

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS

Maya de Souza Bispo

**CONVENÇÕES VIRTUAIS: O PAPEL DAS REGRAS DO GTA V
ROLEPLAY NA INTEGRIDADE E COMUNIDADE DO JOGO**

Belo Horizonte

2023

Maya de Souza Bispo

**CONVENÇÕES VIRTUAIS: O PAPEL DAS REGRAS DO GTA V
ROLEPLAY NA INTEGRIDADE E COMUNIDADE DO JOGO**

Trabalho de Conclusão de Curso em forma de artigo apresentado ao Curso de Graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de bacharela em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Prof. Dr. André Goes Mintz,
Universidade Federal de Minas Gerais

Coorientadora: Ma. Natália Santos Dias,
Universidade Federal de Minas Gerais

Belo Horizonte

2023

Resumo

Este artigo analisa regras de um servidor do jogo GTA V Roleplay, descrevendo os papéis que essas convenções estabelecidas entre jogadores desempenham na preservação da integridade do mundo virtual. Para o estudo, foram examinados fóruns, artigos, servidores do Discord e a experiência pessoal da autora como jogadora, com o intuito de catalogar e categorizar as regras vigentes no servidor one roleplay. Partindo do conceito de *mimicry*, as teorias desenvolvidas pelo pensador francês Roger Caillois foram usadas como referência para debater a constituição do jogo e como as regras são parte inseparável dele. Com o objetivo de obter uma compreensão do funcionamento dessa dinâmica, foi observado que cada categoria de regra encontrada desempenha um papel específico na manutenção da comunidade do jogo e no funcionamento geral das interações.

Palavras-chave: Jogos Digitais, GTA V RP, Roleplay, Regras, Mimicry

1. Introdução

Após alcançar o status de maior lançamento em 2013 e de produto de entretenimento mais lucrativo da história em 2018¹, *Grand Theft Auto V* ou simplesmente *GTA V*, como é mais conhecido, tem se mantido como um dos jogos mais populares e influentes da indústria de videogames. Sua narrativa acompanha um jovem traficante, um ladrão de banco aposentado e um psicopata em uma série de assaltos (Rockstar Games, [s.d.]). Embora muitos jogadores apreciem a jogabilidade de mundo aberto e ação frenética do jogo, com o tempo surgiram maneiras diferentes de explorá-lo por meio de modificações (*mods*²) que alteram algumas de suas características. Uma dessas variações é o *GTA V RP* (*Grand Theft Auto V RolePlay*), que é uma modalidade de jogo que se apropria da plataforma do *GTA V online*, através do *FiveM*, um *mod* que permite a criação de servidores e realização de alterações por desenvolvedores independentes.

Na versão *RolePlay*, termo que pode ser traduzido do inglês como encenação, os jogadores tipicamente interpretam personagens, em diferentes propostas e temas. Dentro do jogo há vários papéis que podem ser assumidos, todos passando por ações cotidianas, como desempenhar os fazeres típicos de cada profissão, ir a algum restaurante para comer, contratar alguém para tirar fotos ou criar uma festa para se divertir com os amigos.

¹Disponível

em:<<https://www.marketwatch.com/story/this-violent-videogame-has-made-more-money-than-any-movie-ever-2018-04-06>>. Acesso em: 28 de nov. 2023.

² O termo mod é usado para fazer referência a modificações em jogos eletrônicos que têm o propósito de alterar seu funcionamento original.

Nos espaços criados para essas experiências, é comum que a adesão a normas de conduta seja uma condição para a participação, bem como o compromisso em manter a história dos personagens em andamento, sempre em conformidade com a trajetória dos demais participantes do jogo. As possibilidades são diversas, pois os jogadores têm liberdade para explorar diferentes caminhos e traçar suas próprias narrativas dentro do universo, sem se prender àquela inicialmente preestabelecida. Ao passo que a proposta alarga as possibilidades, traz também exigências bem notáveis. É preciso ter algumas noções de improvisação, de atuação e de criação de uma narrativa consistente e coerente para manter a experiência ativa e para ajudar em sua evolução.

Em comparação com a versão tradicional do jogo, o roleplay em *GTA V* tem um foco diferente, se concentrando na interação social, em vez de ação e aventura. A possibilidade de criar histórias e interagir com outros jogadores de maneira significativa abre alternativas para que o jogo se torne, para aqueles que buscam essas características, mais complexo e encantador. De modo geral, o *roleplay* em *GTA V* amplia a experiência do jogo, o que pode significar, para esses jogadores que buscam novas maneiras de experimentar os jogos, a elaboração de um ambiente mais imersivo e satisfatório.

Neste artigo, exploramos o *roleplay* aplicado ao *GTA V*, e como normas e convenções em geral contribuem para criar e manter a realidade do jogo. Para isso recorreremos à teoria de jogos do pensador francês Roger Caillois (1990). O foco principal deste artigo é a análise das regras de um servidor específico, o *one³ roleplay*, investigando como elas contribuem para criar uma realidade dentro do jogo, garantindo que não haja interferência extra-jogo.

2. Referencial teórico

Para fundamentar o debate que teceremos a seguir, recorreremos a teorias que estabelecem a importância dos jogos para a cultura. Assim, partimos das elaborações de Roger Caillois, teórico francês que se destacou pelo seu trabalho em estudar o jogo e sua relação com a sociedade. Em sua obra *Os Jogos e os Homens* (1990), Caillois apresenta um modelo teórico que ajuda a compreender os diferentes tipos de jogos, suas características e importância em diferentes contextos. Um dos conceitos utilizados por Caillois para caracterizar os jogos, que se torna de fundamental importância para a discussão que nos dispomos a fazer neste trabalho, é o de *Mimicry*:

³ Disponível em: <discord.gg/onerp>. Acesso em: 27 de nov. 2023.

