ragnarok/noticias/novidades/duas-surpresas-animais-nos-novos-chapeus.lhtml>>. Acesso em: 12 abr. 2014.
- LEVEL UP. **Venha conhecer Brasilis: a cidade criada em homenagem ao nosso país!** c2009. Disponível em: <http://levelupgames.uol.com.br/ragnarok/hotsite_brasilis/>. Acesso em: 12 abr. 2014.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MURRAY, Janet H. **Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace**. New York: The Free Press, 1997.

O BREJAL. **A evolução dos jogos online**. 2010. Disponível em: <<http://www.obrejal.com/wp-content/uploads/ragnarok.jpg>>. Acesso em: 12 abr. 2014.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. 2007. 201 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação)– Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

RABELLO, Ana Cristina Bariani Bica. **A comunicação hipermediática das comunidades jovens: caso Ragnarok on line**. 2006. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica)– Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2006.

SOUSA, Igor Ramady Lira de. **Do crepúsculo dos deuses à alvorada dos avatares: um estudo dos processos de interação, comunicação e socialização nas comunidades do Brasil Ragnarök Online**. 2010. 196 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação)–Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2010.

TECMUNDO GAMES. **Level Up! anuncia Brasilis – a cidade brasileira de Ragnarök**. 2009. Disponível em <http://games.tecmundo.com.br/noticias/level-up-anuncia-brasilis-a-cidade-brasileira-de-ragnarok_167429.htm>. Acesso em: 12 abr. 2014.

TEIXEIRA, Luís Filipe B. Criticismo ludológico e novos média: introdução. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS PARA COMPUTADOR E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 6, 2007, São Leopoldo. **Anais...** São Leopoldo: Unisinos, 2007.

UOL JOGOS. “Ragnarök Online” terá cidade inspirada no Brasil. 2009. Disponível em <<http://jogos.uol.com.br/pc/ultnot/2009/10/28/ult182u8267.jhtm>>. Acesso em: 12 abr. 2014.

Virtual Amazon in Brasil Ragnarök Online game: representations, construction and circulation of meanings about the region

Abstract

This article aims to analyze the Amazon representations present in Brasil Ragnarök Online (BRO), an online game for thousands of simultaneous participants. In 2009 an additional content to the game was released, a virtual city called Brasilis. It is a representation of Brazil containing several ludic, audio-visual and narrative elements that refer to cultural, natural and historical aspects about the country, especially Amazon region, focus of this research. For analysis, it was used the methodological proposals for games: Procedural Rethoric

(BOGOST, 2007; 2008); digital game model (PINHEIRO, 2007); and dynamic hermeneutic (TEIXEIRA, 2007). From the analysis, it was found that the meanings constructed by BRO reinforce stereotypes about the Amazon, in order to present circularity with existing senses in society, particularly related to the exploration and colonization of the region. Nevertheless, it is understood that digital games are configured as a potential media for appreciation, resistance and debate about the Amazon.

Keywords

Communication. Amazon. Games. Ragnarök Online.

Recebido em 08/04/2016

Aceito em 27/06/2016