

Experiência digital e mundo secundário: duas flexões sobre o fenômeno do tempo entre o *Senhor dos Anéis* e *The Lord of The Rings Online*¹

Lis Yana de Lima Martinez

(Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil)²

Resumo: Todos já ouvimos que “o tempo é relativo”. O tempo, de fato, é algo que simplesmente existe e muitas são as formas de contá-lo criadas ao longo dos anos. Segundo Stephen Hawking, o tempo se originou no Big Bang. Segundo a *Bíblia*, o tempo se originou no momento em que Deus criou o universo. O tempo de Arda se originou com a música cantada pelos Ainur e a contagem dos dias começou com as viagens de Anar. Compreendendo que “qualquer tecnologia avançada é indistinguível da magia” a partir da terceira lei de Arthur C. Clarke, gostaria de oferecer uma série de reflexões sobre o fenômeno das horas do dia e dos dias do ano em *The Lord of the Rings Online (Lotro)* comparando-os ao universo literário fantástico, criado por J. R. R. Tolkien. Minhas reflexões a seguir se embasam em considerações de Stephen Hawking e Jesper Juul sobre o tempo. Apresento também breves considerações sobre mídia e o modo como o usuário se relaciona com o jogo.

Palavras-chave: Tempo, experiência digital, Tolkien, Lotro.

Abstract: We have all heard that “time is relative”. In fact, time simply exists and there have been created many ways of counting it over the years. According to Stephen Hawking, time was originated in the Big Bang. According to the Bible, time was originated when God created the universe. The time of Arda was originated with the music sung by the Ainur and the count of the days began with the travels of Anar. Considering

1. Este é um artigo original, contudo nele há reformulações de temáticas que já foram comentadas em minha dissertação de mestrado e mesmo em outros escritos. O texto de minha introdução em muitos aspectos poderá se assemelhar a outros textos meus no que tange a explicação sobre o meu uso de *O Silmarillion* e as permissões concedidas aos desenvolvedores de *The Lord of The Rings Online*. A temática do tempo tem sido amplamente pesquisada por mim ao longo desses últimos anos e muito ainda o será, por isso, é inevitável que em muitos escritos eu venha a retomar os exemplos que aqui se encontram com o intuito de atualizá-los quanto a procedimentos teóricos e metodológicos. Todas as ilustrações foram por mim elaboradas para este artigo.

2. Doutoranda e Mestre em Estudos de Literatura na linha de pesquisa Teoria, Crítica e Comparatismo do Programa de Pós-graduação em Letras Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Atualmente, é Bolsista O Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico brasileiro e sua pesquisa se concentra em estudos sobre Intermedialidade, especialmente nas temáticas de Meia-Realidade, Ficção Interativa, Remediação, Criação e Adaptação literária na transposição de literatura para jogos de videogame e cinema, mas possui curiosidade inerente e, por vezes, se aventura nos estudos interdisciplinares agregando conhecimentos de áreas como a física e a filosofia. Tem graduação em Língua Inglesa e suas literaturas e formação complementar em Língua Latina e suas literaturas. Tem experiência com estudos de memória e literatura epistolar trabalhando diretamente na pesquisa do epistolário do poeta brasileiro Murilo Mendes.

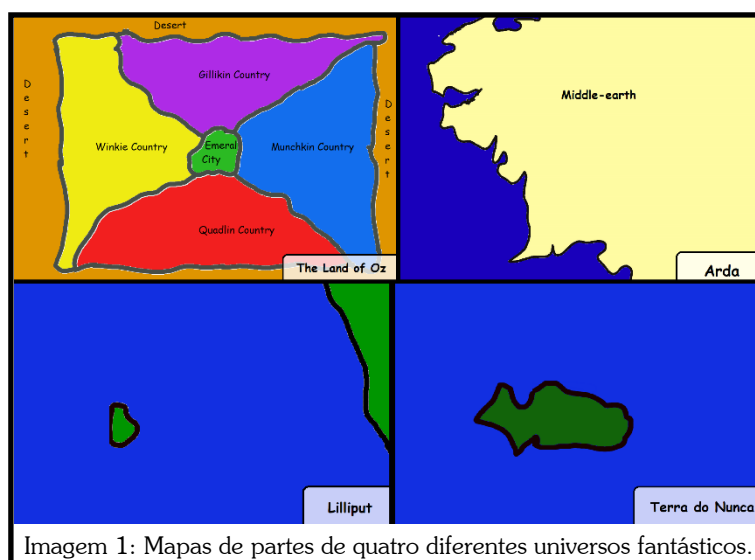
that “any advanced technology is indistinguishable from magic” from the third of Arthur C. Clarke’s laws, I would like to offer a series of reflections on the phenomenon of the hours of a day and the days of a year in The Lord of the Rings Online comparing them to the fantastic literary universe created by JRR Tolkien. My reflections below are based on Stephen Hawking and Jesper Juul’s considerations about time. I also present brief considerations on media and how the users relate themselves to the game.

Keywords: Time, digital experience, Tolkien, Lotro.

Recibido: 21 de octubre. Aceptado: 12 de diciembre.