Todo jogo supõe a aceitação temporária, se não de uma ilusão (ainda que esta última palavra signifique apenas entrar no jogo: in-lusio), ou, pelo menos de um universo fechado, convencional e, sob certos aspectos, imaginário. O jogo pode consistir, não na realidade de uma actividade na assumpção de um destino num lugar fictício, mas sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adopção do respectivo comportamento. (CAILLOIS, 1990, p. 39).

Essa característica, de se apropriar de outra realidade que não a própria, é central nas proposições que os participantes assumem em jogos como o *GTA V RP*. Ela, por si só, caracteriza o *roleplay*, uma forma de jogo que está presente no cotidiano das pessoas desde a infância e que consiste na simulação de papéis, no comprometimento com a interpretação de personagens e no envolvimento em uma narrativa ficcional. Suely Fragoso e Mariana Amaro, no livro *Introdução no Estudo de Jogos*, mencionam exemplos do *Mimicry* que expõem essa frequente associação com brincadeiras costumeiras de crianças: “boneca, carrinho ou construção de modelos, por exemplo com Lego” (FRAGOSO e AMARO, 2018, p. 24). Apesar dessa relação próxima com as brincadeiras infantis, não é algo que se limita à infância, estando presentes em jogos destinados e apreciados por públicos de todas as idades.

Para compreender essa associação é necessário debater o que define um jogo como *roleplay*. Para a pesquisadora Sarah Bowman, para que seja chamado assim é necessário que ele siga pelos menos três diretrizes:

Estabelecer algum senso de comunidade por meio de uma experiência de narrativa ritualizada e compartilhada entre vários jogadores. RPGs também devem envolver alguma forma de sistema de jogo, que forneça a estrutura para a representação de cenários específicos e a solução de problemas dentro deles. Finalmente, para que um jogo seja considerado “*role playing*”, os jogadores devem, em algum nível, alterar seu senso primário de identidade e desenvolver um Eu alternativo por meio de um processo conhecido como alteração de identidade” (BOWMAN, 2010, p.11-12, tradução nossa⁴).

Uma das possibilidades do *roleplay* é proporcionar a oportunidade de se experimentar diferentes situações e emoções de forma lúdica e segura, não buscando o engano na tentativa de convencer de que se é de fato o que se está atuando, mas estabelecendo, através da compreensão que é apenas uma encenação, a licença de vivenciar diferentes experiências. Caillois afirma:

O prazer é de ser outro ou de se fazer passar por um outro. Mas, e uma vez que se trata dum jogo, a questão não é essencialmente ludibriar o espectador. A criança que brinca aos comboios pode perfeitamente recusar-se a beijar o pai, respondendo-lhe que as locomotivas não se beijam, mas não pretende fazer-se passar por uma verdadeira locomotiva. No Carnaval, a máscara não procura fazer crer que se é um

⁴ No original: “*establish some sense of community through a ritualized, shared storytelling experience amongst multiple players. RPGs also should involve some form of game system, which provides the framework for the enactment of specific scenarios and the solving of problems within them. Finally, for a game to be considered “role-playing,” the players must, on some level, alter their primary sense of identity and develop an alternate. Self through a process known as identity alteration*”.

verdadeiro marquês, um verdadeiro toureiro, um verdadeiro pele-vermelha, mas sim meter medo e tirar proveito da desordem ambiental, ela mesma resultado do facto de a máscara dissimular o personagem social e libertar a verdadeira personalidade. Tal como o actor não tenta fazer crer que é, “a sério” Rei Lear ou Carlos V. O espião e o fugitivo que se disfarçam para enganar, já que esses não jogam (1990, p. 41-42).

Ao comparar a teoria sobre *mimicry* de Caillois com o *roleplay*, é possível notar algumas semelhanças importantes: ambos têm como característica liberdade, convenção, suspensão do real, espaço e tempo delimitados. O *roleplay* permite uma experimentação livre e imaginativa de diferentes situações e emoções, viabilizando uma vivência prazerosa e criativa para os participantes. Não apenas isso, a experiência conduz a um papel de ator e espectador que devem seguir uma regra apenas:

para o actor, consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o conduza à recusa da ilusão; para o espectador consiste em prestar-se à ilusão sem recusar a priori o cenário, a máscara e o artifício em que o convidam a acreditar, durante um dado tempo, como um real mais real do que o real. (CAILLOIS, 1990, p. 43).