“Conhece-te a ti mesmo” foi dito em algum momento da antiguidade e estava escrito nas paredes do templo de Delfos. Desde sempre o ser humano buscou conhecer-se e conhecer o mundo que habita. Não tarde, olhou para o céu, viu as estrelas e transformou aqueles estranhos corpos celestes em deuses. Assim o fizeram gregos, egípcios e maias.

Juntamente com a curiosidade do ser humano em desvendar o universo, veio sua criatividade, sua aptidão para criar, a partir do nosso mundo, outros mundos. Mundos ficcionais que mantinham ou rompiam ou, ainda, recriavam as leis naturais da Terra. Surgiram Lilliput, a Terra de Oz, a Terra do Nunca e Arda. Abaixo, trouxe seus mapas para que lembremos de suas formas.



Nas páginas a seguir, procuro oferecer algumas reflexões sobre a *gênesis* proposta por John Ronald Reuel Tolkien (1892 - 1973) e como, a partir dela, se instala o

tempo em Arda, mote deste artigo. Em seguida, demonstro brevemente como o tempo se comporta em *The Lord of The Rings Online (Lotro)*, produto videointerativo criado com a proposta de remidiar³ a Terra Média. Por fim, antes de algumas considerações finais, apresento alguns apontamentos sobre os fenômenos do jogo para/com o usuário enquanto extensão midiática.

Antes de iniciar, gostaria de ressaltar que, apesar de me referir a *O Silmarillion* ao longo deste texto, compreendo estar em uma posição especial, a de um pesquisador acadêmico, em relação à Turbine Inc. –de 2007 a 2017– e à Standing Stone Games –desde janeiro de 2017– que obtiveram os direitos apenas sobre a reprodução de aspectos narrativos da Terra Média concernentes a *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*. De tal modo, se menciono essa outra é porque desejo trazer-vos uma reflexão mais ampla. Não tenho a menor pretensão de indicar que os desenvolvedores do jogo tenham feito uso de referências que não lhes cabiam.

Quanto ao meu uso de *O Silmarillion*, ressaltado em minhas referências a Arda, mesmo para minha análise de *Lotro*, me parece mais do que justificado pelo próprio John Tolkien em suas cartas. Apesar de ter escrito e publicado *O Hobbit* e, anos depois, *O Senhor dos Anéis*, Tolkien escreveu e nunca chegou a publicar *O Silmarillion*, mas isso não significa que o autor a tenha escrito depois das outras duas, pelo contrário. Três de suas cartas (Carpenter, 2012), entre muitas outras, nos dão indícios suficientes para essa conclusão: 1) Em carta escrita para Allen & Unwin, em 31 de agosto de 1937, Tolkien explica de onde vem a menção do reino de Gondolin em *O Hobbit*, publicado pela primeira vez em 21 de setembro de 1937. 2) Em carta publicada em 20 de fevereiro de 1938 no jornal *Observer*, o escritor menciona o alfabeto Fëanoriano, amplamente utilizado em suas obras e que foi criado pelo elfo Fëanor em Valinor. Ambas as histórias de Gondolin e de Fëanor são contadas em *O Silmarillion* e são estritamente interconectadas. 3) Em carta escrita para C. A. Furth, Allen & Unwin, em 24 de julho de 1938, Tolkien admite ter “arrastado” Bilbo para questões históricas de antes de seu conhecimento.

O Silmarillion conta a gênese de Arda, sua mitologia e os primeiros acontecimentos desse mundo, tanto fora quanto dentro da Terra Média, que vão gerar o mundo tal como é conhecido por Bilbo e Frodo. Assim, Tolkien escreveu *O Senhor dos Anéis*, se não também *O Hobbit*, a partir dela. E se Arda não é apenas a Terra Média, a Terra Média não deixa de ser parte de Arda, mundo criado por Eru Ilúvatar e assombrado, na época de *O Senhor dos Anéis*, por Sauron, antes fiel servo de Melkor.

3. Este termo é utilizado por Bolter & Grusin (2000) e por mim explicados em Martinez, L. Yana L. Remediation, melhores e mais eficazes maneiras de se comunicar. *Organon*. Porto Alegre: Editora UFRGS, v. 31, n. 61. Opto pela tradução Rem(i)diar segundo seus significado e radical latino.

Surge Arda no centro de Æa

No início, Eru Ilúvatar era o Único, até que de seus pensamentos criou os Ainur, os Sagrados. Então, ele lhes disse:

–A partir do tema que lhes indiquei, desejo agora que criem juntos, em harmonia, uma Música Magnífica. E, como eu os inspirei com a Chama Imperecível, vocês vão demonstrar seus poderes ornamentando esse tema, cada um com seus próprios pensamentos e recursos, se assim o desejarem. Eu porém me sentarei para escutar; e me alegrarei, pois, através de vocês, uma grande beleza terá sido despertada em forma de melodia. E então as vozes dos Ainur, semelhantes a harpas e alaúdes, a flautas e trombetas, a violas e órgãos, e a inúmeros coros cantando com palavras, começaram a dar forma ao tema de Ilúvatar, criando uma sinfonia magnífica; e surgiu um som de melodias em eterna mutação, entretecidas em harmonia, as quais, superando a audição, alcançaram as profundezas e as alturas; e as moradas de Ilúvatar encheram-se até transbordar; e a música e o eco da música saíram para o Vazio, e este não estava mais vazio. (Tolkien, 2015 3-4)