Para que as características citadas acima possam ocorrer, as regras desempenham um papel importante que merece análise. Aqui se encontra a diferença mais significativa entre o *mimicry*, em sentido estrito, e o jogo aqui analisado, uma vez que Caillois argumenta que o primeiro apresenta todas as características de um jogo, à exceção de não conter regras precisas e imperativas. Assim, apesar de o GTA V RP se valer de todas as características de ser “uma invenção incessante” (CAILLOIS, 1990, p. 43), ele ainda se constitui num universo permeado por normas, convenções e regras bastante rígidas que se voltam para a própria manutenção da existência do universo imersivo. O jogo aqui debatido ainda se vale daquilo que Caillois menciona: “Todo jogo é um sistema de regras que definem o que é ou o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido. Estas convenções são ao mesmo tempo arbitrárias, imperativas e inapeláveis” (1990, p. 11). A citação de Caillois enfatiza que as regras são essenciais para definir os limites do que é permitido e proibido em um jogo, no contexto aqui debatido, essas convenções são fundamentais para a criação de uma experiência de jogo imersiva e equilibrada. O autor afirma:

As regras são inseparáveis do jogo assim que este adquire aquilo que chamaria existência institucional. A partir desse momento, fazem parte da sua natureza de cultura. São elas que o transformam em (fécundo e decisivo) veículo. Mas persiste no âmago do jogo uma liberdade primeira, necessidade de repouso e, simultaneamente, distração e fantasia. Essa liberdade é o motor indispensável do jogo e permanece na origem de suas formas mais complexas e mais estritamente organizadas. A tal poder original de improvisação e de alegria geral, chamo eu *paidia*. A *paidia* conjuga-se com o gosto da dificuldade gratuita, que proponho chamar *ludus*, e desemboca nos variados jogos a que pode ser atribuída, sem exagero, uma intenção civilizadora. Efectivamente, eles ilustram os valores morais e intelectuais de uma cultura, bem como contribuem para os determinar e desenvolver (Caillois, 1990, p. 47-48).

Assim, compreende-se que as regras, que desempenham um papel crucial no GTA V Roleplay para manter o propósito original de criar uma experiência de jogo que se assemelha à realidade e equilibra a liberdade criativa dos jogadores, são reflexos de valores culturais. Sem essas regras, os jogadores poderiam agir indiscriminadamente, o que poderia levar a situações caóticas, quebrando completamente a imersão e a sensação de um ambiente realista. Dentro das possibilidades técnicas do jogo, existem várias maneiras de escapar da emulação da realidade, como dirigir de forma extremamente imprudente, usar armas sem regulação ou realizar ações fisicamente impossíveis. Diante disso, as regras são essenciais para preservar o propósito e a integridade do GTA V Roleplay, tornando-o uma experiência mais envolvente para todos os participantes, mas também contribuindo para a criação, ou reprodução, de um sistema moral que se aproxima da vida fora do jogo.

3. Descrição do GTA V RP

O *GTA V RP* (Grand Theft Auto V Roleplay) é uma modificação do jogo Grand Theft Auto V que tem o principal propósito de permitir que jogadores criem servidores dedicados para participarem de experiências de interpretação de papéis em um mundo virtual. Se no modo tradicional do jogo os jogadores são direcionados a seguir a história principal e realizar missões, no *GTA V RP* o foco está na imersão em um ambiente no qual os participantes interpretam personagens fictícios em um cenário virtual, muitas vezes simulando atividades da vida cotidiana. Um exemplo disso é a atuação em profissões comuns como medicina ou mecânica.

Abaixo, em forma de tópicos, são elencados alguns pontos necessários para a compreensão do funcionamento dessa variante do jogo:

1. Servidores de Roleplay: Para acessar o GTA V Roleplay, os jogadores devem possuir o jogo base Grand Theft Auto V e a modificação chamada FiveM que pode ser obtida gratuitamente no site do projeto⁵, onde são alocados servidores específicos que hospedam as modificações. Há uma lista com todos eles e qualquer pessoa pode criar um. Cada servidor estabelece regras específicas para garantir a imersão e a experiência de interpretação de papéis. A moderação por trás do servidor é responsável por cuidar e gerenciar possíveis problemas que aconteçam com os usuários.

⁵Disponível em: <<https://fivem.net/>>. Acesso em: 27 nov. 2023.

2. Administração e Moderação: Ter uma equipe de administração e moderação é crucial para prevenir comportamentos tóxicos ou disruptivos, e manter um ambiente amigável e acolhedor para todos os jogadores, além de ajudar nos serviços de manutenção do servidor. Muitos dos que compõem a equipe são jogadores ativos que dispõem de algum tempo do seu dia para ajudar outros jogadores. Eles recebem benefícios especiais que podem auxiliar nesse serviço, como, por exemplo, se teleportar até alguém dentro do jogo ou até mesmo expulsar alguém do servidor. Para fazer parte da equipe administrativa, há um processo seletivo que conta com várias perguntas sobre o jogo e o intuito de participar da equipe. Geralmente a pessoa que criou o servidor é responsável pela seleção daqueles que irão ajudar com esses serviços administrativos.

3. Discord: A maior parte da comunicação entre os jogadores e a moderação ocorre através do Discord, um aplicativo de voz sobre IP e comunicação por texto. É uma aplicação gratuita projetada inicialmente para comunidades específicas de jogos. É por meio do Discord que acontece a divulgação de eventos, dúvidas e ajuda para alguns problemas que ocorrem no jogo. Também é por meio dele que ocorre a *whitelist*, uma permissão para acessar o servidor. Essa *whitelist* contém uma série de perguntas sobre o Roleplay, com o intuito de comprovar que o jogador compreende o jogo.

4. Criação de Personagem: Ao entrar em um servidor de roleplay, os jogadores criam personagens com histórias, personalidades e aparências que lhes agradam. Com base nessas histórias, eles podem escolher antecedentes, empregos e objetivos para seus personagens. Após serem aprovados na *whitelist*, os jogadores acessam o endereço IP do servidor e obtêm permissão para ingressar nele. Uma das primeiras coisas que aparece após a tela de carregamento é um modo de criação de personagem, que permite selecionar o parentesco, cor da pele, algumas características faciais, cor dos olhos, cabelo e até mesmo maquiagem ou condições de pele (Figura 1). Em alguns modos, é possível escolher a roupa após finalizar o personagem. O emprego e outras ações são resolvidos dentro do jogo, através de conversas com os gerentes de empregos.