Quando a canção chegou ao seu fim, Ilúvatar se ergueu e caminhou para longe do local onde sempre permaneceram os Ainur desde sua criação, e eles, então, o acompanharam. Ao adentrarem o vazio, Eru

lhes mostrou uma visão, dando-lhes uma imagem onde antes havia somente o som e eles viram um novo Mundo tornar-se visível aos seus olhos; e ele formava um globo no meio do Vazio, e se mantinha ali, mas não pertencia ao Vazio, e enquanto contemplavam perplexos, esse Mundo começou a desenrolar sua história, e a eles parecia que o Mundo tinha vida e crescia. E, depois que os Ainur haviam olhado por algum tempo, calados, Ilúvatar voltou a dizer: –Contemplem sua Música! Este é seu repertório. Cada um de vocês encontrará aí, em meio à imagem que lhes apresento, tudo aquilo que pode parecer que ele próprio inventou ou acrescentou. (Tolkien, 2015 6)

Este mundo era Arda e o que o envolvia era Æa, o universo de tudo o que existe. E o mundo criado por Tolkien passou por diversas transformações ao longo dos anos. Ganhou e perdeu continentes, envelheceu e viu grandes guerras, assim como o nosso mundo. Contudo, Arda passou por uma transformação estrutural que obedece apenas às leis de Ilúvatar e que não constam no histórico da Terra.

Conta *O Silmarillion* que, com a destruição de Númenor, Arda, antes plana, foi arredondada. Aman foi retirado do mundo e novas terras e continentes foram criados a leste e a oeste da Terra Média:

Manwë sobre a Montanha invocou Ilúvatar; e naquela época os Valar renunciaram a sua autoridade sobre Arda. Ilúvatar, porém, acionou seu poder e mudou a aparência do mundo. Abriu-se então no mar um imenso precipício entre Númenor e as Terras Imortais; e as águas jorraram para dentro dele. E o estrondo e a espuma das cataratas subiram aos céus; e o mundo foi abalado. E toda a esquadra dos númenorianos foi arrastada para esse abismo, afundando e sendo engolida para sempre. Já Ar-Pharazôn, o Rei, e os guerreiros mortais que haviam posto os pés na terra de Aman foram soterrados por colinas que desmoronaram. Conta-se que ali eles jazem, presos, nas Grutas dos Esquecidos, até a Última Batalha e o Juízo

Final. Mas a terra de Aman e Eressëa dos eldar foram levadas, retiradas para sempre para fora do alcance dos homens. E Andor, a Terra da Dádiva, Númenor dos Reis, Elenka da Estrela de Eärendil, foi totalmente destruída. Pois estava perto do lado oriental da enorme fenda; e seus alicerces foram revirados, fazendo-a tombar e cair na escuridão; e ela não existe mais. E agora não resta sobre a Terra lugar algum em que esteja preservada a lembrança de um tempo sem maldade. Pois Ilúvatar fez recuarem os Grandes Mares a oeste da Terra-média e também as Terras Vazias a leste; e novas terras e novos mares foram criados. E o mundo foi reduzido já que Valinor e Eressëa foram transferidas para o reino das coisas ocultas. (Tolkien, 2015 355)

O modo como Arda se estrutura é relevante por fornecer dados sobre como espaço e tempo se estruturam em sua superfície. De mesmo modo, se faz relevante a comparação entre este Mundo Secundário⁴ e a Terra pois, apesar de não se tratar de uma referência necessariamente mimética segundo os gregos de Aristóteles,⁵ é a referência prima de todo e qualquer escritor.

Ainda, mais do que para a literatura, para se criar um jogo de videogame, seja ele de computador ou console, é preciso criar um local. Esse local será mais do que um cenário (Bobany 2007), será um ambiente de interação e, para isso, terá regras específicas. Uma dessas regras, se não a primeira, será o modo como o tempo se dissipa nesse ambiente. Assim como na literatura, no meio videointerativo não há obrigações para/com a nossa realidade terrena, mas sim para/com o usuário: contratos e formulações devem ser feitos, estabelecidos e seguidos entre as partes (usuários e criadores).

¿Tempo?

Todos já ouvimos que “o tempo é relativo”⁶ e muitos de nós já usamos a expressão no cotidiano. Alguns de nós ainda sugerem que o tempo está passando cada vez mais rápido ou que “temos cada vez menos tempo”, apesar de as pirâmides etárias estarem cada vez mais robustas em seus ápices.

O tempo, de fato, é algo que simplesmente existe e muitas são as formas de contá-lo criadas ao longo dos anos. Muito provavelmente, digo isso por não ser nem historiadora nem arqueóloga, o ser humano tenha pensado os dias ao ver o sol e as estrelas se alternarem no céu. Talvez, ainda, tenham sentido a necessidade de medir o quanto a noite e o sol duravam. Certo é que o interesse pelo sol fez muitos filósofos antigos teorizarem sobre ele e tentarem, de alguma forma, protocolizar sua trajetória no céu.

Em um tempo em que não havia distinção entre físicos, filósofos e teóricos literários, Aristóteles, segundo Stephen Hawking (2015), cogitou a Terra como redonda.