Figura 1 - Modo de criação de personagem - GTA V RP (2023).

5. Interpretação de Papéis: Uma vez dentro do servidor, os jogadores devem interpretar seus personagens como se fossem pessoas reais. Isso significa agir de acordo com a personalidade e os objetivos do personagem. Eles podem assumir empregos, fazer amigos, participar de atividades econômicas virtuais e até mesmo cometer crimes, dependendo das escolhas feitas para seus personagens.

6. Empregos no Mundo Virtual: Com o intuito de simular a dinâmica do mundo real, o jogo inclui algumas profissões essenciais para manter a sociedade funcionando. Essas incluem médico, mecânico, advogado, policial e bandido. Cada jogador possui uma barra de vida, e alguns acidentes podem ocorrer, resultando na diminuição da mesma. Nesse caso, a profissão de médico é muito importante, pois auxilia os jogadores a se recuperarem. O mecânico é uma das profissões mais procuradas, já que ter um veículo é fundamental para se deslocar pelo mundo do jogo (específico de cada servidor), e acidentes ou modificações são frequentes. O advogado é responsável por lidar com transações de veículos ou imóveis e resolver questões jurídicas. O policial trabalha para proteger a cidade da criminalidade, assegurando o cumprimento das leis. Por outro lado, os bandidos são atraídos pela oportunidade de ganhar dinheiro

rapidamente, embora corram o risco constante de serem presos. Muitos jogadores que buscam ação optam por seguir esse último caminho.

7. Economia Virtual: Muitos servidores de roleplay possuem sistemas econômicos virtuais nos quais os jogadores podem trabalhar em empregos simulados, como os citados no item 6. Eles ganham dinheiro virtual realizando essas atividades e podem gastá-lo em itens, propriedades e veículos dentro do jogo. O valor desses itens é cuidadosamente pensado para equilibrar a economia, sendo estabelecido pelos moderadores conforme os salários dos trabalhos. Alguns desses itens podem ser adquiridos por dinheiro real, uma forma que muitos servidores usam para conseguir renda e cobrir os custos dos servidores e os pagamentos dos moderadores e programadores.

8. Interação com Outros Jogadores: A interação com outros jogadores é fundamental no GTA V Roleplay. Os jogadores podem iniciar conversas, formar grupos, criar histórias colaborativas e resolver conflitos de maneira imersiva. É essa interação que torna o jogo desafiador, pois a ação de um jogador exige uma reação. Um exemplo disso seria pensar em uma situação em que um jogador possui um personagem que está fazendo entregas de drogas. Em certos momentos, quando ele faz essas entregas, a polícia é acionada e começa a investigar a área. Se o jogador for parado pela polícia e souber explicar o motivo de estar naquela região e o que está carregando consigo, terá a chance de ser liberado. No entanto, dependendo da resposta, ele pode ser detido. Tudo depende de como você desenvolve o seu Roleplay.

9. Normas de Roleplay: Os servidores de GTA V Roleplay geralmente possuem normas estritas de roleplay para manter a imersão. Elas podem incluir a proibição de *metagaming*, um termo que surgiu no RPG de mesa. A prática consiste em utilizar informações externas ao jogo para obter vantagens para o próprio personagem. Um exemplo prático seria acompanhar alguém que está fazendo uma transmissão ao vivo do jogo e usar essa informação para tentar encontrá-lo dentro do servidor. Outra proibição é o *powergaming*, que pode ser traduzido como “abusar do poder dentro do jogo”. Isso envolve forçar ações irreais no mundo do jogo, mas possíveis dentro do contexto do mesmo. Um exemplo seria estar em uma perseguição policial, bater o carro e o veículo capotar várias vezes, saindo ileso. Esse tipo de comportamento

quebra a atmosfera de interpretação; o jogador deveria sair do carro representando estar ferido, quase incapaz de se locomover. Esse quesito é aprofundado na seção a seguir.

10. Eventos e Missões Personalizadas: Os administradores dos servidores frequentemente organizam eventos e missões personalizadas para que os jogadores participem. Isso pode envolver cenários únicos, desafios e narrativas que contribuem para enriquecer a experiência de interpretação de papéis e manter o jogo dinâmico. Os eventos e missões estão normalmente associados a datas em nosso próprio calendário, como Páscoa ou Natal. Geralmente, ocorre uma caça a presentes ou ovos, e esses itens podem ser trocados por brindes exclusivos no servidor. Outro tipo de evento é a realização de festas para fomentar mais interação entre os jogadores. Além disso, há eventos isolados em que os jogadores formam times para competir por prêmios em um formato de jogo *Battle Royale*⁶.

11. Mods e Personalização: Além das mecânicas de roleplay, os jogadores também podem usar *mods* e *ped*⁷ para personalizar ainda mais suas experiências. Isso pode incluir *mods* visuais (roupas, cabelos e construções), *mods* de veículos e até mesmo *mods* de sistemas de jogo para se adequarem às especificidades do servidor de roleplay.