4. Termo cunhado por J. R. R. Tolkien no texto “Sobre Contos de Fadas” publicado em: Tolkien, J.R.R. A árvore e a folha. Tradução de Ronaldo Eduard Kyrmse. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

5. Aristotle. Aristotle in 23 Volumes, Vol. 23, translated by W.H. Fyfe. Cambridge, MA, Harvard University Press; London, William Heinemann Ltd. 1932.

6. O físico Albert Einstein postulou a teoria da relatividade restrita em 1905.

Teria ele considerado, por motivos místicos, que o nosso planeta era estacionário e que o Sol, a Lua, os planetas e as estrelas moviam-se em órbitas circulares ao seu redor. Cláudio Ptolemeu de Alexandria aperfeiçoou essa teoria e propôs um sistema cosmológico completo em que “nosso planeta ficava no centro, cercado por oito esferas que incluíam a Lua, o Sol, as estrelas e os cinco planetas conhecidos na época: Mercúrio, Vênus, Marte, Júpiter e Saturno” (Hawking, 2015 13).

Para Hawking (2015), o movimento circular fora cogitado porque, para Aristóteles, esse era o movimento sinônimo da perfeição. Também por motivos místicos, a “Igreja cristã”, ainda segundo Hawking, teria adotado o modelo cosmológico de Ptolemeu “como a imagem do universo que estava de acordo com as Escrituras, pois tinha a grande vantagem de deixar bastante espaço além da esfera de estrelas fixas para o céu e o inferno” (Hawking, 2015 13).

Assim também o fez Tolkien. Seja por uma inclinação religiosa do autor ou por uma escolha acidental, Arda parece ser o centro de seu universo, Æa. Talvez, não possa afirmar a centralidade desse mundo por seu *locus* no universo, mas posso afirmar sua relevância uma vez que não é apresentada nenhuma atividade de Eru Ilúvatar ou dos Ainur que não seja vinculada a este planeta. Também não é apresentado nenhum outro mundo, planeta ou corpo celeste independente em Æa com exceção, talvez, de Aman após ter sido retirado do mundo ou da morada de Illuvatar.

No momento em que somos apresentados a Bilbo, na terceira era, Arda é orbitada por pelo menos dois outros corpos:⁷ Isil, como se chamou a Lua, e Anar, como se chamou o sol. Ambos foram criados a partir das arvores de Valinor que jazeram envenenadas no atentado promovido por Melkor. Com o retorno de luz por sobre a Terra Média e os ajustes necessários permitidos por Varda nos cursos percorridos pelos corpos sob a orbita do planeta, os Valar passaram a contar os dias com as idas e vindas de Anar.

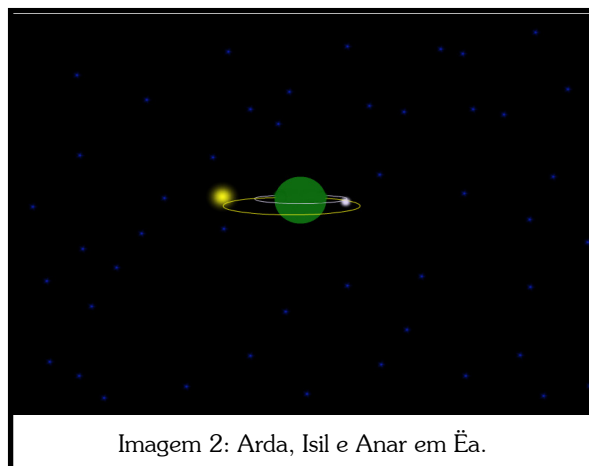


Imagem 2: Arda, Isil e Anar em Æa.

7. Digo isso porque não sabemos o que foi feito de Aman após ser retirado de Arda.

Se a Física acredita na origem do tempo a partir do Big Bang (Hawking, 2015 20) e a religião cristã na origem do tempo a partir da palavra de Deus, para o Mundo Secundário de Tolkien, o tempo se origina com a música entoada pelos Ainur e a contagem dos dias se origina com Anar. Considerando que a trajetória dos corpos celestes tenha se adaptado ao novo formato esférico após a Segunda Era, a contagem do tempo em Arda se estabelece, quanto a passagem dos dias, de modo similar ao que teorizaram os gregos. Ou seja, Anar e Isil orbitariam aquele mundo em uma trajetória circular.

¿E quanto a Arda digital?

Lotro, disponibilizado pela Standing Stone Games, é uma mídia videointerativa pertencente à classe de videogames denominada por programadores como *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORP ou MMO)*. Isto é, videogames de alta resolução jogados online por usuários a partir de suas personagens criadas para representá-los e para interagir não apenas com o *software*, mas também com outros usuários (*multiplayer*).