Em resumo, o GTA V Roleplay é uma forma alternativa de jogar Grand Theft Auto V, proporcionando uma atmosfera mais imersiva e social. Ele permite que os jogadores explorem suas criatividade ao criar e interpretar personagens em um mundo virtual repleto de possibilidades.

4. Metodologia

A pesquisa aqui apresentada, conforme a classificação proposta por Gil (2002), e considerando o objetivo principal escolhido, tem caráter descritivo. Isso porque busca caracterizar as regras do GTA V RP, e a partir de sua classificação, discutir como elas

⁶ Battle Royale é um gênero de jogos em que uma grande quantidade de jogadores estão no mesmo mapa lutando para serem os últimos sobreviventes.

⁷ Ped que seria “Player Entity Display” é um termo que pode ser usado para descrever a aparência ou representação visual do jogador dentro do jogo, como skins.

desempenham um papel importante para definir a jogabilidade e imersão dentro do mundo virtual. Levando em conta que existem diferentes servidores nos quais a versão do jogo aqui discutida se desenrola, foi escolhido o servidor *one roleplay* seguindo o critério de familiaridade.

Como forma de coleta de dados, primeiramente, com uma aproximação da abordagem documental (GIL, 2002, p. 46), foram realizadas buscas em fóruns, artigos, lives, Discord com o objetivo de identificar a dinâmica estabelecida no jogo e catalogar normas, convenções e regras adotadas pelos jogadores. Buscando sair do lugar de apenas observadora que “relata a pesquisa e seus resultados e tomando a posição de “agente”, “partícipe” da elaboração da pesquisa (OLIVEIRA, 2014, p. 17), adoto ainda a primeira pessoa em alguns dos trechos do texto como forma de indicar que as análises e observações tecidas partem, ainda, da minha experiência como jogadora ativa que interage com sua comunidade.

Os procedimentos metodológicos adotados na pesquisa foram orientados a partir da tipologia de investigação sobre jogos apresentada por Aarseth (2003). Assim, o presente trabalho enfatiza a dimensão que trata da estrutura do jogo e, mais especificamente, adota uma perspectiva que investiga suas regras em pertinência à concepção dele (AARSETH, 2003, p. 13). Ainda seguindo o que o autor debate, ao aliar as informações obtidas de outros jogadores através das plataformas que estes usam para se comunicar à minha vivência do jogo, procuro construir um plano analítico mais completo do jogo, uma vez que:

A outra parte, talvez mais importante, é a interpretação mental e a exploração das regras, que evidentemente são invisíveis para o não jogador, que carece de informação. Para os não jogadores esbate-se a distinção entre elementos sígnicos operacionais e estéticos do jogo. (AARSETH, 2003, p. 14)

Para a realização da análise foram catalogadas e categorizadas as regras seguidas no *one roleplay*, procurando compreender como elas contribuem para integralizar o mundo virtual, foram selecionadas as regras e convenções que priorizam o roleplay, visando o bem-estar dos jogadores, bem como regras que oferecem vantagens ou desvantagens dentro do jogo. Os resultados desse levantamento e análise são apresentados na seção a seguir.

5. Análise das Normas e Convenções de um Servidor do GTA V RP

Na presente seção descrevemos como se configuram as normas e convenções no GTA V RP buscando compreender como elas fazem parte de uma estratégia para constituir um

mundo que tenha condições de se sustentar e autorregular. O universo onde o jogo é inserido é complexo, assim, é requerido comprometimento entre os jogadores com objetivo de limitar certas ações e garantir a imersão no jogo. Um exemplo elementar nesse sentido é a condição de que os jogadores desempenhem diferentes carreiras de trabalho mantendo a economia funcionando.

A maioria dos servidores de GTA V RP estabelece aquilo que deve ser seguido para garantir respeito e urbanidade entre os participantes, evitando comportamentos que, no contexto, são considerados tóxicos e prejudiciais à experiência de jogo de outros. Apesar de buscarem assegurar que, dentro do jogo, se constitua uma sociedade semelhante àquela a que os jogadores conhecem fora dele, essas normas também têm a função de evitar que a realidade externa interfira no mundo virtual. Elas são pensadas também para que se evite abusar das ações possíveis no jogo e servem ainda para determinar como serão resolvidas disputas e conflitos entre jogadores quando necessário. Assim, há momentos e situações em que podem parecer mais rígidas e outros em que elas são flexíveis. Com essa pluralidade de propósitos, elas são uma parte essencial do funcionamento do mundo virtual do GTA V RP.

Neste artigo concentramos na análise especificamente das estratégias estabelecidas para evitar quebras na construção de mundo, através de interferências na narrativa, sejam elas por meio da exploração de vantagens com informações extra jogo ou por ações que apesar de possíveis no contexto do GTA V são prejudiciais para a integridade da encenação da realidade que o Roleplay propõe. Para isso, analisaremos as normas e convenções do servidor *one roleplay*. A escolha desse servidor se deu pela familiaridade da presente autora com ele, o que possibilita uma análise mais informada pela minha experiência pessoal como jogadora. Na escolha das normas e convenções analisadas, foram incluídas aquelas que cumprem a função de manter a integridade do RP. Após uma apreciação preliminar e seleção das convenções⁸ que essencialmente contribuem com o funcionamento do mundo virtual, elas foram categorizadas a fim de sistematizar como contribuem para que os participantes cooperem na regulação e manutenção daquele universo.