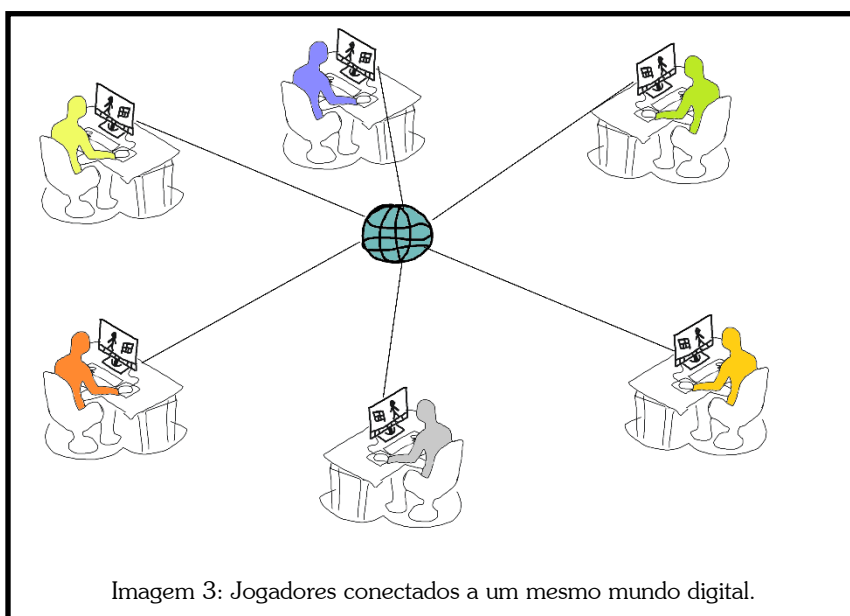
O jogo recria grande parte do mapa da mais famosa área de Arda, a Terra Média, e propicia a seus usuários missões denominadas *epic books* que seguem em direção a Mordor. Todavia, *Lotro* não se restringe a adaptar o enredo de *O Senhor dos Anéis*, mas visa a remediar aquele universo. Portanto, o jogador não irá reviver os passos de Frodo ou de nenhum e seus amigos ou de outras personagens descritas por Tolkien, mas criará seu próprio *eu (self)* dentro daquele mundo. Para além das *epic quests*, os usuários podem escolher entre milhares de outras missões desenvolvidas pelos programadores a partir da narrativa tolkieniana. Destarte, o leitor, ao se tornar jogador, tem o poder de tecer a história de seu *avatar* e auxiliar direta ou indiretamente as personagens de Tolkien ou criar a narrativa de sua própria personagem de forma isolada ou dialoganda em conjunto com as de outros jogadores.

A interação do usuário é um elemento que é essencial para se pensar o tempo na mídia videointerativa. Se pensarmos uma narrativa literária ou, ainda, cinematográfica veremos que ela possui um início, um meio e um fim. Isso ocorre mesmo que o fim esteja em aberto e que o começo não seja o real começo de um enredo, para o caso das narrativas que começam *in media res*. A narrativa começa e acaba, mesmo que para o personagem o final seja uma metáfora para um novo recomeço ou de um retorno ao seu ponto de partida ou um ciclo etc.

Considerando a narrativa em sua temporalidade característica, o ludologista Jesper Juul lembra que ao ler um romance, o leitor edifica um enredo a partir do discurso que lhe é exposto, a maioria em ordem não-cronológica. Segundo ele, parte da estrutura

habitual de um romance, por exemplo, é uma narrativa que conta eventos que aconteceram no passado e, com isso, haveria, no processo, o tempo do narrado, o tempo da narração e o tempo da leitura (Juul, 1998 fonte digital).

Em vários escritos provenientes de minhas pesquisas de mestrado e doutorado, venho buscando formalizar a ideia de que jogos de videogame, principalmente os MMORPGs, são universos amplamente desenvolvidos. Nas palavras de Helena Cole e Mark D. Griffiths, esses produtos da mídia videointerativa são universos *multiplayer* (de múltiplos jogadores) concebidos em sua totalidade. São mundos visuais e auditivos avançados e detalhados no qual os usuários criam uma personagem e que se instalam como um único local virtual gráfico no qual milhões de usuários imergem voluntariamente e interagem cotidianamente uns com os outros através de *avatars* (Cole; Griffiths, 2007 575-576).



Essa interação entre usuários e dos usuários com o *software* torna a percepção do tempo complexa nesses tipos de jogos digitais. A seguir, tratarei de algumas peculiaridades temporais que se encontram especificamente em *The Lord of the Rings Online* em comparação a obra de J. R. R. Tolkien.

Primeiro, pensemos no usuário: o jogador possui o seu tempo real, o tempo que vivencia em sua rotina como a pessoa real que é, que existe sob o planeta Terra. Ao interagir com outros jogadores como a pessoa real que é, e não ao interpretar o papel de sua personagem, esse usuário interage com pessoas que estão em todos os pontos do globo terrestre que têm, por sua vez, seu próprio tempo real, ou seja, seu próprio fuso horário e sua própria rotina.

Nesse sentido, a pesar de ser um dado que deve ser estudado e levado em consideração, o jogo não chega a se diferenciar de nenhuma outra interação digital na era

global em que vivemos. Contudo, quando todos os jogadores entram em *Lotro* ao mesmo tempo, suas personagens passam a vivenciar e dividir uma mesma experiência de tempo, a do jogo.

O jogo também tem seu fuso horário, chamado de *game time*, e o jogador verá Anar (o sol) e Isil (a lua) circularem pelo céu de Arda diversas vezes, enquanto estiver jogando. O dia, segundo o *game time* de *Lotro*, dura 3 horas e 6 minutos do tempo real do jogador, cabendo à luz do dia 1 hora 42 minutos e 20 segundos e à luz da noite 1 hora 23 minutos e 40 segundos.