Abaixo são descritas cada uma das categorias. Elas foram nomeadas todas como regras e convenções, englobando tanto padrões de comportamento esperados, quanto normas que ensejam consequências quando quebradas. No Quadro 1, são especificadas todas as regras do

⁸ Disponível em:

<https://docs.google.com/document/d/1oDI9yeQqtWn6hk70CUNHd_VV6R69Zk-y-jTKvaI2SII/edit>. Acesso em: 09 dez. 2023.

servidor que se encaixam em cada uma.

Quadro 1 - Convenções do servidor *One Roleplay* do GTA V RP

Regras/ Convenções de convivência	É proibido se vestir de policial, médico, mecânico ou qualquer serviço legal e agir como tal sem fazer parte da organização; o mesmo vale a fazer personagem duplo de um emprego legal primário legal/ilegal (participar de uma organização/roubos/furtos/tráfico, etc.).
	É proibido entrar com veículos dentro de estabelecimentos, isso inclui qualquer lugar fechado como bancos, lojas, restaurantes e semelhantes.
	Vehicle Deathmatch (VDM): É proibido utilizar um veículo como arma, ou seja, atropelando, machucando ou quebrando pertences propositalmente de um <i>player</i> .
	Todos os trabalhadores legais estão protegidos pela prefeitura enquanto estiverem em serviço. No caso de empregos sem carteira assinada, para a proteção valer, os trabalhadores devem estar próximos aos farms ⁹ e/ou com o veículo de serviço. A proteção se estende a sequestro (verificar regra 4 sobre sequestro à policiais), mortes e furtos de veículos.
	RDM (Random Deathmatch): É proibido matar alguém sem nenhuma razão justificável através do RP (Roleplay).
	Dark RP é um tipo de RP que não é permitido em hipótese alguma nas cidades, ações que desrespeitam o ser humano e sua integridade, qualquer tipo de ASSÉDIO, ABUSO, RACISMO, HOMOFOBIA e PRECONCEITOS (Raça, Cor, Religião, Bullying), passível de BANIMENTO PERMANENTE e sem remoção do mesmo.
	É proibido furto/desmanchar carros infantis (baby ou adolescente) em qualquer lugar (mesmo fora de <i>safezones</i>).
Regras/ Convenções de construção de mundo	Chamados realizados pedindo /god ¹⁰ por não terem médicos não serão atendidos (caso não haja nenhum funcionário, o cidadão deve ir para o cemitério).
	Power Gaming: É proibida a prática de abusar das mecânicas e <i>bugs</i> do jogo para se beneficiar ou adquirir vantagem sobre o adversário e fazer manobras ou atos impossíveis de serem feitos na vida real.
Regras/ Convenções de representação inverossímil	Proibido fazer "caixa 2" em qualquer tipo de organização, resultando em <i>reset</i> do personagem.
	Não é permitido sequestrar paramédicos e mecânicos em serviço e devidamente uniformizados. É permitido sequestrar policiais em serviço, caso haja um RP prévio validando o sequestro.

⁹ O termo "farm" refere-se ao ato de realizar repetidamente uma determinada atividade para coletar recursos, experiência ou itens necessários para progredir no jogo.

¹⁰ /god é um comando dentro do jogo que tem como função reviver jogadores mortos, preenchendo suas barras de vida, fome e sede.

	<p>É proibido utilizar veículos legais para atividades ilegais, como roubos a caixas registradoras, fugas e venda de drogas.</p>
	<p>É totalmente proibido assaltos a qualquer hora do dia, passível de punição. Só são liberados furtos a veículos (quando o dono do bem não se encontra dentro ou perto do mesmo).</p>
	<p>Ao sair de qualquer organização legal ou ilegal, o <i>player</i> ficará 3 dias sem conseguir entrar em nenhum outro emprego.</p>
<p>Regras/ Convenções de separação de mundo externo</p>	<p>O RP deve ser seguido sempre! Nunca fale fora do RP dentro do servidor, mesmo que a outra pessoa esteja infringindo uma regra.</p>
	<p>Ninguém nasce sendo a maior mente criminoso do mundo; deixe seu personagem construir conexões e aprender como o crime funciona na cidade antes de tentar coisas maiores, como bancos ou atacar rivais.</p>
	<p>Você não deve se recusar a fazer um roleplay, interromper ou cancelar um roleplay. Caso você acredite que o RP está incorreto, grave a situação e abra um <i>ticket</i> para a administração. Lembrando: Nenhum erro é resolvido com outro erro; caso você fira as regras da cidade, também será punido.</p>
	<p><i>Metagaming</i>: É o ato de utilizar informações e descobertas obtidas OFF RP para obter vantagens <i>In Game</i>. Exemplo: Saber pelo Discord que seu amigo está sendo sequestrado e mesmo ele estando com comunicação cortada, você vai ajudá-lo, assim como pedir ajuda.</p>
	<p><i>Ghost</i>: Assistir <i>stream</i> para encontrar o <i>streamer</i> ou forçar uma ação utilizando a stream para localizar a pessoa ou até mesmo falar algum assunto da vida real do streamer ou de fora do RP dentro do servidor.</p>
	<p>Amor à vida: Você deve ter sempre amor à vida. O RP é uma simulação de vida real. Nunca tome atitudes que justifiquem que a outra parte tire sua vida. Ao ser abordado e rendido, coopere sempre e preserve sua vida.</p>
	<p>Algumas pessoas alteram sua voz, maneira de falar ou sotaque com o objetivo de aprimorar seu roleplay.</p>
	<p>No jogo, é criada uma linguagem para determinadas situações, como, por exemplo, referir-se ao Discord como 'email', ou falar 'tomar um chá' ao se referir a sair do jogo e voltar a ele.</p>
<p>É proibido crianças “gadar” adultos. (Fica bem claro que adultos que romantizam ou ficam colocando imaginação nas crianças com outras serão punidos).</p>	

Fonte: Elaborado pela autora com informações disponíveis no servidor servidor *One Roleplay* do GTA V RP

Regras/Convenções de convivência: Visam promover um convívio harmonioso entre os jogadores. Assim como na vida real, há momentos que pessoas são desrespeitosas e preconceituosas, essas normas visam garantir um ambiente saudável e amigável para todos. Um exemplo é a proibição do “Vehicle Deathmatch” que é ato de usar o veículo para matar

alguém. Podemos imaginar um jogador andando tranquilamente pelo servidor, quando é atropelado diversas vezes, essa situação pode ter várias consequências, desde o estresse gerado até a vontade de não continuar jogando. Há uma vedação chamada “Dark RP” que busca assegurar que jogadores não passem dos limites considerados razoáveis em suas encenações, vedando preconceitos, discriminações, assédios ou esquitejamentos.

Regras/Convenções de construção de mundo: Englobam normas que proíbem ações possíveis no jogo, mas impossíveis na vida real, a fim de promover uma imersão realista. No jogo é possível ser quase invulnerável. Apesar de a física aplicada tentar imitar a da realidade, algumas coisas ainda escapam. Por exemplo, em termos práticos, é possível subir em terreno muito íngreme com um carro que não é próprio para isso. No jogo pode-se subir uma montanha com um fusca, mas na vida real isso não seria possível porque o carro original não tem tanta tração. Um outro caso seria capotar o carro várias vezes e sair ileso, como se nada tivesse acontecido. Tais ações são, então, desaprovadas pelo potencial que têm de quebrar a imersão.

Regras/Convenções de representação inverossímil: Refere-se a ações ou comportamentos que têm correspondência no mundo real, mas que são proibidas dentro do jogo. Essas convenções são consideradas importantes para assegurar um RP mais divertido, evitando perdas e ganhos desbalanceados, ainda que esse impedimento não seja um reflexo exato da dinâmica que existe na sociedade fora do jogo. Por exemplo, é proibido fazer “caixa 2”, o que significa trabalhar em ambiente e não declarar o dinheiro ganho e tomar para si próprio; no mundo real é possível, dependendo do seu emprego, fazer tal ato. Dentro do jogo, contudo, isso é desautorizado para que alguns jogadores não possuam mais dinheiro que outros, e por terem tanto dinheiro não quererem fazer mais nada, tornando o jogo desinteressante.

Regras/Convenções de separação de mundo externo: São diretrizes que visam aprimorar a interpretação no universo do jogo. Elas procuram assegurar um RP mais coeso, focando no máximo da interpretação e criando estratégias para que não seja necessário nem mesmo citar o mundo externo. Temos como exemplo o uso de algumas palavras como uma espécie de eufemismo para designar certas ações. As mais comuns são “tomar um chá” se referindo ao fato de que você vai sair e voltar ao jogo, e o uso do termo “email” para se referir ao discord que é um meio de comunicação externa. Tudo isso para garantir uma maior imersão.

O jogo foca em criar uma imersão coesa e, embora o número e complexidade de regras possam apontar possíveis limitações, há vários momentos em que elas, na verdade, contribuem para estimular a inventividade e habilidades de interpretação dos jogadores. Assim, o universo vai constituindo sua própria estrutura do que é real. Avaliando este aspecto enquanto jogadora, destaca-se que essa é uma das razões pelas quais o jogo é tão divertido de ser jogado. Observar a criatividade dos jogadores para manter a verossimilhança nas narrativas criadas é parte do que torna o RP mais dinâmico e interessante.

Ao realizar a análise dessas regras, a principal observação feita foi a de que podemos encontrar diversos tipos diferentes de regras com objetivo de preservar o mundo do jogo, todas se voltando para o comprometimento dos jogadores para criar um mundo virtual envolvente e divertido para o roleplay. Para tanto, cada categoria de regras gera expectativas de impacto diferentes no mundo do jogo, mas todas corroboram a importância da ação comprometida não apenas com a encarnação do personagem e de seu comportamento, como descreve Caillois (1990, p. 39), mas implicam que, para manter o “real mais real do que o real” (CAILLOIS, 1990, p. 43), há que se convocar uma consciência da necessidade de agir de forma a garantir a integridade daquele espaço.

Essa compreensão da necessidade de um nível de assunção de responsabilidade no jogo é descrita por Caillois da seguinte forma:

Estas convenções são simultaneamente arbitrarias, imperativas e inapeláveis. Não podem ser violadas sob nenhum pretexto, pois, se assim for, o jogo acaba imediatamente e é destruído por esse facto. Porque a única coisa que faz se impor a regra é a vontade de jogar, ou seja, a vontade de a respeitar. (...) O que se designa por jogo surge, dessa vez, como um conjunto de restrições voluntárias, aceites de bom grado e que estabelecem uma ordem estável, por vezes uma legislação tácita em um universo sem lei(CAILLOIS, 1900, p.11-12).