Pela similitude que o movimento de Isil e Anar tem com o movimento solar e lunar terrestre ou mesmo pela ocultação de informações em *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, é provável que o leitor interprete a contagem de horas de um dia em Arda como a contagem de horas de um dia na Terra. Lembremos que segundo *O Silmarillion*, é a partir das idas e vindas de Anar, que os Valar contaram os dias e assim também fizeram os povos. Contudo, o jogo tem dias mais curtos e mais dinâmicos.

Todavia, mesmo com horas regradas para a luz da noite e a luz do dia, *Lotro* não apresenta a mesma formalidade quanto a contagem dos dias. Lembremos que, dadas as devidas peculiaridades e diferentes nomenclaturas, os calendários da Terra-Média previstos por Tolkien que constam no “Apêndice D” de *O Senhor dos Anéis* –que inclui o Registro do Condado, o Calendário de Imladris e o Registro do Rei (vigente em Númenor, Arnor e Gondor)– possuíam a mesma quantidade de dias para o ano que o calendário Gregoriano. Cada um, no entanto, ajustava as horas sobressalentes retirando ou anexando dias a sua própria maneira. O Registro do Condado era o que mais se assemelhava ao Calendário Gregoriano na contagem de horas sobressalentes, o ano possuía 365 dias, 5 horas, 48 minutos e 46 segundos (Tolkien, 2001 1169).

Em *Lotro*, como dito anteriormente, é difícil de se compreender em que dia se está. Um exemplo dessa imprecisão no calendário pode ser observado a partir da carta, uma das formas de comunicação entre jogadores. Em um mundo em que não há *e-mails*, os jogadores devem se dirigir até caixas de correios que estão espalhadas pelas regiões para que as correspondências sejam enviadas. O correio facilita a comunicação entre os jogadores por permitir que sejam redigidas mensagens longas para um outro jogador ou um grupo de jogadores, que sejam enviadas mensagens para jogadores que estão *offline* e que sejam anexados itens à correspondência. Ao enviar uma carta a outro jogador, o destinatário, se *online*, a recebe instantaneamente, sendo avisado em seu painel, mas, ao se dirigir a uma caixa de correio, percebe que ela indica que a correspondência teria lhe sido enviada há mais de um mês. Mais precisamente 1 mês 1 semana e 5 dias. Assim, algumas horas do tempo real do jogador podem ser interpretadas como vários dias na Arda virtual.

Ainda, se pensarmos nas estações do ano, que *Lotro* utiliza como referência para dar início aos seus respectivos festivais *ingame*, podemos concluir, a partir da informação obtida no painel de correspondência, que o ano possui mais de 365 dias. Isso pois, se todo início de outono no hemisfério norte terrestre inicia o festival de outono em *Lotro* e se toda correspondência enviada em tempo real no mundo do jogador aparece na Arda virtual como tendo sido enviada 42 dias antes, há mais meses entre as estações do ano nesse mundo secundário virtual do que há na Terra e, conseqüentemente, na Arda escrita por Tolkien.⁸

Se, contudo, pensarmos apenas no que tange as ações das personagens dentro do jogo, a problemática se torna um pouco mais complexa. Imaginemos que duas personagens (de dois jogadores diferentes) se posicionam em frente a uma mesma caixa de correio. A personagem A irá escrever e enviar uma carta a personagem B. Ambas estão acessando suas correspondências e, portanto, a entrega da carta acontecerá no período imediato após seu envio. Já sabemos que essa entrega será datada com 42 dias de atraso, mas para as personagens os dias ainda não teriam passado, Anar ou Isil permaneceriam ainda no céu. Estaria havendo, então, um encolhimento no espaço-tempo?

Na teoria da relatividade geral, o espaço-tempo é um tecido que pode esticar e encolher. Sob certas circunstâncias, o tecido pode esticar mais rápido que a velocidade da luz. Pense no Big Bang, por exemplo, quando o universo nasceu, numa explosão cósmica há 13,7 bilhões de anos. [...] Essa ação não viola a relatividade especial, visto ser um espaço vazio –o espaço entre estrelas– que estava se expandindo, não as próprias estrelas. O universo em expansão não transporta nenhuma informação. [...] O importante é que a relatividade especial se aplica apenas localmente, isto é, em sua vizinhança próxima. [...] Mas globalmente (por exemplo, em escalas cosmológicas envolvendo o universo) devemos usar, em vez disso, a relatividade geral. (Kaku, 2010 212)

Se a resposta para a pergunta for sim, a partir da citação acima sabemos que o jogo estaria promovendo uma quebra do formulado por Einstein. Em um espaço local, teríamos que pensar a partir de uma relatividade geral e não especial. Assim mesmo, haveria o transporte de informação, a carta.

É evidente que ainda estou um pouco longe de responder à pergunta acima devidamente. Em momentos como este, me refúgio na segunda e na terceira das leis de Sir Arthur Charles Clarke, que dizem: II A única maneira de descobrir os limites do possível é aventurar-se um pouco para além do impossível. III Qualquer tecnologia avançada é indistinguível da magia.

8. Importante ressaltar que esses dados foram obtidos até os primeiros meses de 2017. Há sempre a possibilidade de que essa contagem tenha sido alterada a parti de algum *hotfix* uma vez que se trata de um produto midiático dinâmico e em constante atualização e edição.

O ser e a mídia videointerativa

Acima fiz uma distinção entre o tempo do jogador e o tempo do jogo. Agora, antes que este texto se encaminhe para considerações finais, cabe considerar o diálogo do usuário com a mídia.

Incansáveis vezes eu retorno a Herbert Marshall McLuhan e tenho consciência de que muitas outras vezes eu irei retornar. Em meio à cultura digital em que vivemos e ao crescimento das possibilidades transmidiáticas, cada vez mais somos e queremos ser extensões midiáticas. Em 1964, McLuhan afirmou o intelecto humano como sendo uma base sensorial, pois, segundo ele, todos os tipos de mídias são como nossas extensões sensoriais. O filósofo morreu antes que os computadores se tornassem aparelhos pessoais e residenciais, assim não viveu para presenciar a *internet* nem a cultura digital. Outrossim, muitas de suas ideias têm sido aplicadas, diretamente ou reformuladas, por outros teóricos para discutir hoje as novas mídias digitais.

A partir da interatividade, as mídias digitais procuram se converter cada vez mais para a imaterialidade (*immediacy*), circunstância na qual seu conteúdo teria contato imediato com o usuário. O jogador projeta-se para dentro de um mundo virtual, tecnológico e mágico, e tem em seu *avatar* a extensão de seu ser, a partir da resposta a estímulos psicossomáticos e audiovisuais. Em nível neurológico, o estímulo psicossomático possibilita que sintamos nosso próprio corpo estendendo-se para o ambiente virtual através do uso da ferramenta virtual e o estímulo audiovisual estimula nosso próprio sistema motor como um reflexo aos sistemas motores observados (Gregersen; Grodal, 2009 69). Trata-se de um processo de “encarnação ou personificação”, porque, ao mover seu corpo, a personagem se move de modo correspondente. Ou seja, o mover do dedo que preciona a tecla faz o *avatar* caminhar e, assim, as ações do jogador e suas intenções em nosso mundo se estendem para dentro do mundo virtual (Deen, 2011 fonte digital).



Dessarte, não importa se o jogador tem acesso ao conteúdo do jogo em primeira ou terceira pessoa, por meio de *avatars*. O que varia é a quantidade de *hypermediacy*

ou *immediacy*⁹ fornecidos na estrutura da mídia, ou seja, em sua configuração ou seu *modos operandi*.

Algumas últimas considerações

Em 2007, o professor de estudos midiáticos da University of Amsterdam, Jon Simons, contextualizou que a narrativa vinha sendo há mais de vinte anos um conceito chave para a humanidade. O mundo, antes concebido como um palco, havia passado a ser visto como um texto entrelaçado pelos fios (Simons, 2007 fonte digital). Sendo uma verdade “internacional”, a narrativa, um agente então dito “transcultural” e “transhistórico”, veio a ser o instrumento assertivo para a percepção e o esclarecimento da construção de identidades e histórias (Barthes, 1977 79).

Todavia, tal predominância da narrativa nas humanidades já não é incontestável (Simons, 2007 fonte digital). Quando o computador deixou de ser apenas uma grande máquina de calcular, teóricos como Jay Bolter alegaram que a possibilidade de interação da nova mídia baseada em computador acarretaria “um meio textual de nova ordem” (Bolter, 1991 6). Sobre essa afirmação e fazendo referência direta ao postulado por George P. Landow (1994), Simons (2007) afirma que esse novo tipo de “textualidade” que os novos meios de comunicação pudessem trazer, qual fosse ele, seria inquestionavelmente diferente da narrativa então conhecida. Na última década, muitos estudiosos vêm argumentando que a teoria narrativa (Narrative Theory) não seria mais adequada para atender os termos e teores das novas mídias digitais e propõe uma nova teoria chamada de *Ludology*. Entre os teóricos mais reconhecidos posso citar Gonzalo Frasca (2003a, 2003b), Markku Eskelinen (2001, 2004) e Jesper Juul (1998).

Por conseguinte, os processos de adaptação e remediação de uma obra literária podem ser debatidos de várias formas pelo usuário (leitor, espectador, jogador, etc.). De acordo com estudos intermediáticos dentro da Literatura Comparada, além das interpretações do usuário, os estudiosos devem explicar os processos de diálogo sem promover o julgamento de valor. Isso significa entender que existem diferenças no modo como cada mídia tende a produzir sua pluralidade de significados. De uma maneira que seja apropriada às circunstâncias, Linda Hutcheon (2006) explica que uma história mostrada não é a mesma que uma história contada, e nenhuma delas é a mesma história da qual você participa ou com a qual você interage.

A ficção interativa (Juul, 1998), na qual os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* estão estruturados, é uma tentativa de combinar jogos e narrativas

9. Estes termos são utilizados por Bolter & Grusin (2000) e por mim explicados em Martinez, L. Yana L. Remediation, melhores e mais eficazes maneiras de se comunicar. *Organon*. Porto Alegre: Editora UFRGS, v. 31, n. 61.

fantásticas. Segundo Jesper Juul (1998), a combinação das duas mídias é geralmente descrita como o melhor dos dois mundos, pois é onde o leitor tornado jogador pode participar de uma história que se desdobra em novos padrões.