Através do simples processo de categorização foi possível fazer alguns apontamentos acerca de como a comunidade do jogo se configura e se coordena. Inicialmente, as regras que promovem a integridade no mundo virtual foram separadas. Em seguida, elas foram agrupadas de acordo com suas características comuns, com consideração dada à flexibilidade de algumas para se encaixarem em múltiplos grupos. No entanto, a fim de evitar repetições, optou-se por mantê-las nos grupos onde se ajustassem melhor.

Com esse processo, nota-se como cada regra e convenção é aplicada a uma área, oferecendo suporte e delimitando ações. Isso garante um ambiente seguro para os jogadores, onde todos podem participar sem problemas de hostilidade ou abuso de *bugs* para obter vantagens no jogo. No entanto, é interessante notar que, apesar de todas essas regras e

convenções tentarem criar um ambiente equiparado à realidade, muitas vezes elas precisam ser adaptadas às necessidades do jogo em si. Isso fica evidente com as "Regras/Convenções de representação inverossímil"; há várias ações possíveis no mundo real que, dentro do jogo, podem resultar em vantagens próprias, prejudicando a jogabilidade de alguns e tornando o jogo desagradável. Além disso, existem possibilidades de ações dentro do jogo, que não são possíveis na vida real, essas são proibidas, como mencionado nas "Regras/Convenções de construção de mundo", a fim de manter a realidade no mundo virtual. Esses ajustes mostram como o mundo virtual configura sua própria realidade em relação ao mundo fora dele. Por exemplo, no RP, crianças podem dirigir carros usando miniaturas adaptadas para elas. Outro exemplo é o uso da linguagem, que é adaptada para se manter no contexto do RP, o que faz algumas palavras ganharem um novo significado, um exemplo disso é a palavra "chá", que dentro do contexto do jogo fica subentendido que a pessoa vai reentrar no jogo.

As regras e convenções, ao limitarem ações e se adaptarem à estrutura e necessidades do jogo, têm a responsabilidade de criar um ambiente imersivo. Buscam se aproximar da realidade, ao mesmo tempo em que constroem uma realidade própria, que se torna tangível dentro daquele contexto.

6. Considerações finais

O percurso seguido neste artigo, iniciou com uma apresentação do jogo GTA V e sua versão roleplay, oferecendo um breve resumo do mundo virtual presente nesse estilo de jogo. Em seguida, foram debatidas brevemente as teorizações de Roger Caillois, buscando embasar o debate realizado posteriormente acerca de como as regras e convenções desempenham um papel crucial na integridade da comunidade e na imersão dentro desse universo. A seguir as regras e convenções de um servidor de GTA V RP foram catalogadas e as categorizamos, a fim de entender sua importância para a imersão do mundo virtual.

As categorias de regras estabelecidas foram: aquelas voltadas para a convivência e a manutenção de manter interações harmoniosas; as que se referem à construção do universo evitando ações que não encontram correspondência no mundo fora do jogo; as regras de representação inverossímil que vetam ações que, mesmo tendo paralelo no mundo extra-jogo, trariam prejuízo à comunidade e, por fim, as de separação do mundo externo, que buscam isolar a realidade do jogo. Todas as categorias descritas convergem para o propósito de criar

um espaço propício às interações equilibradas entre jogadores e para que o universo criado conte com a colaboração do grupo em sua regulação.

Apesar de parecer que as regras restringem a liberdade dos jogadores, elas são necessárias para estabelecer um acordo entre os participantes, garantindo o funcionamento adequado do mundo virtual e protegendo contra ações prejudiciais, além de criarem uma realidade própria dentro do jogo. Essa análise e classificação permitiram uma compreensão mais profunda da dinâmica entre os jogadores, demonstrando como as regras desempenham um papel essencial na manutenção da comunidade do jogo e no funcionamento geral das interações.

Além disso, a análise das regras e convenções do roleplay levanta a possibilidade de investigar outras dinâmicas presentes no mundo do GTA V roleplay, que busca emular uma realidade própria. Muitos problemas do mundo real encontram reflexos no jogo, o que pode levar a discussões valiosas e análises adicionais. Em estudos futuros, pode-se explorar como essas regras variam entre diferentes servidores e como tais diferenças afetam a experiência dos jogadores.

Referências

AARSETH, Espen. Jogo da investigação: Abordagens metodológicas à análise de jogos. In: **Cultura dos jogos - Revista de comunicação e cultura Caleidoscópio**. Lisboa, Edições universitárias Lusófonas, 2º Semestre 2003, nº 4, p. 9-23

BOWMAN, Sarah Lynne. **The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems and explore identity**. McFarland, 2010.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Edições Cotovias, Lisboa, 1990.

DE FREITAS OLIVEIRA, Sérgio. As vozes presentes no texto acadêmico e a explicitação da autoria. **Pedagogia em ação**, v. 6, n. 1, 2014.

FRAGOSO, Suely Dadalti; AMARO, Mariana. **Introdução aos estudos de jogos**. Salvador: EDUFBA, 2018. Disponível em: <http://www.edufba.ufba.br/2019/08/introducao-aos-estudos-dos-jogos-colecao-cibercultura-e-pub/>

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

REGRAS - One Roleplay. Disponível em: https://docs.google.com/document/d/1oDI9yeQqtWn6hk70CUNHd_VV6R69Zk-y-jTKvaI2SII/edit. Acesso em: 25 de nov. 2023.

ROCKSTAR GAMES. **Grand Theft Auto V**. Disponível em:
<<https://www.rockstargames.com/br/gta-v>>. Acesso em: 17 nov. 2023.