Ao longo deste artigo, poderia ter citado mais alguns aspectos sobre o tempo no diálogo entre literatura e MMORPGs ou entre Tolkien e *Lotro*, mas os anteriormente citados foram os escolhidos para esta oportunidade. Em minha pesquisa de doutorado, venho trabalhando a questão do tempo com o intuito de perceber o comportamento das mídias em suas especificidades. Tenho, em todos os meus escritos, o intuito de evidenciar que fato de o jogador não estar revivendo os eventos que ocorrem a Frodo e as demais personagens do livro e nem mesmo experienciando a mesma relação com a Arda criada por Tolkien no quesito tempo não significa que *The Lord of The Rings Online* falha ao remediar Arda. O fantástico atravessa as mídias. Talvez não o mesmo fantástico ou o mesmo maravilhoso que fora descrito anos antes da virada do milênio, mas o fantástico agora interativo e que permite ver, ouvir e vivenciar suas temáticas. Acredito que *Lotro* com sua Arda virtual promove uma porta de entrada para o leitor e ajuda a perpetuar a literatura, pois, muito provavelmente, o leitor de apenas *O Hobbit* ou *O Senhor dos Anéis*, ao se deparar com esse complexo mundo digital, se incitará em descobrir mais sobre Arda e seus povos através de outros livros de Tolkien.

Bibliografia citada

- Barthes, Roland. *Image, Music, Text: Essays Selected and Translated by Stephen Heath*. Fontana Press, London, 1977.
- Bobany, Arthur. *Video Game arte*. Novas Ideias, Teresópolis, 2007.
- Bolter, Jay David. *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Lawrence Erlbaum, Hillsdale, NJ, 1991.
- Bolter, Jay David, and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. The MIT Press, Cambridge, 2000.
- Carpenter, Humphrey, organizador. *As cartas de J. R. R. Tolkien*. Tradução de Gabriel Oliva Brum. Arte & Letra, Curitiba, 2010.
- Cole, Helena, Mark D. Griffiths. *Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers*. *Cyberpsychology & Behavior*. Mary Ann Liebert, Inc., vol.10, New Rochelle, 2007. pp. 575-83. online.liebertpub.com/cpb.
- Deen, Phillip D. "Interactivity, Inhabitation and Pragmatist Aesthetics." *Game Studies Journal*, vol. 11, Copenhagen, Maio 2011. gamestudies.org/1102/articles/deen
- Eskelinen, Markku. "The Gaming Situation." *Game Studies Journal*, vol. 7, Copenhagen, Julho 2001.

- . *Towards Computer Game Studies. First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Organizado por Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan. The MIT Press, Cambridge, 2004.
- Frasca, Gonzalo. "Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place." *Level-up: Digital Games Research Conference*. Organizado por Marinka Copier e Joost Raessens. Utrecht University, Utrecht, 2003a.
- . "Simulation versus narrative." *The Video Game Theory Reader*. Organizado por Mark Wolf e Bernard Perron. Routledge, New York, 2003b.
- Gregersen, Andreas, e Torben Grodal. "Embodiment and Interface." *The Video Game Reader 2*. Organizado por Bernard Perron e Mark Wolf. Routledge, New York, 2009, pp. 65-84.
- Hawking, Stephen. *Uma breve história do tempo*. Intrínseca, Rio de Janeiro, 2015.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. Routledge, New York, 2006.
- Juul, Jesper. *A Clash between Game and Narrative. Digital Arts and Culture Conference*. Bergen, 1998. www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html
- Kaku, Michio. *Física do impossível*. Rocco, Rio de Janeiro, 2010.
- Landow, George P., organizador. *Hyper/text/theory*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1994.
- Martinez, L. Yana L. "Remediation, melhores e mais eficazes maneiras de se comunicar. Organon." UFRGS, vol. 31, nº 61, Porto Alegre. seer.ufrgs.br/index.php/organon/article/view/65296
- McLuhan, Herbert Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Gingko Press, Berkeley, 2013.
- Metz, Christian. *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. The University of Chicago Press, Chicago, 1991.
- Mukherjee, Souvik. *Video Games and Storytelling*. Palgrave Macmillan, New York, 2015.
- Simons, Jan. Narrative, "Games and Theory." *Game Studies Journal*, vol. 7, Copenhagen, Agosto 2007.
- Standing Stone Games. *The Lord of the Rings Online*. [Lotro.com]. PC. Standing Stone Games LLC, Boston, 2017.
- Tolkien, J. R. R. *A árvore e a folha*. Tradução de Ronaldo Eduard Kyrmse. Martins Fontes, São Paulo, 2013.
- . *O hobbit*. Tradução de Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. Martins Fontes, São Paulo, 2013.
- . *O senhor dos anéis*. Tradução de Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. Martins Fontes, São Paulo, 2001.
- . *O silmarillion*. Tradução de Waldéa Barcellos. Martins Fontes, São Paulo, 2015.
- Wolf, Mark J. P. *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*. Greenwood Press, Westport, 2008.